

## *Penggunaan Aplikasi Nearpod Dalam Meningkatkan Interaksi Lisan*

**Noor Aini Jamin**

noor\_aini\_jamin@schools.gov.sg

**Sabariah Mohamed Samuni**

sabariah\_mohamed\_samuni@schools.gov.sg

**Sekolah Rendah Juying**

### *Abstrak*

Murid Darjah 4 didapati menghadapi cabaran bertutur dalam perbualan berdasarkan gambar. Secara umum, mereka tidak dapat mengembangkan idea dan berfikir secara kritis dan kreatif. Penggunaan kosa kata murid juga terhad. Kajian ini dijalankan untuk membantu murid menyusun idea dengan baik dan memberi pendapat yang bernas dengan penggunaan *Nearpod*. Rutin berfikir juga diterapkan agar murid dapat menyusun idea dengan baik. Kajian ini juga bertujuan untuk membina kemampuan murid belajar secara sendiri dan kolaboratif. Melalui aplikasi *Draw it* dan *Collaborate* yang terdapat dalam aplikasi *Nearpod*, murid dapat berkongsi idea melalui aktiviti sumbang saran. Ini membolehkan murid bertutur dengan isi dan pendapat yang lebih mendalam.

Kata Kunci: ICT, kemahiran bertutur, kolaboratif, sumbang saran, *Nearpod*



## PENGENALAN

Kemahiran bertutur merupakan salah satu kemahiran yang diuji dalam peperiksaan mata pelajaran Bahasa Melayu. Kemahiran bertutur penting untuk murid berkomunikasi dan memberi pendapat dengan jelas dan bernas. Murid perlu mempunyai idea tentang gambar lisan semasa perbualan. Mereka juga perlu memberi pendapat yang bernas tentang perbuatan yang dilihat dalam gambar lisan. Keterbatasan kosa kata, idea dan pendapat sering menghambat murid daripada bertutur dengan teratur. Lantas, menyebabkan kemampuan untuk bertutur dengan jelas dan lancar agak terbatas.

*Nearpod* digunakan sebagai alat bantu mengajar ICT untuk meningkatkan keberkesanan pembelajaran dan pengajaran (PdP). Penggunaan *Nearpod* juga dapat menggalakkan pembelajaran secara sendiri dan berkolaboratif. Dengan penggunaan *Nearpod* diharapkan murid dapat mengembangkan idea mereka dan memberi pendapat yang padat dan mendalam semasa bertutur.

## PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan markah lisan bahagian penerangan mengenai gambar dalam ujian semester 1 (SA1) 2019, murid Darjah 4 belum lagi mampu mengembangkan idea dan pendapat mereka dengan jelas dan berkesan. Hanya 45% murid sahaja yang mendapat antara 8 hingga 10 markah. Tinjauan yang dilakukan oleh pengkaji menunjukkan bahawa idea dan pendapat masih belum dapat dikembangkan dengan baik walaupun telah dirangsang oleh guru. Murid hanya memberi pendapat tahap luaran sahaja dan tidak dapat berfikir secara mendalam tentang apa yang dilihat dalam gambar tersebut.

Murid perlu dididik dan dilatih agar dapat memberi pendapat yang lebih bernas tentang gambar lisan. Kemahiran ini penting dibina bagi mempersiapkan murid untuk menghadapi ujian di peringkat Darjah 5 dan 6. Pengajaran kemahiran bertutur dengan menggunakan ICT diharapkan dapat membantu murid mengembangkan dan memperluas isi dan pendapat dalam memberi penerangan berdasarkan gambar.



## TUJUAN KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini menyokong inisiatif, *Masterplan 4*, yang berteraskan penggunaan ICT dalam pengajaran, sejajar dengan visi Kementerian Pendidikan iaitu pembelajaran berpusatkan kepada minat murid.

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. meningkatkan keupayaan murid dalam kemahiran bertutur;
2. menilai keberkesanan penggunaan *Nearpod* dalam PdP lisan; dan
3. menggalakkan murid berkongsi idea melalui pembelajaran kolaboratif.

## KAJIAN LEPAS

Penggunaan pendekatan komunikatif diterapkan dalam pengajaran ini. Menurut Halliday (1975), terdapat tujuh fungsi asas seseorang murid menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Antaranya ialah, berinteraksi untuk menjana ilmu pengetahuan atau bagi menyampaikan sesuatu informasi kepada orang lain. Sekiranya guru membataskan murid untuk berinteraksi antara satu sama lain, mungkin boleh menjejaskan kemahiran mereka dalam berkomunikasi.

Menurut Koh dan Lee (2008), penggunaan ICT dalam pembelajaran harus beralih daripada sekadar mencerna ilmu baharu kepada pembelajaran aktif murid bersama rakan mereka. Dengan itu, penggunaan *Nearpod* dapat membantu murid berinteraksi dengan rakan kumpulan dan bukan hanya secara individu.

Penggunaan aplikasi *Nearpod* menarik minat murid untuk melakukan aktiviti pembelajaran secara individu dan berkumpulan. Pengajaran ini telah menerapkan pelbagai unsur komunikatif dua hala; yakni antara guru dengan murid dan murid dengan ahli kumpulan masing-masing. Melalui pendekatan ini, murid berpeluang untuk berbahasa, melontarkan idea dan bertanyakan soalan bagi mengukuhkan lagi pengetahuan serta pemahaman mereka terhadap pengajaran tersebut.



## KAEDAH KAJIAN

Dalam kajian ini, aplikasi *Nearpod* digunakan dalam pengajaran lisan untuk meningkatkan kemahiran murid memberikan pendapat yang bernas dalam bahagian perbualan berdasarkan gambar. Aplikasi *Nearpod* ini dipilih kerana aplikasi ini mempunyai perisian-perisian interaktif yang menarik minat murid. Selain itu, penerapan elemen Amalan Pengajaran Singapura (STP) juga menjadi keutamaan bagi kajian ini seperti di dalam Jadual 1 di bawah ini.

**Jadual 1: Amalan Pengajaran Singapura**

<b>Proses Pengajaran</b>	<b>Aspek Pengajaran</b>	<b>Aktiviti Mengajar</b>
Pelaksanaan Pelajaran	<b>AP13:</b> Mengaktifkan Pengetahuan Sedia Ada <b>AP17:</b> Memberikan Penerangan yang Jelas <b>AP15:</b> Menggalakkan Pelibatan Pelajar	<b>AM1:</b> Fikir-Berpasangan-Berkongsi: <i>Think-Pair-Share</i> <b>AM2:</b> Melakukan Tunjuk Cara <b>AM3:</b> Pelibatan Menerusi Kerjasama dan Interaksi
Penilaian dan Maklum Balas	<b>AP23:</b> Menyokong Pembelajaran Secara Kendiri	<b>AM2:</b> Memantau Pembelajaran Saya Menggunakan Ringkasan 3-2-1
Penerangan dan Justifikasi	Dalam kajian ini, dari segi aspek pengajaran, pengkaji telah melakukan pengajaran secara eksplisit dengan menggunakan strategi " <i>I do, We do, You do.</i> " dan juga menerapkan teknik-teknik penyoalan ( <i>Questioning Techniques</i> ) untuk menjana pemikiran dan menilai pemahaman murid.  Aspek pengajaran telah dipilih dan diambil kira untuk menggalakkan murid melibatkan diri secara aktif dan penggunaan <i>Nearpod</i> membantu murid berkolaborasi dan berkongsi idea dengan rakan-rakan. Penggunaan Pas Keluar pula membantu murid membuat refleksi tentang apa yang telah mereka pelajari.	

## Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 20 orang murid Darjah 4. Murid ini tergolong dalam kumpulan yang memiliki pelbagai aras kebolehan iaitu melebihi aras kebolehan-pada aras kebolehan (HP-MP) dan pada aras kebolehan-praaras kebolehan (MP-LP). Pengajaran yang dipilih ialah kemahiran bertutur, dan memberi fokus kepada bahagian penerangan berdasarkan gambar.

## Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan adalah seperti berikut:

- Markah komponen ujian lisan; penerangan berdasarkan gambar SA1 dan SA2 2019.
- Templat rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya (*See-Think- Wonder*) – sebagai latihan ulang kaji
- Gambar-gambar untuk pengajaran lisan
- Aplikasi *Nearpod*

## Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan pada hujung penggal 2 dan 3 dalam waktu kurikulum Bahasa Melayu. Masa sejam diperuntukkan untuk setiap pengajaran. Guru menerangkan objektif pembelajaran kepada murid bagi setiap pengajaran agar murid tahu secara sedar apa yang mereka perlu capai pada akhir pengajaran. Pengajaran telah dijalankan di dalam bilik darjah. Berikut merupakan langkah-langkah pengajaran yang telah dilaksanakan.

### Pengajaran 1: Imbas kembali rutin Lihat-Fikir-Tanya

Guru mengimbas kembali rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya. Walaupun murid telah diajar rutin ini, namun, pada pelajaran pertama, guru perlu melakukan sesi ulangan rutin berfikir bersama murid. Murid ini terdiri daripada murid yang memiliki pelbagai keupayaan dan rutin berfikir perlu diterapkan semula dalam pengajaran lisan nanti. Templat rutin berfikir dan sekeping gambar lisan telah disediakan untuk sesi pengajaran ini.



Guru telah menggunakan teknik-teknik penyoalan dan mengajukan soalan-soalan bagi memperdalam pelajaran dan menjana pemikiran murid. Guru juga membuat modeling yakni menunjuk cara memberikan pendapat tentang gambar secara berstruktur seperti yang terdapat dalam Jadual 2.

**Jadual 2: Rancangan Pelajaran Menggunakan Rutin Berfikir  
Lihat-Fikir-Tanya**

<b>Teknik-teknik Lihat-Fikir-Tanya</b>	<b>Contoh-contoh soalan yang boleh guru ajukan</b>	<b>Respons murid terhadap gambar lisan</b>
Saya Lihat...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah yang kamu lihat dalam gambar ini?</li> </ul>	<p>Gambar ini menunjukkan satu situasi di...</p> <p>Saya lihat...</p>
Saya Fikir...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapakah kejadian ini boleh berlaku?</li> </ul>	<p>Pada pendapat saya, dia melakukan begitu kerana...</p>
Saya Tanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adakah dia telah melakukan sesuatu yang baik? Mengapa?</li> <li>• Adakah perbuatannya patut dicontohi? Mengapa?</li> <li>• Bagaimanakah perasaan orang itu?</li> <li>• Jika kamu berada dalam situasi itu, apakah yang akan kamu lakukan?</li> </ul>	<p>Perbuatannya patut / tidak patut dicontohi kerana...</p> <p>Saya rasa budak itu (perasaan)...kerana ...</p> <p>Jika saya berada di tempat itu, saya akan ...</p>

Pengajaran 2, 3 dan 4: Pengenalan kepada aplikasi *Nearpod*, perisian *Draw It* dan *Collaborate*

Guru perlu menetapkan jangkaan dan rutin serta peraturan bilik darjah, lebih-lebih lagi pengajaran yang berasaskan ICT. Setiap murid



diberikan sebuah *iPad*. Memandangkan ini merupakan kali pertama murid Darjah 4 menggunakan *Nearpod* dalam pembelajaran, pengajaran tentang penggunaannya amat penting. Oleh yang demikian, dalam pengajaran permulaan ini, guru menggunakan kaedah pengajaran secara eksplisit *I Do, We Do, You Do*.

Perisian *Draw It* dan *Collaborate* dalam *Nearpod* pula membolehkan murid melakukan aktiviti secara interaktif. Guru bertindak sebagai pemudah cara pembelajaran secara kolaboratif dan menggunakan aktiviti mengajar “Fikir-Berpasangan-Berkongsi” atau *Think-Pair-Share*. Dengan menggunakan *Talking Chips*, murid bergilir-gilir berkongsi idea dan pendapat berdasarkan gambar lisan yang telah dimuat naik oleh guru dan soalan-soalan panduan yang telah disediakan oleh guru berdasarkan daftar yang terdapat di atas.

Menerusi perisian *Draw It*, aktiviti sendiri dijalankan. Bagi setiap perkara yang terdapat dalam gambar, murid juga boleh menaipkan respons mereka dan boleh berkongsi dengan murid yang lain.

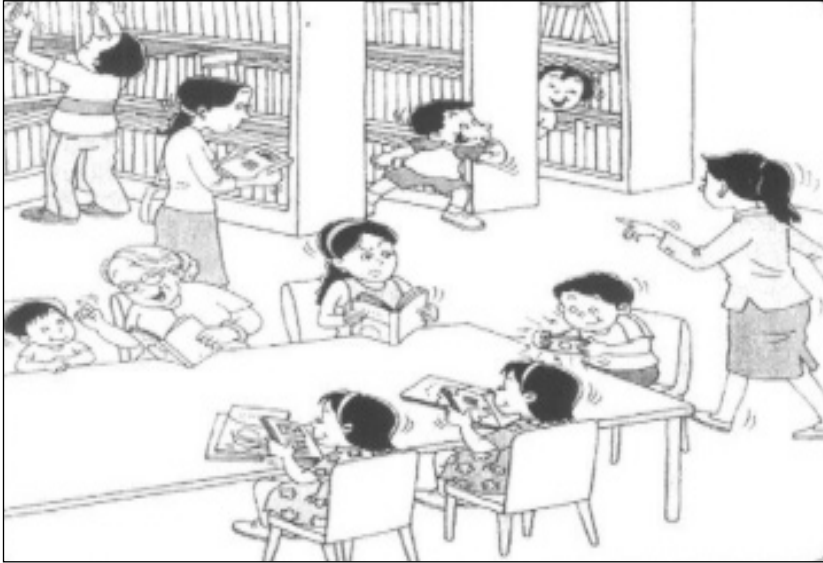
Pada akhir pembelajaran, guru mendapatkan maklum balas daripada murid dengan menggunakan perisian *Collaborate*. Aktiviti Mengajar (AM) memantau Pembelajaran Saya Menggunakan Ringkasan 3-2-1 dijalankan dengan menggunakan perisian *Collaborate*. Murid membuat refleksi tentang apa yang telah mereka pelajari.

## **DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN**

Penggunaan *Nearpod* membantu murid membina idea bagi gambar yang diberikan dengan lebih tersusun. Murid juga dapat belajar daripada rakan-rakan lain melalui pembelajaran secara kolaboratif.



## Rajah 1: Gambar Lisan Untuk Darjah 4



## Rajah 2: Contoh Hasil Kerja Murid Menggunakan Aplikasi Draw It

Quiz Poll Open Ended Draw It Matching Pairs Collaborate

Gambar ini menunjukkan di perpustakaan. Saya lihat dua murid sedang bermain kejar-kejar. Pustakawan marah kerana mereka membuat bising. Pada pendapat saya, mereka salah kerana mereka membuat bising. 😡

Di perpustakaan ini ada ramai orang. Saya lihat ada dua orang budak perempuan sedang membaca buku. Pada pendapat saya, mereka berasa seronok kerana buku itu sangat menarik.

Saya melihat satu orang dewasa perempuan sedang membelek-belek buku. Pada pendapat saya, perempuan itu betul kerana dia sedang melihat buku itu dengan seronok 😊

Saya lihat ada seorang nenek sedang membacakan buku cerita kepada cucunya sambil ketawa-ketawa kerana buku itu terlalu menarik. Pada pendapat saya, perbuatan itu salah kerana mereka membuat bising. Dari gambar ini, saya belajar supaya jangan membuat bising di dalam perpustakaan

Menerusi Rajah 2, murid diberi kebebasan untuk menggunakan alat-alat yang terdapat dalam aplikasi *Nearpod* untuk membantu mereka memahami, membuat anotasi dan menaip idea mereka. Dengan menggunakan strategi



Lihat-Fikir-Tanya, murid cuba mengatur idea mereka dahulu sebelum menaip jawapan mereka.

Murid telah menggunakan perisian *Collaborate* untuk berkongsi hasil kerja mereka kepada murid lain. Murid boleh membaca dan tekan “like” pada jawapan yang mereka suka. Guru juga memberikan maklum balas secara langsung.

Dapatan daripada praujian dan pascaujian dalam bahagian penerangan berdasarkan gambar adalah seperti di dalam Jadual 2.

**Jadual 2: Perbandingan Markah SA1 dan SA2**

<b>Praujian (Ujian Lisan SA1) (8-10 markah)</b>	<b>Pascaujian (Ujian Lisan SA2) (8-10 markah)</b>
45%	55%

Berdasarkan peratusan pencapaian markah praujian dan pascaujian lisan yang dijalankan dalam kalangan 20 orang murid Darjah 4, dapatan menunjukkan bahawa ada peningkatan dalam jumlah murid yang mendapat markah antara 8 hingga 10 semasa ujian SA1 dan SA2 dalam bahagian perbualan berdasarkan gambar. 55% daripada 20 orang murid itu telah mendapat markah dari 8 hingga 10 markah dalam bahagian Perbualan Berdasarkan Gambar semasa ujian lisan SA2 berbanding dengan 45% semasa SA1.

Hasil kajian ini amat memberangsangkan kerana strategi yang dibina dengan integrasi ICT telah menunjukkan hasil yang positif. Secara keseluruhan, kajian ini dapat meningkatkan kemahiran lisan murid.

Penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai satu wadah ICT dalam pembelajaran lisan serta strategi rutin berfikir berjaya meningkatkan keyakinan murid dalam bahagian perbualan berdasarkan gambar. Selepas melalui pembelajaran secara berstruktur, murid menjadi lebih yakin dan lancar ketika memberi penerangan dan pendapat mereka. Mereka juga lebih gemar menggunakan ICT sebagai alat untuk membantu mereka belajar. Aplikasi



*Nearpod* ini juga membantu guru bertindak untuk mengawal pengajaran kerana murid tidak boleh sesuka hati menekan butang iPad untuk ke ruangan yang lain.

Guru yang menguji murid dalam ujian lisan SA2 juga memberikan maklum balas yang positif. Melalui penerapan strategi ini, murid dapat memberikan idea yang bernas kepada perkara-perkara yang terdapat dalam gambar lisan.

Namun, guru juga berdepan dengan beberapa cabaran sewaktu mengendalikan pengajaran ini. Masalah pentadbiran dua kelas Bahasa Melayu menjadi satu kelas pada penggal 3 merupakan satu cabaran bagi guru. Murid yang dahulunya dalam kelas yang berlainan belum lagi didedahkan kepada penggunaan *Nearpod* dan perlu diberi masa lebih lama untuk memahaminya berbanding dengan murid yang telah bersedia. Namun, cabaran ini juga menggalakkan murid mengamalkan pembelajaran secara kolaboratif dan membantu antara satu sama lain.

## KESIMPULAN

Pembelajaran lisan tidak semestinya tertakluk kepada kaedah tradisional sahaja. Pembelajaran lisan boleh digarap melalui penggunaan kaedah yang mengandungi elemen-elemen yang menarik seperti penggunaan ICT misalnya penggunaan aplikasi *Nearpod* bagi kajian ini. Murid diberi peluang untuk bekerja secara sendiri dan berkolaboratif. Aktiviti pembelajaran yang bersifat interaktif dan bermakna pula akan membuatkan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Nurulfizah Mohamed Ali



## RUJUKAN

- Halliday, M.A.K. (1975). *Learning how to mean: Explorations in the development of language*. London: Edward Arnold.
- Koh, T. S., & Lee, S. C. (2008). Digital skills and education: Singapore's ICT master planning for the school sector.
- S.K. Lee, C.B. Goh, B. Fredriksen & J.P. Tan (Eds.), in *Towards a Better Future: Education and Training for Economic Development in Singapore since 1965* (pp. 167-190). Washington, DC: The World Bank.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan Pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Printers Pte Ltd.

