

PdP Berasaskan Pengajaran Pembezaan Untuk Menguasai Kos Kata Melalui Aplikasi Deck Toys

Norhidayana Jabar

norhidayana_jabar@schools.gov.sg

Munirah Mohamed

munirah_mohamed@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Punggol Green

Abstrak

Antara masalah utama yang dihadapi oleh sebilangan besar murid-murid yang baru sahaja melangkah ke Darjah 1 merupakan penguasaan kos kata bahasa Melayu yang terhad. Kajian ini dijalankan bagi meneliti keberkesanan pembelajaran berasaskan ICT dan penggunaan aplikasi dalam talian, *Deck.Toys* dalam meluaskan penguasaan kos kata murid-murid melalui aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan. Kajian ini melibatkan 50 orang murid dari Darjah 1 yang memiliki tahap penguasaan kos kata yang berbeza-beza. Dapatan daripada kajian ini telah menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi dalam talian, *Deck.Toys* telah membantu murid-murid untuk mempertingkatkan penguasaan kos kata mereka. Murid-murid juga mendapati bahawa aktiviti pembelajaran yang bertahap dan mengikut prinsip pengajaran pembezaan telah menjadikan pengalaman belajar sesuai berdasarkan kebolehan mereka.

Kata Kunci: penguasaan kos kata, ICT, *Deck.Toys*, pengajaran pembezaan

PENGENALAN

Penguasaan kosa kata perlu diluaskan dan dipertingkatkan selari dengan pertambahan ilmu murid-murid menerusi pembelajaran bahasa Melayu di sekolah. Apabila seseorang murid itu mempunyai kosa kata yang meluas, ini dapat membantu mereka menguasai sesuatu bahasa dengan lebih baik. Sebelum mereka dapat menguasai sesuatu kemahiran berbahasa yang lain, adalah penting bagi mereka menguasai kosa kata yang bersifat lebih asas. Justeru, kami mengambil kaedah pengajaran kosa kata yang eksplisit dengan bantuan teknologi bagi memperluas penguasaan kosa kata murid-murid. Pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang bersesuaian dengan kemahiran dan profil mereka juga dapat membantu memperkaya kosa kata sedia ada.

Strategi pengajaran berasaskan ICT merupakan kaedah yang akan selalu menarik minat murid. Strategi ini juga mampu menimbulkan keseronokan semasa belajar dan ini membuat PdP menjadi lebih menarik dan interaktif. Bukan itu sahaja, penggunaan ICT juga memudahkan tugas guru untuk menyesuaikan pengajaran berdasarkan pengajaran pembezaan.

PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid dari sekolah kami tidak menggunakan bahasa Melayu secara meluas dan kebanyakan daripada mereka mempunyai penguasaan kosa kata yang terhad. Dapatan ini kami peroleh daripada borang tinjauan yang diberikan pada awal tahun kepada para waris. Hampir 75% respons daripada para waris menunjukkan bahawa murid-murid tidak menggunakan bahasa Melayu dengan kerap di rumah dan hanya didedahkan kepada bahasa Melayu semasa berada di prasekolah. Ada sebilangan kecil murid-murid pula yang tergolong dalam kumpulan bukan penutur jati bahasa Melayu dan penguasaan kosa kata mereka sangat lemah.

Pada awal tahun, guru-guru Darjah 1 berdepan dengan masalah yang melibatkan penguasaan kosa kata murid yang terhad dalam bahasa. Ada kalanya, penggunaan bahasa Inggeris harus diselang-selikan oleh guru agar murid-murid dapat memahami arahan dan pengajaran.



Apabila murid-murid ini diperkenalkan dengan kosa kata yang baharu, mereka mudah lupa akan maksud kosa kata itu pada pelajaran seterusnya. Masalah ini membimbangkan guru. Ini kerana penguasaan kosa kata penting agar mereka dapat menguasai kemahiran berbahasa yang lebih kompleks seperti bertutur dengan lancar, membina ayat dan sebagainya. Namun, pada masa yang sama, murid-murid yang sudah pun menguasai kosa kata mudah berasa bosan apabila pengajaran diulang bagi memastikan kumpulan murid yang lemah dapat memahami makna kosa kata tersebut. Di sinilah pertembungan kemahiran yang tercetus di dalam kelas dan guru-guru mengambil kaedah pengajaran pembezaan agar setiap kemahiran murid itu dapat diberikan perhatian yang bertepatan dan bersesuaian.

Dengan itu, guru-guru yang mengajar Darjah 1 menggunakan kaedah pengajaran pembelajaran dengan penerapan ICT untuk menimbulkan rasa keseronokan semasa belajar. Penggunaan multimedia yang interaktif juga membolehkan murid-murid mengingati kosa kata yang dipelajari. Selain itu, murid-murid juga dapat menyelesaikan sesuatu tugas bergantung kepada kesediaan dan kemahiran mereka. Aplikasi *Deck.Toys* yang pada awalnya digunakan hanya sekadar wahana pembelajaran interaktif, telah digunakan untuk menyesuaikan dengan kaedah pengajaran pembezaan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai kesan pengajaran perbezaan bagi peluasan kosa kata; dan
2. meneliti keberkesanan aplikasi *Deck.Toys* dalam talian untuk merangsang keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Menurut Tomlinson (1999), pengajaran pembezaan (DI) merupakan kaedah yang teratur dan fleksibel dalam menyesuaikan PdP supaya dapat memberikan respons yang membolehkan murid-murid mencapai potensi mereka. Pendidik boleh menyediakan pembezaan menerusi isi kandungan, proses atau

produk. Guru boleh memahami profil murid dan menyediakan bahan-bahan pembelajaran yang sesuai dengan kemahiran mereka.

Menurut Kennewell, Tanner, Parkinson (2000), ICT dan teknologi boleh mengurangkan rasa takut dan malu dalam kalangan murid-murid jika mereka merupakan kumpulan pelajar yang lemah. Mereka akan berasa lebih yakin semasa menggunakan ICT dengan rakan sebaya meskipun pengajaran yang dijalankan itu jauh lebih mudah bagi rakan-rakan yang lain. Ini meningkatkan rasa percaya dan keyakinan diri bagi murid-murid ini.

Karatza (2019) menyatakan terdapat banyak kajian yang telah menunjukkan hasil yang positif terhadap penggunaan ICT dalam pembelajaran. Penggunaan ICT dapat menyokong pembelajaran sendiri dan murid juga akan terlibat dengan lebih aktif dalam pelajaran. Ini akan membangkitkan kepedulian tinggi dan rasa tanggungjawab kepada pembelajaran. Apabila kaedah ICT diterapkan dalam pengajaran, ia memberi peluang kepada murid-murid membina keyakinan diri dan lebih bermotivasi dalam pembelajaran. Lantas, guru dapat meninjau perkembangan pemahaman murid serta pada masa yang sama, murid dapat mengikuti pelajaran berdasarkan kebolehan masing-masing. Alat teknologi juga memudahkan fungsi interaktif dalam pembelajaran dan ini menjadi daya tarikan utama kepada murid-murid.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 50 orang murid Darjah 1 yang memiliki tahap kebolehan yang berbeza. Kumpulan sasaran ini terdiri daripada dua kelas Bahasa Melayu. Daripada kumpulan sasaran ini, murid-murid dibahagikan kepada tiga kumpulan yang mempunyai aras penguasaan kosa kata yang berbeza-beza seperti lemah, sederhana dan cemerlang.

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen kajian telah diterapkan menerusi aplikasi dalam talian



Deck.Toys. Ini termasuklah senarai kosa kata dan aktiviti pembelajaran dan tugas-tugas yang bersesuaian. Aplikasi *Deck.Toys* ini juga berupaya menjadi pakej pembelajaran yang menyeluruh. Selain itu, guru juga dapat memantau pembelajaran murid dan mengkaji data secara langsung. Murid-murid juga dapat belajar mengikut tahap kemampuan dan kesediaan masing-masing. Bagi mereka yang tergolong dalam kumpulan yang lebih cemerlang, mereka diberikan tugas yang lebih mencabar dan begitu juga sebaliknya bagi kumpulan murid yang lemah. Maklum balas yang dikumpulkan oleh guru boleh dijadikan sebagai asas bagi mereka mengubah suai pengajaran berdasarkan kemahiran murid demi mencapai objektif pelajaran. Murid-murid juga menyelesaikan pas keluar dan borang maklum balas pada akhir pelajaran.

Prosedur Kajian

Sebelum memulakan kajian, guru telah membiasakan murid-murid dengan peranti teknologi seperti iPad dan komputer menerusi pembelajaran berasaskan ICT. Guru juga telah memberi pendedahan dengan pembelajaran dalam talian ini ketika pemutus rangkaian jangkitan COVID-19 dan Pembelajaran di Rumah (HBL). Justeru, murid-murid sudah terbiasa dengan penggunaan peranti ini serta penggunaan *Deck.Toys* dalam talian. Pemilihan aplikasi ini juga digunakan kerana tahap kesesuaian serta faktor mesra pengguna dan mudah digunakan untuk murid-murid Darjah 1.

Kajian telah dilaksanakan pada Penggal 3 sekembalinya murid-murid ke sekolah selepas HBL. Empat sesi pelajaran yang mengambil masa selama 1.5 jam telah digunakan untuk kajian ini. Terdapat pengajaran yang dijalankan secara eksplisit di dalam kelas serta pembelajaran dalam talian.

Sebelum memulakan kajian, guru-guru telah mengenal pasti aras kemahiran dan penguasaan kosa kata murid-murid. Murid-murid dibahagikan kepada tiga kumpulan. Sila rujuk Rajah 1. Bagi murid-murid praaras kebolehan, mereka digolongkan dalam kumpulan 'Bintang'. Bagi murid-murid pada aras kebolehan pula mereka merupakan kumpulan yang terbesar dan mereka tergolong dalam kumpulan 'Awan'. Manakala kumpulan murid-murid melebihi aras kebolehan pula tergolong dalam kumpulan 'Pelangi'.

Rajah 1: Pembahagian Kumpulan Respons



Ketiga-tiga kumpulan ini akan mengikuti pengajaran pembezaan dan dibiasakan dengan tugas-tugas yang bersesuaian dengan aras penguasaan berbahasa mereka. Apabila murid-murid sudah terbiasa dengan tiga kumpulan tersebut, mereka didedahkan pada aktiviti-aktiviti pembelajaran yang khusus untuk kumpulan mereka secara dalam talian dalam aplikasi *Deck Toys*.

Unit 6 Buku Teks Cepak 1B telah dipilih sebagai bahan kajian. Dalam Unit 6, terdapat pendedahan kepada pelajaran bersiar-siar di taman haiwan. Guru mengaktifkan pengetahuan sedia ada murid mengenai nama-nama haiwan. Namun, guru mendapati bahawa murid-murid tidak mengenali nama-nama haiwan dalam bahasa Melayu dan menggunakan pelajaran ini untuk mengenalkan kepada murid kosa kata tersebut. Sebelum pengajaran diadakan dalam talian, aplikasi berbentuk *Augmented Reality* atau lebih dikenali dengan AR telah digunakan. Bagi menyuntik keseronokan dalam pembelajaran dan merangsang minat murid-murid, haiwan-haiwan AR ini muncul dalam kelas semasa guru mengenalkan nama-nama haiwan tersebut secara eksplisit.

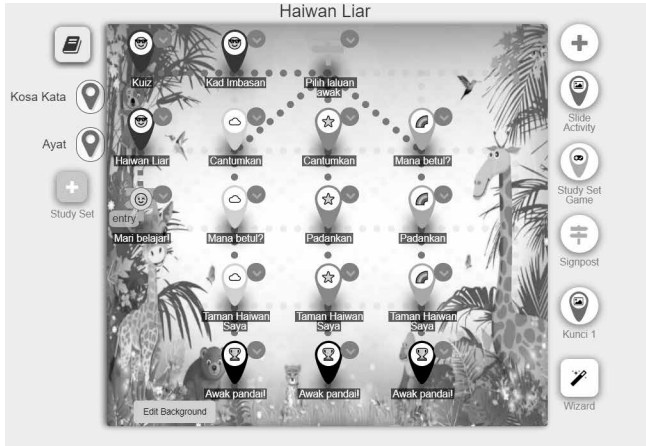
Pada sesi-sesi berikutnya, murid-murid dibawa ke makmal komputer ataupun menggunakan iPad di dalam kelas bagi pengajaran dalam talian. Di sinilah mereka telah menjalani pembelajaran yang bersifat sendiri iaitu *self-directed learning*. Menerusi *Deck Toys*, mereka akan menonton video dan slaid pengajaran untuk mengetahui lebih lanjut mengenai nama-nama haiwan, tempat tinggal serta makanan mereka.

Seterusnya, murid akan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan secara interaktif seperti mencari perkataan, pemadanan gambar, silang kata



dan ejaan. Aktiviti-aktiviti dalam talian ini menimbulkan keseronokan dan disesuaikan mengikut tiga kumpulan sasaran iaitu Kumpulan Bintang (praaras kebolehan), Kumpulan Awan (pada aras kebolehan), Kumpulan Pelangi (melebihi aras kebolehan) seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.

Rajah 2: Paparan Tugas dalam Aplikasi Deck Toys



Pada masa yang sama, murid akan diberikan markah berdasarkan jawapan betul yang mereka peroleh menerusi aktiviti-aktiviti dalam talian tersebut. Pada akhir pelajaran, murid akan menyelesaikan pas keluar (Rajah 3) yang memberikan maklum balas mengenai pemahaman mereka terhadap pengajaran yang dijalankan.

Rajah 3: Contoh Pas Keluar



Selepas pengajaran berasaskan ICT ini, murid juga meneruskan pelajaran dengan menggunakan pengetahuan kosa kata mereka untuk membina ayat-ayat mudah dalam jurnal mereka mengenai lawatan ke taman haiwan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Selepas kajian dijalankan, guru-guru mendapati bahawa terdapat peningkatan yang memberangsangkan oleh murid-murid dari sudut penguasaan kosa kata. Ini dapat dilihat menerusi data yang dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif. Murid-murid mampu mengenal pasti kesemua kosa kata mengenai haiwan berdasarkan penilaian yang dijalankan selepas itu. Penilaian yang dijalankan juga dilakukan secara bertahap dan mengikut aras kebolehan murid-murid.

Dari sudut kualitatif, guru memberi maklum balas bahawa murid-murid mampu memberikan jawapan yang tepat setelah disoal secara spontan mengenai kosa kata yang telah dipelajari. Murid-murid juga mampu memberikan sedikit penerangan mengenai tempat tinggal haiwan-haiwan tersebut berdasarkan pembelajaran yang telah mereka lalui.

Dari sudut kuantitatif pula, sekitar 96% atau 48 orang murid dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan secara dalam talian tanpa bantuan atau bimbingan guru. Bagi sekumpulan kecil murid-murid pula, mereka kurang pendedahan pada penggunaan ICT sebelum ini dan mempunyai permasalahan pembelajaran yang lain serta memerlukan bantuan guru. Pada awal kajian, kumpulan murid-murid ini terdiri daripada 15 orang murid melebihi aras kebolehan, 27 orang murid yang berada pada aras kebolehan dan 8 orang murid berada dalam praaras kebolehan. Pada akhir kajian pula, 20 orang murid berada melebihi aras kebolehan, 26 orang murid pada aras kebolehan dan 4 orang murid praaras kebolehan. Justeru, pengajaran pembezaan amat berkesan dan berjaya dalam meningkatkan kemahiran murid-murid dari sudut penguasaan kosa kata. Dapatan kuantitatif ini kami dapati menerusi laporan yang disediakan oleh aplikasi *Deck Toys*. Sila rujuk Jadual 1.



Jadual 1: Pencapaian Murid

		Student	% Activities Completed ▼	% Correct	Gamification Points
1	Ha	hamizan	100	85	2,500
2	Ha	Hanisah	100	79	2,540
3	Ad	Adrianna	100	65	7,777

Maklum balas yang diterima oleh murid-murid juga memberikan gambaran bahawa penggunaan aplikasi *Deck.Toys* ini sangat menyeronokkan. Pada masa yang sama aplikasi ini membolehkan mereka mengingati kosa kata yang telah diajarkan dengan lebih baik. Namun, apa yang lebih penting ialah mereka dapat belajar mengikut kemampuan dan jangka waktu pembelajaran yang lebih sesuai. Ini dapat mengekalkan momentum pembelajaran mereka. Murid-murid melebihi aras kebolehan dapat selesaikan tugas terlalu awal dan berasa bosan manakala murid-murid praaras kebolehan pula masih mampu menyelesaikan tugas dan meneruskan pembelajaran dengan bantuan yang minimal.

KESIMPULAN

Aktiviti PdP berasaskan ICT telah memberi kesan yang positif kepada penguasaan kosa kata dalam kalangan murid-murid Darjah 1. Selain dari merangsang keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu, kaedah pengajaran pembezaan dapat diterapkan dengan begitu efektif.

Pemilihan dan penggunaan aplikasi *Deck.Toys* dapat dimanfaatkan oleh murid-murid untuk mengulangkaji kosa kata yang telah mereka pelajari. Lelaman yang mesra pengguna ini mudah diakses bagi murid belajar dari rumah. Meskipun sudah menyelesaikan tugas-tugas tersebut di sekolah, murid-murid masih lagi dapat mengakses lelaman tersebut pada bila-bila masa untuk mengulangkaji kosa kata yang telah mereka pelajari.

Pada masa yang sama, hasil kajian ini telah menunjukkan bahawa teknologi dapat digunakan dengan berkesan dalam pengajaran pembezaan.

Kaedah membahagikan murid kepada kumpulan 'Bintang', 'Awan' dan 'Pelangi' amat sesuai untuk murid-murid di peringkat Darjah 1 hingga Darjah 3.

Guru mula mengenalkan aktiviti pembelajaran ini sebelum tempoh pemutus rantaian jangkitan COVID-19. Semasa guru menjalankan aktiviti ini dari rumah, guru tidak dapat menggunakan kaedah pengajaran pembezaan. Justeru, hanya pada penggal ketiga barulah pengajaran pembezaan ini dapat dilaksanakan. Guru mendapati bahawa murid-murid akan dapat meraih lebih banyak manfaat jika aktiviti pengajaran pembezaan itu dapat dijalankan lebih awal.

Dengan keberkesanan aktiviti pembelajaran dalam talian ini, aplikasi ini akan digunakan untuk mengulangkaji kosa kata untuk murid-murid Darjah 1 hingga 3. Aplikasi ini digunakan untuk murid-murid Darjah 4 hingga 6 semasa ulangkaji pelajaran peribahasa. Guru-guru dari jabatan lain juga telah menggunakan aplikasi ini untuk subjek mereka.

RUJUKAN

Kennewell, S., Tanner, S. Dan Parkinson, J., (2000). *Developing the ICT Capable School*. USA: RoutledgeFalmer

Karatza, Z. (2019). Information and Communication Technology (ICT) as a Tool of Differentiated Instruction: An Informative Intervention and a Comparative Study on Educators' Views and Extent of ICT Use. *International Journal of Information and Education Technology, Vol 9, No 1, January 2019*

Tomlinson, C.A., (1999). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. Reston:ASCD

