

14

Menjana Idea Secara Kendiri dan Kolaboratif melalui Strategi Kemahiran Berfikir dan Penggunaan ICT

Suriyana Ghapari

suriyana_ghapari@moe.edu.sg

Siti Nurashikin Ajmain

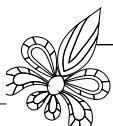
siti_nurashikin_ajmain@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Zhenghua

Abstrak

Murid-murid Darjah 5 menghadapi kesukaran menjawab soalan karangan berdasarkan tajuk yang diberi kerana sering ketandusan idea. Murid-murid juga didapati tidak dapat mengembangkan isi hingga menyebabkan kegenjotan kepada jalan cerita dalam karangan. Kajian ini dijalankan untuk memantau cara murid menjana dan mengembangkan idea penulisan karangan mereka. Bagi mencapai matlamat kajian, satu struktur pengajaran yang menggunakan teknik rutin berfikir telah diperkenalkan bagi membantu murid menjana idea secara sendiri dan secara kolaboratif. Di samping itu, idea yang telah dijana atau dikembangkan akan dikongsi dengan menggunakan platform Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT). Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid lebih yakin untuk menulis karangan berdasarkan tajuk yang diberi. Kajian juga mendapati terdapat peningkatan dalam pencapaian markah murid.

Kata Kunci: karangan, penulisan kreatif, ICT, pembelajaran kolaboratif, sendiri



PENGENALAN

Dalam menjawab soalan peperiksaan penulisan karangan, murid Darjah 5, diberikan dua pilihan semasa menjawab soalan bagi komponen Kertas 1 Bahasa Melayu iaitu penulisan karangan. Murid-murid boleh memilih sama ada menulis karangan berdasarkan gambar atau karangan berdasarkan tajuk yang diberi. Bagi murid Darjah 5, ini merupakan tahun pertama mereka diuji dalam bahagian penulisan berdasarkan tajuk. Perkara ini sudah pasti menjadi keprihatinan guru-guru yang membimbing kumpulan ini. Bagi memantau perkembangan ini, satu ujian diagnostik telah dijalankan untuk menilai kemampuan murid dalam menjawab soalan karangan berdasarkan tajuk bagi mendapatkan gambaran keseluruhan penguasaan dan kesediaan murid

PERNYATAAN MASALAH

Markah ujian diagnostik bagi murid-murid Tahap 3 menunjukkan bahawa 26% murid memberikan idea yang tidak mencukupi dan hanya sedikit sahaja idea yang sesuai (Jalur 4). 58% murid pula dapat memberi idea yang mencukupi dan idea pada umumnya sesuai (Jalur 3) dan 16% murid-murid dapat memberikan idea yang agak banyak dan kebanyakan idea mereka sesuai (Jalur 2).

Berdasarkan data yang didapati melalui ujian diagnostik, pengkaji mewawancara beberapa orang murid daripada jalur yang berbeza. Dapatan daripada wawancara menunjukkan bahawa rata-rata murid ketandusan idea dan tidak dapat mengolah cerita berdasarkan tajuk yang diberi.

Dapatan juga menunjukkan bahawa 50% murid tidak dapat memberikan idea yang mencukupi disebabkan cerita yang agak menyeleweng dan tidak menepati kehendak soalan. Manakala, murid-murid yang dapat memberikan idea yang mencukupi dan agak banyak pula tidak mampu mengembangkan isi cerita dengan jelas tentang cerita yang ditulis sehingga memerlukan guru yang menilai karangan supaya membuat andaian sendiri. Inilah yang mencetuskan kegenjotan dalam jalan cerita yang ditulis.

Perbincangan bersama guru-guru yang lain pula menimbulkan kesedaran bahawa murid-murid memerlukan struktur atau perancah yang lebih bagi membantu mereka berfikir secara sistematik, kritikal dan kreatif untuk menjana lebih banyak idea dan mengembangkan isi.



TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini untuk:

1. membantu murid menjana idea secara sendiri (SDL) menggunakan kaedah rutin berfikir Lihat-Tanya-Fikir dan teknik SCAMPER; dan
2. membantu murid menambah idea melalui pembelajaran kolaboratif (CoL) menggunakan program *Social Learning Wall* atau *Padlet*.

KAJIAN LEPAS

Grabill dan Hicks (2005) menekankan tentang pentingnya para pendidik menerapkan penggunaan teknologi dalam memupuk literasi. Hal ini penting kerana pada masa hadapan, penggunaan peralatan dan bahan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) merupakan satu wadah yang penting yang dapat meningkatkan penguasaan pelbagai literasi.

Alyson Simpson (2010) pula mendapati bahawa terdapat peningkatan dari segi pemikiran kritikal apabila para pelajar berinteraksi di portal komuniti pembelajaran dalam talian (*collaborative online learning community*).

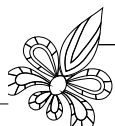
Lind, V. R. (2014) memberikan beberapa garis panduan tentang model berfikir yang telah dilakarkan oleh *Harvard Project Zero* yang bertujuan untuk memupuk tabiat berfikir secara kritikal.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 34 orang murid Darjah 5 yang berprestasi tinggi (A/A*). Pengkaji menjalankan usaha ini dan disokong oleh guru-guru bahasa Melayu yang lain. Berdasarkan ujian diagnostik, subjek kajian ini dikategorikan mengikut jalur pencapaian Jalur 2 (16%), Jalur 3 (58%) dan Jalur 4 (26%).

Penelitian awal guru mendapati bahawa, rata-rata murid-murid ini dapat menggunakan ragam ayat dan kosa kata yang pada umumnya sesuai. Fokus kajian ini hanya tertumpu kepada penilaian kemampuan murid untuk menjana idea dan mengembangkan isi karangan sahaja.



Instrumen Kajian

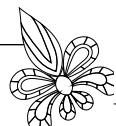
Dalam kajian ini, guru menggunakan tajuk 'Anak Yang Derhaka'. Guru menggunakan teknik rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya (*See-Think-Wonder*) untuk membantu murid-murid berfikir secara sistematik dan sendiri. Guru membimbing murid untuk berfikir secara kritis dan inventif menggunakan teknik SCAMPER. Guru menyediakan platform ICT menggunakan *Social Learning Wall* dan Padlet sebagai wadah untuk murid berkongsi idea dan membantu teman-teman sekelas mereka mengembangkan idea.

Prosedur Kajian

Dalam kitaran yang pertama, guru menggunakan cerita 'Si Tanggang' untuk menerangkan tentang konsep anak yang derhaka. Guru menggunakan video animasi 'Si Tanggang' untuk merangsang minat murid meneroka tema ini. Guru menggunakan rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya (*See-Think-Wonder*) untuk membantu murid-murid mengenal pasti bahagian yang menunjukkan kelakuan seorang anak yang derhaka. Murid menerangkan mengapa kelakuan itu menunjukkan watak 'Si Tanggang' sebagai anak yang derhaka. Aktiviti ini membolehkan murid berfikir secara sistematik dan sendiri.

Dalam kitaran yang kedua, murid diberi cabaran untuk mengandaikan aksi-aksi derhaka yang tidak ditonjolkan dalam cerita 'Si Tanggang'. Untuk melaksanakan cabaran ini, guru membimbing murid untuk berfikir secara kritikal dan inventif menggunakan teknik SCAMPER. Murid-murid diajar cara-cara untuk mengubahsuai jalan cerita yang sedia ada untuk membantu mereka mencipta cerita yang baharu berdasarkan tajuk yang diberi. Dalam kitaran ini, guru juga menggunakan video untuk merangsang minat murid untuk terus meneroka tema 'anak yang derhaka'.

Dalam kitaran yang ketiga, murid mula berkongsi tentang idea-idea mereka. Murid menulis idea-idea mereka di ruang *Padlet* yang telah disediakan oleh guru mereka. Kaedah penggunaan platform ICT ini membolehkan murid melibatkan diri dalam pembelajaran kolaboratif (CoL) kerana murid-murid dapat memberi pendapat atau menambah idea rakan-rakan mereka.



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan markah pascaujian, dapatan menunjukkan bahawa peratusan murid yang berada di Jalur 4 telah merosot daripada 26% ke 0%, peratusan murid yang berada di Jalur 3 meningkat kepada 76%, peratusan murid yang berada di Jalur 2 meningkat kepada 21% dan peratusan murid yang berada di Jalur 1 meningkat kepada 3% seperti yang tertera dalam Jadual 1.

Jadual 1: Prestasi Murid Berdasarkan Ujian Diagnostik dan Pascaujian

	Jalur 4 (5 – 8)	Jalur 3 (9 – 12)	Jalur 2 (13 – 16)	Jalur 1 (17 – 20)
Diagnostik	26%	58%	16%	0%
Pascaujian	0%	76%	21%	3%

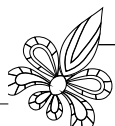
Hal ini menunjukkan bahawa prosedur kajian yang telah dijalankan berkesan untuk meningkatkan mutu penulisan murid dalam menjawab soalan karangan berdasarkan tajuk yang diberi. Prosedur kajian telah membantu murid berfikir secara sistematik dan kritikal. Selain itu, rutin berfikir dan teknik SCAMPER membolehkan murid untuk melanjutkan penerokaan idea, lantas membolehkan murid untuk menjana lebih banyak idea.

Penggunaan platform ICT pula membolehkan murid berkongsi idea dan meneruskan perbincangan mereka di luar bilik darjah. Ini memberi murid ruang untuk meneroka lebih banyak idea lain yang bersesuaian dengan tema yang diberi.

KESIMPULAN

Setelah kajian ini dijalankan, rumusan yang dicapai ialah teknik-teknik yang digunakan berkesan untuk membantu murid menjana idea secara sendiri serta mengembangkan idea mereka. Berdasarkan tinjauan yang dijalankan, 100% murid setuju bahawa prosedur yang digunakan menarik, dapat merangsang minda mereka dan 94% murid-murid lebih yakin untuk menulis karangan berdasarkan tajuk yang diberi.

Namun begitu, pengajaran ini masih boleh diperbaik bagi meningkatkan



lagi mutu penulisan murid-murid. Bagi kitaran yang seterusnya, guru akan terus memperhalus prosedur pengajian ini dan menerapkan soalan-soalan pemikiran aras tinggi (*Higher Thinking Order Questions*) dengan harapan membimbing murid-murid ini ke arah kecemerlangan.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Siti Rashidah Abdul Karim
2. Nor Hazwani Harun Rushid
3. Jumilah Ahmad
4. Sabrina Samsuri
5. Azlina Wagiman
6. Hyeryanti Suradi

RUJUKAN

Grabill, J., & Hicks, T. (2005). *Multiliteracies Meet Methods: The Case for Digital Writing in English Education*. *English Education*37(4), 301-311. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/40173204>

Lind, V. R. (2014). Into the Deep: Mindful Music Learning. *General Music Today*. Vol. 27 Issue 2, p18-21. 4p. Retrieved from: [https://ap01.alma.exlibrisgroup.com/view/action/uresolver.do?operation=resolveService &package_service_id=1930683580002191&institutionId=2191&customerId=2190](https://ap01.alma.exlibrisgroup.com/view/action/uresolver.do?operation=resolveService&package_service_id=1930683580002191&institutionId=2191&customerId=2190)

Simpson, A. (2010). *Integrating technology with literacy: using teacher-guided collaborative online learning to encourage critical thinking*. *Research in Learning Technology*, Vol.18(2). Retrieved from: <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/881>
Project Zero Fifty Years. Retrieved from: <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>

