

Penggunaan Rutin Berfikir Permainan Penerangan dalam Pengajaran Interaksi Lisan

Shaheeda Mohamed Ariffin

shaheeda_mohamed_ariffin@moe.edu.sg

Dian Fitriani Abdol Malik

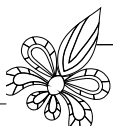
dian_fitri_abdol_malik@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Corporation

Abstrak

Berdasarkan markah peperiksaan SA2 2016, murid-murid didapati menghadapi kesukaran dalam menjawab bahagian perbualan berdasarkan topik. Keadaan ini amat membimbangkan kerana mereka akan menduduki peperiksaan PSLE 2017 yang menggunakan format baharu. Kajian ini dijalankan dengan tujuan meningkatkan keupayaan murid bertutur dengan fasih berasaskan klip video yang mereka tonton. Pada masa yang sama kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan rutin berfikir Permainan Penerangan dalam menjana idea bagi membina kemahiran lisan murid. Subjek kajian merupakan murid Darjah 5 yang menduduki peperiksaan PSLE pada tahun 2017. Rutin berfikir Permainan Penerangan telah dipilih sebagai instrumen kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan, 62.7% murid mendapat markah kepujian dalam bahagian perbualan berasaskan klip video. Penggunaan rutin berfikir telah dapat membina kemahiran berfikir murid sekali gus membuat mereka menyusun idea dengan lebih baik.

Kata Kunci: rutin berfikir, klip video, kemahiran berfikir, interaksi lisan, keberkesanan



PENGENALAN

Pendekatan Menjadikan Pemikiran Jelas atau *Making Thinking Visible* (MTV) mampu merangsang murid-murid untuk berfikir dengan lebih tersusun, mengambil inisiatif dan memperbaiki pembelajaran mereka sendiri. Dengan adanya rutin berfikir, guru dapat melihat hasil pemikiran murid-murid. Namun, rutin berfikir yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tahap keupayaan murid. Selain itu, guru juga harus melakarkan rancangan pelajaran yang sesuai demi mencapai objektif pembelajaran. Guru juga perlu membimbing murid mencatatkan hasil pemikiran secara sistematik dan berstruktur. Dengan cara demikian rutin ini mampu meningkatkan pemahaman murid.

Pada tahun 2017, Unit Bahasa Melayu Sekolah Rendah Corporation mula mengaplikasikan penggunaan rutin berfikir dalam pengajaran komponen lisan untuk murid-murid Darjah 5. Rutin tersebut membantu dalam pembangunan kemahiran berfikir murid-murid. Murid-murid telah didedahkan pada rutin berfikir Permainan Penerangan (PP) dalam membantu murid-murid menyusun idea-idea mereka yang berkaitan dengan klip video yang ditonton.

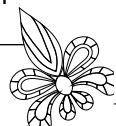
PERNYATAAN MASALAH

Tahun 2017 merupakan kali pertama murid-murid menduduki format ujian lisan PSLE yang baharu. Berdasarkan markah peperiksaan SA2 pada tahun 2016, murid-murid didapati menghadapi kesukaran dalam menjawab soalan bagi komponen perbualan berdasarkan topik. Selain itu, budaya berfikir dalam kalangan murid didapati kurang menyerlah dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu. Budaya berfikir harus wujud dalam proses pembelajaran setiap murid. Secara purata, murid-murid masih lemah dalam menjana idea dan mengembangkan idea mereka dalam perbualan. Perkara ini menjejaskan prestasi mereka selain menghambat keupayaan ketika menjawab soalan-soalan aras tinggi dalam latihan atau peperiksaan. Justeru, satu usaha telah dilakukan untuk menggunakan rutin berfikir bagi membantu murid mengatasi kelemahan ini.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan keupayaan murid bertutur dengan fasih bagi kemahiran



- lisan;
2. menilai keberkesanan rutin berfikir Permainan Penerangan (PP) dalam menjana idea; dan
 3. menggalakkan murid berfikir secara kritis dalam pembelajaran.

KAJIAN LEPAS

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Ron Ritchhart (2015), *Thinking Routines* atau rutin berfikir mewujudkan budaya berfikir murid secara lebih teratur dan berstruktur. Rutin berfikir sangat berkesan bagi meningkatkan pengembangan idea murid dan penglibatan murid secara aktif di dalam kelas.

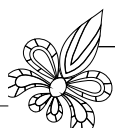
Kajian yang dijalankan oleh Tishman dan Palmer (2006) pula menjelaskan matlamat yang hendak dicapai dengan penggunaan rutin berfikir dalam pengajaran. Menurut mereka, penggunaan rutin berfikir dapat melibatkan murid secara aktif dalam perbincangan. Hal ini akan mencetuskan budaya berfikir dalam kalangan murid. Selain itu, murid juga dapat mendalami isi kandungan pelajaran tersebut. Murid diberi ruang untuk bertanya secara kritis hal-hal yang mereka kurang pasti yang berkaitan dengan pelajaran tersebut.

Nurhiza Mohamed dan Nurul Hidana Ahmad telah menjalankan kajian bertajuk Penggunaan Rutin Berfikir dalam Pengajaran Golongan Kata (2017). Menurut kajian mereka, penggunaan rutin berfikir dapat membantu murid dalam menguasai golongan kata dengan efektif.

Nur Ain Mohamed Amin dan Farhati Kamsani (2016) pula menjalankan kajian yang menerapkan rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya. Dapatan kajian mereka menunjukkan rutin berfikir telah dapat meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi murid.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan rutin berfikir yang diusulkan oleh Ritchhart R., Church M. dan Morrison K (2011). Rutin berfikir dapat dibahagikan kepada tiga kelompok, iaitu rutin mengenalkan dan meneroka idea, rutin untuk mensistesis dan menyusun idea dan rutin memperdalam idea. Rutin Permainan Penerangan akan digunakan sebagai instrumen kajian ini. Selain itu, kajian ini turut menggunakan strategi pembelajaran kooperatif yang disarankan oleh Marilla Svinivki dan Wilbert



J. McKeachie (2011).

Subjek Kajian

Subjek kajian ini terdiri daripada murid-murid Darjah 5 Bahasa Melayu. Demografi murid-murid secara purata terdiri daripada dua kelompok utama, yakni murid-murid yang berada pada tahap melebihi aras kebolehan dan murid pada aras kebolehan. Justeru, mereka tergolong dalam kalangan murid-murid yang berkeupayaan tinggi dan berkeupayaan sederhana. Kelas pertama melibatkan 31 pelajar manakala kelas kedua terdiri daripada 29 pelajar. Komponen interaksi lisan ini dilakukan untuk melatih dan meningkatkan keupayaan murid-murid menjawab soalan perbualan berdasarkan klip video mengikut format PSLE tahun 2017.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan ialah rutin berfikir PP. Keupayaan murid dinilai melalui idea-idea yang dijana oleh mereka selepas menonton video. Pemerhatian guru terhadap sikap dan pemahaman murid menggunakan rutin berfikir turut diambil kira dalam kajian ini. Tugas kerja berkumpulan dan berpasangan memberi ruang kepada murid untuk berlatih dan berkongsi idea ketika sesi perkongsian.

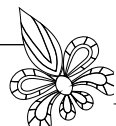
Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan pada penggal kedua dan keempat tahun 2017. Kajian ini meliputi dua kitaran. Data yang dikumpulkan pada akhir kajian dianalisis untuk melihat keberkesanan rutin berfikir ini dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Langkah pertama

Guru menerangkan rutin berfikir PP kepada murid secara eksplisit. Rutin berfikir Permainan Penerangan ini merangkumi empat langkah, iaitu:

1. Namakan objek
2. Terangkan ciri-cirinya
3. Berikan sebab
4. Bina pandangan lain/alternatif



Langkah kedua

Guru menunjukkan klip video untuk pengajaran hari tersebut. Murid-murid digalakkan untuk memikirkan isu-isu yang terkandung dalam video dengan berpandukan soalan-soalan rutin berfikir PP. Murid-murid digalakkan untuk berfikir secara sistematik dan teratur dan menghuraikan repons mereka dengan penggunaan contoh-contoh untuk menyokong jawapan mereka.

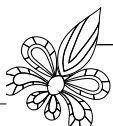
Langkah ketiga

Selepas murid-murid mencatatkan respons, mereka diberikan peluang berkongsi idea-idea dengan rakan-rakan. Secara bergilir-gilir, murid akan mengutarakan respons mereka di samping memberikan hujah-hujah bagi menyokong jawapan mereka. Sesi pembelajaran kooperatif ini membantu murid-murid untuk meningkatkan keyakinan diri untuk bertutur secara spontan.

Pada kitaran pertama, guru menunjukkan video Makanan Istimewa (Unit 4, Buku Mekar). Berpandukan rutin berfikir PP, murid-murid dikehendaki mengingat semula idea-idea berkaitan makanan unik yang terdapat dalam klip video. Mereka kemudiannya digalakkan untuk mengaitkan idea tersebut dengan pengalaman sedia ada mereka. Mereka juga digalakkan untuk menerangkan ciri-ciri makanan tersebut. Selain itu, murid-murid digalakkan untuk memikirkan sebab makanan itu dianggap unik.

Pada kitaran kedua, guru menggunakan klip video yang berkaitan dengan sikap. Soalan-soalan yang terdapat dalam rutin berfikir memandu murid untuk menyusun dan mengembangkan idea mereka berkaitan dengan tema yang terdapat dalam video. Soalan-soalan yang diajukan kepada murid berdasarkan rutin berfikir PP adalah seperti berikut:

1. Namakan objek dan namakan tema yang terdapat dalam video
2. Terangkan ciri-cirinya. Nyatakan ciri-ciri/contoh sikap negatif yang terdapat dalam video.
3. Berikan sebab mengapa kita tidak harus mencontohi sikap watak tersebut?
4. Bina pandangan lain/alternatif. Apakah yang boleh dilakukan untuk mengelakkan vandalisme?



Untuk soalan pertama dan kedua, murid-murid harus mengenal pasti tema yang terdapat dalam klip video tersebut. Mereka kemudiannya harus mengemukakan contoh-contoh perbuatan yang berkaitan dengan tema tersebut. Soalan ketiga memerlukan murid untuk menilai sama ada perbuatan yang terdapat dalam video itu wajar dicontohi atau tidak. Murid dikehendaki memberikan sebab-sebab bagi menyokong jawapan mereka. Mereka juga digalakkan mengemukakan saranan-saranan untuk mengelakkan perbuatan vandalisme.

Selain itu, penggunaan rutin berfikir PP ini memerlukan murid-murid untuk mengaitkan idea dan pendapat mereka agar mereka lebih fokus dan yakin ketika bertutur. Analisis dapatan kajian memperlihatkan keberkesanan rutin tersebut.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

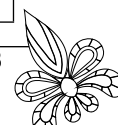
Secara keseluruhannya, dapatan kajian mendapati peningkatan markah yang ketara dalam peperiksaan SA1 dan SA2 untuk perbuatan berdasarkan klip video. Jadual 1 di bawah menunjukkan bahawa peratusan murid yang mendapat kepujian melonjak sebanyak 15.3 peratus.

Jadual 1: Taburan Markah Pelajar

PEPERIKSAAN	LULUS (%)	KEPUJIAN (%)
SA1	93	47.4
SA2	94	62.7

Jadual 2: Contoh Hasil Kerja Murid bagi Tema Jenis Makanan Orang Asia

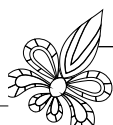
Langkah Rutin	Soalan Panduan	Respons Murid
Namakan objek	Namakan sifat atau objek yang awak lihat.	<ul style="list-style-type: none"> • Sejenis makanan, serangga, hitam, banyak kaki
Terangkan ciri-cirinya	Bagaimanakah makanan itu disediakan?	<ul style="list-style-type: none"> • Dicampur dengan cuka dan diperap selama satu jam • Digoreng garing • Bersama kentang dengan sayur hiris digoreng



Berikan sebab	Mengapakah mereka makan makanan tersebut? Apakah yang awak fikirkan?	<ul style="list-style-type: none"> • Makanan itu berkhasiat untuk mereka • Makanan itu makanan tradisional mereka
Bina pandangan lain/alternatif	Apakah nama makanan itu? Adakah awak akan makan makanan itu?	<ul style="list-style-type: none"> • Pohon semut • Semut askar • Saya tidak mahu makan semut goreng walaupun saya berasa lapar

Jadual 3: Contoh Hasil Kerja Murid bagi Tema Vandalisme

Soalan	Kumpulan Murid Praaras Kebolehan	Kumpulan Murid Pada Aras Kebolehan dan melebihi Aras Kebolehan
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Vandalisme • Tidak bertanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Vandalisme (merosakkan harta benda awam, di sekolah) Sifat tidak bertanggungjawab
Ciri-ciri	<ul style="list-style-type: none"> • Menconteng meja • Bermain dengan 'pam' tandas • Membazir tisu • Memasukkan tisu ke dalam tandas 	<ul style="list-style-type: none"> • Menconteng meja dengan gambar dan kata-kata kesat • Membazir tisu di tandas • Memasukkan tisu ke dalam tandas • Bermain dengan pam tandas
Sebab-sebab	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusahkan pengguna lain • Menyusahkan ibu bapa untuk membayar ganti rugi 	<ul style="list-style-type: none"> • Merosakkan harta benda awam di sekolah, harta benda awam adalah tanggungjawab semua murid • murid yang lain tidak dapat menggunakan tandas Mengotorkan sekolah
Saranan lain	<ul style="list-style-type: none"> • Menampal poster di kelas/ tandas • Berikan cara lain untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendenda pesalah, membersihkan sekolah • Menampal poster di



	pelajar melukis, contoh melukis graffiti.	tandas <ul style="list-style-type: none"> Perhimpunan sekolah atau dalam pengajaran sivik dan moral, menekankan nilai bertanggungjawab terhadap harta benda awam
--	---	---

Jadual di atas memaparkan respons murid-murid terhadap klip video yang ditonton. Dapatan ini menunjukkan bahawa rutin berfikir PP membolehkan murid-murid untuk meneroka tema video tersebut dan menyusun serta menyelaraskan idea-idea mereka berpandukan soalan-soalan yang diberikan. Jawapan mereka jelasnya menjadi lebih teratur dan berstruktur berpandukan alat rutin berfikir yang disediakan.

Selain itu, setiap murid diberi peluang melibatkan diri secara aktif dalam mengemukakan pendapat dan respons mereka. Sikap positif dan keterbukaan minda terhadap respons dan idea rakan-rakan sedarjah jelas kelihatan dalam perbincangan berkumpulan. Pelibatan murid-murid dalam sesi perkongsian idea turut meningkat.

Rutin berfikir PP mengembangkan pemikiran murid secara berperingkat dan kritis. Dengan berpandukan rutin ini, mereka lebih berkeyakinan untuk bertutur dan mengemukakan respons terhadap isu-isu yang terdapat di dalam klip video. Namun begitu, guru masih mendapati ada respons murid masih memerlukan peningkatan kerana murid tidak memberikan huraian dan contoh-contoh untuk menyokong respons mereka. Bagi menangani masalah ini, guru menerapkan teknik penyoalan supaya murid dapat mengembangkan respons yang diberikan. Guru juga boleh menghasilkan templat rutin berfikir PP dengan menerapkan lagi beberapa soalan rangsangan bagi murid-murid yang lemah.

KESIMPULAN

Dapatan kajian ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan rutin berfikir Permainan Penerangan dapat membantu murid untuk menyatakan respons mereka terhadap isu-isu yang terkandung dalam video secara sistematik dan tersusun. Keberkesanan rutin ini telah mendorong guru untuk menerapkan rutin ini dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu, bukan sahaja bagi



pelajaran lisan.

Sebagai langkah selanjutnya, para pengkaji akan membina sebuah pakej lisan bagi pelajar Darjah 5 dan 6 untuk digunakan sebagai latihan pengukuhan pelajaran lisan berdasarkan klip video sebagai stimulus. Murid-murid akan didedahkan pada pelbagai tema video dan mereka boleh menggunakan soalan-soalan yang terdapat dalam rutin berfikir Permainan Penerangan. Rutin ini diharapkan dapat meningkatkan keupayaan mereka bertutur dengan fasih dalam pelbagai konteks.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Durrah Adam

RUJUKAN

Ron Ritchart (2015). *Creating cultures of thinking*. San Francisco: Jossey-Bass.

Ritchart R., Church M. & Korrson K. (2011). *Making thinking visible: How to promote engagement, understanding and independence for all learners*. San Francisco: Jossey-Bass.

Nurhiza Mohamed dan Nurul Hidana Ahmad (2017). Penggunaan rutin berfikir dalam pengajaran golongan kata dalam Seminar Bahasa Melayu, Menyempurnakan Kata Menyampaikan Makna, hlm. 483-493. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.

Marilla Svinivki, Wilbert J. McKeachie (2011). *McKeachie's teaching tips: Strategies, research and theory for college and university teachers; Thirteen Edition*. USA: Cengage Learning.

