

1

WEB 2.0 DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Zuraidah Saidin

Sekolah Rendah Beacon

ABSTRAK

Walaupun pembelajaran kolaboratif dengan sokongan komputer (CSCL) merupakan satu pendekatan yang kian meningkat penggunaannya dalam dunia pendidikan, kajian menunjukkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di peringkat sekolah rendah masih merupakan satu cabaran bagi guru. Kajian ini memperlihatkan kesan penggunaan *Web 2.0* dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dan pada waktu yang sama membentuk *e-portfolio* murid. Pengajaran dan pembelajaran ini memberikan fokus kepada penggunaan alat-alat ICT, seperti *Wallwisher* dan *Kidblog* yang menjadi platform pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkesan. *Wallwisher* merupakan platform menarik yang digunakan dalam sesi perbincangan dan pembelajaran, khususnya penulisan karangan. Melalui wadah ini segala idea dan pendapat murid dapat dirangkum dan dimuat naik secara langsung. Maklum balas murid dan guru juga dapat disampaikan secara spontan. Ruang refleksi dan hasil kerja murid yang dimuat naik dalam *Kidblog* menjadi satu platform *e-portfolio* dan wadah perkongsian antara murid. Melalui *Kidblog*, murid membuat refleksi akan hasil kerja dan dapatan yang mereka kumpulkan. Hasil kajian menunjukkan bahawa pembelajaran kolaboratif dengan sokongan komputer ini dapat membantu meningkatkan pemahaman murid, merangsang minat mereka dan menggalakkan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid.

Pengenalan

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi kini membuka lebih banyak peluang kepada murid untuk meneroka dan meraih pengetahuan dalam alam

maya. Teknologi kini mempunyai manfaat motivasi yang berupaya untuk menarik murid agar turut aktif dalam pembelajaran. Teknologi juga membantu murid mengekalkan minat dan menggalakkan pembelajaran sendiri. Minat murid akan turut meningkat apabila dapat mengakses bahan-bahan sedia ada, informasi terkini dan juga input langsung daripada rakan dan guru. Maka itu, platform yang sesuai harus digunakan oleh guru agar pembelajaran kolaboratif dengan sokongan komputer (CSCL) dapat dimanfaatkan sepenuhnya oleh murid serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Permasalahan yang dihadapi oleh murid masa kini ialah kekurangan minat untuk turut aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional menggunakan pena dan kertas dan berpusatkan guru sahaja membuat murid hilang minat dan seringkali menjadi pasif lantas membuat pembelajaran itu bersifat satu hala dan membosankan. Platform seperti *Wallwisher* berupaya menjadikan pembelajaran lebih aktif; setiap murid diberikan peluang menyumbang idea dan pendapat serta maklum balas guru dan rakan dapat diberikan secara langsung. Platform yang sentiasa tersedia di alam maya ini membenarkan murid merujuk kembali dan meninjau pembelajaran mereka pada bila-bila masa. *Kidblog* pula berupaya menjadi *e-portfolio* untuk murid mengumpulkan hasil kerja mereka dalam ruang yang membolehkan mereka merujuk dan membuat renungan terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan.

Kertas kajian ini akan memberikan tumpuan terhadap penggunaan *Wallwisher* dan *Kidblog* dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dalam meningkatkan pemahaman murid, merangsang minat dan menggalakkan pembelajaran sendiri.

Kajian Lepas

Dengan perkembangan teknologi yang kian meluas, integrasi *ICT* dalam pembelajaran semakin mendapat perhatian guru. Guru harus membuat perancangan dengan teliti sebelum memulakan integrasi *ICT* dalam kurikulum. Guru harus bijak memilih kaedah *ICT* yang sesuai bagi menepati objektif dan konteks pengajaran, mengubah suai bahan sedia ada ataupun membangunkan persekitaran yang sesuai bagi memastikan pelibatan murid dalam pembelajaran.

Menurut Woodrff & Brett (1993), komunikasi bertulis akan lebih efektif jika bergabung dengan komunikasi bersemuka (*face-to-face*) kerana komunikasi sedemikian memerlukan pemikiran secara ekstensif. Newman, Webb, & Cochran (1997) menjelaskan proses penulisan itu menggalakkan murid membuat refleksi yang dapat membantu meningkatkan tahap pembelajaran seperti menganalisis, sintesis, menilai dan juga menimbulkan pemikiran yang lebih jelas.

Jonassen (2008) berpendapat bahawa pembelajaran murid juga akan menjadi lebih bermakna jika mereka terlibat secara aktif dan membuat refleksi pengalaman dengan bercerita semula. Melalui catatan refleksi dalam *Kidblog*, murid mempunyai ruang untuk meluahkan pengalaman yang diraih melalui penulisan dan membuat renungan aktiviti dengan menggunakan kosa kata yang sesuai.

Kaedah Kajian

Kajian kuantitatif telah dipilih memandangkan matlamat utama kajian ini adalah untuk membuktikan bahawa penggunaan *Web 2.0* berupaya meningkatkan pemahaman pelajar, merangsang minat dan menggalakkan pembelajaran sendiri. Pemantauan dan pemerhatian rapi diambil bagi mengumpul data yang diperlukan. Mutu setiap karangan dinilai dan peratusan lulusan karangan murid diambil kira bagi melihat sejauh mana keberkesanan alat yang digunakan ini.

Subjek Kajian

17 pelajar Darjah 4 terlibat dalam kajian ini. Pelajar telah didedahkan kepada penggunaan komputer dan *ICT* sejak di peringkat satu. *Wallwisher* merupakan satu platform yang tidak asing bagi kumpulan kajian ini. *Wallwisher* telah digunakan sebagai wadah pengajaran bahasa Melayu dan murid telah didedahkan kepada cara penggunaannya.

Pelaksanaan Kajian

Dengan adanya platform perbincangan dan ruang untuk berkongsi idea secara maya, murid melibatkan diri dengan aktif, lebih berminat serta mencuba memberikan idea yang baik kerana bahan yang dikongsi itu akan menjadi tatapan rakan sekelas. Penjanaan idea dilakukan secara serentak dalam komputer yang

berbeza dan semua input dapat dilihat secara langsung oleh semua pelajar. Pembelajaran kolaboratif berlangsung apabila murid harus mengambil kira respons yang diberikan oleh rakan mereka dan menjana idea selanjutnya bagi menyampaikan respons mereka pula. Pembelajaran ini menjadi lebih inklusif kerana setiap murid perlu memainkan peranan dalam perbincangan dan perkongsian yang dijalankan di laluan *Wallwisher*. Pembelajaran ini juga amat memanfaatkan murid yang berat mulut dan malu untuk menyuarakan pendapat atau idea mereka secara lisan mengikut pendekatan konvensional.

Wadah *Kidblog* pula digunakan sebagai platform utama pautan *Wallwisher* agar murid sentiasa ada jalinan utama. Hal ini membolehkan murid merujuk kembali setiap perbincangan dan perkongsian yang dijalankan. Cara ini menggalakkan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid. Setiap rujukan mengenai perkara yang dikongsi dan dibincangkan sentiasa ada di alam maya dan murid boleh mengaksesnya pada bila-bila masa.

Ruang perkongsian juga dijalankan di platform *Kidblog* ini. Karangan murid dapat dimuatnaikkan dalam blog mereka sendiri. Murid lain dapat mengakses dan membaca karangan-karangan yang ditulis oleh rakan sekelas dan memberikan respons mereka. Jalinan ini juga membenarkan mereka membaca, menilai dan memperoleh pengajaran untuk memperbaiki hasil tulisan mereka.

Kidblog juga bertindak sebagai satu ruang *e-portfolio*, yang membolehkan murid menyimpan hasil kerja mereka. *Kidblog* membenarkan murid menulis blog dan membuat refleksi mengenai aktiviti-aktiviti serta pembelajaran yang dijalankan.

Prosedur Kajian

Pengajaran dan pembelajaran penulisan karangan telah dijalankan menggunakan platform *Wallwisher* dan *Kidblog*. Pelaksanaan ini telah dijalankan selama tiga sesi sepanjang 90 minit.

Sesi pertama

- (a) Murid telah diberikan karangan bergambar dan diajak berbincang mengenai jalan cerita secara lisan. Murid diperkenalkan kepada soalan jenis

'Socratic' yang melibatkan jenis soalan yang berbentuk andaian, anggapan, alasan dan sebab. Murid juga diajar mengenai unsur klimaks dan konflik dalam jalan cerita.

- (b) Murid kemudian dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan ditugaskan untuk memberikan perkataan atau frasa yang berkaitan dengan gambar yang diberikan. Murid harus menggunakan penyoalan 'Socratic' dalam melahirkan perkataan dan frasa yang berkaitan. Pelajar diberikan sepuluh minit untuk berbincang dalam kumpulan dan menulis respons dalam *Wallwisher*. Pautan *Wallwisher* telah disediakan di dalam *Kidblog*.
- (c) Setiap kumpulan membuat pembentangan ringkas mengenai respons mereka. Murid dan guru memberikan maklum balas secara lisan. Dengan menggunakan platform *Wallwisher* yang sama, murid kemudian menokok tambah respons yang ada.
- (d) Murid dan guru membuat kesimpulan dan murid menaip karangan mereka menggunakan *Words*. Murid memuatnaikkan hasil karangan mereka di dalam *Kidblog*.

Sesi kedua

Murid menerima kembali karangan mereka yang telah disemak untuk dibaiki. Guru berbincang dengan murid tentang kesilapan umum yang dibuat dan lanjutan isi yang diperlukan. Murid memuatnaikkan draf terakhir.

Sesi ketiga

Murid menerima hasil kerja yang telah dimarkahkan. Guru berbincang bersama murid mengenai kesilapan umum dan contoh karangan yang baik. Murid digalakkan membaca karangan rakan sekelas yang lain dan memberikan komen. Murid juga digalakkan membuat refleksi terhadap hasil karangan mereka.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian berdasarkan pemerhatian guru terhadap respons dan pelibatan murid di dalam kelas serta tugas yang dihasilkan oleh murid menunjukkan

kesan yang menggalakkan. Karangan pertama yang dibina murid pada awalnya agak lemah. Sebilangan kecil murid (Tahap 1) menghadapi masalah memberikan respons yang baik dalam *Wallwisher* dan juga dalam membina ayat yang baik dalam karangan mereka. Namun karangan seterusnya menunjukkan pementakan yang baik. Pencapaian murid meningkat 97% dan mutu karangan yang dibina menunjukkan kematangan. Murid telah menggunakan respons yang dijalankan di dalam *Wallwisher* dalam isi karangan. Karangan yang baik yang dihasilkan oleh murid (Tahap 3) menjadi perangsang dan sandaran untuk memperbaiki karangan murid-murid yang lain.

Murid menunjukkan sikap yang positif akan penggunaan *Wallwisher* dan *Kidblog* dalam pengajaran dan pembelajaran karangan. Proses perbincangan secara lisan dan kemudian diikuti dengan penyampaian respons dalam *Wallwisher* telah menggalakkan pelibatan aktif murid. Murid amat teruja untuk melihat respons mereka tercatat di *Wallwisher* secara langsung. Murid yang lebih baik pula tidak teragak-agak menokok tambah respons mereka dalam kumpulan lain.

Perbincangan secara kumpulan sebelum mencatat respons telah berupaya membawa murid terhadap pemahaman lanjut mengenai penyoalan jenis 'Socratic' dan respons yang diperlukan. Murid memahami respons yang dijangkakan dan lebih teliti dalam memberikan respons mereka kerana sedar karangan itu akan dibaca oleh rakan sekelas.

Pautan *Wallwisher* yang mengetengahkan hasil perbincangan dan idea mereka di dalam *Kidblog* membantu murid menjana idea dan menggunakan perkataan dan frasa yang baik dalam penulisan karangan mereka. Murid dapat merujuk hasil kerja mereka pada bila-bila masa yang diperlukan.

Proses memuatnaikkan hasil karangan mereka dalam *Kidblog* telah menjadikannya satu platform perkongsian antara murid. Murid dapat saling mempelajari antara satu sama lain dan hal ini membantu mereka menilai dan menggunakannya sebagai bahan pengajaran. Dengan adanya karangan mereka di alam maya dan peka akan hasil penulisan yang boleh dibaca oleh rakan sekelas, murid lebih prihatin untuk menulis karangan yang lebih baik. *Kidblog* juga menjadi platform simpanan bagi murid untuk merujuk dan membuat refleksi terhadap hasil kerja mereka.

Hasil pemerhatian ini menunjukkan bahawa kesan penggunaan *ICT* yang dilalui oleh murid amat baik. Murid memberikan maklum balas yang positif akan konsep perbincangan dan olahan idea yang dijalankan melalui alam maya. Murid yang lemah juga turut meraih manfaat melalui modeling. Murid yang pendiam dan malu juga turut aktif dalam memberikan respons.

Catatan refleksi murid dalam *Kidblog* juga memberangsangkan. Rata-rata murid berasa seronok melihat hasil kerja mereka dimuat naik di dalam blog dan dapat membaca karangan rakan yang lain. Mereka berpendapat respons dan perbincangan yang diberikan di dalam *Wallwisher* banyak membantu mereka membina karangan yang lebih bermutu dan pada waktu yang sama membuat mereka lebih yakin untuk menghasilkan karangan yang terbaik, kerana sedar karangan mereka akan dikongsi dan dibaca oleh murid lain.

Cabaran

Antara cabaran yang dihadapi semasa menjalankan pembelajaran ini adalah dalam memastikan murid memuatnaikkan hasil karangan mereka pada masa yang ditetapkan memandangkan tidak semua murid mempunyai komputer dan jalinan Internet di rumah. Walaupun murid boleh menggunakan komputer riba peribadi yang disediakan oleh pihak sekolah, ada murid yang tidak mempunyai jalinan Internet di rumah. Sering kali tugas harus dilengkapkan di rumah dan hal ini menghambat murid yang menggunakan komputer riba milik sekolah.

Kelewatan penghantaran karangan bererti guru tidak berupaya menyemak dan memulangkannya tepat pada waktunya, lantas mengganggu proses pembelajaran. Kelonggaran diberikan kepada murid yang tidak mempunyai jalinan Internet untuk menghantarnya menggunakan alat *thumbdrive*, menjadikan tugas guru pula untuk memuatnaikkan hasil kerja atas nama murid. Ada murid pula tidak mempunyai komputer dan terpaksa menghantarnya dalam bentuk bercetak. Bagi memastikan murid berpeluang untuk terlibat sama pembelajaran maya, masa terpaksa diperuntukkan bagi murid untuk menulis semula dalam bentuk *Words*.

Maka itu cabaran masa masih menjadi hambatan bagi kelancaran pelaksanaan ini. Namun, manfaat penggunaan *Web 2.0* dalam pengajaran dan pembelajaran melebihi cabaran yang harus ditangani.

Kesimpulan

Dapatan yang diraih melalui kajian ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan *Web 2.0* dapat membantu meningkatkan pembelajaran murid. Tinjauan terhadap kajian yang menunjukkan keberkesanan pendekatan *Web 2.0* terhadap pembelajaran menguatkan lagi keinginan untuk menyesuaikan penggunaan *ICT* dalam pelaksanaan ini.

Kesimpulannya, *Web 2.0* telah berjaya meningkatkan minat murid terhadap konsep perbincangan dan penulisan karangan. Penulisan karangan tidak lagi dilihat sebagai sesuatu yang sukar dan membosankan. Alat *Web 2.0* berjaya meningkatkan mutu pembelajaran murid.

Rujukan

- Herrington, J., Reeves, C. T., & Oliver, R., (2000). Authentic Tasks Online : Synergy among learner, task, and technology. *Distance Education, Vol 27, No 2, 223-247.*
- Jonassen, D., Howland, J., Marra, R.M. & Chrismond, D., (2008). *Meaningful Learning with Technology.* Pearson Prentice Hall, New Jersey, USA.
- Wang, Q.Y., Woo, H.L., & Chai, C.S. (2010). Affordances of ICT tools for learning. *ICT for self-directed and collaborative learning, 70-79.*
- Woodruff, E. & Brett, C. (1993). Fostering scholarly collaboration in young children through the development of electronic commenting. *Research in Education, 50, 83-95.*