

13

MENINGKATKAN KEUPAYAAN PELAJAR MENJAWAB SOALAN KEFAHAMAN DAN KARANGAN DENGAN MENGGUNAKAN PENYUSUN GRAFIK

Zainah Mohamed
Sekolah Menengah Ping Yi

ABSTRAK

Pelajar sering menghadapi masalah menjawab soalan kefahaman yang memerlukan mereka memahami mesej yang tersurat dan tersirat dalam teks yang dibaca. Bahagian kefahaman subjektif merupakan bahagian yang mengandungi peratusan markah yang tinggi. Kegagalan menjawab soalan tersebut dengan baik akan menjejaskan prestasi seorang pelajar. Kertas kerja ini bertujuan untuk membantu pelajar menjawab soalan kefahaman dan menulis karangan melalui penggunaan penyusun grafik.

Pengenalan

Penggunaan penyusun grafik dalam pengajaran dan pembelajaran bukanlah suatu perkara yang baharu. Penggunaan penyusun grafik telah diterapkan dalam pembelajaran pelbagai mata pelajaran. Mata pelajaran Sains merupakan subjek yang paling sering menggunakan penyusun grafik dalam pengajaran dan pembelajaran diikuti oleh subjek Pengajian Sosial dan Matematik. Namun sejak akhir-akhir ini, penggunaan penyusun grafik juga sering diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Dalam kajian ini, guru telah menggunakan penyusun grafik sebagai salah satu strategi bagi membantu pelajar memahami petikan kefahaman.

Pengajaran dan pembelajaran menggunakan penyusun grafik dengan memecahkan idea keseluruhan teks bacaan berdasarkan konsep, sebab dan kesan, menulis nota, membezakan dan membandingkan konsep, mengatur masalah dan penyelesaiannya serta mengaitkan maklumat dengan idea utama sebenarnya boleh membantu meningkatkan pemahaman pelajar.

Permasalahan

Menjawab soalan kefahaman bukanlah satu perkara yang mudah bagi sebilangan pelajar. Hal ini dapat dilihat dalam kalangan pelajar yang terlibat dalam kajian ini. Para pelajar ini mempunyai tahap penguasaan bahasa Melayu yang lemah. Memahami maksud yang tersurat dan tersirat dalam petikan pemahaman menjadi satu hal yang amat rumit bagi mereka. Jika mereka gagal mengatasi masalah sedemikian, prestasi mereka dalam peperiksaan sudah tentu akan terjejas, apatah lagi bahagian menjawab soalan kefahaman dalam kertas peperiksaan merangkumi jumlah markah yang agak tinggi berbanding dengan bahagian lain dalam kertas peperiksaan.

Tujuan kajian

Kajian ini bertujuan untuk membuktikan bahawa penggunaan penyusun grafik dalam pembelajaran kefahaman dapat membantu pelajar memahami makna tersirat dan tersurat yang terkandung dalam teks kefahaman dengan cara yang lebih mudah. Penggunaan penyusun grafik juga diharapkan dapat membolehkan pelajar menjawab soalan kefahaman subjektif dengan lebih baik.

Soalan kajian

Antara soalan kajian yang akan memandu kajian ini adalah seperti yang berikut:

- a) Bagaimanakah cerpen-cerpen pilihan yang merangkumi konflik, perutusan, watak dan perwatakan dengan menggunakan Peta Cerita dan Penyusun Grafik membantu mencapai matlamat diingini?
- b) Bagaimanakah mengukur keberkesanan menggunakan Peta Minda dan Penyusun Grafik untuk membantu pelajar menjawab soalan yang mencabar dan memahami soalan mengenai isu yang tersirat?

- c) Bagaimanakah mengukur keberkesanan penggunaan Peta Minda dan Penyusun Grafik mempertingkat keupayaan para pelajar menjawab soalan-soalan mencabar?
- d) Bagaimanakah mengukur keberkesanan penggunaan Peta Cerita dan Penyusun grafik menulis karangan bentuk Naratif?
- e) Bagaimanakah mengukur perbezaan pencapaian melalui ujian sebelum dan selepas kajian?

Kajian Lepas

Menurut Tracey Hall dan Nicole Strangman, dari *National Center on Assessing the General Curriculum*, salah satu cara untuk menjadikan sesebuah kurikulum lebih menarik serta dapat membantu pelajar dan guru dalam pengajaran dan pembelajaran adalah dengan menggunakan penyusun grafik. Penyusun grafik boleh dilakar dalam berbagai-bagai bentuk dan didapati mampu memberikan kesan yang positif luasnya terhadap pengajaran dan pembelajaran.

Moore dan Readences's (1984) menjelaskan bahawa penggunaan penyusun grafik dikatakan dapat meningkat dan memperkaya kosa kata pelajar. Bulgren, Schumaker, dan Deshler (1988) pula mengatakan bahawa hasil pembelajaran yang diperoleh melalui penggunaan penyusun grafik begitu luas.

Namun, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberkesanan penggunaan penyusun grafik dalam mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran. Unsur pemboleh ubah yang penting termasuk peringkat kelas kumpulan pelajar, masa pelaksanaan, konteks pengajaran, dan proses pelaksanaan.

Penyusun Grafik boleh diperkenalkan sebagai induksi awal sebelum pengajaran dan pembelajaran dimulakan atau sebagai pasca pengajaran iaitu selepas pelajar didedahkan kepada bahan pembelajaran. Hudson, Lignuaagris - Kraft, & Miller (1993) menyimpulkan bahawa paparan visual boleh dilaksanakan dengan jayanya pada beberapa tahap dan pusingan pengajaran. Bagaimanapun, masa pelaksanaan penggunaan boleh mempengaruhi tahap keberkesanan penggunaan penyusun Grafik.

Dalam semakan menyeluruh Moore & Readence (1984), dilaporkan bahawa masa pelaksanaan ialah faktor penting dalam menentukan darjah peningkatan hasil pembelajaran. Apabila penyusun grafik digunakan sebagai aktiviti pramembaca, peratusan kesan positifnya agak kecil. Sebaliknya jika penyusun grafik digunakan sebagai aktiviti susulan pascabacaan, hasil pembelajaran yang lebih baik dapat diraih.

Oleh itu, usaha untuk mencapai hasil pembelajaran akan lebih berjaya jika penyusun grafik digunakan selepas diberikan bahan pembelajaran. Menurut Carnes (1989) dan Clements Davies dan Ley (1991), tanpa bimbingan guru, penyusun grafik tidak mungkin menjadi alat pembelajaran yang berkesan.

Menurut Gardill & Jitendra (1999) dan Boyle Weishaar (1997), penyusun grafik boleh mempertingkatkan pembelajaran apabila disusuli dengan konteks pengajaran yang jelas dan bimbingan guru.

Definisi

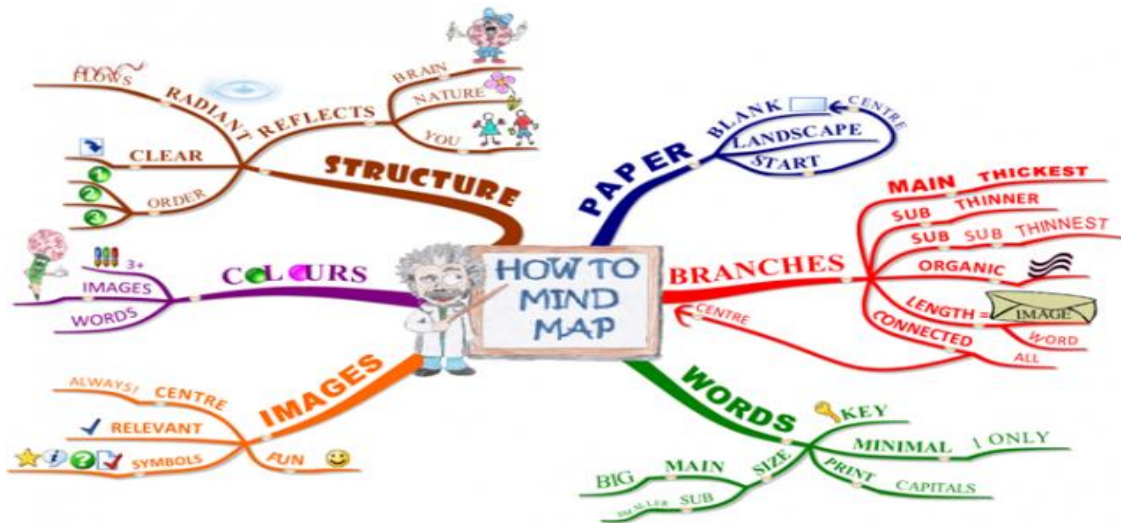
Penyusun grafik merupakan paparan visual dan grafik yang menunjukkan kaitan antara fakta, peristilahan atau idea terhadap tema yang dibincangkan. Kadangkala penyusun grafik juga dirujuk sebagai peta fakta, peta konsep, peta cerita, penyusun kognitif dan konsep gambar rajah.

Terdapat pelbagai bentuk penyusun grafik yang boleh disesuaikan untuk mengatur maklumat-maklumat tertentu. Yang berikut ialah contoh penyusun grafik. Rajah 1 menunjukkan contoh peta minda. Rajah 2 menunjukkan contoh peta konsep. Rajah 3 pula menunjukkan pokok rangkaian. Setiap peta minda mempunyai matlamat yang tertentu dan digunakan bagi tujuan yang berbeza-beza.

Pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran yang sistematik dikatakan dapat membantu pemahaman pelajar dalam bidang-bidang tertentu. Antara proses yang dimaksudkan adalah seperti yang berikut:

- a) menulis nota;
- b) membezakan dan membandingkan konsep;
- c) menggunakan konsep sebab dan kesan atau akibat; dan

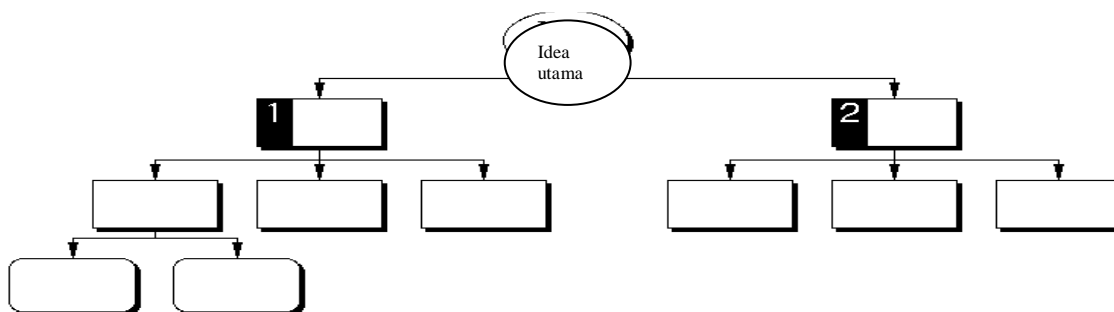
d) menyusun dan mengaitkan masalah dan penyelesaiannya dengan maklumat baharu dan/atau idea utama.



Rajah 1: Peta Minda



Rajah 2: Peta Konsep



Rajah 3: Pokok Rangkaian

Kaedah kajian

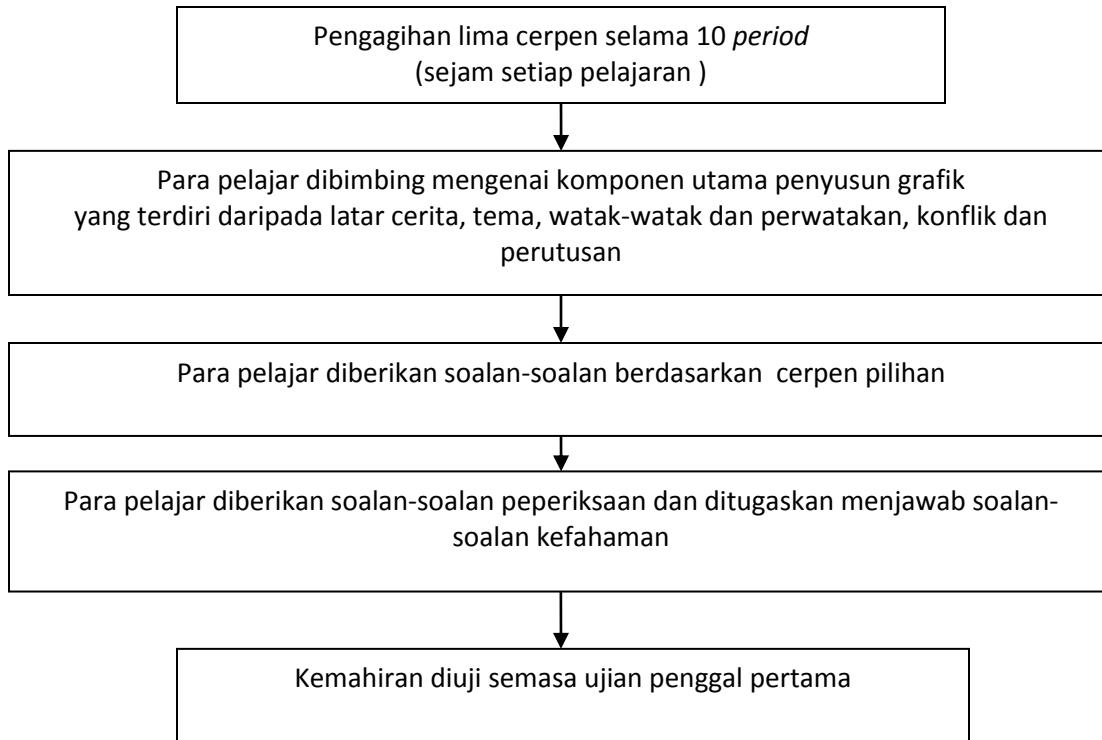
Subjek Kajian

Seramai 38 orang pelajar terlibat dalam kajian ini. Mereka terdiri daripada pelajar menengah dua Normal Akademik dan menengah tiga Normal Akademik. Tahap penguasaan bahasa Melayu pelajar-pelajar ini amat lemah. Pelajar-pelajar yang terlibat ini sering gagal menjawab soalan kefahaman.

Prosedur Kajian

Pada tahap awal, lima buah cerpen telah dipilih daripada Pena Kreatif (Kompilasi Esei Pilihan 2010) dan pelajar telah dibimbing cara melengkapkan penyusun grafik berdasarkan cerpen yang dibaca oleh mereka. Mereka harus menumpukan perhatian pada latar cerita, tema, watak dan perwatakan, konflik dan perutusan. Mereka juga didedahkan kepada frasa berbunga dan peribahasa yang diterapkan dalam penulisan cerpen tersebut. Pada percubaan awal, pelajar didedahkan kepada cerpen daripada penulis mapan menyebabkan mereka tidak dapat bertahan untuk terus memberikan perhatian pada proses pembacaan bahan yang dijalankan.

Rajah yang berikut ialah pemantauan program pembacaan dan penulisan yang dirancang dan diatur sepanjang sesi kajian dijalankan.



Rajah 4: Pemantauan Program Pembacaan

Selepas pelajar menduduki ujian penggal, markah dikira dan markah dalam praujian dan pascaujian bagi penggunaan penyusun grafik dicatatkan.

Dapatan Kajian

Jadual di bawah merumuskan keputusan pelajar setelah menggunakan penyusun grafik.

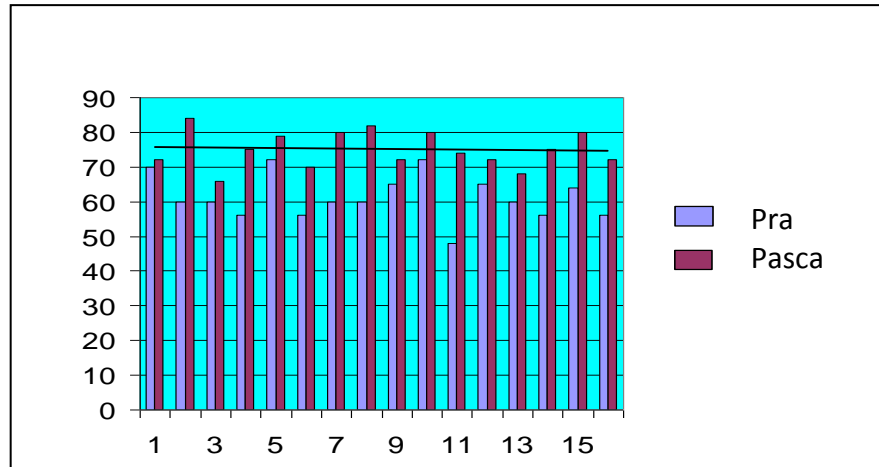
Jadual 1: Keputusan Ujian Pelajar

	Praujian		Pascaujian	
	Men 2NA	Men 3NA	Men 2 NA	Men 3NA
Jumlah Markah	100%	100%	100%	100%
Bilangan pelajar	19	19	19	19
Purata % skor	56%	55.6	70%	61.7
Min	28.0	28.8	35.2	31.8

Purata dan Median

Perbezaan purata skor dicapai sebelum dan selepas ujian boleh dilihat di atas. Keputusan selepas ujian berdasarkan pengajaran selama 10 masa pelajaran.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan markah para pelajar yang telah melalui pembelajaran kefahaman dengan menggunakan penyusun grafik. Bagi pelajar menengah 2 Normal Akademik, pencapaian mereka dalam bahagian kefahaman subjektif meningkat daripada 56% kepada 70%. Para pelajar 3 Normal Akademik juga menunjukkan peningkatan daripada 55.6% kepada 61.7%. Dengan peningkatan ini, gred pelajar meningkat secara keseluruhan.



Rajah 5: Pencapaian Pelajar bagi Kefahaman Subjektif

Berdasarkan Rajah 5, pelajar dari Menengah 2NA telah menunjukkan peningkatan keupayaan menjawab soalan kefahaman. Variasinya adalah antara 2 hingga 5 peratus.

Kesimpulan

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan penyusun grafik dalam pengajaran dan pembelajaran kefahaman subjektif telah membantu pelajar lebih memahami teks yang diberikan kepada mereka. Penggunaan penyusun grafik didapati membolehkan pelajar menyusun maklumat yang terdapat di dalam teks kefahaman secara berpandu. Perkara ini membolehkan para pelajar menyaring maklumat yang terdapat dalam teks dengan mudah.

Dengan adanya bermacam-macam jenis penyusun grafik, guru boleh mempelbagaikan penggunaannya untuk memberikan fokus kepada pengajaran yang dijalankan. Bentuk penyusun grafik yang menarik membantu pelajar visual dan diharapkan lebih berkesan.

Penggunaan penyusun grafik dalam pengajaran dan pembelajaran kefahaman subjektif menunjukkan peningkatan pencapaian para pelajar. Diharapkan dengan pendedahan yang lebih ketara, para pelajar ini akan menunjukkan prestasi yang lebih cemerlang dalam komponen kefahaman subjektif.

Rujukan

- Alvermann, D.E & Boothby P.R. (1986). *Children's Transfer of Graphic Organiser Instruction*.
- Boyle, J.R, Weishaar, M. (1997). *The Effects of expert generated vs. students-generated cognitive organizers on the reading comprehension of students with learning disabilities*.
- Bulgren, J. Schumaker, JB and Deschler D.D. (1988). *Effectiveness of Concept teaching routine in enhancing the performance of LD students in secondary- level mainstream classes*. <http://www.graphic.org/index.html>.