

26

Pembelajaran Nilai Melalui Projek 3M

Hanita Abd Aziz

hanita.abdaziz@commonwealthsec.moe.edu.sg

Siti Saadiah Abdul Aziz

siti.saadiah@commonwealthsec.moe.edu.sg

Sumiati Ra'at

Sekolah Menengah Commonwealth
sumiati.raat@commonwealthsec.moe.edu.sg

Abstrak

Pengajaran dan pembelajaran nilai amat dititikberatkan dewasa ini. Hubungan antara nilai dengan pendidikan sangat erat. Oleh yang demikian, terlahirlah Projek 3M (3 minit) ini, suatu kajian yang bertujuan untuk membantu pelajar memahami, menyedari dan mengalami nilai-nilai serta mampu menempatkannya secara praktikal dalam kehidupan. Kajian 'Projek 3M' ini dijalankan bersama pelajar-pelajar menengah 1 hingga 3. Kajian ini memerlukan pelajar membuat rakaman video, e-buku atau projek 'bayi' yang berfokus pada nilai-nilai tertentu. Dapatan dalam kajian ini bersifat kualitatif yang memaparkan keberkesanan aktiviti-aktiviti dalam membantu pelajar memahami sesuatu nilai dengan lebih baik. Kajian ini juga mencabar pemikiran dan kreativiti pelajar melahirkan satu bahan yang menonjolkan pelbagai nilai dalam kehidupan seharian mereka. Dapatan awal menunjukkan pelibatan pelajar dalam pembelajaran amat ketara sekali.

Kata kunci

Pembelajaran Nilai, Praktikal, Kreativiti

PENGENALAN

“Seseorang pelajar yang melalui pendidikan sekolah menengah haruslah mencapai hasil pendidikan yang diinginkan. Pelajar itu mempunyai kesedaran yang baik terhadap diri sendiri, berhemah dan mempunyai kemahiran-kemahiran dan pengetahuan yang diperlukan bagi menghadapi cabaran masa hadapan. Pelajar bertanggungjawab terhadap keluarga, masyarakat dan negaranya; mempunyai minda dan tubuh yang sihat; menghargai persekitaran dan mempunyai azam yang kuat untuk menghadapi kehidupan.”

(Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Menengah 2011)

Pentingnya pengajaran dan pembelajaran nilai tidak boleh disangkal. Oleh yang demikian, sudah menjadi tanggungjawab seorang guru untuk menerapkan pembelajaran nilai dalam kurikulum bahasa Melayu supaya pelajar dapat menghayati nilai-nilai yang baik dalam kehidupan seharian mereka.

Dengan tersematnya nilai-nilai murni ini, adalah diharapkan agar para pelajar dapat mencapai visi Arif Budiman. Dengan itu perancangan pembelajaran yang teliti amatlah penting supaya pelajar dapat memanfaatkan pengalaman tersebut sepenuhnya.

Bagi mencapai visi Arif Budiman, pelajar harus dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran nilai. Daripada pembelajaran sedemikian, mereka melalui pelbagai pengalaman sama ada yang baik atau kurang baik dan pengalaman sebegini tentunya tidak dapat diraih sekiranya dalam pembelajaran guru hanya mengajar nilai dan para pelajar hanya mendengar sahaja.

PERNYATAAN MASALAH

Sering kali didapati bahawa pelajar tidak menunjukkan minat untuk mempelajari aspek nilai. Pelajar merasakan begitu kerana pengajaran dan pembelajaran nilai tidak menarik dan terlalu berpusatkan guru. Walau bagaimanapun, mereka merasakan bahawa pembelajaran nilai itu penting dalam kehidupan mereka. Oleh itu, pelajar lebih suka proses pembelajaran yang bersifat autentik dan mereka terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Maklumat ini diperolehi melalui beberapa tinjauan yang dijalankan secara tidak formal. Beberapa soalan diajukan kepada pelajar bagi mendapatkan pandangan mereka tentang pembelajaran nilai di sekolah. Beberapa saranan diberikan oleh pelajar agar pembelajaran nilai lebih

berkesan. Antara yang disarankan adalah dengan memastikan pelajar mengambil bahagian secara aktif dalam pembelajaran nilai dan membincangkan isu-isu yang menjadi keprihatinan remaja.

TUJUAN KAJIAN

Pelajar akan lebih menghayati sesuatu nilai itu dengan mengambil bahagian secara aktif dalam pembelajaran nilai dan bukan setakat mendengar penjelasan guru. Adakah ini benar? Daripada tinjauan yang dijalankan terhadap pelajar, pembelajaran nilai akan lebih menarik dan bermanfaat sekiranya mereka melibatkan diri secara langsung. Bagi memenuhi saranan pelajar, kajian ini dijalankan agar: pelajar dapat mempelajari nilai-nilai yang murni dengan melibatkan diri secara aktif.

Maka itu, terhasil Projek 3M. Melalui wadah Projek 3M, para pelajar harus menghasilkan satu bahan yang bertemakan satu nilai dan diharapkan daripada projek ini, banyak nilai lain yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari oleh pelajar.

KAJIAN LITERATUR

Lumpkin (2008) dalam artikelnya telah menyentuh tentang pembelajaran nilai melalui sukan. Dalam artikelnya, beliau menyatakan bahawa ibu bapa percaya bahawa anak-anak mereka mempelajari pelbagai nilai dengan mengambil bahagian dalam aktiviti/bidangsukan. Tambah beliau lagi, banyak peluang, teachable moments yang boleh digunakan untuk mengajar nilai dalam aktiviti sukan.

Hromek dan Roffey (2009) dalam artikel mereka menyatakan sekiranya pelajar aktif melakukan sesuatu aktiviti, dalam masa yang sama, mereka dapat mempraktikkan kemahiran sosial mereka. Selain itu, mereka juga membuat perbandingan antara paradigma tradisional (*traditional paradigm*) dengan pembelajaran melalui pengalaman (*experienced-based learning*) yang mana pembelajaran melalui pengalaman adalah lebih menarik dan interaktif dan dalam masa yang sama menyerupai kehidupan realiti.

Oleh yang demikian, pengajaran dan pembelajaran nilai dianggap adalah lebih berkesan sekiranya pengajaran dan pembelajaran ini berlangsung dalam satu situasi autentik dan disertai oleh pelajar secara aktif.

KAEDAH KAJIAN

Satu tinjauan secara rawak dijalankan kepada para pelajar dari menengah satu hingga tiga. Tujuannya adalah untuk meninjau sejauh mana mereka tertarik dengan pembelajaran nilai di dalam kelas dan cara-cara yang boleh menarik perhatian mereka untuk mempelajari nilai.

SUBJEK KAJIAN

Seramai lebih kurang 84 orang pelajar dari menengah satu hingga tiga dilibatkan dalam kajian ini. Mereka terdiri daripada pelajar ekspres dan normal akademik. Tiga orang guru terlibat sebagai pemudah cara bagi aktiviti-aktiviti yang telah dilakarkan.

INSTRUMEN KAJIAN

Para pelajar dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan diharuskan untuk menghasilkan suatu bahan yang berkaitan dengan tema yang dipilih. Pelajar menengah satu akan menghasilkan buku elektronik dan projek 'bayi'. Pelajar menengah dua dan tiga pula akan menghasilkan klip video.

Pada akhir projek, pelajar harus membuat penyampaian tentang proses penghasilan bahan tersebut dan nilai-nilai yang telah dipelajari semasa melalui proses tersebut.

PROSEDUR KAJIAN

Menengah satu

Para pelajar diberikan taklimat tentang projek 'bayi' dan juga buku elektronik. Bagi projek 'bayi', setiap pelajar disuruh untuk menyediakan sebutir kulit telur (ala humpty dumpty) untuk dijadikan sebagai bayi. Tema bagi aktiviti ini ialah ketaatan kepada ibu bapa. 'Bayi' tersebut harus dihias supaya kelihatan menarik. Pelajar harus menjaga 'bayi' tersebut supaya tidak pecah dalam masa seminggu. Mereka digalakkan untuk berbual-bual dengan 'bayi' tersebut. Mereka juga mengisi borang refleksi tentang pengalaman mereka menjaga 'bayi' tersebut. Pada akhir aktiviti, mereka diminta untuk berkongsi dengan teman-teman pengalaman mereka itu berserta sesi tanya jawab yang mengambil masa selama tiga minit. Projek ini merupakan projek yang diperkenalkan oleh Unit Bahasa Cina.

Bagi projek buku elektronik pula, satu taklimat juga diberikan kepada pelajar. Bagi aktiviti ini, pelajar digalakkan untuk berbincang tentang pelbagai nilai yang dirasakan penting dalam kehidupan mereka. Daripada senarai yang telah dikumpulkan, sebagai sebuah kumpulan, pelajar memilih satu nilai untuk dijadikan sebagai tema cerita mereka. Setiap kumpulan harus fokus pada tema yang berbeza. Mereka harus menghasilkan sebuah buku cerita elektronik. Pada akhir projek tersebut, mereka dikehendaki untuk berkongsi cerita mereka kepada teman-teman dalam masa tiga minit.

Menengah dua dan tiga

Para pelajar diberikan taklimat tentang projek membina klip video yang harus dihasilkan. Seperti projek buku elektronik, para pelajar akan berbincang tentang tema yang berkaitan dengan kehidupan seharian mereka. Daripada senarai itu, mereka memilih satu tema yang dianggap paling penting. Mereka harus menghasilkan satu klip video tiga minit yang memaparkan tema tersebut. Pada akhir projek tersebut, mereka harus berkongsi tentang pengalaman mereka menghasilkan projek tersebut termasuklah masalah yang dihadapi dan cara-cara mereka mengatasinya. Selain itu, mereka juga harus berkongsi tentang nilai-nilai lain yang diperoleh semasa menghasilkan klip video tersebut.

Satu borang maklum balas diberikan kepada pelajar untuk mendapatkan pandangan mereka tentang keberkesanan pembelajaran nilai yang dilalui oleh mereka .

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan yang diperoleh adalah bersifat kualitatif. Dapatan ini dirumuskan berdasarkan sesi penyampaian projek dan lembaran refleksi yang ditulis oleh pelajar.

Dapatan awal (projek yang dijalankan pada tahun 2013)

Bagi Projek 'Bayi', kebanyakan pelajar dapat melakukan aktiviti ini dengan baik. Memandangkan projek ini dilakukan hampir dengan peperiksaan akhir tahun, ada pelajar yang tidak begitu mengambil berat akan projek ini. Bagi pelajar yang lain, banyak pengajaran yang diperoleh daripada aktiviti ini. Salah satu daripadanya ialah bagaimana untuk membahagikan masa antara belajar dengan menjaga 'bayi'. Ada pelajar yang tidak dapat menjaga 'bayi' mereka dengan baik akibatnya, 'bayi' tersebut pecah sebelum tamat tempoh penjagaan. Walau bagaimanapun, pelajar dapat mengaitkan pengalaman menjaga 'bayi' tersebut dengan kehidupan mereka. Satu contoh ialah pelajar dapat merasakan perasaan ibu mereka apabila

pertanyaan mereka tidak dijawab.

Bagi projek buku elektronik pula, pelbagai masalah dikongsi oleh pelajar. Salah satu daripadanya adalah untuk mendapatkan kerjasama daripada teman-teman. Ada antara ahli kumpulan yang tidak bersungguh-sungguh berbincang dan menyelesaikan projek tersebut. Bagi memastikan pelajar tidak memandang remeh akan perkara ini, markah diberi berdasarkan penglibatan pelajar dalam menyelesaikan projek. Pelajar yang kurang terlibat dan tidak berminat untuk menyelesaikan projek tersebut sedar bahawa setiap tindakan pasti ada kesannya. Secara keseluruhan, pelajar berasa seronok menghasilkan buku elektronik. Hal ini adalah kerana mereka diberikan kebebasan untuk menentukan jalan cerita mereka dan menggunakan kreativiti mereka untuk menghasilkan sebuah buku elektronik yang menarik.

KESIMPULAN

Daripada dapatan awal, dapatlah dirumuskan bahawa pembelajaran nilai tidak boleh berpusatkan guru. Namun, peranan guru sebagai pemudah cara amatlah penting bagi memastikan bahawa nilai yang betul dapat disemai dalam diri pelajar. Sekiranya dalam proses pembelajaran tersebut ada sikap yang kurang baik ditunjukkan oleh pelajar, tugas guru untuk menegur dan memastikan bahawa pelajar itu belajar daripada kesilapannya. Cara pembelajaran yang autentik ini pastinya akan lebih berkesan kerana pelajar sendiri mengalaminya dan cuba mempraktikkannya dalam kehidupan. Hal ini dipersetujui oleh Callison dan Lamb (2004: 34) yang mengatakan bahawa *“An authentic learning environment is engaging for students because the content dan context of learning are accepted by the student as relevant to his or her needs and deemed by the teacher as simulating life beyond the classroom.”*

RUJUKAN

- Callison, D. & Lamb, A. (2004, Dec). Authentic learning . School Library Media Activities Monthly, ProQuest Education Journals, 21(4), 34-39
- Hromek, R. & Roffey, S. (2009, Oct). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things”. Sage Publications, 40(5), 626-644.
- Lumpkin, A. (2008, Mar/Apr). Teaching values through youth and adolescent sports. Strategies, ProQuest Education Journals, 21(4), 19-23.
- Sukatan pelajaran bahasa Melayu sekolah menengah 2011. Kementerian Pendidikan Singapura.