

Fikir Amin Md Said

fikir_amin_md_said@moe.edu.sg

Sawiyah Mohamed SidekSekolah Rendah First Toa Payoh
sawiyah_mohamed_sidek@moe.edu.sg

Abstrak

Menarik minat murid-murid untuk melakukan aktiviti bahasa dan budaya merupakan satu cabaran bagi guru. Murid-murid mudah bosan dengan aktiviti yang berbentuk penulisan atau situasi dalam bilik darjah sahaja. Oleh itu, untuk memastikan matlamat pengajaran bahasa dan budaya dapat dicapai dan dinilai secara berkesan, aktiviti berbentuk jejak atau trail telah dilaksanakan, dengan bantuan penggunaan kod QR (singkatan frasa Inggeris *quick response*). Menurut pratinjauan, 25% murid pernah melihat kod QR. Sehubungan itu, 90% murid berminat untuk melakukan jejak menggunakan iPad. Sempena Minggu Dwibahasa, 48 orang murid darjah 6 telah mengambil bahagian dalam Jejak Bahasa dan Budaya. Setiap kumpulan telah diberikan iPad. Ada 9 stesen kesemuanya. Masalah yang dihadapi ialah dua kumpulan harus berkongsi satu *dongle* untuk mendapat wifi. Ada kumpulan yang tidak dapat memuatnaikkan video kerana masalah teknikal. Dapatan dari pascatinjauan menunjukkan 100% murid berasa seronok ketika melakukan aktiviti jejak itu. 80% murid juga mahu aktiviti jejak sebegini diteruskan untuk peringkat darjah lain.

Kata kunci

iPad, Aplikasi ICT, Kod QR, Bahasa, Budaya

PENGENALAN

Menarik minat murid-murid untuk melakukan aktiviti bahasa dan budaya merupakan satu cabaran bagi guru. Murid-murid mudah bosan dengan aktiviti yang berbentuk penulisan atau situasi dalam bilik darjah sahaja. Oleh itu, untuk memastikan matlamat pengajaran bahasa dan budaya dapat dicapai dan dinilai secara berkesan, aktiviti berbentuk jejak atau *trail* telah dilaksanakan, dengan bantuan penggunaan kod QR (singkatan frasa Inggeris *quick response*). Aktiviti ini telah dijalankan sempena Minggu Dwibahasa. Pengajaran berbentuk jejak atau *trail* bukan sahaja dapat merangsang minat murid-murid, malahan murid-murid dapat menggunakan kemahiran ICT seperti mengambil video atau gambar menggunakan iPad, menggunakan aplikasi pengimbas QR di iPad, mengimbas kod-kod QR dan memuatnaikkan video atau gambar. Murid-murid juga dikehendaki merakamkan suara mereka. Yang demikian, kajian ini dikemukakan dengan menggunakan fungsi '*Mobile Project*' di aplikasi AskNlearn di iPad.

PERNYATAAN MASALAH

Kecanggihan teknologi sentiasa berkembang pesat. Murid-murid banyak terdedah dengan penggunaan ICT. Dalam menilai minat murid untuk menyertai aktiviti-aktiviti bahasa mahupun budaya semasa kelas tambahan ataupun sewaktu Minggu Dwibahasa, guru-guru mendapati para murid kurang berminat untuk membuat aktiviti secara sukarela. Murid akan melahirkan rasa bosan dan tidak akan membuat aktiviti yang disediakan secara bersungguh-sungguh.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. melihat keberkesanan penggunaan perisian *Mobile Project* di laman portal AskNlearn dan juga penggunaan kod QR (*Quick Responce*);
2. mengadakan aktiviti yang menggabungkan aspek bahasa dan budaya yang akan menarik minat murid sempena Minggu Dwibahasa, ataupun sewaktu kelas tambahan; dan
3. merangsang minat murid dan menggalakkan kerjasama murid berganding dengan murid dari kelas yang lain, dengan menggunakan ICT.

KAJIAN LITERATUR

Keupayaan menggunakan ICT adalah tentang penguasaan teknikal dan kognitif untuk mengetahui cara menggunakan, merekakan dan mengutarakan idea dengan berkesan. Pengguna akan menggunakan teknologi dengan cara berkesan untuk meleraikan permasalahan, menganalisis data, melahirkan idea-idea dan berkomunikasi.

Menurut Terry Freedman (2011), ICT menempatkan semua murid di landasan yang sama. Memandangkan aktiviti perkakasan betul, perisian dan kurikulum, walaupun murid yang kurang bernasib baik dari segi fizikal boleh mencapai tahap yang sama kejayaan seperti orang lain.

Pengunaan ICT juga dapat merapatkan jurang antara murid dari kelas yang terbaik dengan murid dari kelas yang corot. Penggunaan ICT telah membantu merangsang minat murid untuk menjalankan aktiviti-aktiviti bahasa mahupun yang bersangkutan dengan budaya yang disediakan.

Mengikut model yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan mengenai Kecekapan Abad ke-21 antara hasil yang ingin dilihat dalam setiap murid ialah mempunyai keyakinan diri (*Confident Person*), dan dapat menjadi seorang yang dapat belajar secara sendiri (*self-directed learner*). Aktiviti yang dijalankan menggunakan ICT dapat menyokong pembentukan hasil yang diinginkan.

Dalam kajian ini, murid berkesempatan menggunakan ICT, iaitu perisian *Mobile Project* di portal AsknLearn, dan digabungkan dengan penggunaan Kod QR, dan ada elemen *trail* atau jejak di sini. Murid-murid tidak lagi terkongkong di dalam bilik darjah. Muird dapat bergerak dari satu stesen ke stesen yang lain.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah ini mengambil kira kaedah kajian secara kuantitatif dan juga kualitatif. Data yang dianalisis secara kuantitatif akan diberikan kewajarannya secara kualitatif untuk menyokong dapatan kajian tersebut

SUBJEK KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian untuk 47 orang murid di peringkat darjah 6. Murid ini harus membuat aktiviti bahasa dan budaya, sempena Minggu Dwibahasa. Aktiviti ini dijalankan selama 2 jam, sewaktu kelas tambahan. Dari dapatan guru-guru, murid lazimnya menunjukkan rasa bosan untuk melakukan aktiviti bahasa dan budaya. Oleh itu, aktiviti Jejak Bahasa dan Budaya diadakan untuk merangsang minat pelajar melakukan aktiviti-aktiviti yang bersangkutan dengan bahasa dan budaya.

INSTRUMEN KAJIAN

Kajian ini menggunakan iPad, aplikasi portal AsknLearn (*Mobile Project*), Kod QR (*Quick Response*) yang telah direka khas untuk kata laluan setiap stesen dan juga arahan bagi setiap stesen, aplikasi pengimbas QR (*QR Reader/ QR Scanner*) yang dimuat turun di iPad terlebih dahulu. Sembilan stesen bahasa ataupun budaya telah dibuat dan dimuatkan ke dalam *Mobile Project* di AsknLearn. Alat *dongle* untuk mendapatkan internet juga telah digunakan. Alat *dongle* harus dikongsi, 2 kumpulan bagi 1 alat *dongle*. Guru membuat pemantauan semasa aktiviti jejak ini dijalankan di sekitar sekolah untuk melihat reaksi murid dan melihat tahap kerjasama murid dalam kumpulan yang diberikan oleh guru. Setiap kumpulan merupakan gabungan murid dari kelas P6 ML1 dan P6 ML2.

PROSEDUR KAJIAN

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif. Kajian ini dijalankan pada Minggu Dwibahasa, 2013. Sebanyak 9 stesen telah direka. Stesen-stesen ini dibahagikan kepada aspek bahasa dan budaya:

- Stesen 1: Imbuan (bahasa)
- Stesen 2: Peribahasa (bahasa)
- Stesen 3: Bermain capteh (budaya)
- Stesen 4: Memakai sampung (budaya)
- Stesen 5: Berpantun (budaya & bahasa)
- Stesen 6: Kosa Kata (bahasa)
- Stesen 7: Ayat (bahasa)
- Stesen 8: Lagu kanak-kanak (budaya & bahasa)
- Stesen 9: Memori (budaya)

Penggunaan kod QR (*Quick Response*) ialah untuk membuat jejak ini menarik dan unik. Kod QR digunakan untuk menyembunyikan kata kunci (*password*) bagi setiap stesen. Kata kunci yang dipilih merupakan perkataan-perkataan yang menunjukkan nilai-nilai murni. Kod QR juga digunakan untuk pautan video di youtube tentang cara memakai kain samping.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Rajah 1: Pratinjauan Jejak Bahasa dan Budaya

Kelas: P6ML1
 Jumlah murid: 26
 Guru: Cikgu Wiyah

		Ya
1.	Saya pernah mengambil bahagian dalam pembelajaran yang berunsur 'traif'.	57%
2.	Saya berasa seronok belajar di luar bilik darjah saya.	77%
3.	Saya mahu menggunakan komputer, komputer riba atau Ipad dalam pembelajaran saya.	100%
4.	Saya seronok bermain ketika belajar.	85%
5.	Saya pernah mendengar tentang kod QR	38%
6.	Saya suka bekerja dalam kumpulan.	80%

Rajah 2: Pratinjauan Jejak Bahasa dan Budaya

Kelas: P6ML2
 Jumlah murid: 22
 Guru: Cikgu Fikir

		Ya
1.	Saya pernah mengambil bahagian dalam pembelajaran yang berunsur 'traif'.	30%
2.	Saya berasa seronok belajar di luar bilik darjah saya.	70%
3.	Saya mahu menggunakan komputer, komputer riba atau Ipad dalam pembelajaran saya.	100%
4.	Saya seronok bermain ketika belajar.	80%
5.	Saya pernah mendengar tentang kod QR	20%
6.	Saya suka bekerja dalam kumpulan.	65%

Rajah 3: Pratinjauan Jejak Bahasa dan Budaya

Kelas: P6ML1

Jumlah murid: 26

Guru: Cikgu Wiyah

		Ya
1.	Saya amat seronok mengambil bahagian dalam aktiviti "Jejak Bahasa & Budaya".	100%
2.	Saya berasa seronok belajar di luar bilik darjah saya.	100%
3.	Saya tahu menggunakan aplikasi AskNLearn (Mobile Project) di Ipad.	85%
4.	Saya tahu menggunakan aplikasi QR Reader (Pengimbas QR)	90%
5.	Saya dapat bekerjasama dengan pelajar daripada kelas lain.	85%
6.	Saya harap aktiviti sebegini dapat diteruskan untuk darjah peringkat lain pada tahun hadapan..	90%

Rajah 4: Pratinjauan Jejak Bahasa dan Budaya

Kelas: P6ML2

Jumlah murid: 22

Guru: Cikgu Fikir

		Ya
1.	Saya amat seronok mengambil bahagian dalam aktiviti "Jejak Bahasa & Budaya".	100%
2.	Saya berasa seronok belajar di luar bilik darjah saya.	100%
3.	Saya tahu menggunakan aplikasi AskNLearn (Mobile Project) di Ipad.	77%
4.	Saya tahu menggunakan aplikasi QR Reader (Pengimbas QR)	81%
5.	Saya dapat bekerjasama dengan pelajar daripada kelas lain.	82%
6.	Saya harap aktiviti sebegini dapat diteruskan untuk darjah peringkat lain pada tahun hadapan..	91%

DAPATAN SECARA KUALITATIF

Para murid menuliskan pendapat mereka tentang aktiviti Jejak Bahasa dan Budaya di blog mereka. Ada juga sesi temu bual bersama beberapa murid yang telah divideokan. Selain itu, para murid menuliskan pandangan mereka juga melalui laman Linolt. (Ini akan ditunjukkan semasa pembentangan)

Rajah 5: Contoh Respons Murid



Rajah 6: Contoh Respons Murid



PERBINCANGAN

Berdasarkan dapatan keseluruhan, 100% telah memberikan maklum balas bahawa mereka sangat seronok melakukan aktiviti Jejak Bahasa & Budaya. Daripada dapatan di atas ini, jelas menunjukkan bahawa para murid menunjukkan minat yang memberangsangkan ketika menjalankan aktiviti ini pada Minggu Dwibahasa. Para murid tidak mengeluh dan mempunyai kerjasama yang baik sesama kumpulan. Walaupun pada mulanya para murid daripada kelas P6 ML2 menunjukkan rasa kurang selesa kerana harus bergabung dengan murid yang daripada kelas terbaik, namun mereka dapat juga memberikan kerjasama yang cukup baik.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi portal AsknLearn (*Mobile Project*) menjadi wadah untuk guru-guru membuat pengajaran yang berbentuk trail atau jejak. Guru tidak perlu lagi mengambil vendor untuk melakukan aktiviti seperti ini, seperti *Trail Shuttle* yang ada di pasaran. Guru hanya perlu mereka beberapa tugas seperti kuiz melalui portal ini. Aktiviti Minggu Dwibahasa lebih menarik perhatian para murid. Guru juga dapat lihat tahap kerjasama yang utuh antara murid yang mempunyai tahap kebolehan yang berbeza. Murid daripada kelas yang terbaik membantu pelajar daripada kelas yang lemah. Para murid menunjukkan kesungguhan melakukan setiap tugas di stesen-stesen yang ada. Kod QR juga membuatkan aktiviti jejak ini lebih menarik. Guru hanya perlu mereka kod QR di lalaman QR yang sedia ada secara percuma dan menaipkan arahan.

Aktiviti jejak ini akan dilakukan pada Minggu Dwibahasa tahun 2014, dan akan diperbaiki lagi. Kali ini, guru-guru akan melibatkan juga murid daripada peringkat darjah 5 dan 6. Murid-murid daripada kelas asas juga tidak akan dikecualikan.

Nota

Guru-guru berikut turut serta dalam kajian yang dijalankan.

1. Faridah Jaffar
2. Siti Maskinah Muzakir
3. Khalid
4. Supri

RUJUKAN

SUMBER DARI INTERNET:

ICT SEBAGAI INOVASI DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR oleh Rangga Satriana
<http://ranggarantankforedu.wordpress.com/2011/07/02/ict-sebagai-inovasi-dalam-proses-belajar-mengajar/>

13 reasons to use Educational Technology in Lessons by Terry Freedman, Educational Consultant <http://www.ictineducation.org/home-page/2011/3/3/13-reasons-to-use-educational-technology-in-lessons.html>ms.asknlearn.com