

11

Kembara Maya: Penerapan Kemahiran Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Erna Salamun

erna_salamun@moe.edu.sg

Nuriskandar Mohd Kassim

nuriskandar_mohd_kassim@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Hong Kah

Abstrak

Dengan jumlah maklumat yang sememangnya melimpah-ruah di Internet, para pelajar seringkali menghadapi masalah dalam memproses dan mentafsir data untuk mencungkil maklumat yang berguna. Hal ini dirumitkan lagi dalam pembelajaran bahasa Melayu yang memerlukan pelajar menterjemahkan kembali sumber maklumat bahasa Inggeris untuk kegunaan dalam konteks bahasa Melayu. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengutarakan kaedah aktiviti kembara maya (*web quest*) yang dipelopori Dodge (1995), sebagai sebuah kaedah pembelajaran kemahiran abad ke-21 yang berkesan. Melalui penggunaan strategi pembelajaran berlandaskan permainan (*game-based learning*) yang diasaskan Prensky (2001), beberapa kumpulan pelajar Menengah 3 dilibatkan dalam aktiviti main peranan (*role-playing game*) yang merangsang kebolehan mereka mencerakin maklumat di Internet. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan bahawa 84.2% pelajar menerima baik kaedah kembara maya ini dan menganggapnya suatu kaedah yang berkesan. Hal ini menunjukkan bahawa aktiviti ini berupaya untuk merangsang minat pelajar dalam bahasa Melayu sambil menerapkan kemahiran abad ke-21 secara berkesan.

Kata Kunci: kembara maya, kemahiran abad ke-21, ICT, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran terarah sendiri, Internet



PENGENALAN

Aktiviti kembara maya ataupun ‘*web quest*’ ialah aktiviti pembelajaran berteraskan penyelidikan (*inquiry based learning*) di mana hampir kesemua maklumat yang digunakan oleh pelajar diambil daripada Internet. Aktiviti kembara maya direka untuk memanfaatkan masa pembelajaran pelajar dengan memberi fokus kepada penggunaan maklumat, lebih daripada pencarian maklumat. Aktiviti ini juga menyokong pemikiran pelajar pada tahap analisis, sintesis dan penilaian” (Dodge, B. 1995). Kajian ini bertujuan untuk memanfaatkan kaedah kembara maya untuk menerapkan kemahiran abad ke-21 secara berkesan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

PERNYATAAN MASALAH

Melalui pemantauan beberapa tugas projek yang memerlukan pelajar membuat penyelidikan di Internet, pelajar didapati kurang berupaya untuk menggarap maklumat yang sedia ada dengan baik. Ramai yang akan menyalin dan menampal sahaja berperenggan-perenggan isi yang mereka jumpai di Internet tanpa membuat analisis dan penggarapan yang terperinci. Guru-guru menghadapi cabaran untuk mengajarkan kemahiran yang diperlukan untuk pelajar menghasilkan hasil kerja kajian yang lebih bermutu.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. Menerapkan kemahiran abad ke-21 dengan membangunkan kemahiran pelajar dalam mengumpul, memproses dan mentafsirkan maklumat daripada Internet; dan
2. Merangsang minat pelajar melalui suasana pembelajaran kolaboratif yang menggalak penggunaan bahasa Melayu secara realistik dan berguna.



KAJIAN LEPAS

Kemahiran abad ke-21 mempunyai pelbagai tafsiran dan interpretasi. Menurut Ananiadou dan Claro (2009) abad ini akan memerlukan kemahiran yang amat berbeza daripada manusia supaya dapat berfungsi dengan baik, bukan hanya di tempat kerja tetapi sebagai warganegara. Frey (2011) pula mengatakan, sejumlah 60% pekerjaan yang akan didapati 10 tahun dari sekarang belum dicipta lagi. Para pelajar serta guru kini menghadapi cabaran besar untuk mempersiapkan diri dengan kemahiran-kemahiran yang relevan, seperti literasi digital, demi memastikan penakatan dan persaingan di dalam ekonomi abad ke-21 yang berteraskan ilmu dan teknologi. Milson dan Downey (2001) pula berpendapat, pendekatan aktiviti kembara maya juga menawarkan jalinan langsung kepada sumber maklumat dalam talian, struktur untuk menilai sumber-sumber tersebut, dan panduan guru dalam mengenalpasti isi kandungan yang sesuai dan relevan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian dijalankan dengan menggunakan kaedah kajian pengajaran yang terbahagi kepada dua kelas. Kelas pertama, iaitu kelas kumpulan terkawal atau *control group* dan kelas kedua, kelas aktiviti kembara maya. Kajian dimulakan dengan berpandukan senarai jenis-jenis pembelajaran dan cara permainan yang dilakarkan oleh Prensky dalam bukunya *Digital Game Based Learning* (Prensky, 2001). Perisian *Hot Potatoes* digunakan sebagai wadah penyampai aktiviti kembara maya yang kemudiannya dimuatnaikkan ke dalam portal pembelajaran maya sekolah. Kumpulan para pelajar menengah tiga merentas aliran Ekspres, Normal Akademik dan Normal Teknikal terlibat dalam kajian ini.

Para pelajar dilibatkan dalam suasana pembelajaran terarah sendiri (*self-directed learning*), melalui sebuah senario main peranan (*role-playing game*). Pelajar memainkan watak yang menjumpai kertas misteri sewaktu mengemas bilik stor datuk. Senario ini dikaitkan dengan tema Pendidikan Nasional (NE), iaitu keharmonian kaum dan agama. Pelajar dibawa kembali menziarahi detik hitam dalam sejarah Singapura. Mereka diuji dalam suatu pengembaraan merentasi Internet untuk mencari, memproses dan mentafsirkan maklumat yang diperlukan untuk menjawab sejumlah soalan dalam misi senario yang



diberikan kepada mereka.

Kelas Pertama : Kumpulan Terkawal

Kumpulan terkawal digunakan sebagai alat perbandingan keberkesanan kaedah aktiviti kembara maya ini. Dalam kumpulan terkawal ini, guru menjalankan pengajaran yang generik yang berpusatkan kepada tema keharmonian kaum. Aktiviti yang dijalankan untuk kelas terkawal ini ialah tontonan video, perbincangan kelas dan latihan pemahaman.

Dalam perbincangan pascasesi kumpulan terkawal ini, telah dipersetujui bahawa pengajaran yang dijalankan merupakan pengajaran pemahaman yang lazim digunakan. Penggunaan video sebagai set induksi serta perbincangan kelas merupakan aktiviti permulaan yang baik dan merangsang minat pelajar dalam topik yang ingin dibincangkan.

Namun demikian, didapati bahawa di dalam kelas kawalan ini tidak wujud pengalaman pembelajaran secara imersif. Kemahiran mengumpul dan mentafsirkan maklumat secara eksplisit terhad kepada bahagian kedua kelas, yakni bahagian latihan pemahaman. Keperluan untuk menjalinkan bahagian kelas dengan lebih baik diperlukan demi menyediakan suasana pembelajaran yang lebih menyeluruh. Kesemua pelajar setuju bahawa pengajaran yang dijalankan menarik dan mencapai objektif yang telah ditetapkan. Pelajar berpendapat bahawa video yang ditunjukkan menarik dan perbincangan membantu dalam pemahaman mereka mengenai kepentingan keharmonian kaum dan agama.

Kelas Kedua : Aktiviti Kembara Maya

Pengajaran kedua dirancang berdasarkan pemantauan dan maklum balas yang diterima daripada kelas kumpulan terkawal. Pengajaran dikemas kini menjadi sebuah pakej pembelajaran lengkap yang berpusatkan aktiviti kembara maya bertemakan keharmonian kaum dan agama.

Pelajar dikehendaki menjalani aktiviti kembara maya yang dihasilkan menggunakan perisian *Hot Potatoes*. Dalam aktiviti main peranan ini, pelajar



mengambil watak protagonis yang menjumpai secebis surat misteri. Dengan menyiasat isi kandungan serta asal usul surat tersebut, para pelajar diminta merentasi alam siber untuk mencari maklumat yang berguna dan bermakna. Mereka perlu mentafsir kod serta mesej rahsia. Mereka juga harus menelaah arkib suratkhbar lama yang merakamkan detik hitam dalam sejarah Singapura, iaitu krisis rusuhan kaum pada tahun 1964.

Pelajar dibahagikan kepada kumpulan-kumpulan kecil yang dianggotai 3 hingga 4 orang. Guru memberikan penerangan mengenai aktiviti serta objektif kelas sebelum aktiviti bermula. Pelajar kemudiannya memulakan aktiviti dan digalakkan untuk berdikari dalam menyelesaikan beberapa komponen aktiviti tanpa meminta bantuan guru. Guru berperanan sebagai pemudah cara dan hanya memberi bantuan jika melihat pelajar menghadapi kesukaran ataupun diminta untuk memberi klu. Setelah tamat masa yang diberikan, guru merumuskan aktiviti sebagai penutup kelas dan mendapatkan maklum balas pelajar.

DAPATAN KAJIAN

Guru pemantau hadir semasa kelas aktiviti kembara maya dijalankan untuk merakamkan tahap rangsangan pelajar dan keberkesanan pembelajaran. Daripada data yang dikumpul, kesemua guru pemantau mencatatkan 98.6% respons yang positif. Mereka melihat yang para pelajar responsif dan terangsang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Pelajar telah diberikan peluang yang secukupnya untuk bertanya dan terdapat interaksi positif antara guru dengan pelajar. Pelajar juga sedar akan objektif pembelajaran dan memahami arahan dengan jelas. Perkara yang boleh diperbaiki lagi, seperti dirakam oleh guru pemantau, adalah untuk memberikan sokongan yang lebih kepada para pelajar aliran Normal Teknikal dengan memberikan mereka peluang menyelesaikan aktiviti secara berpanduan dan berperingkat.

Secara keseluruhan, maklum balas pelajar positif. 84.2% daripada pelajar menerima baik kaedah kembara maya ini dan menganggapnya suatu kaedah yang berkesan. 100% pelajar 3 Ekspres lebih cenderung kepada format pembelajaran kembara maya ini sementara 90.6% para pelajar Normal Akademik dan 80.6% Normal Teknikal bersependapat. Secara keseluruhan juga, 93.2% pelajar mendapati format *Hot Potatoes* mesra penggunaannya.



Untuk pelajar yang lebih cenderung kepada format pembelajaran aktiviti kembara maya, mereka memberikan sebab-sebab seperti ia seronok, menarik, dapat berinteraksi dengan rakan sekelas dan dapat mengetahui lebih banyak tentang sejarah Singapura. Para pelajar yang tidak cenderung kepada format ini pula berkongsi bahawa permulaannya susah, masih tidak biasa dan lebih suka Cikgu mengajar di hadapan kelas.

Respons yang merangsangkan adalah sebahagian besar pelajar secara proaktif sedar akan kemahiran abad ke-21 yang ingin diterapkan dalam aktiviti yang dijalankan. Mereka juga setuju bahawa kerjasama, mencari, mengumpul dan mentafsirkan maklumat merupakan teras aktiviti kembara maya tersebut. Dalam pada itu perkara, menarik untuk diberikan perhatian adalah bahawa 26.9% pelajar masih cenderung kepada format pembelajaran berpusatkan guru (*teacher-centred approach*) di mana guru mengendalikan pengajaran di hadapan kelas. Respons lain yang juga wajar dilihat ialah tahap kelajuan internet yang perlahan menjejaskan kebolehan mereka untuk mencari maklumat yang diperlukan di Internet.

KESIMPULAN

Aktiviti kembara maya merupakan satu kaedah yang wajar diterokai dengan lebih lanjut. Pelajar menerima baik kaedah ini kerana kaedah ini mewujudkan suasana pembelajaran yang imersif dan menyeluruh. Selain itu, kaedah ini dapat merangsang minat pelajar dan membangunkan kemahiran pelajar dalam mengumpul dan mentafsirkan maklumat serta menerapkan kemahiran abad ke-21 secara berkesan dalam pembelajaran. Aktiviti kembara maya juga satu kaedah yang amat dinamik kerana dapat diaplikasikan merentas pelbagai disiplin dan topik. Ini menyediakan ruang yang hampir tidak terbatas untuk guru menjana idea berdasarkan kepelbagaian tema yang sedia ada dalam sukatan pelajaran. Namun begitu, perlu diakui bahawa masa yang secukupnya perlu diluahkan demi mereka pakej aktiviti kembara maya yang berkualiti kerana memerlukan masa untuk menyiapkan sebuah pakej lengkap dan kajian lepas perlu dilakukan dahulu. Untuk mengatasi cabaran ini, para guru boleh bekerjasama dalam memulakan koleksi pakej aktiviti kembara maya yang boleh saling dikongsi sama antara ahli jabatan.



Guru-guru berikut turut serta dalam kajian yang dijalankan.

- Norazila Razali
- Nur Ain Borhan
- Shafizah Wydiana Zailani
- Siti Raihana Ismail
- Sri Devi Arumugam

RUJUKAN

- Ananiadou K. & Claro M. (2009). *21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries* daripada OECD Education Working Papers, No. 41. OECD Publishing.
- Dodge B. (2001). *FOCUS: Five Rules For Writing A Great Webquest : Learning & Leading with Technology*, Vol.28 No. 8, pp.6-9
- Dodge B. (2005). *Some Thoughts About WebQuests*. Dilungsuri Mac 31, 2015, daripada http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
- Frey T.(2001) *55 Jobs of the Future*. Dilungsuri Mac 31, 2015, daripada <http://www.futuristspeaker.com/2011/11/55-jobs-of-the-future/>
- Milson A. J. & Downey P. (2001). *WebQuest: Using Internet Resources for Cooperative Inquiry: Social Education*, Vol.65 No. 3, pp.144
- Prensky M. (2001). *Digital Game Based Learning*. McGraw-Hill.

