

Jejak Kampung Melalui 'Trail Shuttle T.A.S.T.E'

Zamree Mustapha

zamree_mustapha@moe.edu.sg

Abdul Hadi Bakar

abdul_hadi_bakar@moe.edu.sg

Sekolah Fairfield Methodist (Rendah)

Abstrak

Murid-murid didapati kurang berkeupayaan untuk menggunakan laras bahasa yang sesuai dalam perbualan tentang sesuatu topik. Bagi membina kemahiran ini, satu kajian dijalankan bagi menerangkan bagaimana penggunaan ICT dapat diintegrasikan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu agar pengajaran bahasa Melayu akan berbentuk lebih dinamik. Kertas ini mengetengahkan penggunaan pakej pengajaran yang berdasarkan Pembelajaran Berasaskan Pengalaman (*Experiential Learning*) dengan menggunakan aplikasi ICT seperti *Trail Shuttle* dan kod imbasan QR melalui alat peranti perisian iPad dengan selitan unsur tradisional seperti teka-teki yang dapat diselaraskan dengan pengajaran untuk mencapai objektif bagi menggalakkan murid-murid bertutur dan menggunakan laras Bahasa Melayu yang sesuai. Pengajaran ini juga dilakarkan berlandaskan konsep *T.A.S.T.E* yang bermaksud Taksir, Alami, Sentuhan, Tutur dan Eksplorasi yang akan diterangkan secara terperinci dalam kertas kajian ini. Kertas kajian ini juga akan menerangkan cara pengajaran yang telah dilakar mampu memberi peluang kepada murid-murid untuk melalui proses pembelajaran yang autentik dan secara kolaboratif selaras dengan matlamat kemahiran abad ke-21.

Kata Kunci: dinamik, taksir, alami, sentuhan, eksplorasi



PENGENALAN

Sejajar dengan pencapaian visi Kecekapan Abad Ke-21, setiap murid perlu dilengkapi dengan kemahiran yang sesuai seperti kemahiran literasi informasi, kolaborasi dan komunikasi, berfikir secara kritis dan inventif serta mempunyai pemahaman literasi sivik, global dan rentas budaya.

Sekolah Fairfield Methodist (Rendah) telah menerapkan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Trail Shuttle* pada mata pelajaran Matematik dan Bahasa Ibunda. Aplikasi *Trail Shuttle* ini ialah sebuah perisian yang dimuat turunkan ke dalam iPad sekolah. Kandungan pembelajaran dihasilkan oleh guru-guru dengan menggunakan perisian *Trail Shuttle*.

Dengan pengajaran yang berlandaskan konsep *T.A.S.T.E* yang dilakarkan oleh Unit Bahasa Melayu Sekolah Fairfield Methodist (Rendah), murid-murid diharapkan dapat meningkatkan keupayaan mereka dalam menggunakan laras bahasa Melayu yang sesuai.

Pengaplikasian *Trail Shuttle* ini juga diharapkan dapat memindahkan pengetahuan secara abstrak kepada konkrit dan juga pembelajaran yang sama boleh disesuaikan untuk memenuhi setiap kebolehan murid yang berbeza-beza, mengawal waktu pengajaran dan kaedah pengajaran guru.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan teknologi komunikasi maklumat (ICT) dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu agar pengajaran Bahasa Melayu akan berbentuk lebih dinamik; dan
2. menilai keberkesanan pembelajaran Jejak Kampung (*Trail Shuttle*) dalam membantu murid-murid menggunakan laras bahasa Melayu yang sesuai.



PERNYATAAN MASALAH

Peratusan murid yang belajar Bahasa Melayu di sekolah merangkumi hanya dalam 2-3% jumlah keseluruhan murid. Maka peluang untuk mereka berkomunikasi dengan rakan-rakan yang mengambil Bahasa Melayu agak terbatas melainkan semasa pelajaran Bahasa Melayu.

Keterbatasan ini telah menjejaskan kelancaran murid-murid untuk bertutur dalam Bahasa Melayu. Murid lebih yakin untuk bertutur dalam Bahasa Inggeris bersama kawan-kawan dan rakan sedarjah. Malahan dalam kelas Bahasa Melayu, kadang kala mereka terbawa-bawa dengan penggunaan Bahasa Inggeris.

Maka untuk menggalakkan mereka bertutur dan menggunakan laras bahasa yang sesuai, adalah wajar untuk mengajar pembelajaran Bahasa Melayu dengan menggunakan aplikasi *Trail Shuttle* kerana mereka sudah terbiasa dengan aplikasi tersebut semasa pelajaran Matematik.

KAJIAN LEPAS

Teknologi dalam pendidikan boleh didefinisikan sebagai satu rangkaian elektronik untuk mencari, mengumpul, menyimpan, memproses, menyalur dan menyampaikan maklumat secara efektif dan pantas. Ia juga merupakan satu bidang yang berkaitan dengan usaha memudahkan pembelajaran untuk menarik minat murid dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Teknologi menggabungkan proses dan alat yang terlibat untuk menangani keperluan dan masalah pendidikan dengan memberi penekanan kepada aplikasi alat yang terkini seperti komputer dan teknologi yang berkaitan. Teknologi pendidikan juga boleh didefinisikan sebagai satu bidang dan amalan etika yang dipraktikkan untuk memudah cara dan meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran melalui penghasilan, penggunaan dan pengurusan sumber dan proses teknologi yang sesuai.



Penggunaan teknologi komunikasi maklumat secara terancang dan bersesuaian dengan keperluan dalam pengajaran dan pembelajaran berupaya meningkatkan kefahaman dan penguasaan murid terhadap pelajaran. Ia juga memberi peluang pembelajaran yang sama kepada murid yang pelbagai keupayaan, meningkatkan motivasi, daya kreativiti dan imaginasi murid dan juga memberi peluang kepada mereka untuk belajar secara berkesan dengan bimbingan yang minimum.

Pembelajaran mudah bergerak (*mobile learning*) dalam pendidikan semakin meluas dengan kemunculan alat perisian peranti seperti iPad dan alat-alat yang serupa dengannya. Menurut Traxler (2009), pembelajaran secara bergerak merupakan pembelajaran yang menggunakan peralatan bimbit atau mampu dialih tempat.

Ini selaras dengan kehendak murid yang lebih menggemari pengajaran berpusatkan pelajar dan dari situ mereka akan memanfaatkan hasil teknologi dan inovasi dalam membantu mereka belajar. Murid tidak lagi mahu bergantung pada guru semata-mata dalam mendalami sesuatu perkara atau mata pelajaran. Mereka lebih suka melayari atau meneroka pelbagai sumber yang telah tersedia di Internet.

Pada masa yang sama, murid-murid telah didedahkan kepada penggunaan iPad dalam pembelajaran mata pelajaran yang lain seperti Bahasa Inggeris, Matematik dan Sains. Murid-murid ternyata lebih tertarik kepada pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan informasi teknologi maklumat berbanding dengan bahan-bahan bercetak. Hal ini sejajar dengan kepentingan kemahiran abad ke-21 yang semakin diberi penekanan pada masa kini.

KAEDAH KAJIAN

Pengajaran bagi kajian ini ini dilakarkan selaras dengan matlamat kemahiran abad ke-21 iaitu melahirkan murid yang terarah sendiri (*self-directed learner*), berkeyakinan (*confident person*), penyumbang yang aktif (*active contributor*) dan warga negara prihatin (*concerned citizen*). Ia juga berlandaskan konsep *T.A.S.T.E* yang membawa maksud:



1. Taksir
2. Alami
3. Sentuhan
4. Tutur
5. Eksplorasi.

Melalui penggunaan aplikasi perisian Jejak Kampung (*Trail Shuttle*), murid-murid dibantu untuk:

1. **Taksir** - Mentaksirkan secara sendiri pembelajaran mereka melalui teka-teki dan soalan-soalan pada selang waktu yang tertentu.
2. **Alami** – Melihat dan menghidu bau buah-buahan yang berbeza-beza seperti kedondong, limau kasturi, mangga, nenas, pisang dan jambu batu.
3. **Sentuhan** – Penggunaan iPad atau perisian bijak dan juga tumbuh-tumbuhan yang terdapat di kawasan sekolah.
4. **Tutur** – Bertutur dalam ayat yang lengkap semasa menerangkan dan menghuraikan pilihan dan pemerhatian mereka.
5. **Eksplorasi** – Menjejaki seluruh kampung untuk melihat perkembangan di perkampungan Melayu di sekolah dan membuat pilihan berlandaskan objektif pelajaran.

Subjek Kajian

Kajian ini telah melibatkan kohort murid Darjah 2 yang terdiri daripada pelbagai tahap keupayaan sebagai subjek kajian. Murid telah melalui sesi praaktiviti dengan mereka didedahkan kepada konsep perkampungan seperti kawasan perumahan, gaya hidup dan sebagainya sebelum pelaksanaan aktiviti utama. Kohort murid Darjah 5 pula telah dilantik sebagai *station masters* sewaktu aktiviti utama dijalankan.



Instrumen Kajian

Program ICT digunakan sebagai alat utama dalam kajian ini. Dua instrumen tersebut adalah aplikasi yang telah dimuat turunkan ke dalam alat perisian peranti iPad iaitu *Trail Shuttle* dan juga kod imbasan QR.

Aplikasi *Trail Shuttle*

Aplikasi *Trail Shuttle* sesuai diintegrasikan bersama apa jua mata pelajaran. Ia merupakan wadah pembelajaran secara interaktif yang membenarkan murid untuk belajar mengikut tahap keupayaan dalam konteks dunia sebenar. Ia juga mampu membentuk dan merangsang murid untuk menjadi pelajar yang terarah sendiri dan menggalakkan pembelajaran secara kolaboratif.

Kod Imbasan QR

Kod QR adalah satu aplikasi yang memerlukan murid untuk mengimbas bagi meneroka pengetahuan lanjut supaya dapat langkah seterusnya dalam aktiviti yang dilakukan. Melalui penggunaan kod imbasan QR, murid dapat peluang untuk mencari maklumat tambahan.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama tiga hari dan dibahagikan kepada tiga pelajaran:

Pelajaran Pertama

Objektif pengajaran pertama ini adalah untuk memperkenalkan murid-murid kepada konsep perkampungan. Sebagai langkah pertama, murid-murid diperkenalkan kepada lagu 'Balik Kampung' yang dinyanyikan oleh Allahyarham Sudirman Haji Arshad untuk merangsang pemikiran murid agar jelas akan pengajaran yang akan dilalui. Seterusnya, guru menunjukkan gambar sebuah kampung dan akan menggunakan soalan-soalan yang bersifat rangsangan untuk mencungkil pengetahuan sedia ada murid. Mereka juga diperkenalkan kepada watak-watak dalam kajian iaitu Pak Leman dan Mak Timah serta latar belakang mereka.



Pelajaran Kedua

Dalam pengajaran ini, murid diperkenalkan kepada kerja dan gaya hidup Pak Lemman dan Mak Timah. Murid juga dibawa ke kawasan Kampung Melayu di sekolah untuk mengenali buah-buahan yang sedia ada dan juga kegunaannya. Setelah itu, guru menerangkan kepada murid mengenai tugas utama yang akan dilakukan sewaktu sesi pengajaran 3. Aktiviti dilakukan oleh murid-murid secara berpasangan.

Sinopsis Cerita

Pak Lemman dan Mak Timah merupakan pekebun dan mempunyai kebun buah-buahan. Pada suatu hari, kampung Pak Lemman dan Mak Timah telah dilanda banjir yang menyebabkan kemusnahan teruk kepada kebun mereka.

Sebagai murid-murid yang prihatin, kamu dikehendaki menolong Pak Lemman dan Mak Timah untuk memulihkan kembali kebun mereka. Pak Lemman telah memberitahu akan hasratnya untuk menanam kembali beberapa jenis buah-buahan di kebunnya melalui beberapa rangkap teka-teki. Tugas kamu ialah untuk menjawab teka-teki tersebut dan kemudian “menghantar” gambar buah-buahan itu kepada Pak Lemman.

Pelajaran Ketiga

Perlaksanaan aktiviti Jejak Kampung menggunakan aplikasi *Trail Shuttle* melalui alat perisian peranti *iPad*. Murid-murid melakukan aktiviti ini dengan pasangan masing-masing. Secara ringkas, langkah-langkah yang harus diambil oleh murid-murid untuk menyelesaikan aktiviti ini adalah seperti berikut:

1. Melawat stesen-stesen berdasarkan arahan yang diberikan dalam aplikasi *Trail Shuttle*.
 - Ada 7 stesen kesemuanya dan setiap pasangan akan diberikan stesen yang berbeza pada setiap satu masa supaya aktiviti lebih terkawal.
2. Menjawab teka-teki yang telah dikhaskan untuk setiap stesen dan memilih jawapan yang betul.



- Soalan teka-teki berbentuk soalan pelbagai pilihan atau MCQ supaya lebih mudah untuk murid-murid menjawab.
3. Mengimbas kod QR yang ada di setiap stesen untuk arahan seterusnya iaitu mengambil gambar buah-buahan di stesen tersebut.
 - Murid-murid Darjah 5 ditugaskan sebagai *Station Masters* dan memegang kod QR tersebut.
 4. Memuatnaikkan gambar yang diambil dan “dihantar” kepada Pak Leman dan Mak Timah.

Contoh teka-teki:

*Keistimewaannya begitu terserlah,
Daripada kulit hingga ke jusnya;
Boleh menyembuh pelbagai masalah,
Jika betul susun caranya.*

Pokok sayur-sayuran dan buah-buahan yang terdapat di Kampung Melayu di Fairfield mengikut susunan stesen adalah seperti yang berikut:

- Stesen 1 - Pokok cili
- Stesen 2 - Pokok kedondong
- Stesen 3 - Pokok limau kasturi
- Stesen 4 - Pokok nanas
- Stesen 5 - Pokok buah mangga
- Stesen 6 - Pokok pisang
- Stesen 7 - Pokok jambu batu

Sebagai pascaaktiviti, murid-murid digalakkan untuk mengimbas kembali jenis buah-buahan yang terdapat di Kampung Melayu dan pandangan mereka setelah menyelesaikan aktiviti tersebut dan menolong Pak Leman dan Mak Timah memulihkan kebun mereka.



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemerhatian dan pengamatan guru, murid-murid menunjukkan sikap yang positif semasa menggunakan aplikasi *Trail Shuttle*. Murid-murid tidak sabar untuk memulakan aktiviti yang telah ditetapkan. Mereka menunjukkan kesungguhan yang menggalakkan terutama sekali murid-murid yang dahulunya merasakan pembelajaran Bahasa Melayu membosankan dan sukar.

Sewaktu sesi pascaaktiviti, murid-murid yang selalunya malu untuk bersuara kelihatan kurang tertekan kerana tidak perlu lagi rasa bimbang apabila diminta berkongsi pendapat atau idea mereka.

Namun begitu, oleh kerana subjek kajian baru berusia 8 tahun, tahap kematangan segelintir murid-murid jelas kurang kelihatan sewaktu cuba menyelesaikan teka-teki yang diberikan. Ada murid yang tidak menggunakan kesempatan yang diberikan untuk membaca dan memahami teka-teki yang diberikan dan hanya menekan butang pilihan yang tersedia.

Secara keseluruhan, pakej yang disediakan telah membantu murid-murid untuk menyampaikan idea dan pendapat mereka dengan laras bahasa yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pada akhir pelajaran, murid-murid dapat menggunakan laras bahasa Melayu lisan yang baik dalam menyampaikan pendapat dan idea. Pengajaran yang berpandukan pendekatan pembelajaran berasaskan pengalaman juga dapat memberi peluang kepada murid untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Teka-teki dijadikan sebagai bahan pengajaran yang menarik dan penggunaan teknologi informasi maklumat seperti aplikasi *Trail Shuttle* dapat meningkatkan lagi pelibatan murid dalam pembelajaran.



Pelajaran ini juga tidak secara langsung memberikan kesedaran kepada murid mengenai peri pentingnya hidup bermasyarakat, bertimbang rasa dan bekerjasama sejajar dengan ciri-ciri Arif Budiman iaitu insan berilmu pengetahuan yang berbakti kepada masyarakat.

RUJUKAN

Traxler, J. (2009). Learning in mobile age. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 1(1), 1-12. Doi:10.4018/jmbl.2009010101

<http://www.edulab.moe.edu.sg>

<http://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>

<http://www.ukm.my/jpbm/pdf/10-24%20Chew%20et%20al.UM.pdf>

