

Penggunaan Padlet Bagi Meningkatkan Penggunaan Penanda Wacana Dalam Karangan

Hayati Murni Mohamed Yacob

hayati_murni_mohamed_yacob@schools.gov.sg

Muhammad Asyraf Haron

muhammad_asyraf_haron@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Woodlands Ring

Abstrak

Murid-murid sering menghadapi kesukaran menulis karangan yang mempunyai kesinambungan idea yang perenggan yang baik. Penulisan karangan juga dianggap sebagai membosankan dan kerana dianggap amat sukar sehinggakan murid kurang minat menulis, lantas kerap menghasilkan sebuah karangan yang tidak memuaskan. Oleh itu, kajian ini menggunakan aplikasi *Padlet* dan menekankan pada penggunaan penanda wacana. Aplikasi *Padlet* ini bukan sahaja menepati Pelan Induk ICT Keempat bagi Kementerian Pendidikan, tetapi ia juga menyimpang daripada kebiasaan menulis karangan secara konvensional iaitu menggunakan pena dan kertas. Penanda wacana pula diberi penekanan agar murid-murid dapat menghubungkan satu idea dengan idea yang lain untuk menghasilkan jalan cerita yang mempunyai kesinambungan yang baik dan mudah difahami. Penerapan ICT dalam proses perancangan karangan dapat menarik minat murid-murid generasi kini yang lebih cenderung menggunakan ICT dalam kehidupan seharian mereka.

Kata Kunci: *Padlet*, ICT, karangan, penanda wacana, kesinambungan

PENGENALAN

Penulisan karangan pada peringkat Darjah 3 memerlukan murid-murid menulis sebuah cerita berdasarkan empat gambar bersiri yang diberikan. Murid-murid juga diberikan beberapa kata bantuan sebagai panduan untuk menulis. Cerita yang ditulis haruslah menepati gambar bersiri yang diberikan dan tidak boleh terkeluar daripada jalan ceritanya. Kebanyakan murid dapat menulis karangan yang menepati jalan cerita berdasarkan gambar bersiri. Namun, cerita yang dituliskan itu tidak mempunyai kesinambungan idea yang baik. Fokus kertas kajian ini tidak mencakup aspek bahasa secara meluas tetapi hanya tertumpu pada kesinambungan idea atau isi dan jalan cerita karangan menggunakan penanda wacana.

Secara umum, penanda wacana ialah perkataan atau frasa yang menghubungkan satu ayat dengan ayat yang lain atau satu perenggan dengan perenggan yang lain. Kata atau frasa perangkai itu berfungsi menghubungkan idea yang terdapat dalam satu ayat dengan ayat sebelumnya. Contoh penanda wacana ialah selain itu, oleh itu, di samping itu, sementara itu, dengan perkataan lain, tambahan pula, sebaliknya, namun, walau bagaimanapun, tambahan pula, dan sebagainya.

PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid mempunyai masalah menghubungkan sebuah idea atau isi ke sebuah idea yang lain. Akibat itu, karangan yang ditulis kurang lancar dan kurang menarik dari segi kesinambungan idea jalan cerita. Jalan cerita karangan agak lemah dan kurang tautan idea. Karangan yang ditulis juga kurang dikembangkan dan menjadi sebuah hasil kerja bertulis yang merangkumi ayat-ayat kenyataan sahaja.

Penanda wacana sudah pun terlebih dahulu didedahkan kepada murid-murid dalam mata pelajaran bahasa Inggeris dan dipanggil 'discourse markers'. Kebanyakan murid mengamalkan penggunaan 'discourse markers' ini dalam karangan bahasa Inggeris mereka. Tetapi, penggunaan ini tidaklah selazim diamalkan dalam karangan bahasa Melayu di sekolah.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. melihat keberkesanan penggunaan ICT *Padlet* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Melayu, terutama sekali karangan, kerana



- penggunaan ICT diharap dapat merangsang minat murid dalam menulis karangan berdasarkan gambar yang diberikan;
2. membantu murid menulis sebuah karangan yang berkesinambungan daripada segi jalan cerita; dan
 3. menerapkan penggunaan penanda wacana dalam penulisan karangan murid dengan betul agar cerita itu lebih menarik.

Pengkaji mengharapkan murid dalam kumpulan praaras kebolehan dan kurang bermotivasi akan terlibat sama dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam bilik darjah.

KAJIAN LEPAS

Menurut Jane L. Howland, David H. Jonessen dan Rose M. Marra (2012), guru boleh menggunakan teknologi untuk melibatkan diri dan menyokong pembelajaran yang bermakna bagi murid mereka. Penggunaan alat dan program ICT dapat mendukung pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif yang boleh mendatangkan faedah kepada murid.

Pertama, dengan penggunaan ICT, ia membolehkan pelibatan ramai murid pada satu masa berbanding situasi PdP konvensional. Oleh yang demikian, penggunaan ICT boleh digunakan bagi tujuan mengajar kemahiran bahasa termasuklah kemahiran menulis. Pendekatan kolaboratif yang terdapat dalam perisian *Padlet* sangat sesuai kerana setiap pelajar mempunyai tahap pemahaman yang berbeza. Namun, melalui aplikasi ini, murid-murid dapat mencapai satu tujuan yang sama. Selain itu, murid juga dapat belajar daripada rakan sebaya dan meningkatkan pemahaman mereka sendiri.

Anuradha A. Gokhale (1995) menyatakan bahawa pertukaran idea yang aktif dalam kumpulan kecil bukan sahaja dapat meningkatkan minat dalam kalangan murid, malah dapat menggalakkan pemikiran kritis. Menurut Johnson dan Johnson (1986), terdapat bukti yang meyakinkan bahawa Pembelajaran Kooperatif dapat mencapai tahap pemikiran yang lebih tinggi dan mengingat maklumat lebih lama daripada murid yang bekerja secara sendirian.

Dalam pembelajaran secara kolaboratif, murid belajar dan saling bertukar-tukar pandangan dan pendapat dengan rakan sebaya dalam suasana pembelajaran yang kondusif di dalam kumpulan. Aktiviti-aktiviti yang dijalankan di dalam bilik darjah boleh merangsang kemahiran penulisan secara kolaboratif.



KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menerapkan Amalan Pengajaran Singapura (STP) yang menekankan pada pelaksanaan pelajaran. Guru memberikan penerangan yang jelas dengan menggunakan analogi secara efektif untuk menggambarkan konsep yang relevan. Selain itu, guru juga menggalakkan pelibatan murid menerusi kerjasama dan interaksi secara langsung agar dapat menyokong dan memudahkan pelibatan murid dengan penggunaan alat ICT dalam pengajaran karangan.

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	<p>AP 17: Memberikan Penerangan yang Jelas</p> <p>AP 15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar</p>	<p>AM 1: Menggunakan Analogi Guru menunjukkan sebuah klip video bertajuk 'Geng: Pengembaraan Bermula' yang telah diedit. Dalam video tersebut, guru telah mengedit jalan cerita menjadi sebuah cerita yang tidak tersusun. Lantas, tiada kesinambungan. Ini akan disamakan dengan jalan cerita karangan murid-murid sekiranya tiada kesinambungan.</p> <p>AM 3: Pelibatan menerusi kerjasama dan interaksi Seperti yang dikatakan di bahagian-bahagian atas, penggunaan <i>Padlet</i> dalam aktiviti berkumpul dapat melibatkan pelibatan semua ahli kumpulan dan juga pemantauan yang efektif oleh guru secara langsung dan serentak.</p>
Penilaian dan Maklum Balas	AP 22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas	AM 1: Maklum Balas Dalam Bentuk Komen Sahaja Menggunakan <i>Padlet</i> , murid dalam sebuah kumpulan akan memberi komen kepada hasil kerja kumpulan lain yang telah ditetapkan oleh guru. Pada masa yang sama, guru juga akan memberi komen atas hasil semua kumpulan.
Penerangan dan Justifikasi	Guru menggunakan AP 15 kerana guru menggunakan alat ICT <i>Padlet</i> untuk memupuk kerjasama dan interaktiviti dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan murid. Guru memantau dengan memberikan maklum balas agar murid dapat membuat refleksi dan membantu guru memberikan penilaian berbentuk maklum balas dalam PdP BM.	



Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 30 orang murid Darjah 3. Murid-murid ini merupakan mereka yang tergolong dalam kumpulan melebihi aras kebolehan.

Instrumen Kajian

Untuk menepati Pelan Induk ICT Ke-empat Kementerian Pendidikan guru menggunakan aplikasi *Padlet*. Aplikasi ini digunakan kerana ia membolehkan guru untuk memantau proses penulisan murid-murid secara serentak dan *real-time*. Pada masa yang sama, aplikasi ini memudahkan proses penyemakan oleh guru dan murid setelah tugas selesai. Menurut Mohammed Amin Embi (2013), *Padlet* sebuah aplikasi yang menarik, interaktif dan menjana aktiviti kolaboratif. Ia juga memberi peluang yang adil kepada kesemua ahli kumpulan untuk menyumbang idea mereka semasa aktiviti sumbang saran yang ditetapkan oleh guru. Pada masa yang sama, *Padlet* sebuah platform yang membolehkan penggabungan teks, audio dan visual. Malah, pengajaran murid dapat diakses semula setelah aktiviti itu selesai untuk ulasan lanjut atau untuk sesi ulang kaji.

Menurut Sidek Abdul Aziz, Marzanah A Jabar dan Kharoni Yatim Sharif (2014) *Padlet* ialah ruang maya yang berfungsi sebagai 'notepad digital'. Ia umpama menggunakan kertas 'post-it' secara digital. Ia merupakan ruang untuk sesiapa sahaja meletakkan maklumat di ruang Internet. Perisian ini boleh diakses secara percuma di Internet melalui web *Padlet*.

Prosedur Kajian

Murid-murid telah pun didedahkan kepada penanda wacana dalam pelajaran awal. Murid-murid juga sudah tahu menulis permulaan dan penutup karangan dalam struktur perenggan yang betul. Aplikasi *Padlet* sudah didedahkan dan digunakan oleh murid-murid dalam pelajaran-pelajaran yang lepas. Guru sudah pun membahagikan murid-murid kepada kumpulan dan melakukan aktiviti berkumpulan bersama mereka.

Langkah Pertama

Sebagai latihan induksi, guru menunjukkan sebuah klip video dari filem kanak-kanak bertajuk 'Geng: Pengembaraan Bermula' yang telah diedit. Sebelum menunjukkan video tersebut, guru memberi arahan kepada murid-murid untuk mengenal pasti apa yang boleh diperbaiki mengenai video yang bakal ditonton. Hasil klip video itu menunjukkan beberapa babak dari filem tersebut yang tidak ada kesinambungan dan melompat dari satu babak ke satu babak. Selepas



menonton, guru mendapatkan maklum balas murid-murid. Guru menyamakan video itu dengan kesinambungan dalam penulisan karangan dan menerangkan kepentingan kesinambungan perenggan atau ayat dalam sesebuah karangan.

Langkah Kedua

Guru mengimbas kembali pelajaran lepas yang mana murid-murid telah pun didedahkan kepada penggunaan penanda wacana. Pelajaran hari itu akan menggunakan penanda wacana yang sudah pun dipelajari dan juga sebagai pelajaran susulan. Kemudian, guru menunjukkan empat gambar bersiri yang akan digunakan dalam pelajaran hari itu.

Guru menggunakan teori '*teacher modelling*' yang diperkenalkan oleh Bandura (1977). Guru menunjukkan demonstrasi secara eksplisit kepada murid. Menggunakan gambar pertama dan kata bantuan yang diberikan dalam gambar tersebut, guru mengolahkan sebuah perenggan yang mengandungi lima potong ayat menerusi aplikasi *Padlet*. Setelah memastikan murid faham, guru membahagikan murid-murid kepada enam kumpulan yang mempunyai lima murid sekumpulan. Guru akan melantik dua kumpulan untuk gambar pertama, kedua dan ketiga.

Langkah Ketiga

Di ruang *Padlet*, guru sudah pun menyediakan terlebih dahulu 'post-it' bagi setiap kumpulan bersertakan nama kumpulan mereka. Ini untuk mengelakkan kekecohan kerana menggunakan ruang yang sama. Guru juga telah menggunakan 'URL *Shortener*' supaya pautan bagi ruang *Padlet* tersebut menjadi sependek mungkin agar murid mudah melungsurinya dalam masa yang singkat.

Guru menekankan nilai integriti dan juga peraturan semasa murid menjalankan aktiviti berkumpulan. Selepas setiap kumpulan berada di dalam laman, guru akan memainkan klip video penanda masa yang ada di dalam ruang *Padlet* agar semua murid-murid dapat melihat jangka masa yang tinggal. Setiap perenggan yang dihasilkan haruslah mempunyai jumlah ayat mengikut jumlah ahli kumpulan. Sebagai contoh, setiap kumpulan haruslah menulis sebuah perenggan yang mempunyai lima potong ayat. Ini bermakna, setiap anggota haruslah menyumbang dalam kerja kumpulan tersebut. Ini juga memudahkan guru untuk memantau pelibatan murid dalam aktiviti berkumpulan tersebut. Murid juga harus menyerlahkan kata-kata bantu dan penanda wacana yang telah digunakan dalam hasil kerja mereka menggunakan fungsi pena penyerlah *Padlet*.



Langkah Keempat

Setelah tugas tamat, guru akan melantik setiap kumpulan untuk memberi komen menggunakan fungsi ‘berikan komen’ aplikasi *Padlet* ke atas hasil kerja mereka. Guru akan menekankan perkara-perkara yang perlu diberi komen, contohnya penggunaan penanda wacana dan kesinambungan jalan cerita berdasarkan gambar mereka itu. Sedikit masa akan diberikan untuk setiap kumpulan memberikan komen. Setelah selesai, guru akan membincangkan setiap hasil kerja kumpulan, komen yang diberikan oleh kumpulan yang lain, dan memasukkan komen guru itu sendiri di ruang yang disediakan. Komen-komen ini dapat diulas semula sebagai ulang kaji pada masa akan datang apabila guru memasuki ruangan *Padlet* ini sekali lagi.

Langkah Kelima

Sebagai kerja individu, guru akan memberikan setiap murid sehelai kertas yang mengandungi gambar-gambar dan kata bantuan yang telah pun dilakukan secara berkumpulan serta ruang untuk menulis. Murid-murid sepatutnya sudah mahir dalam satu dari empat gambar tersebut kerana telah melakukannya secara berkumpulan. Tugas mereka secara individu ialah mengisikan peta minda tersebut secara sendiri menggunakan kata bantuan dan penanda wacana yang disediakan. Hasil kerja kumpulan murid akan dibiarkan terpancar di skrin sebagai pencetus idea atau sebagai ilham sekiranya murid mendapati kesukaran. Namun begitu, guru akan menekankan terlebih dahulu cara membuat peta minda tersebut mengikut kreativiti dan idea tersendiri kerana ia bakal digunakan untuk aktiviti susulan pada lain hari iaitu penulisan karangan secara penuh. Pada akhir pelajaran, guru memberikan borang senarai semak kepada setiap murid untuk mengukur pemahaman mereka tentang pelajaran hari itu dan juga mendapat maklum balas mengenai penggunaan *Padlet*. Maklumat ini telah digunakan untuk dapatan kajian pada bahagian seterusnya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Lima item digunakan untuk mengenal pasti persepsi murid terhadap aplikasi *Padlet* dalam pembelajaran menulis karangan. Jadual 1 memaparkan peratusan penggunaan aplikasi itu yang menunjukkan bahawa murid mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan *Padlet* dalam menyelesaikan tugas mereka.



Jadual 2: Minat Murid Menggunakan Aplikasi Padlet dalam Pembelajaran

No	Item	Setuju	Tidak Pasti	Sangat Setuju
1	Aplikasi <i>Padlet</i> memudahkan tugas saya.	50%	10%	40%
2	Aplikasi <i>Padlet</i> meningkatkan minat saya dalam pembelajaran bahasa Melayu.	40%	40%	20%
3	Kaedah membuat tugas menggunakan <i>Padlet</i> sesuai untuk meningkatkan minat saya dalam bahasa Melayu.	70%	10%	20%
4	<i>Padlet</i> membantu saya membuat pembelajaran sendiri.	30%	60%	10%
5	<i>Padlet</i> meningkatkan kemahiran saya dalam bahasa Melayu.	50%	40%	10%

Hasil dapatan soal selidik mendapati bahawa item 3 menunjukkan peratusan yang tinggi iaitu 70% murid bersetuju tugas menggunakan *Padlet* dapat meningkatkan minat murid dalam bahasa Melayu.

Berdasarkan item 1, iaitu berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Padlet* dalam memudahkan tugas, dapatan kajian menunjukkan 50% murid bersetuju dan 40% murid sangat setuju dengan kenyataan pada item tersebut. Namun terdapat 10% murid yang tidak pasti sama ada penggunaan *Padlet* dapat memudahkan tugas mereka atau tidak.

Berhubung dengan minat murid menggunakan aplikasi *Padlet* menerusi item 2, kajian mendapati majoriti murid iaitu 40% murid menyatakan setuju, manakala 20% murid sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Namun begitu, terdapat 40% murid memberi jawapan tidak pasti.

Mengenai kesesuaian aplikasi *Padlet* bagi item 3 sebanyak 70% murid setuju dan 20% murid sangat setuju dengan pernyataan tersebut, manakala 10% pelajar tidak pasti samada aplikasi *Padlet* sesuai atau tidak untuk meningkatkan minat mereka dalam bahasa Melayu.

Bagi item 4, didapati seramai 30% murid menyatakan setuju dan 10% murid sangat setuju dengan pernyataan bahawa kaedah penggunaan *Padlet* membantu murid membuat pembelajaran sendiri. Sementara 60% murid masih tidak pasti tentang pernyataan tersebut.



Bagi item 5, didapati seramai 50% murid menyatakan setuju dan 10% murid sangat setuju dengan pernyataan bahawa *Padlet* meningkatkan kemahiran murid dalam bahasa Melayu. Sementara 40% pelajar masih tidak pasti tentang pernyataan tersebut.

Natijahnya, kajian ini mendapati penggunaan *Padlet* sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Melayu. Hal ini menunjukkan bahawa implementasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Melayu mampu menarik minat murid untuk menguasai bahasa Melayu.

KESIMPULAN

Penggunaan perisian *Padlet* dan aplikasinya mampu memberi pendekatan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyeronokkan bagi murid-murid dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Murid akan menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, aplikasi ini menyediakan ruang yang lebih luas kepada murid untuk menggunakannya. Ia bukan hanya boleh diakses di dalam kelas, malah boleh diakses di mana-mana sahaja asalkan mempunyai pemudah alih dan sambungan Internet. Lantas, pembelajaran dapat dilakukan pada bila-bila masa sahaja.

Penggunaan *Padlet* dalam PdP di sekolah kami masih lagi di peringkat permulaan. Guru-guru yang akan terlibat diharapkan dapat menggunakan *Padlet* sepenuhnya pada masa-masa akan datang untuk melihat keberkesanan penggunaannya dalam pembelajaran. *Padlet* juga berpotensi untuk diluaskan penggunaannya bukan hanya dalam pelajaran karangan, malah dalam banyak lagi aspek pelajaran bahasa Melayu.

Justeru itu, aplikasi seumpama ini dapat melahirkan generasi yang memanfaatkan sepenuhnya kemajuan teknologi yang ada untuk meraih ilmu demi mencapai masa depan yang cerah dalam bidang bahasa.

RUJUKAN

- Anuradha A. Gokhale (2008). *Collaborative Learning Enhances Critical Thinking in Journal of Technology Education*, Vol 7, Fall 1995 Frey, N & Fisher, D. (Eds) Teaching Visual Literacy, California: Corwin Press.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- David W. Johnson and Roger T. Johnson. (1986). Mainstreaming and cooperative learning strategies. *SAGE Journals*, 52, 530-561.



- Jonassen D., Howland J., Marra R., & Crismond D. (2008). *Meaningful Learning with Technology* 3rd ed., Upper Saddle River: NJ, Person.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd.
- Sidek Abdul Aziz, Marzanah A Jabar dan Kharoni Yatim Sharif (2014). *Aplikasi PWeb 2.0 untuk Pembelajaran – Pengajaran*. Putrajaya: MHP Publishers.

