

Penggunaan Teknik Menjawab Soalan Literál Bagi Murid Praaras Kebolehan

Sanisah Rahim

sanisah_rahim@schools.gov.sg

Kasimah Kassim

kasimah_kassim@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Huamin

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menilai pencapaian murid tahap praaras kebolehan dalam menjawab soalan literal dengan menggunakan kaedah Soalan Mengingat Semula atau *Recall Questions*. Subjek yang terlibat ialah 17 orang murid Darjah 4. Mereka masih didapati lemah dalam menjawab soalan kefahaman membaca. Kajian dijalankan hanya berfokuskan pada soalan literal bagi membina keupayaan membaca dan memupuk keyakinan untuk menjawab soalan-soalan kefahaman membaca. Aplikasi Legenda Singapura dimanfaatkan agar pembelajaran kefahaman membaca menjadi seronok. Mengaplikasikan strategi pembelajaran kolaboratif dalam pengajaran dan pembelajaran dapat membuat murid berasa selesa untuk mendapatkan bantuan dan sokongan daripada guru dan juga rakan-rakan sedarjah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa keyakinan murid-murid meningkat semasa menjawab soalan literal dalam latihan kefahaman membaca. Malah, murid-murid juga berasa mudah mengikuti pengajaran yang dijalankan.

Kata Kunci: soalan literal, Aplikasi Legenda Singapura, tahap praaras berkebolehan



PENGENALAN

Sudah menjadi kelaziman guru untuk menggunakan peranti dan program Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) sebagai senahagian daripada bahan pengajaran dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu masa kini. Guru sudah pun dilengkapi dengan pengetahuan ICT agar dapat menjadikan pengajaran mereka relevan, dan menepati kehendak kemahiran abad ke-21. Penggunaan ICT juga dipercayai dapat melibatkan murid dalam proses pembelajaran secara aktif.

Norly Djamil et. al. (2013) dalam kertas kajiannya yang bertajuk ‘Keberkesanan Penceritaan Digital Interaktif Kanak-kanak terhadap Pelibatan dalam Pengajaran Dan Pembelajaran’, menyatakan bahawa penggunaan bahan-bahan digital, dapat menarik minat pelajar dan memberi satu pembaharuan kepada cerita yang disampaikan. Malah, penggunaan ICT dapat membantu murid untuk membentuk pemahaman yang tersendiri dan mencetuskan rasa ingin tahu serta mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Guru-guru Sekolah Rendah Huamin tidak terkecuali untuk memanfaatkan ICT dalam PdP Bahasa Melayu. Aplikasi Legenda Singapura telah dipilih bagi sebagai bahan dalam pembelajaran kefahaman membaca.

Kefahaman membaca merupakan satu proses membina kefahaman murid berkaitan bahan bacaan dan seterusnya menjawab soalan tentang cerita tersebut. Soalan kefahaman berjenis literal menjadi fokus kajian ini bagi membantu murid-murid pada tahap praaras berkebolehan menjawab soalan kefahaman membaca. Jenis soalan literal hanya memerlukan proses pemikiran biasa iaitu mengecam dan mengingat isi teks serta menyatakan urutan peristiwa. Proses ini diambil kira supaya dapat disesuaikan dengan tahap kebolehan murid-murid.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemerhatian harian di bilik darjah, tahap penguasaan dan pengetahuan murid-murid praaras kebolehan dalam komponen kefahaman membaca yang agak lemah amat membimbangkan guru. Mereka didapati masih menghadapi kesukaran menjawab soalan-soalan dalam komponen kefahaman membaca. Soalan-soalan ini merupakan soalan jenis literal, tahap terendah dalam kefahaman membaca. Maka, guru mengambil keputusan untuk melaksanakan satu kajian yang berfokuskan pada masalah menjawab soalan literal dengan menggunakan kaedah pembelajaran eksplisit bagi murid kumpulan ini. Keputusan ini juga dibuat apabila guru mendapati analisis item menunjukkan bahawa hanya 50% murid-murid praaras kebolehan ini dapat



menjawab soalan literal dalam komponen kefahaman membaca semasa mereka berada dalam peringkat Darjah 3 lagi.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. melihat keberkesanan penggunaan bahan ICT dalam membimbing murid-murid dalam kumpulan praaras kebolehan memahami teks dan menjawab soalan-soalan kefahaman; dan
2. menilai pencapaian murid praaras kebolehan menjawab soalan literal dengan menggunakan Soalan Mengingat Semula.

KAJIAN LEPAS

Pengajaran kefahaman tidak akan bermakna jika murid tidak dapat membaca dan memahami petikan yang diberikan. Terdapat beberapa kajian yang telah dilakukan untuk menangani masalah murid dalam pembelajaran kefahaman membaca. Antaranya, kajian yang dijalankan oleh guru-guru dari Sekolah Rendah Kranji (2016). Para guru tersebut telah menjalankan satu kajian yang berfokuskan pada soalan-soalan kefahaman berbentuk literal dan inferens. Subjek kajian mereka terdiri daripada murid Darjah 5 yang mempunyai tahap berkebolehan rendah dan sederhana.

Menurut mereka, pengajaran kemahiran kefahaman haruslah diajar secara bertahap-tahap iaitu daripada yang mudah (pemahaman secara literal) ke tahap seterusnya. Maka, berdasarkan pendapat mereka, kajian ini memberi fokus pada soalan-soalan kefahaman berbentuk literal terlebih dahulu sebelum murid-murid yang berkebolehan rendah ini cuba menjawab soalan-soalan yang lebih mencabar.

Menurut Mahzan Arshad (2008), membaca dan memahami merupakan proses yang konstruktif. Perancangan perlu dilakukan agar murid dapat memahami teks dengan sepenuhnya sebelum mereka cuba menjawab soalan-soalan yang mengikutinya. Oleh itu, bagi kajian ini, guru mengimbas kembali pengajaran berkaitan kata tanya dan juga menggunakan penyusunan grafik bagi membantu murid memahami petikan yang dibaca.

Korabiak dan Mete (2004) pula menyatakan bahawa murid dapat membina pengetahuan dan membentuk kemahiran literasi dengan menggunakan ICT. Bagi murid pada praaras kebolehan, penggunaan ICT untuk membaca boleh membantu mereka membaca dengan lebih berkesan.



Oleh itu, penggunaan iPad yang mengandungi Aplikasi Legenda Singapura dalam kajian ini disasarkan untuk membantu murid yang kumpulan ini berminat membaca dan memahami jalan cerita yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif, iaitu melalui pemerhatian guru sepanjang pengajaran kefahaman. Data juga dikumpulkan dengan menggunakan kaedah kuantitatif. Respons murid dan analisis jawapan murid bagi soalan-soalan kefahaman membaca direkod. Tugas kefahaman membaca telah dilakukan di dalam kelas supaya data yang dikumpulkan untuk kajian ini lebih realistik. Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan perbandingan markah praujian dan pascaujian kefahaman membaca yang berfokus pada soalan literal sahaja. Kajian ini juga berlandaskan tuntutan Amalan Pengajaran Singapura (STP). STP dijadikan sebagai rujukan utama dalam pelaksanaan PdP. Berikut merupakan elemen-elemen STP yang digunakan dalam kajian ini:



Jadual 1: Elemen Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	<p>AP14: Merangsang Minat</p> <p>AP13: Mengaktifkan Pengetahuan Sedia Ada</p> <p>AP17: Memberikan Penerangan Yang Jelas</p>	<p>AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan Aktiviti 'permainan peneka gambar' dijalankan sebagai permulaan pengajaran. Aktiviti ini diadakan bagi merangsang minat murid dalam tajuk cerita yang akan mereka baca. Murid-murid dikehendaki meneka gambar yang ditayangkan. Guru memberi klu, misalnya 'gambar ini sejenis binatang yang ada kaitannya dengan cerita legenda Singapura'.</p> <p>Selain daripada imejan, guru juga menggunakan cerita untuk mengekalkan minat murid. Aplikasi Legenda Singapura dipilih sebagai bahan pengajaran bagi penggunaan kaedah Cerita dan Imejan ini.</p> <p>AM1: Fikir-Berpasangan-Berkongsi Guru mencungkil pengetahuan sedia ada dan tanggapan murid melalui aktiviti mengajar Fikir-Berpasangan-Berkongsi. Aktiviti ini mengajak murid menyemak pemahaman mengenai sesuatu konsep atau idea silam murid yang mungkin dapat menyokong atau menghalang pembelajaran baharu.</p> <p>AM5: Menggunakan Penyusun Grafik Murid-murid dikehendaki melengkapkan templat penyusunan grafik bagi memberikan penerangan yang jelas tentang apa yang mereka fahami berkaitan kandungan cerita yang mereka baca melalui Aplikasi Legenda Singapura.</p>
Penilaian dan Maklum Balas	AP24: Menyediakan tugas yang bermakna	AM3: Latihan untuk Menguasai Murid-murid diberikan lembaran kerja bagi mengukuhkan pemahaman mereka tentang apa yang dibaca. Mereka dikehendaki menjawab soalan-soalan kefahaman membaca. Soalan-soalan ini merupakan soalan literal.



Penerangan dan Justifikasi	Aspek pengajaran di atas ini dipilih untuk merangsang minat murid disamping menyokong pembelajaran dan pemahaman murid. Aspek-aspek ini diterapkan bagi memastikan kumpulan murid praaras kebolehan ini dapat menjalani pembelajaran yang bermakna terutama sekali dengan penggunaan penyusun grafik dan soalan-soalan mengingat atau <i>recall questions</i> dalam kefahaman membaca.
----------------------------	--

Subjek Kajian

Subjek kajian ini berfokuskan kepada murid-murid Darjah 4 dalam kumpulan praaras kebolehan. Walaupun demikian, murid-murid ini boleh membaca. Mereka juga sudah didedahkan pada penggunaan kata tanya dan penggunaan peranti iPad.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian terdiri daripada peranti iPad yang mempunyai Aplikasi Legenda Singapura, lembaran kerja, templat penyusun grafik dan kad respons serta 'Tiket Keluar' (*Exit Ticket*).

Prosedur Kajian

Kaedah Pengajaran Secara Eksplisit digunakan di dalam kajian ini. Pada peringkat pengenalan, guru memberi penerangan tentang kandungan pembelajaran. Hal ini membantu murid-murid mengetahui langkah-langkah yang guru lakukan dalam PdP dan dapat menjangka bila aktiviti akan tamat dan bila guru akan memulakan dengan aktiviti yang lain. Dalam kata lain, murid-murid dapat mengetahui urutan kandungan pembelajaran pada hari tersebut.

Aktiviti permainan meneka gambar dijalankan bagi merangsang minat murid dalam pembelajaran kefahaman membaca. Semua murid dijemput untuk meneka imejan yang dipaparkan di skrin. Guru hanya memaparkan sedikit demi sedikit imejan tersebut. Penggunaan imejan atau gambar ini adalah untuk menarik minat murid terhadap kandungan teks yang digunakan. Guru juga menggunakan imejan untuk mengaitkan pengetahuan sedia ada murid dengan cerita legenda yang mungkin pernah mereka baca. Setelah murid-murid meneka, guru meminta murid untuk berkongsi pemikiran mereka mengenai gambar atau imejan tersebut dengan mengajukan beberapa soalan kepada murid.



1. Terangkan rupa ikan ini.
2. Pernahkah kamu melihat ikan ini? Kalau ya, di mana?
3. Apakah tajuk cerita yang berkaitan dengan gambar ini?
4. Pernahkah kamu membaca cerita legenda Singapura yang berkaitan dengan gambar ini?

Langkah kedua, guru memperkenalkan cerita Singapura Dilanggar Todak yang terdapat dalam Aplikasi Legenda Singapura. Setiap murid diberikan peranti iPad bagi menjalankan aktiviti bacaan secara individu.

Aplikasi Legenda Singapura ini menjadi bahan pembelajaran utama bagi mengekalkan minat murid terhadap pelajaran kefahaman membaca. Cerita dan imejan dapat menyumbang kepada pengayaan pengalaman pembelajaran, terutamanya jika apa yang terdapat dalam buku teks murid tidak mencukupi atau terlalu asas (Fresch & dan Harkins, 2009).

Sebelum meneruskan aktiviti selanjutnya, guru menerangkan makna perkataan-perkataan yang payah seperti kubu, batang pisang, betis dan sebagainya kepada murid-murid agar murid dapat memahami jalan cerita dengan lebih baik.

Kemudian, guru memperkenalkan jenis soalan mengingat kembali. Jenis soalan mengingat kembali merupakan soalan-soalan yang menghendaki jawapan yang pendek dan fakta-fakta yang spesifik. Jenis soalan ini sebenarnya membantu murid memahami dan mengingati semula informasi yang telah mereka baca. Contoh soalan-soalan tersebut adalah seperti berikut:

1. Apakah yang berlaku?
2. Di manakah tempat ia berlaku?
3. Siapakah watak-watak yang terdapat dalam cerita ini?
4. Apakah yang digunakan oleh orang kampung untuk menahan serangan todak?
5. Bagaimanakah Hang Nadim menyelamatkan orang kampung?

Guru mengajukan soalan-soalan tersebut secara lisan dengan menggunakan strategi *Popping Corn*. Kemudian, guru mengaitkan jenis soalan ini dengan pembelajaran kata tanya. Guru mengaktifkan pengetahuan sedia ada murid tentang penggunaan kata tanya melalui aktiviti rutin berfikir Fikir-Berpasangan-Berkongsi yang terdapat dalam Menjadikan Pemikiran Jelas 9MTV). Aktiviti mengajar ini meminta murid meluangkan masa secara individu untuk berfikir tentang soalan yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Ia juga memberi peluang kepada murid untuk belajar secara aktif ketika mereka membincangkan persoalan secara berpasangan atau seluruh kelas. Guru



menekankan kepada murid tentang pemahaman penggunaan kata tanya amat perlu bagi latihan kefahaman membaca.

Dalam langkah ketiga pula, guru mengarahkan murid untuk melengkapkan templat penyusun grafik berdasarkan cerita yang dibaca. Penyusun grafik digunakan untuk memandu dan memberikan struktur kepada pemikiran murid sementara mereka membina peta visual atau rajah untuk menyusun maklumat (Hyerle, 1996).

Sebelum itu, guru memberikan penerangan yang jelas dengan menggunakan kaedah tunjuk cara atau modeling. Guru menggunakan kaedah tunjuk cara untuk menerangkan kepada murid bagaimana mereka harus mengisi templat penyusun grafik dengan betul. Selain itu, guru menggunakan tunjuk cara bagi memastikan murid-murid mengetahui dan memahami apa yang akan mereka pelajari. Bagi memudahkan murid-murid melengkapkan templat penyusun grafik, guru juga menyediakan soalan-soalan panduan untuk menggalakkan pelibatan murid dan juga menilai pemahaman mereka.

Memandangkan murid-murid ini berada pada praras kebolehan, guru menyediakan kad respons untuk murid melengkapkan templat penyusun grafik tersebut. Kad respons ini merupakan jawapan-jawapan kepada soalan-soalan yang terdapat di dalam penyusun grafik. Murid-murid hanya perlu memadamkan kad respons dengan petak-petak yang disediakan dalam templat penyusun grafik. Aktiviti ini dilakukan secara berkumpulan. Guru menggunakan teknik pembelajaran kooperatif iaitu Meja Bulat. Teknik ini digunakan untuk memberikan peluang kepada semua murid dalam kumpulan menyumbangkan idea. Setiap murid bergilir-gilir menulis satu jawapan apabila sekeping kertas (templat penyusun grafik) diedarkan dalam kumpulan. Ahli kumpulan tidak dibenarkan melepaskan gilirannya kerana kertas itu akan diedarkan mengikut putaran jam. Aktiviti yang dijalankan dalam langkah ini merupakan aktiviti latihan terbimbing.

Setelah selesai berbincang, guru menyemak jawapan secara seluruh kelas. Hasil kerja kumpulan akan disemak oleh kumpulan yang lain. Kesilapan dalam jawapan dibincang dengan segera di dalam kelas. Dalam langkah keempat, guru memberikan petikan teks baac kepada setiap murid. Petikan tersebut merupakan cerita sama yang terdapat dalam aplikasi Legenda Singapura tetapi dalam bentuk bertulis. Seorang murid telah dipilih secara rambang untuk membaca petikan tersebut dengan lantang. Setelah itu, guru menerangkan tugas yang perlu murid lakukan. Guru melakukan tunjuk cara bagi memudahkan murid merampai latihan sendiri mereka di rumah dan juga menepati pada keperluan tugas mereka itu.



Sebagai langkah penutup, guru merumuskan pelajaran hari itu dengan bertanya kepada murid soalan-soalan berikut:

1. Apakah yang kita pelajari pada hari ini?
2. Apakah perkara-perkara yang kita perlu cari sekiranya soalan kefahaman bermula dengan perkataan apa, siapa, bila, bagaimana dan di mana.

Guru juga mendapatkan murid untuk menggunakan 'tiket keluar' untuk menunjukkan tahap pemahaman mereka.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian yang digunakan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diraih ini berdasarkan pemerhatian guru semasa latihan kefahaman mingguan dijalankan di dalam kelas. Sementara data kuantitatif diperoleh daripada praujian dan pascajian. Terdapat peningkatan murid yang memperoleh markah penuh.

Bagi murid-murid yang tidak mendapat markah penuh bukanlah kerana mereka tidak dapat menemukan fakta tepat yang dikehendaki soalan, tetapi disebabkan kesilapan ejaan dan tatabahasa yang kurang tepat. Maka murid-murid sedemikian diambil kira sebagai berjaya menjawab soalan literal. Rajah 1 menunjukkan perbezaan markah prakajian dan pascakajian. Sebelum kajian dilakukan, terdapat hanya 35% murid yang dapat menjawab soalan literal. Mereka dapat memberi isi yang dikehendaki soalan kefahaman membaca. Manakala, dalam peperiksaan akhir tahun, analisis item dilakukan dan didapati bahawa 59% murid daripada kumpulan praaras kebolehan ini telah berjaya menjawab soalan literal dalam komponen kefahaman membaca. Walaupun peratusan pencapaian murid agak rendah, kejayaan ini masih membuktikan keberkesanan strategi yang guru laksanakan dalam kajian.



Jadual 2: Murid yang Dapat Menjawab Soalan Literal dalam Praujian dan Pascaujian

Dapat Menjawab Soalan Literal dalam Praujian	Dapat Menjawab Soalan Literal dalam Pascaujian	Keputusan SA2 2018
35%	53%	59%

Semasa kajian dilaksanakan, murid dapat mengikuti pengajaran yang dijalankan dan mengikuti arahan-arahan yang diberikan. Permainan meneka gambar dan penggunaan alat peranti iPad bagi Aplikasi Legenda Singapura berjaya menarik minat murid dalam pembelajaran. Penggunaan Aplikasi Legenda Singapura mendorong murid untuk membaca.

Budaya dalam bilik darjah amat baik sekali. Ini jelas kelihatan semasa kerja kumpulan dijalankan. Murid bekerjasama dan memberikan sokongan antara satu sama lain. Secara kolaboratif, setiap murid memberi respons masing-masing bagi menyelesaikan tugas yang diberi. Dengan adanya budaya kerja yang positif ini, secara tidak langsung ini dapat meningkatkan keyakinan murid-murid untuk menjawab soalan literal dalam latihan kefahaman membaca.

Namun, terdapat beberapa perkara yang perlu diperbaiki dalam kajian ini. Antara saranan yang diberikan ialah soalan-soalan yang ditanyakan kepada murid haruslah dimulakan mengikut aras Taksonomi Bloom. Sebagai contoh, soalan yang ditanyakan kepada murid dimulakan mengikut urutan berikut:

1. Siapakah watak-watak yang terdapat dalam cerita ini?
2. Apakah yang berlaku?
3. Di manakah tempatnya?

Oleh kerana murid tergolong dalam praras kebolehan, sebahagian murid kelihatan tidak dapat memahami soalan-soalan yang diajukan. Guru menyarankan agar soalan-soalan ini ditayangkan di slaid supaya murid lebih mudah mengikuti dan memahami soalan tersebut. Bahan-bahan yang digunakan dalam aktiviti kumpulan boleh dilakukan dengan lebih menarik. Contohnya, kad-kad respons yang disediakan harus menggunakan kertas berwarna supaya dapat memberikan keseronokan kepada murid untuk melakukan aktiviti tersebut.

Berdasarkan pemerhatian dan pengamatan guru, kajian ini telah membuktikan bahawa minat yang positif dapat dilihat semasa menggunakan



iPad dan membaca cerita yang terdapat di Aplikasi Legenda Singapura. Walaupun sebahagian mereka tidak lancar dalam bacaan, mereka menunjukkan kesungguhan untuk membaca. Melalui sesi penyooalan yang dilakukan oleh guru untuk menguji pemahaman murid, murid lebih terarah dan mudah mengikuti pengajaran yang dijalankan. Ini bermakna, murid-murid dari kumpulan praaras kebolehan berjaya menjawab soalan-soalan literal.

KESIMPULAN

Secara kesimpulan, penggunaan ICT melalui Aplikasi Legenda Singapura dapat merangsang murid untuk membaca dan memahami teks yang diberikan. Kajian ini juga menunjukkan bahawa dengan budaya belajar dalam bilik darjah yang baik, kerja-kerja kolaboratif dapat dijalankan dengan baik. Strategi-strategi yang digunakan dapat membantu murid memahami kandungan cerita dan menjawab soalan-soalan literal.

Akhir kata, tujuan kajian yang dijalankan ini tercapai walaupun terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Hasil kajian ini amat menggalakkan. Walaupun ruang lingkup kajian ini hanya berfokuskan pada murid-murid praras kebolehan Darjah 4, guru masih boleh mengaplikasikan kaedah pengajaran kefahaman membaca yang dikaji ini di peringkat yang lain, terutama sekali peringkat bawah iaitu Darjah 1 hingga Darjah 3.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Hamidah Hamid
2. Nuraishah Mahmood
3. Sharini Mohamed Sahib

RUJUKAN

- Korabiak, K., & Mete, N (2004). *ICT in the discipline of reading. Teaching and Learning in the Digital Age* <http://pages.uoregon.edu/moursund/DigitalAge1/Project-Reading.pdf>
- Mahzan Arshad. (2008). Pendidikan Literasi Bahasa Melayu: Strategi Perancangan dan pelaksanaan. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Noorasmaedah Ahmad dan Suriana Mohamed Bakri (2016). Meningkatkan Keupayaan Murid Menjawab Soalan Kefahaman. Seminar Bahasa Melayu MLCS, Bishan.



Norly Djamil (2013). Keberkesanan Penceritaan Digital Interatif Kanak-kanak Terhadap Penglibatan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. Dipetik pada 4 November 2018 daripada <https://www.researchgate.net/publication/271966861>

Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018), *Amalan Pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Printers Pte. Ltd.

Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2008 (Singapore CPDD, MOE 2007).

Standiford, Sally N. (1984). Metacomprehension. US: Eric Clearinghouse

