

Meningkatkan Kemahiran Interaksi Lisan Melalui Portal SLS

Elna Hussin

elna_hussi_n@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Westwood

Syu'ib Ahmad

syuib_ahmad@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Damai

Abstrak

Sejajar dengan kemahiran ICT bagi abad ke-21, murid telah didedahkan kepada penggunaan aplikasi *Flipgrid*, *Edpuzzle* dan Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam bilik darjah. Kajian ini dijalankan untuk membantu murid dalam kemahiran interaksi lisan. Mereka dibimbing untuk berfikir secara kritis dalam memberikan respons dengan menggunakan strategi FLIP. Rubrik, senarai semak, praujian dan pascaujian digunakan sebagai instrumen untuk pengumpulan data selain untuk menilai tahap pemahaman murid. Melalui keputusan pascaujian murid dapat meluahkan perasaan dan pendapat mereka dengan lebih yakin. Oleh itu, penggunaan *Flip@Flipgrid*, *Edpuzzle* dan SLS sangat berkesan dalam mempertingkatkan kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid.

Kata Kunci: Interaksi Lisan, *Flipgrid*, *Edpuzzle*, portal SLS

PENGENALAN

Kemahiran komunikasi amat penting pada abad ke-21 ini. Pada tahun 2017, MOE telah mengumumkan bahawa komponen gambar dalam peperiksaan lisan akan digantikan dengan klip video. Pengkaji menyedari bahawa murid memerlukan satu wadah untuk mengasah kemahiran interaksi lisan ini. Kegusaran terhadap murid yang tidak yakin bertutur dalam bahasa Melayu dan mempunyai masalah memberi pendapat semasa peperiksaan interaksi lisan SA1 dan SA2 telah menyebabkan sekumpulan guru bekerjasama untuk menghasilkan projek bagi membantu murid ini. Projek yang dimulakan pada tahun 2017 dan disertai oleh lima orang guru daripada empat buah sekolah telah berkembang dan dikemas kini sehingga kini.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pengalaman guru, murid didapati mempunyai kosa kata yang terbatas dan tidak menunjukkan minat ketika Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) interaksi lisan. Oleh demikian, murid tidak begitu yakin ketika memberi respons dan pendapat mereka sewaktu peperiksaan interaksi lisan. Murid juga tidak dapat mengembangkan idea ketika bertutur kerana kemampuan kosa kata yang terhad. Memandangkan pembahagian markah sangat berat dan boleh menjejaskan pencapaian keseluruhan mereka dalam peperiksaan, sesuatu perlu dilakukan untuk membantu murid mengatasi masalah ini. Pengkaji berusaha menarik minat murid dalam pembelajaran kosa kata dan pengembangan isi dengan memperkenalkan beberapa strategi yang menarik yang boleh guru gunakan dalam pelajaran interaksi lisan. Selain itu juga, latihan yang disediakan di portal SLS dapat membantu mengatasi ketandusan kosa kata murid agar mereka dapat menyampaikan dan mengembangkan idea mereka dengan yakin dan berkesan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan ICT seperti aplikasi *Flipgrid* dan



- Edpuzzle* atau portal SLS dalam pembelajaran interaksi lisan; dan
2. meningkatkan kemahiran murid menjawab soalan interaksi lisan dengan menggunakan kaedah *FLIP*.

KAJIAN LEPAS

Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, integrasi ICT dalam pembelajaran telah mendapat perhatian para guru. Malah, integrasi ICT yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) merupakan salah satu kemahiran penting untuk guru. Guru perlu merancang dengan teliti sebelum memulakan integrasi ICT dalam kurikulum (Wang et.al, 2010). Guru haruslah bijak dalam memilih alat ICT yang sesuai untuk memenuhi objektif dan konteks pengajaran termasuk pengubahsuaian bahan sedia ada selain menyediakan persekitaran yang sesuai untuk memastikan pelibatan murid dalam pembelajaran.

Menurut kajian yang dijalankan oleh Steve Higgins (2003), 'Adakah ICT Meningkatkan PdP di Sekolah?' beliau mendapati ICT mempunyai kesan positif dan efektif dalam PdP dengan menyediakan tugas pada tahap yang sesuai untuk murid. Perkara ini penting untuk memperbaiki pencapaian murid. Dengan menggunakan ICT, masa yang digunakan untuk mengasah kemahiran ini dapat digunakan sebaiknya. Murid juga lebih bermotivasi dan begitu aktif membuat tugas. Perkara ini menunjukkan bahawa penggunaan alat ICT dapat meningkatkan kreativiti dan pemahaman murid.

Menurut (García et.al, 2014), pembelajaran secara kolaboratif amat membantu meningkatkan kemahiran sosial, menyelesaikan masalah, berdikari dan bertanggungjawab. Kemahiran ini membolehkan murid berfikir reflektif dan meningkatkan inisiatif yang relevan bagi mencapai pendidikan holistik. Penggunaan ICT turut memudahkan tugas murid selain memberi mereka lebih ruang kebebasan, bermotivasi dan dapat menyesuaikan diri mengikut tahap keupayaan murid serta menyokong murid yang lemah.

Sebagai kesimpulan, penggunaan ICT dapat memberi impak yang besar dalam PdP kerana mampu merangsang minat murid dalam suasana



pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan mencabar. Kaedah pembelajaran ini menggalakkan murid agar berdikari dan berkolaborasi kerana mereka perlu bekerjasama dengan murid lain. Oleh itu, pendekatan ini juga memberi peluang untuk berinteraksi dan bekerjasama, selaras dengan usaha untuk melengkapkan murid dengan Kemahiran abad ke-21.

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang dijalankan melibatkan empat sekolah yang bergabung bagi kemahiran interaksi lisan. Guru menggunakan beberapa aplikasi ICT untuk merangsang minat dan meningkatkan kemahiran interaksi lisan. Ini dijalankan untuk menjadikan PdP menyeronokkan.

Guru menggunakan rubrik, senarai semak, praujian dan pascaujian untuk mengumpulkan data dan menilai pemahaman murid. Keputusan peperiksaan 2017 digunakan sebagai data praujian dan keputusan peperiksaan pertengahan tahun 2018 digunakan sebagai data pascaujian. Ini untuk memastikan kaedah yang dijalankan berkesan dan memberi impak kepada PdP interaksi lisan.

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan murid daripada tiga buah sekolah. Mereka merupakan murid Darjah 5 dan Darjah 6. Kumpulan sasaran ini terdiri daripada murid pelbagai tahap kebolehan.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan aplikasi *Flipgrid*, *Edpuzzle* dan portal SLS. Video-video terbitan MLCS dan video-video di *YouTube* juga digunakan sebagai bahan pengajaran.

Pengkaji juga menggunakan pendekatan teknik FLIP iaitu:

F: Fahami (memahami senario dalam video)

L: Luahkan (meluahkan perasaan atau pendapat berdasarkan video)



I : Ingat (mengingat atau mengimbas semula pengalaman lalu)
P: Pengajaran (pengajaran atau nilai yang dipelajari)

Prosedur Kajian

Pelbagai kaedah digunakan untuk membantu murid bertutur dengan lebih baik. Pada tahap permulaan, guru akan mendapatkan kosa kata tertentu daripada murid selepas menonton klip video dengan menggunakan rutin berfikir atau percikan kata. Ini diikuti dengan pengajaran dan pengaplikasian teknik FLIP. Kemudian, murid mendengar dan mencatat idea menggunakan *Edpuzzle* atau portal SLS. Murid belajar bersama menggunakan teknik 'Bulatan Dalam atau Luar', Kerusi-Panas atau Bahas. Akhirnya, murid akan bertutur menggunakan aplikasi *Flipgrid* atau rakaman dalam portal SLS.

Strategi seperti MTV, FLIP dan pembelajaran kolaboratif seperti 'Bulatan Dalam atau Luar' telah diajar kepada murid. Peranti ICT seperti *Edpuzzle*, *Flipgrid* dan portal SLS digunakan untuk merangsang minda murid dan membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran. Penilaian rakan sebaya dan maklum balas guru dilakukan sebagai penutup pelajaran.

Hari Pertama (Induksi):

Rutin berfikir Lihat-Fikir-Tanya (*See-Think-Wonder*) atau Percikan Kata (*Socratic* atau *Word-It-Out*)

Murid akan menonton klip video, lagu atau menyelesaikan teka-teki *Jigsaw*. Perbincangan dengan keseluruhan kelas dijalankan. Guru memberikan maklum balas atau mencungkil perbendaharaan kata daripada murid menggunakan rutin berfikir, *Socratic* atau *Word-It-Out*. Guru menggunakan Aspek Pengajaran (AP) Mengaktifkan Pengetahuan Sedia Ada murid dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP).

Hari Pertama:

Penggunaan *Flip* dan *Edpuzzle* atau portal SLS

Guru akan menerangkan cara menggunakan teknik FLIP kepada



murid. Ini akan membantu mereka memahami bagaimana mereka dapat menggunakannya sebagai langkah pembelajaran seterusnya.

Guru akan menggunakan aktiviti *Edpuzzle* di mana murid akan menonton video dan menjawab soalan yang diajukan oleh guru dalam video. Aktiviti ini akan membantu murid membuat refleksi ketika menonton video. Guru juga boleh menggunakan portal SLS untuk aktiviti ini selain *Edpuzzle*.

Hari Kedua:

Pembelajaran Kolaboratif (Bulatan Dalam atau Luar/Kerusi-Panas/Pertandingan Bahas)

Pada langkah ini, pengkaji lebih fokus kepada strategi dalam AP Menggunakan Soalan untuk Memperdalam Pembelajaran di mana Aktiviti Mengajar (AM) Menjana Soalan dilakukan murid secara sendiri. Murid membina soalan sendiri di templat yang diberikan berdasarkan video yang ditonton. Mereka mencatatkan jawapan yang difikirkan sesuai. Kemudian, murid bertanyakan kepada teman semasa aktiviti dijalankan. Jawapan lain yang boleh diterima dicatatkan ke dalam templat tersebut. Aktiviti ini memberi peluang kepada murid untuk berkolaborasi, berfikir dan mempelajari pelbagai bentuk soalan dan jawapan berdasarkan video yang sama. Guru telah menerapkan AP Memudah Cara Pembelajaran Kolaboratif.

Hari Ketiga:

Penggunaan *Flipgrid* atau portal SLS

Dengan menggunakan aplikasi *Flipgrid*, guru memberi soalan berdasarkan video yang sama. Murid dikehendaki merakam perbualan mereka semasa memberi respons atau jawapan secara lisan. Guru akan membuat penilaian terhadap respons murid dan memberi maklum balas pada ruang yang telah disediakan. Selain itu, murid juga boleh menonton video rakaman teman-teman mereka dan bebas untuk memberi maklum balas secara lisan atau pada kertas maklum balas yang disiapkan oleh guru. Guru menggunakan AP Menyemak Pemahaman dan Memberi maklum Balas dan AM Maklum Balas Berbentuk Komen Sahaja.



Hari Ketiga (Penutup):

Penggunaan Kad atau Tiket keluar

Murid boleh menulis refleksi tentang kelakonan mereka semasa memberi respons pada jawapan di *Flipgrid*, portal SLS atau tentang nilai yang dipelajari.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Objektif kajian ini bertujuan untuk melihat peningkatan dalam pencapaian murid di dalam kumpulan Band 1 dan Band 2. Jadual 1 menunjukkan jumlah murid, berdasarkan tahap kemahiran mereka dalam interaksi lisan semasa praujian dijalankan.

Jadual 1: Jumlah Murid Mengikut Band (Prauian)

Sekolah	Jumlah murid	Band 1 (25-30)	Band 2 (19-24)	Band 3 (13-18)	Band 4 (7-12)	Band 5 (1-6)
A	25	2	21	2	0	0
B	8	0	7	1	0	0
C	13	2	6	4	1	0

Jadual 2 merupakan hasil data setelah pelaksanaan program intervensi selama sepeggal. Terdapat peningkatan pada Band 1 dan 2.

Jadual 2: Jumlah Murid Mengikut Band (Pascaujian)

Sekolah	Jumlah murid	Band 1 (25-30)	Band 2 (19-24)	Band 3 (13-18)	Band 4 (7-12)	Band 5 (1-6)
A	25	8	16	1	0	0
B	8	0	7	1	0	0
C	13	3	7	3	0	0

Jadual 3 dan Rajah 4 menunjukkan data prestasi murid setelah praujian dan pascaujian dilaksanakan. Data menunjukkan peningkatan dari segi peratusan (%) jumlah murid yang berjaya menduduki kumpulan Band yang lebih baik selepas intervensi dijalankan dengan menggunakan wadah ICT.



Jadual 3: Peratusan (%) Pencapaian Murid bagi Praujian

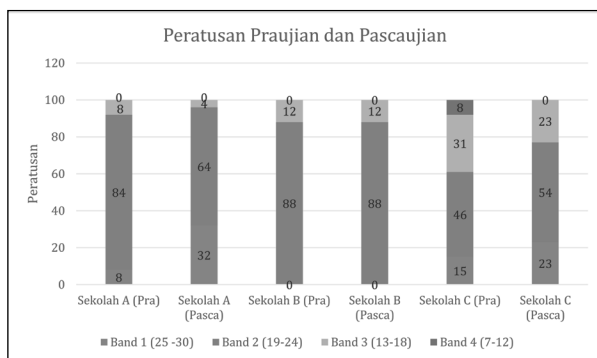
Sekolah	Jumlah murid	Band 1 (25-30) %	Band 2 (19-24) %	Band 3 (13-18) %	Band 4 (7-12) %	Band 5 (1-6) %
A	25	8	84	8	0	0
B	8	0	88	12	0	0
C	13	15	46	31	8	0

Jadual 4: Peratusan(%) Pencapaian Murid bagi Pascaujian

Sekolah	Jumlah murid	Band 1 (25-30) %	Band 2 (19-24) %	Band 3 (13-18) %	Band 4 (7-12) %	Band 5 (1-6) %
A	25	32	64	4	0	0
B	8	0	88	12	0	0
C	13	23	54	23	0	0

Rajah 1 menunjukkan perbandingan antara data praujian dan pascakajian. Berdasarkan kajian ini, terdapat peningkatan sebanyak 24% untuk Band 1 bagi sekolah A manakala terdapat penurunan sebanyak 50% untuk Band 3. Kajian menunjukkan bahawa murid lebih yakin untuk bertutur dan respons yang disampaikan lebih bermakna dan bersesuaian. Bagi sekolah C, terdapat kenaikan 8% dalam Band 1 dan 8% penurunan dalam Band 3.

Rajah 1: Data Praujian dan Pascaujian



Secara keseluruhannya, terdapat peningkatan yang ketara bagi prestasi murid dalam kemahiran interaksi lisan. Selain daripada peningkatan dalam markah murid, kajian juga mendapati bahawa murid telah menguasai lebih banyak kosa kata yang dapat membantu mereka dalam pertuturan dan penulisan. Dengan penguasaan kosa kata yang meluas, keyakinan murid untuk bertutur juga meningkat. Murid juga mempelajari bahasa tubuh yang sesuai semasa interaksi. Sebagai contoh, mereka sedar bahawa bahasa tubuh dan gerak-geri mata ketika berinteraksi juga penting untuk menunjukkan hormat dan mengekalkan minat dengan orang yang berbual bersama mereka. Rajah 2 hingga Rajah 5 menunjukkan contoh latihan murid melalui peranti *Edpuzzle*, *SLS* dan *Flipgrid*.

Rajah 2: Latihan Edpuzzle untuk murid



Rajah 3: Latihan SLS untuk murid

MENONTON DAN MEMAHAMI VIDEO

TR1:

LIHAT beg yang dipakainya telah menjadi semakin besar semasa perjalanan ke kampung	FIKIR saya fikir bahawa beg itu telah menjadi besar kerana dia berasa berat hati kerana melihat di halaman web bahawa adik-beradiknya membeli benda benda untuk ibu bapanya dan dia tidak membeli apa-apa untuk ibu bapanya	BAYANGKAN saya mahu tahu kenapa dia berasa sangat kecewa
--	---	--

ASYURA FARZANAH BINTE OSMAN

Q1: Mengapakah bas terpaksa berhenti secara tiba-tiba?

Student Response

Bas harus berhenti secara tiba-tiba kerana beg lelaki itu telah menjadi terlalu besar dan tidak ada tempat lagi untuk beg-beg orang lain

Q2: Apakah yang ibu bapa harapkan daripada anak mereka?

Student Response

ibu bapa harapkan yang anak-anak mereka akan balik ke rumah mereka dan meluangkan masa dengan mereka.

Comment on: 08 Feb 2019 8 : 27 AM

Tepat sekali! Masa ibu bapa bersama anak amat berharga.

Q3: Apakah pengajaran yang kamu pelajari daripada video ini?

Student Response

saya belajar bahawa kita tidak harus membeli benda untuk menunjukkan bahawa kita menyayangi seseorang kita hendak menyukongnya .

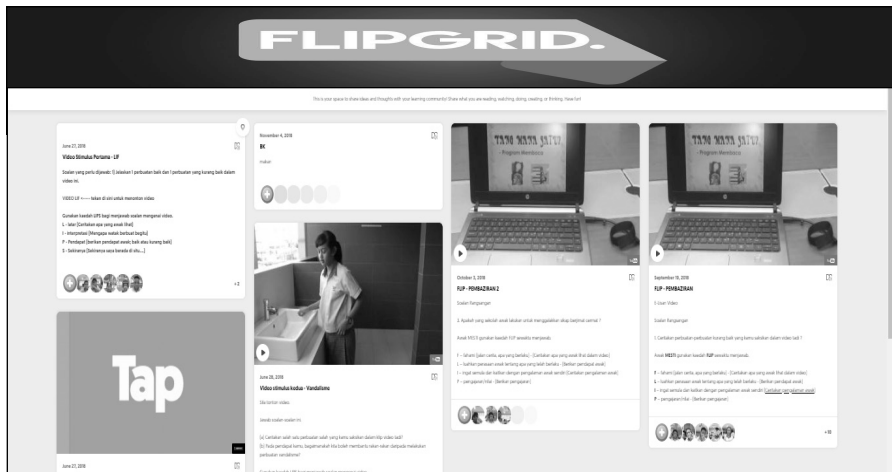
Comment on: 08 Feb 2019 8 : 28 AM

Saya setuju! Yang penting, kita ikhlas melakukan sesuatu. Tidak ada masalah jika kita hendak membeli hadiah untuk seseorang, tapi kita harus mampu membelinya dan tidak membebankan diri sendiri.

BACK TO TOP



Rajah 4: Latihan *Flipgrid* untuk murid



Pin	Topic Name	Flip Code	Display Date ↓	Engagement	Activity
	Ideas 2 videos 17 views			10 min	Active
	Video Stimulus Pertama - LIF 11 videos 219 views	e225ee	Jun 27, 2018	4 hrs	Active
	BK 0 videos 0 views	7896f3b6	Nov 4, 2018	-	Active
	FLIP - PEMBAZIRAN 2 3 videos 9 views	45e4b707	Oct 3, 2018	12 min	Active
	FLIP - PEMBAZIRAN 1 15 videos 98 views	1ea9d5	Sep 19, 2018	3 hrs	Active
	Video stimulus kedua - Vand... 4 videos 246 views	804abf	Jun 28, 2018	4 hrs	Active

KESIMPULAN

Maklum balas daripada murid dan guru telah dikumpulkan bagi memperbaiki dan menambah nilai proses pelaksanaan PdP bagi interaksi lisan pada masa hadapan.

Murid menyatakan bahawa kaedah yang digunakan untuk PdP interaksi lisan berteraskan ICT sangat berstruktur dan menarik. Proses langkah demi langkah daripada permainan ke teknik FLIP, pengaplikasian *Edpuzzle*, SLS dan *Flipgrid* membantu murid untuk mengumpul dan mengklasifikasikan idea serta respons ketika melakukan aktiviti interaksi lisan. Murid dapat memberi tumpuan kepada aspek penting dalam video dan berkongsi maklumat yang diperlukan ketika bertutur semasa peperiksaan interaksi lisan. Murid juga berkongsi bahawa aplikasi *Edpuzzle* dan *Flipgrid* merupakan aplikasi mesra pengguna. Selepas menggunakannya untuk kali pertama, mereka dapat menggunakannya dengan yakin pada pelajaran seterusnya.

Murid juga seronok dengan aktiviti penilaian rakan sebaya kerana mereka dapat belajar daripada rakan sebaya. Murid bersedia menerima maklum balas yang diberikan oleh rakan dan berusaha untuk meningkatkan prestasi mereka berdasarkan maklum balas yang diterima. Murid dapat mengenal pasti kesilapan mereka kerana rakaman aplikasi *Flipgrid* dapat dimainkan semula untuk memberikan maklum balas secara cepat dan spontan.

Guru memberi maklum balas bahawa respons murid melalui rakaman aplikasi *Flipgrid* membantu mereka memaksimumkan PdP di dalam bilik darjah. Guru boleh menggunakan video rakaman murid sebagai model contoh prestasi yang diinginkan. Murid juga boleh membuat penilaian rakan sebaya berdasarkan prestasi rakaman rakan sebaya. Guru berupaya merancang masa mereka dengan lebih baik kerana mereka dapat mengakses rakaman video murid melalui aplikasi *Flipgrid* pada bila-bila masa.

Penggunaan *EdPuzzle* dan SLS telah membantu murid untuk berfikir lebih mendalam dan mengklasifikasikan pemikiran mereka selepas menonton video. Kaedah ini telah membantu murid menonton dan memahami video, berhenti untuk memikirkan dan membuat refleksi serta mengutarakan sebab-akibat berdasarkan tindakan dalam video.

Kaedah mengajar interaksi lisan telah menggalakkan pembelajaran kolaborasi di dalam bilik darjah. Murid menunjukkan keyakinan semasa berinteraksi dengan rakan sebaya. Perbincangan di dalam bilik darjah telah



menggalakkan kemahiran sosial dan interpersonal mereka.

Batasan Kajian

Dengan pelbagai aktiviti dalam proses pengajaran, masa perlu diurus dengan baik. Guru perlu memastikan murid dapat melakukan tugas dan diselesaikan dalam masa yang diperuntukkan untuk aktiviti tersebut serta memastikan objektif pengajaran tercapai pada akhir pelajaran.

Banyak peranti ICT baharu seperti *Edpuzzle*, *Socrative* dan *Flipgrid* telah diperkenalkan semasa pengajaran. Memandangkan ini pengalaman pertama bagi murid, mereka memerlukan masa untuk mengenali cara penggunaannya seperti daftar masuk dan sebagainya. Hal ini mengambil masa yang banyak semasa pelajaran pertama. Guru mesti bersedia secara mental tentang permasalahan ini. Walau bagaimanapun, bagi pelajaran seterusnya, masalah ini berkurangan kerana peranti ICT yang digunakan mesra pengguna. Murid dapat menggunakan daftar masuk dan menggunakan aplikasi secara berdikari dan pengajaran dapat berjalan dengan lancar.

Saranan

Masa merupakan cabaran utama. Disebabkan itu, penting bagi guru membuat perancangan awal yang akan dapat memastikan pengajaran akan berjalan lancar dan sekiranya ada kekejutan, guru akan dapat menyelesaikan dalam masa yang singkat.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Jumilah Ahmad (Sekolah Rendah Zhenghua)
2. Sabrina Samsuri (Sekolah Rendah Zhenghua)

RUJUKAN

Beatty, K. (2013). *Teaching & researching: Computer-assisted language learning*. Routledge.



- Higgins, S. J. (2003). *Does ICT improve learning and teaching in schools?* BERA, British Educational Research Association.
- Jonassen, D. H., Howland, J., Marra, R., & Crismond, D. (2008). *Meaningful learning with technology*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Muñoz-Repiso, A. G. V., Gómez-Pablos, V. B., & García, C. L. (2014). ICT in Collaborative Learning in the Classrooms of Primary and Secondary Education. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 21(42), 65-74. Dari <https://www.revistacomunicar.com/indice-en/articulo.php?numero=42-2014-06>
- Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education, Singapore. (2014). *Sukatan pelajaran bahasa Melayu: sekolah rendah 2015*. Retrived from <https://www.moe.gov.sg/docs/default-source/document/education/syllabuses/mother-tongue-languages/files/malay-primary-2015.pdf>
- Wang, Q., Woo, H. L., & Chai, C. S. (2010). Affordances of ICT tools for learning. *ICT for self-directed and collaborative learning*, 70-79. Dari <https://pdfs.semanticscholar.org/9fd0/0faa8a4a0672ca541df48570990b274961bb.pdf>

