

Penggunaan Portal SLS Dalam Pengajaran Kefahaman Membaca

Alia Moreta

alia_moreta@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Concord

Radziah Mohamed

radziah_mohamed@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Zhangde

Abstrak

Sejajar dengan Visi Arif Budiman bagi membentuk insan berilmu yang berbakti kepada masyarakat, penerapan nilai merupakan teras dalam pembelajaran dan pengajaran (PDP) Bahasa Melayu di Singapura. Pembelajaran dalam talian menerusi Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) memanfaatkan penggunaan multimedia yang menggabungkan suara, animasi, grafik, teks dan video. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu murid dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Penggunaan multimedia berserta teknik menyoal *5W1H* dalam pelbagai bentuk seperti kuiz, teka-teki dan peta minda dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep nilai yang ingin ditekankan. Kajian ini akan membincangkan keberkesanan penggunaan portal SLS dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai dalam kalangan murid sekolah rendah.

Kata Kunci: pengajaran dan pembelajaran, pemahaman, nilai, multimedia, dalam talian



PENGENALAN

Visi Arif Budiman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan pada 2005, dijadikan asas dan matlamat kepada pencapaian dalam pendidikan Bahasa Melayu di Singapura. Berdasarkan visi ini, penerapan nilai menjadi satu keutamaan dalam PdP Bahasa Melayu di Singapura.

Wan Mohd. (1988) mentakrifkan nilai-nilai murni sebagai tanggapan berkenaan perkara-perkara yang dihajati dan pada masa yang sama juga menjadi kriteria atau ukuran. Selain itu, menurut Rajendran dan Meng (1994), secara umumnya nilai-nilai murni membawa maksud kebaikan, kewajipan, kesucian, kecantikan dan kebenaran. Othman (2010), juga mengatakan guru perlu menekankan penerapan nilai-nilai murni dalam proses PdP kerana ia merupakan asas pembangunan kepada pembentukan nilai murid yang bermoral dan beretika. Berdasarkan Teori Perkembangan Moral Kohlberg (1984), pengajaran nilai merupakan tanggungjawab bagi membantu murid melalui peringkat perkembangan pemikiran moral. Justeru, penerapan nilai-nilai murni ini perlu menjadi satu matlamat dalam proses pendidikan bagi melahirkan generasi yang mempunyai sahsiah yang mulia.

Para guru berusaha untuk menerapkan nilai-nilai murni yang telah ditetapkan dalam pengajaran Bahasa Melayu melalui pelbagai kaedah pengajaran. Selain Pendidikan Perwatakan dan Kewarganegaraan (CCE) dan Program Bacaan Luas (ERP), pengajaran penulisan seperti karangan dan kefahaman serta lisan, turut menekankan penerapan nilai. Walau bagaimanapun, disebabkan pelbagai faktor seperti pengetahuan sedia ada, kosa kata yang terhad dan corak pembelajaran yang berbeza, konsep nilai yang ingin ditekankan tidak difahami oleh murid. Menurut Zain (2001), salah satu faktor yang menyebabkan hilang minat terhadap sesuatu mata pelajaran adalah wujudnya kekeliruan atau ketidakfahaman murid semasa mengikuti pelajaran, khususnya, yang berbentuk teori semata-mata. Oleh itu, perkembangan dunia teknologi maklumat dan komunikasi yang pesat telah memberikan impak yang besar dalam bidang pendidikan. Komputer menyediakan dinamik visual yang mempersembahkan konsep yang abstrak (Gilbert, 2008). Menurut Ellis (2004), elemen-elemen dalam multimedia antaranya seperti muzik, animasi, simulasi



dapat menolong menyampaikan isi pelajaran kepada murid dalam bentuk yang mudah difahami dan lebih menarik berbanding buku atau media lain dan ianya mampu memenuhi strategi belajar yang bervariasi.

Kajian oleh Mayer membuktikan bahawa penggunaan multimedia memberikan kesan yang lebih baik berbanding penggunaan teks, visual atau suara sahaja. Peranan multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai alat kognitif yang membantu murid membina pengetahuan berdasarkan kepada maklumat yang dipersembahkan (Mayer, 2001).

PERNYATAAN MASALAH

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kesukaran bagi murid untuk memahami sesuatu konsep nilai murni yang diajar oleh guru. Antara faktor-faktor tersebut ialah:

- Kosa kata yang terhad
- Pengalaman yang terhad
- Pengetahuan am yang terhad
- Pembelajaran yang berbentuk pasif atau berpusatkan guru
- Tahap minat yang rendah

Berdasarkan keprihatinan ini, pengkaji telah melakarkan strategi untuk membantu murid memahami konsep nilai-nilai murni seperti bertanggungjawab, integriti, hormat-menghormati, berdaya bingkas, harmoni dan sifat penyayang.

TUJUAN KAJIAN

Berdasarkan latar belakang ini, guru telah mewujudkan pembelajaran yang berteraskan ICT dalam pengajaran penerapan nilai. SLS dimanfaatkan oleh guru untuk memuat naik pelbagai media berserta penggunaan pelbagai aplikasi e-pedagogi sebagai alat sokongan teknik menyoal *5W1H*. Langkah ini adalah untuk memastikan pengajaran yang bersifat interaktif serta pelibatan aktif murid. Guru berharap agar usaha ini dapat meningkatkan pemahaman



murid semasa menjawab soalan-soalan yang memberikan tumpuan kepada nilai. Kajian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep nilai-nilai murni; dan
2. menilai keberkesanan penggunaan teknik menyoal *5W1H* menerusi penggunaan aplikasi e-pedagogi yang disediakan di SLS.

KAJIAN LEPAS

Banyak penyelidikan lepas yang menyokong penggunaan interaktif multimedia dalam pembelajaran. Cooper (2011), menekankan keberkesanan penggunaan interaktif multimedia terutamanya dalam pengajaran Pendidikan Moral. Menurut beliau, interaktif multimedia merupakan pelengkap kepada kepada interaksi manusia dalam proses PdP di bilik darjah terutamanya dalam Pendidikan Moral atau pengajaran nilai.

Piaget (1936) menjelaskan bahawa manusia mempunyai peringkat otak dan saraf yang tinggi yang mampu untuk mempelajari pelbagai perkara. Teori kognitivisme merujuk kepada proses mental individu dalam pembelajaran. Proses pembelajaran berlaku apabila seorang kanak-kanak menyesuaikan pengetahuan sedia ada di otaknya. Maklumat yang diproses secara teratur ketika proses pembelajaran berlaku meninggalkan kesan terhadap ingatan jangka panjang murid dan mudah dikeluarkan kembali untuk digunakan. Berdasarkan teori kognitivisme, murid pada umur yang rendah iaitu antara 7 hingga 11 tahun, hanya boleh memahami sesuatu konsep melalui pengalaman konkrit. Lantaran itu, multimedia memainkan peranan penting untuk menyampaikan sesuatu konsep dengan berkesan.

Mayer (2001) menerangkan beberapa prinsip pembelajaran yang berkaitan dengan reka bentuk multimedia untuk tujuan pembelajaran seperti yang tertera di dalam Jadual 1 berikut:



Jadual 1: Teori Pembelajaran Kognitif Multimedia Mayer

Prinsip	Penerangan
1. Multimedia	Pembelajaran adalah lebih baik apabila menggunakan teks dan gambar berbanding hanya teks semata.
2. Kedekatan	Pembejajaran bertambah baik apabila teks dan gambar dipersembahkan secara serentak.
3. Modaliti	Sebutan perkataan lebih abik daripada teks yang dicetak bagi tujuan menerangkan sesuatu imej.
4. Pengisyaran	Bahan pembelajaran perlu disusun berdasarkan rangka yang jelas berserta dengan tajuk.
5. Personalisasi	Gaya perbuatan adalah lebih baik berbanding gaya formal untuk pembelajaran.

Berk (2009), menyarankan penggunaan klip video sebagai bahan pengajaran supaya murid boleh merasai pengalaman kognitif yang luar biasa dan kesan terhadap emosi semasa proses pembelajaran berlangsung. Menurut beliau, antara keistimewaan penggunaan klip video adalah ia dapat menarik perhatian, menjana minat, membantu melakar imaginasi, menggalakkan kreativiti dan meningkatkan pemahaman murid mengenai kandungan video tersebut. Di samping itu, bahan video juga berupaya memberikan inspirasi, memotivasi, memberikan murid peluang dan kebebasan bersuara serta menggalakkan pembelajaran yang mendalam dan menyeronokkan.

Video merupakan antara media yang digunakan untuk merangsang aliran idea dan mengukuh pemahaman murid. Menurut Osborn (2010), bagi memastikan pembelajaran yang aktif, pengkaji mencadangkan pendidik supaya menghasilkan video tidak melebihi 15 hingga 20 minit, dan pada masa yang sama perlu menggunakan strategi supaya murid melibatkan diri dengan maklumat yang disampaikan.

Menerusi SLS, maklum balas boleh diberikan berdasarkan penilaian guru dan rakan sebaya. Menurut kajian yang dilaksanakan oleh Hattie (1999), antara bentuk maklum balas yang paling berkesan adalah yang memberikan



panduan atau pengukuhan merupakan maklum balas dalam bentuk video, audio atau alat bantuan komputer.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini dilaksanakan menggunakan kaedah kajian secara kualitatif. Data kualitatif diperoleh daripada aplikasi undian SLS. Undian ini digunakan untuk mencerminkan persepsi murid tentang penggunaan teknik *5W1H* berserta penggunaan multimedia untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep nilai.

Subjek Kajian

Kajian ini merupakan sebuah kajian tindakan yang melibatkan murid Darjah 5 dari kelas yang memiliki keupayaan tahap sederhana. Murid mengikuti kelas Bahasa Melayu yang mana pengajaran penerapan nilai menggunakan strategi *5W1H* dan penggunaan multimedia dijalankan selama dua minggu.

Instrumen Kajian

Dalam melaksanakan kajian ini, fungsi multimedia yang terdapat dalam platform SLS telah dimanfaatkan. Guru telah memuat naik media dalam bentuk video, imejan, teks dan animasi untuk meningkatkan pemahaman murid tentang konsep nilai yang diajar. Selain itu, perisian e-pedagogi yang lain seperti *Kahoot* dan *AWW board* turut digunakan untuk memastikan pelibatan aktif murid. Perisian e-pedagogi *Kahoot* digunakan untuk menguji pemahaman murid tentang konsep yang diajar. Perisian yang berbentuk permainan bahasa ini dapat merangsang minat murid menjawab soalan. Perisian e-pedagogi *AWW board* pula digunakan untuk murid menghasilkan sesuatu produk dalam bentuk pembentangan. Perisian ini membolehkan murid untuk melukis dan memuat naik gambar berkenaan nilai yang ingin diterangkan.



Prosedur Kajian

Kajian ini hanya menumpukan kepada penerapan tiga nilai murni yang berkait rapat dengan proses PdP Darjah 5 iaitu bertanggungjawab, hormat-menghormati dan sifat penyayang.

Jadual 1: Contoh Senarai Nilai Murni

Nilai murni	Penerangan
Hormat-menghormati	Seseorang itu mempamerkan rasa hormat apabila dia yakin pada nilai dirinya sendiri dan juga nilai instrinsik semua orang. – Saling memberikan layanan yang penuh sopan
Bertanggungjawab	Seseorang yang bertanggungjawab sedar akan kewajipannya terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, negara dan dunia. – Dia memenuhi kewajipannya dengan rasa kasih sayang dan komitmen.
Sifat Penyayang	Seseorang yang penyayang bertindak dengan kebaikan dan ihsan. – Dia menyumbang ke arah kesejahteraan masyarakat dan dunia.

Menerusi imejan dan penggunaan e-pedagogi, *Padlet*, guru mengenal pasti pengetahuan sedia ada murid tentang konsep nilai yang ingin diterapkan. Seterusnya, murid menonton klip video. Selepas menonton klip video yang berkaitan dengan nilai yang ingin ditekankan, murid menjawab soalan-soalan berdasarkan klip video yang ditayangkan. Soalan-soalan yang berbentuk teknik menyoal 5W1H ditanya sama ada dalam bentuk soalan MCQ, aplikasi e-pedagogi *Kahoot* atau peta minda. Selain itu, kaedah pemenggalan teks juga dilakukan untuk memaparkan nilai yang diterapkan dalam teks. Teks kefahaman yang telah direka khas ini telah dimuat naik ke SLS sebagai latihan pengukuhan agar murid dapat mengenal pasti nilai yang telah dipelajari serta bukti-bukti yang sesuai. Seterusnya, murid dapat melakukan latihan secara



kolaboratif untuk memikirkan produk yang dapat dihasilkan berdasarkan senario baharu. Penilaian dapat dilakukan oleh guru dan rakan sebaya.

Jadual 2: Contoh Aktiviti Pengajaran Nilai Berdasarkan STP

<p>Pengenalan Mengaktifkan pengetahuan sedia ada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Murid-murid berkongsi pengetahuan sedia ada berdasarkan imejan yang telah dimuat naik oleh guru. • SLS: <i>Padlet</i>
<p>Pelaksanaan Pelajaran AP14: Merangsang minat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton klip video • Murid menjawab soalan-soalan 5W1H berdasarkan klip video yang telah ditonton. • SLS: <i>Media, Text (MCQ), Kahoot</i>
<p>Latihan Kendiri</p>	<p>Teks Kefahaman (Teknik 5W1H) Pemenggalan teks berdasarkan nilai SLS: <i>Text, Media</i></p>
<p>Latihan Kolaboratif</p>	<p>Produk berdasarkan senario yang diberikan SLS: <i>AWW board / Popplet</i></p>
<p>Pas Keluar</p>	<p>Borang renungan SLS: <i>Padlet</i></p>

Jadual 3: Contoh Aktiviti Pengajaran Nilai

<p>Pengenalan Mengaktifkan pengetahuan sedia ada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Murid-murid berkongsi pengetahuan sedia ada berdasarkan imejan yang telah dimuat naik oleh guru. • SLS: <i>Padlet</i>
<p>Pelaksanaan Pelajaran AP14: Merangsang minat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton klip video • Murid-murid menjawab soalan-soalan Teknik 5W1H berdasarkan klip video yang telah ditonton. • SLS: <i>Media, Text (MCQ), Kahoot</i>



Latihan Kendiri	Menjawab soalan-soalan lisan berdasarkan nilai yang ingin diterapkan SLS: Rakaman Audio
Latihan Kolaboratif	Penilaian rakan sebaya SLS: Teks (Rubrik)
Pas Keluar	Borang renungan SLS: <i>Padlet</i>

KESIMPULAN

Dengan pakej yang disediakan, murid diharapkan dapat memahami konsep nilai yang ingin diterapkan. Penggunaan multimedia serta aplikasi e-pedagogi diharapkan dapat merangsang minat dan motivasi dalam diri murid.

Selain itu, beberapa langkah peningkatan juga akan dijalankan pada masa hadapan secara bertahap-tahap untuk menerapkan nilai-nilai murni yang lain serta aktiviti mengajar yang berbeza.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Hayati Salimik

RUJUKAN

Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages (Essays on Moral Development, Volume 2)*. Harper & Row.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Piaget, J. (1936). *Origins of intelligence in the child*. London: Routledge & Kegan Paul.



- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.
- Ellis, T. (2004). Animating to Build Higher Cognitive Understanding: A Model for Studying Multimedia Effectiveness in Education, *Journal of Engineering Education*, Vol. 93, No. 1, 2004, pp. 59–64.
- Ellis, T. (2004). Animating to Build Higher Cognitive Understanding: A Model for Studying Multimedia Effectiveness in Education, *Journal of Engineering Education*, Vol. 93, No. 1, 2004, pp. 59–64.
- Hattie, J. and Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), pp.81-112.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of learning and motivation*, 41, 85-139.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational psychologist*, 38(1), 43-52.
- Mohamad Khairi Othman, and Asmawati Suhid, (2010) *Peranan sekolah dan GUN dalam pembangunan nilai pelajar menerusi penerapan nilai murni: satu sorotan*. MALIM: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara, 11. pp. 117-130. ISSN 1511-8393
- Wan Mohd. Zahid Mohd. Noordin. (1988) Ke arah pelaksanaan nilai-nilai murni di dalam KBSM: Falsafah Pendidikan Negara. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Seminar Nilai-nilai Murni Merentas Kurikulum Dalam KBSM di Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia.

