

## *Keberkesanan Penggunaan Kod QR Untuk Memperluas Kosa Kata Bagi Kemahiran Interaksi Lisan*

**Suryadi Mohamed Bajuri**

suryadi\_mohd\_bajuri@schools.gov.sg

**Nor Sarah Banu**

Nor\_Sarah\_Banu\_gulam@schools.gov.sg

**Sekolah Rendah North Vista**

### *Abstrak*

Murid di sekolah rendah sering menghadapi kesulitan untuk menyampaikan respons secara spontan dengan menggunakan kosa kata bahasa Melayu yang tepat dan tuntas tanpa penggunaan kosa kata bahasa Inggeris. Kajian ini membandingkan dua cara pengajaran dan pembelajaran (PdP) kosa kata, iaitu cara tradisional (*Rote Learning*) dan melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR. Satu tema pengajaran yang sama iaitu Taman Haiwan telah digunakan. Kajian ini telah dijalankan ke atas 33 murid Darjah 1 daripada tahap yang pelbagai dalam dua kelas yang berbeza. Model Taksonomi Solo digunakan sebagai model penelitian untuk menganalisis keberkesanan penggunaan kosa kata yang tepat dan sesuai.

Kata Kunci: Kemahiran Interaksi Lisan, Kod QR, Kosa Kata, Model Taksonomi Solo



## **PENGENALAN**

Berdasarkan Sukatan Pelajaran (2015), kemahiran interaksi lisan, merupakan salah satu daripada enam kemahiran asas, perlu dikuasai murid agar mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan fasih, yakin, cekap dan berkesan. Tambahan pula, kepentingan dalam penguasaan kemahiran interaksi lisan ini tidak dapat dinafikan untuk memperkasakan murid menghadapi cabaran hidup abad ke-21.

Namun, cabaran yang dihadapi oleh murid Bahasa Melayu kini ialah penyampaian atau respons secara spontan dengan menggunakan kosa kata bahasa Melayu yang tepat dan tuntas tanpa penggunaan kosa kata bahasa Inggeris. Antara faktor utama yang menghambat penguasaan kemahiran interaksi lisan ini ialah latar belakang yang berbeza serta tahap kemahiran murid dalam penguasaan bahasa Melayu yang pelbagai.

PdP kosa kata melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR, 'Jelajah Mencari Harta Karun' diperkenalkan kepada murid dengan tujuan untuk memastikan pelajaran kosa kata yang diajar lebih berkesan dan efektif.

Permainan secara berkumpulan ini juga memberi peluang untuk murid mengambil peranan yang berbeza-beza dalam kumpulan masing-masing dalam suasana pembelajaran yang lebih berstruktur. Tambahan pula, permainan ini memberikan wadah kepada murid untuk mempraktikkan kemahiran interaksi lisan ini dalam suasana bilik darjah yang lebih selamat, seronok dan positif.

## **PERNYATAAN MASALAH**

Demi mencapai hasil pendidikan yang diinginkan pada akhir pendidikan sekolah rendah dengan berpandukan Sukatan Pelajaran (2015), murid seharusnya dapat berinteraksi secara lisan terutama sekali membentangkan topik yang dekat atau berkaitan dengan diri mereka, khususnya dalam ranah diri, keluarga dan sekolah dengan bimbingan guru. Hasil Pembelajaran Khusus pula menyentuh tentang tahap keupayaan murid berbual tentang sesuatu perkara menggunakan kosa kata dan ayat yang betul dan menyentuh tentang tahap keupayaan murid bertanya dan menjawab pertanyaan.



Berdasarkan pemerhatian guru yang mengajar Darjah 1, mereka mendapati bahawa murid menghadapi kesukaran memahami arahan ataupun soalan yang diajukan dalam bahasa Melayu, berinteraksi secara spontan dalam bahasa Melayu di kelas dan juga dalam aktiviti ‘Unjuk dan Ujar’ secara khusus.

Profil murid menunjukkan bahawa murid kohort ini mempunyai latar belakang yang berbeza-beza serta tahap kemahiran dalam penguasaan bahasa Melayu yang pelbagai. Murid lebih cenderung menggunakan bahasa Inggeris sehingga menjejaskan penguasaan kosa kata dan kelancaran pertuturan dalam bahasa Melayu.

## **TUJUAN KAJIAN**

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. mengkaji keberkesanan pembelajaran kosa kata berdasarkan tema melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR;
2. meningkatkan keyakinan murid dalam menyampaikan respons secara relevan dan spontan khususnya dalam kemahiran interaksi lisan; dan
3. menerapkan penggunaan ICT khususnya Kod QR dalam mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

## **KAJIAN LEPAS**

Menurut Dr. Mustafa Altun (2015), penerapan ICT membawa kesan positif dalam pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing. Menurut beliau lagi, penggunaan komputer, internet, telefon bijak dan alat ICT dapat meningkatkan tahap motivasi murid.

Kajian yang dijalankan oleh Min Liu, Zena Moore, Leah Graham dan Shinwoong Lee (2002) hampir dua dekad yang lalu bertujuan untuk menganalisis kesan pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing menggunakan teknologi komputer dalam meningkatkan pemerolehan kemahiran bahasa. Kajian ini juga menjurus kepada hasil yang sama dengan kajian yang dijalankan oleh Dr. Mustafa.



Penggunaan Kod QR, sebagai alat bantu belajar ICT menjadikan sesuatu pembelajaran lebih berkesan kerana kod QR hanya mengandungi maklumat-maklumat yang relevan berkaitan dengan apa yang ingin diajar atau disampaikan sahaja (Lee et al., 2011).

Penggunaan Kod QR juga dapat menambah nilai penggunaan bahan-bahan pengajaran maujud seperti lembaran kerja (*paper-based materials*) kerana maklumat yang disertakan dalam Kod QR boleh disesuaikan dengan profil murid yang berbeza seperti auditori, kinestetik atau visual (Chen et al., 2010).

Kajian yang dijalankan oleh Law dan So (2010) mengenai satu aktiviti mencari harta karun untuk pembelajaran Matematik mendapati bahawa penerokaan secara semula jadi dalam kalangan murid lebih menggalakkan serta mampu merangsang motivasi dan minda murid ke tahap optimum. Kajian yang sama juga membuktikan bahawa aktiviti mencari harta karun dengan menggunakan Kod QR seperti ini berupaya mencapai dua matlamat penting iaitu dapat menggalakkan kolaborasi dalam kalangan murid dan juga digunakan sebagai pembelajaran sendiri dalam masa yang sama.

Dalam Rangka Kerja Amalan Pengajaran Singapura (STP), Penilaian dan Maklum Balas merupakan salah satu daripada 4 proses pengajaran yang penting untuk memantau pemahaman atau tahap pencapaian murid dalam menguasai kosa kata yang telah dipelajari. Menurut Biggs & Collis (1982; 1989)

*... there are two aspects to structural complexity: the amount of detail in the student's response (the quantitative aspect), and how well put together that detail is (the qualitative aspect). Both aspects are important, and may be classified by the SOLO Taxonomy*

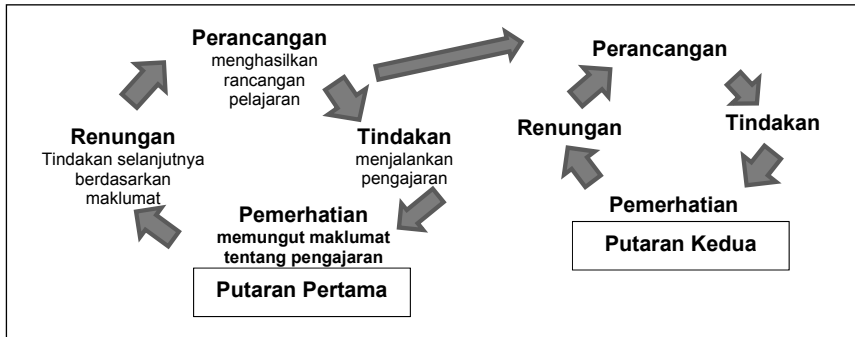
Walaupun Penilaian dan Maklum Balas yang digunakan oleh guru khususnya di peringkat rendah (Darjah 1 dan Darjah 2) berbentuk penilaian formatif, perlu ada garis panduan yang konstruktif dalam menghasilkan rubrik yang dapat digunakan sebagai alat penilaian tersebut. Kajian menerapkan



Model Taksonomi Solo sebagai garis panduan perincian kandungan dan prestasi murid yang menjalani ujian ‘Unjuk dan Ujar’ untuk memberikan maklum balas secara kualitatif kepada mereka.

## KAEDAH KAJIAN

Rajah 1: Carta Aliran Kaedah Kajian Tindakan



Kajian ini menjurus kepada kajian tindakan dengan menggunakan model (lihat Rajah 1) yang terdapat dalam kertas kajian tindakan Dr. Salleh Hairon (Hairon, Salleh, 2017) daripada Institut Pendidikan Nasional. Model ini amat menitikberatkan proses penambahbaikan sepanjang pelaksanaan. Kajian ini telah melalui 2 putaran penyelidikan yang terbahagi kepada empat fasa utama, iaitu:

1. Fasa Pemerhatian (*Observe*)
2. Fasa Renungan (*Reflect*)
3. Fasa Perancangan (*Plan*)
4. Fasa Tindakan (*Act*)

Selain itu, kajian ini menggunakan rangka kerja Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu terkini di bawah Kurikulum Model Kementerian Pendidikan Singapura (MOE) untuk Bahasa Melayu. Rangka kerja yang dilaksanakan pada tahun 2015 ini memperkenalkan dua komponen baru, iaitu kemahiran interaksi lisan dan kemahiran interaksi penulisan. Jawatankuasa ulasan Bahasa Melayu Singapura menekankan kepentingan bahasa Melayu yang dianggap sebagai bahasa yang hidup dan dihargai, iaitu bahasa yang digunakan dan dituturkan



oleh penuturnya, justeru bukan hanya dianggap sebagai mata pelajaran peperiksaan.

## **Subjek Kajian**

Pelaksanaan kajian melibatkan kohort murid Darjah 1 (2019) yang mempunyai tahap kebolehan yang pelbagai daripada dua kelas yang berbeza. Jumlah keseluruhan murid yang terlibat daripada kedua-dua kelas ialah 33 murid.

## **Instrumen Kajian**

Dalam pelaksanaan kajian ini, instrumen yang digunakan merangkumi kaedah pengumpulan data analisis kualitatif khususnya melalui pemerhatian guru dan juga melalui penilaian dan maklum balas dalam bentuk rubrik yang berpandukan Amalan Pengajaran Singapura.

Penggunaan alat bantu ICT seperti kod QR dapat merangsang PdP kosa kata melalui permainan ‘Jelajah Mencari Harta Karun’. Selain itu, Kod QR ini dapat menyesuaikan maklumat yang dikehendaki mengikut tahap kebolehan murid. Ini menjadikan PdP kosa kata relevan dan menyeronokkan.

Permainan ini memberikan wadah kepada murid untuk mempraktikkan kemahiran interaksi lisan ini dalam suasana bilik darjah yang lebih selamat, seronok dan positif.

## **Prosedur Kajian**

Kajian ini menggunakan model yang dikemukakan model kajian tindakan Dr. Salleh Hairon Kajian ini telah melalui 2 putaran penyelidikan yang terbahagi kepada empat fasa utama iaitu Fasa Pemerhatian (*Observe*), Fasa Renungan (*Reflect*), Fasa Perancangan (*Plan*) dan Fasa Tindakan (*Act*). Secara umumnya, kajian yang dijalankan akan mengikut urutan empat fasa utama ini berdasarkan jalur masa yang tertentu. Kedua-dua lingkaran penyelidikan dijalankan sepanjang 4 penggal pada tahun 2019.



## **Fasa Pemerhatian (*Observe*) - Putaran Penyelidikan 1**

Penggal 1 - Penggal 2

Fasa Pemerhatian bermula seawal minggu ketiga Penggal 1 di mana kelakonan murid dalam kelas secara harian dipantau oleh guru. Pemerhatian guru tertumpu kepada kesediaan murid Darjah 1 dalam mencapai hasil pembelajaran umum. Fasa Pemerhatian ini bergerak selari dengan Fasa Renungan.

## **Fasa Renungan (*Reflect*) - Putaran Penyelidikan 1**

Penggal 1 - Penggal 2

Segala pemerhatian guru sepanjang PdP yang dilakukan sepanjang fasa tersebut dijalankan secara rawak. Hasil pemerhatian ini dicatat dan dibincangkan semasa sesi *Time-Table Time (TTT)*. Secara keseluruhan dapatan daripada pemerhatian guru yang dijalankan sepanjang Penggal 1 dirumuskan seperti berikut:

Dapatan 1: Murid berbual bersama teman menggunakan bahasa Inggeris.

Dapatan 2: Murid berbual dalam situasi formal (Sesi Unjuk dan Ujar) menggunakan bahasa Melayu dan bahasa Inggeris.

Dapatan 3: Murid sering bertanya guru dalam bahasa Inggeris.

Dapatan 4: Murid menjawab pertanyaan guru dalam bahasa Inggeris semasa guru mengajukan soalan dalam bahasa Melayu.

Dapatan 5: Murid tidak faham pertanyaan guru semasa guru mengajukan soalan dalam bahasa Melayu.

Berdasarkan dapatan daripada pemerhatian guru, pada Penggal 1, dapat disimpulkan bahawa 10% murid Darjah 1 menghadapi kesukaran memahami arahan ataupun soalan yang diajukan dalam bahasa Melayu. 90% daripada mereka didapati berbual secara spontan bersama teman mereka menggunakan bahasa Inggeris dalam kelas Bahasa Melayu. Perkara ini berlaku semasa aktiviti berpasangan atau berkumpul dijalankan untuk kemahiran interaksi lisan.



## **Fasa Perancangan (*Plan*) - Lingkaran Penyelidikan 1**

### **Penggal 2**

Fasa perancangan bermula pada pertengahan Penggal 2 hingga akhir Penggal 2. Untuk menganalisis keberkesanan pengekelan kosa kata, dua set rancangan penilaian telah dihasilkan. Ia bertujuan untuk membandingkan dua cara pengajaran dan pembelajaran kosa kata, iaitu pengajaran kosa kata melalui cara tradisional dan pengajaran kosa kata melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR. Dengan mengaitkan objektif kajian berdasarkan hasil pendidikan yang ingin dicapai daripada Sukatan Pelajaran (2015), murid seharusnya dapat berinteraksi secara lisan terutama sekali ketika membentangkan topik yang dekat atau berkaitan dengan diri mereka, khususnya dalam ranah diri, keluarga dan sekolah dengan bimbingan guru. Buku Cepak 1B, Unit 6 dengan tajuk pelajaran 'Bersiar-siar', dipilih sebagai topik pengajaran. Pada akhir pelajaran tersebut, guru menyediakan tugas yang bermakna untuk memantau tahap pencapaian pelajar dalam bentuk 'Unjuk dan Ujar'. Murid diberi pilihan untuk memilih haiwan pilihan mereka semasa sesi Unjuk dan Ujar.

## **Fasa Tindakan (*Act*) - Putaran Penyelidikan 1**

### **Penggal 3 - Penggal 4**

Daripada tajuk pelajaran yang dipilih, kajian menjurus kepada pengajaran kosa kata tentang haiwan-haiwan yang terdapat di Taman Haiwan Singapura. Pengajaran kosa kata melalui cara tradisional dan pengajaran kosa kata melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR dijalankan secara berasingan. Pada akhir setiap pelajaran, murid diharapkan dapat menerangkan sekurang-kurangnya 3 daripada 5 haiwan yang telah dipelajari menggunakan kosa kata yang betul dan sesuai dalam aktiviti Unjuk dan Ujar. Murid juga diharapkan dapat menjawab soalan yang diajukan oleh rakan-rakan pada akhir pembentangan sesi Unjuk dan Ujar. Guru menggunakan Taxonomi Solo untuk menganalisis pengekelan kosa kata daripada kedua-dua cara pelajaran kosa kata yang telah dijalankan.

## **Putaran Penyelidikan 2**

### **Penggal 4**

Sebelum putaran Penyelidikan 2 dimulakan, perbandingan data daripada



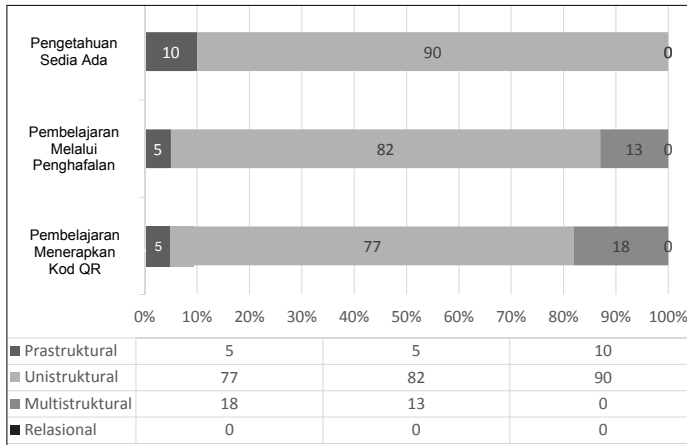


kelakonan murid bagi Unjuk dan Ujar telah dijalankan. Keupayaan murid dinilai dari segi cara mereka memberi respons dan mengembangkan isi.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Setelah selesai menjalankan 2 putaran penyelidikan, analisis data menggunakan model Taksonomi Solo dijalankan. Sila rujuk Rajah 2 di bawah ini.

**Rajah 2: Peratusan Pencapaian Murid Darjah 1 (selepas 2 putaran)**



### Dapatan Pemerhatian Peringkat Awal

Berdasarkan pemerhatian peringkat awal yang dijalankan, didapati 10% murid daripada kohort keseluruhan berada pada tahap prastruktural. Selainnya berada pada tahap unistruktural. Ini menunjukkan murid mempunyai kosa kata yang amat terhad pada tahap permulaan. Secara umumnya, murid belum berupaya untuk menerangkan topik yang diberikan (binatang di Taman Haiwan) disebabkan masalah keterbatasan kosa kata dalam bahasa Melayu.

### Dapatan Putaran Penyelidikan

Setelah putaran penyelidikan yang pertama dan kedua dijalankan, pengkaji mendapati tahap keupayaan murid bertutur menggunakan kosa kata yang tepat dan sesuai dengan topik meningkat. Peratusan murid di mana kosa



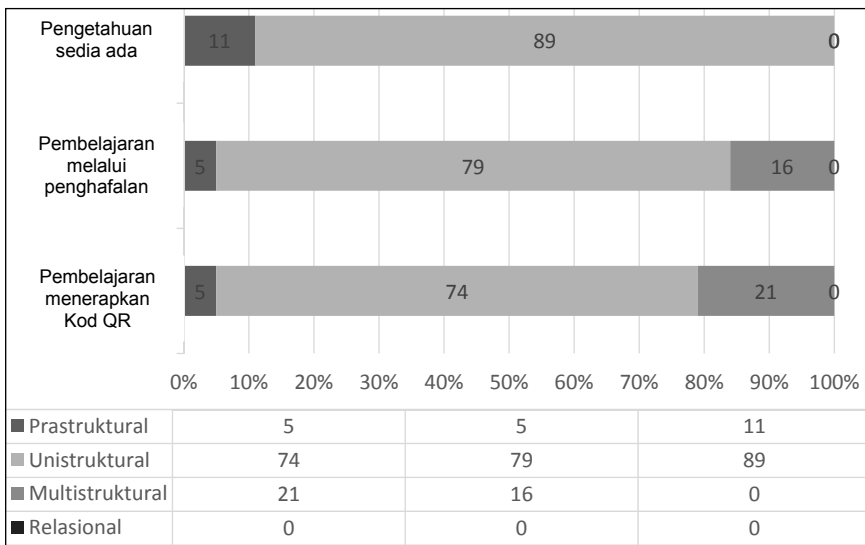
katanya berada pada tahap prastruktural merosot daripada 10% kepada 5% untuk kedua-dua cara pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa kedua-dua cara pembelajaran, iaitu pembelajaran melalui penghafalan dan pembelajaran dengan menerapkan Kod QR membawa kesan yang positif.

Dapatan daripada putaran penyelidikan juga menunjukkan bahawa jumlah peratusan yang berada pada tahap multistruktural meningkat daripada 0% kepada 13% untuk pembelajaran melalui penghafalan. Jumlah peratusan yang berada pada tahap multistruktural juga meningkat daripada 0% kepada 18% untuk pembelajaran yang menerapkan Kod QR. Bagi perbandingan antara pembelajaran yang menerapkan Kod QR dan pembelajaran melalui penghafalan, terdapat perbezaan 5%.

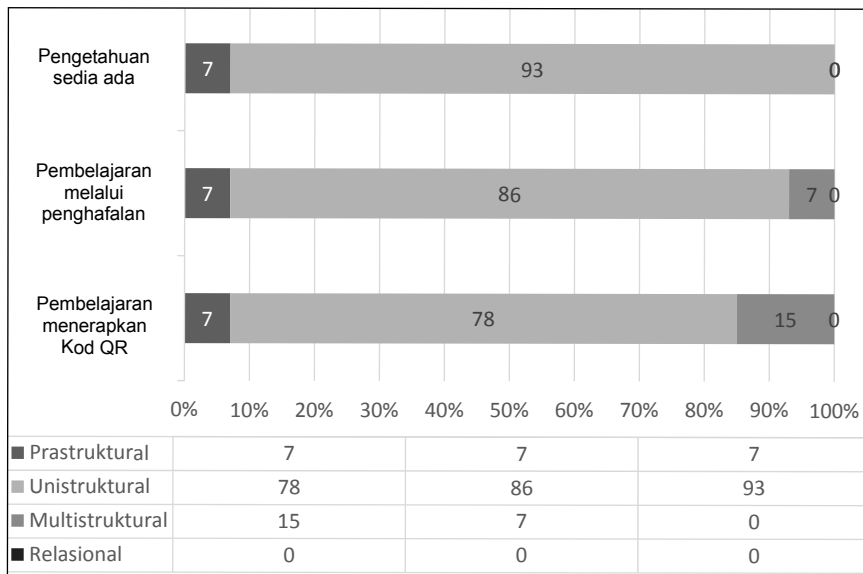
### Dapatan Pemerhatian Semasa Putaran Penyelidikan Dijalankan

Suasana pembelajaran dalam kelas yang lebih menyeronokkan juga dapat dilihat di mana murid memberi tumpuan yang lebih dan mengambil bahagian secara aktif semasa pembelajaran yang menggunakan Kod QR sedang dijalankan.

**Rajah 3: Peratusan Pencapaian Murid Darjah 1 (Kelas 1)**



**Rajah 4: Peratusan Pencapaian Murid Darjah 1 (Kelas 2)**



## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, dapatan kajian merumuskan bahawa Penggunaan Kod QR menunjukkan keberkesanan dalam memperkukuhkan dan memperluaskan kosa kata melalui interaksi lisan. Berdasarkan dua putaran kajian yang dijalankan, murid juga lebih yakin untuk menyampaikan respons secara relevan dan spontan dalam perbualan interaksi lisan khususnya berkaitan dengan topik yang diberikan.

Pelajaran kosa kata melalui permainan yang menerapkan penggunaan Kod QR juga menunjukkan kesan positif dalam kalangan murid berbanding dengan pelajaran kosa kata melalui cara tradisional. Berdasarkan pemerhatian guru melalui Model Taksonomi Solo, jumlah murid yang berjaya menggunakan kosa kata yang betul dan sesuai semasa aktiviti Unjuk dan Ujar setelah melalui permainan Mencari Harta Karun menggunakan Kod QR menunjukkan peratusan yang lebih tinggi.



Selain daripada suasana yang selamat dalam bilik darjah melalui permainan Mencari Harta Karun menggunakan Kod QR, murid juga dapat berinteraksi dan berkolaborasi terutama sekali semasa permainan dijalankan. Secara tidak langsung ini mewujudkan interaksi dan hubungan rapat antara murid dan guru.

Pasukan pengkaji juga menyarankan agar putaran penyelidikan ini diteruskan kepada sekurang-kurangnya 3 hingga 5 putaran bagi memastikan keberkesannya. Walaupun ruang lingkup kajian ini hanya berfokus pada murid Darjah 1, guru-guru masih boleh menerapkan kaedah ini diperingkat yang lain untuk melihat keberkesanan kaedah ini.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Adi Sufyan Abdul Malik

## **RUJUKAN**

Hannah Nadhirah Lokman, Norazian Mohamed Yahya. (2018). *Aplikasi Recap dalam Pengajaran Kemahiran Interaksi Lisan*: Seminar Bahasa Melayu 2018: Pusat Bahasa Melayu Singapura dan Unit Bahasa Melayu Kementerian Pendidikan Singapura

Jenni Rikala, Marja Kankaanranta. (2014). *Blending Classroom Teaching and Learning with QR Codes*: 10th International Conference Mobile Learning 2014. ISBN: 978-989-8704-02-3 © 2014 IADIS

John Biggs. (1995). *Assessing For Learning: Some Dimension Underlying New Approaches to Educational Assessment*. Alberta Journal of Educational Research, 41, 1 - 18, 1995

Jumilah Ahmad, Sabrina Samsuri. (2019). *Penggunaan App Cerita Rakyat Nusantara dalam Membina Kemahiran Interaksi Lisan*: International Journal of Modern Education Volume: 1 Issues 2 [September, 2019] pp.-6-77]



Richard E. Mayer. *Rote Versus Meaningful Learning*. Chapter 5, The Cognitive Process Dimension in A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Anderson, Krathwohl, et al., 2001) 2002 EBSCO Publishing

Rose Liang and Mary Dixon. (2010). *Singapore Teachers' Espoused Beliefs Links to Practice*: Research Brief, www.nie.edu.sg ISSN 2010-3093

Sharon Adelman Reyes, Tatyana Kleyn (2010). *Teaching in two languages: a guide for K-12 bilingual educators*. United States of America: Corwin

Sukatan Pelajaran Melayu 2015 (Singapore: CPDD,MOE 2014).

Yahya Othman. (2005). *Trend dalam pengajaran Bahasa Melayu*. Bentong: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Yuksel Deniz Arikana, Sevil Orhan Ozenb (2015). A Learning Environment for English Vocabulary Using Quick Response Codes, Educational Sciences: Theory & Practice

EDAM. ISSN 1303-0485, eISSN 2148-7561 DOI 10.12738/estp.2015.2.2139

Zulkifly Hamid, Rahim Aman, Karim Harun (2010). *Sikap terhadap bahasa Melayu: satu kajian kes di pantai timur semenanjung*. Jurnal Melayu, 5

Hengtao Tang and Shuyan Wang. *Quick Response with QR Code in the Curriculu*

Jennifer Groff. (2013) *Technology –Rich Innovative Learning Environments*

<https://www.straitstimes.com/singapore/education/how-spores-students-rose-to-no-1>

