

Penggunaan Portal SLS Dalam Meningkatkan Kemahiran Penulisan Karangan Naratif

Hasrita Hosnin

hasrita_hosnin@schools.gov.sg

Nur Atiqah Ahmad Jamaludin

nur_atiqah_ahmad_jamaludin@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Serangoon

Abstrak

Pembelajaran penulisan bahasa Melayu merupakan satu keprihatinan dalam kalangan guru di sekolah menengah. Pelajar didapati sukar mengembangkan idea kerana sering ketandusan idea dan dihambat kosa kata yang terhad. Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan portal Ruang Pembelajaran Pelajar atau SLS, aplikasi ICT dan wahana pembelajaran bersepadu (*Integrated Learning Tools*) untuk meningkatkan kemahiran penulisan karangan naratif pelajar. Dengan penggabungjalinan aplikasi ICT melalui portal SLS, diharapkan guru dapat menerapkan keseronokan dalam usaha meningkatkan mutu penulisan karangan naratif dalam kalangan pelajar. Berdasarkan dapatan kajian, guru mendapati peratusan pelajar yang meraih peningkatan markah untuk penulisan karangan naratif semakin bertambah.

Kata Kunci: SLS, ICT, *Padlet*, *PlayPosit*, *Deck.Toys*, *Momento 360*, video, Karangan Naratif



PENGENALAN

Salah satu komponen utama yang dapat menunjukkan pencapaian kebolehan atau kemahiran pelajar dalam penggunaan bahasa Melayu ialah kemahiran menulis. Kemahiran ini membolehkan pelajar menggabungkan informasi dan menyetengahkan isi-isi relevan berdasarkan kehendak soalan peperiksaan dengan berkesan. Maka itu, amat penting bagi pelajar menguasai cara penulisan yang dapat menunjukkan kemahiran bahasa dan huraian isi yang matang. Namun demikian, masih ada pelajar yang masih belum dapat menguasai teknik penulisan yang diperlukan dengan penggunaan gaya bahasa dan pemilihan isi yang sesuai, terutamanya dalam penulisan karangan naratif.

Bagi memastikan pelajar dapat mengaplikasikan teknik penulisan yang diajar oleh guru dengan berkesan, pembelajaran menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) telah diperkenalkan. Aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu di dalam pengajaran karangan naratif diharapkan dapat membantu pelajar dalam pencernaan idea yang sesuai untuk isi dan adanya usaha untuk menyisipkan gaya bahasa yang selaras dengan plot cerita atau topik yang dipilih.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemerhatian dan pemantauan guru, pelajar didapati lebih cenderung kepada gaya penulisan yang kurang matang dari segi isi. Dari segi aspek gaya bahasa pula, penerapan bahasa berbunga serta dialog kurang diterapkan dan ini membuat bentuk penulisan mereka lebih kepada deskriptif dan bukan naratif. Lazimnya, percubaan pelajar untuk menggunakan bahasa berbunga hanya dapat dilihat pada perenggan permulaan. Penggunaan dialog juga tidak menunjukkan perkembangan idea atau cerita tetapi hanya sebagai usaha untuk menunjukkan adanya kepelbagaian teknik penulisan.

Namun, hal ini mungkin berlaku kerana penyertaan aktif pelajar dalam pembelajaran karangan naratif sebelum ini kurang berpandukan pembelajaran menggunakan ICT dan secara kolaboratif. Corak pembelajaran yang digunakan tidak menjemput pelajar mengalami sendiri cara pembelajaran yang dapat



memanfaatkan alat pembelajaran bersepadu. Oleh yang demikian, pengkaji menerapkan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) menerusi portal SLS. Penggabungan aplikasi ICT dengan alat pembelajaran bersepadu dirasakan dapat mencungkil minat, memudahkan pemahaman pelajar dan membolehkan mereka menulis karangan naratif yang lebih bermutu.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji dan memantau:

1. kemahiran penulisan karangan naratif pelajar;
2. penggunaan portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) dan aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu; dan
3. keseronokan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Melor Md Yunus (2013) mendapati bahawa pembelajaran yang menggunakan ICT mampu menambah nilai dari segi produktiviti ataupun daya pencernaan idea pelajar. Cara ini penting bagi mengekalkan daya saing di antara pelajar untuk memenuhi tuntutan kemahiran abad ke-21. Pelajar mempunyai keupayaan untuk mengaplikasikan apa yang dipelajari di sekolah kepada dunia luar yang dilalui seharian. Oleh itu, kaedah yang digunakan perlu bersifat praktikal dan autentik. Antara teori yang menyokong kaedah pembelajaran menggunakan ICT ialah proses pembelajaran mengikut Teori Pemprosesan Maklumat atau *Information-processing Theory* di mana langkah-langkah berikut diambil:

1. Membaca/Memilih maklumat
2. Memahami maklumat
3. Menyimpan maklumat
4. Mengambil semula maklumat

Ini membolehkan pelajar mengaplikasikan teknik yang diajar untuk menulis karangan naratif yang lebih baik. Di samping itu, pelajar juga boleh



mengambil peluang ini untuk berkongsi kemahiran dan jawapan bersama pelajar yang lain, demi meningkatkan pemahaman serta meningkatkan kebolehpercayaan perisian yang digunakan.

Terdapat juga usaha lain yang telah dijalankan oleh guru bahasa Melayu di Singapura. Menurut Amilia Baba dan Sarimah Sainin (2017), pembelajaran secara sendiri dan kolaboratif dapat dilihat dalam kalangan pelajar dengan penggunaan perisian *Linoit* dan *Kahoot* dalam pengajaran bahasa. Pembelajaran dengan menggunakan ICT ini terbukti dapat menunjukkan peningkatan dari segi pemahaman pelajar dalam pemilihan kosa kata yang sesuai.

KAEDAH KAJIAN

Bagi mencapai objektif pengajaran, kaedah pengajaran secara eksplisit dijalankan selama satu penggal. Kaedah pengajaran eksplisit memerlukan pelajar fokus kepada pengajaran yang khusus dalam persekitaran yang berstruktur. Dengan kaedah ini, pengajaran tertumpu kepada menghasilkan pembelajaran yang khusus.

Kajian ini dibahagikan kepada tiga peringkat iaitu peringkat pengenalan karangan naratif, peringkat penerangan terperinci bahagian-bahagian karangan naratif dengan penggunaan ICT dan alat pembelajaran bersepadu dan peringkat penerapan kemahiran yang telah dipelajari dalam penulisan karangan naratif. Aspek pengajaran dan aktiviti yang dijalankan dapat dilihat dalam Jadual 1 di bawah ini.

Jadual 1: Tiga Peringkat Pengajaran Karangan Naratif

Peringkat	Tumpuan Pengajaran	Aktiviti yang dijalankan
Pengenalan karangan naratif	Konsep penulisan karangan naratif	Pengenalan kepada struktur karangan naratif Penerapan ICT: 1. Student Learning Space (SLS) 2. Aplikasi <i>Deck.Toys</i> dan <i>Padlet</i>



Penerangan terperinci bahagian-bahagian karangan naratif dengan penggunaan ICT dan alat pembelajaran bersepadu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangunan Isi/ Plot 2. Penerapan dialog dan penggunaan bahasa berbunga 	Penerangan terperinci bagi bahagian: <ol style="list-style-type: none"> 1. Permulaan karangan naratif 2. Pembinaan Cerita/Plot 3. Penerapan dialog dan penggunaan bahasa berbunga Penerapan ICT: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Student Learning Space (SLS)</i> 2. Aplikasi <i>Padlet</i>, <i>PlayPosit</i>, <i>Momento360</i> dan klip video
Penerapan kemahiran yang telah dipelajari dalam penulisan karangan naratif	Aplikasi pembelajaran	Penulisan sebuah karangan Naratif yang lengkap.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 87 orang pelajar Menengah 1 Ekspres dan Normal Akademik. Walaupun mereka telah didedahkan kepada jenis karangan bergambar di sekolah rendah, pengkaji berpendapat tahap kebolehan mereka dalam penulisan karangan naratif di sekolah menengah masih di dalam tahap asas.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian terdiri daripada pembelajaran ICT yang menggunakan portal SLS dan aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu seperti *Padlet*, *PlayPosit*, *Deck.Toys*, *Momento360* dan klip video.

Memandangkan pendidik dan pelajar di Singapura mempunyai akses kepada penggunaan portal SLS, maka pembelajaran ICT menerusi portal SLS digunakan. Ini untuk memudahkan penyediaan bahan pelajaran serta penyelenggaraan pengajaran bagi guru dan pelajar dalam pembelajaran karangan naratif. Ini juga seiring dengan matlamat Kementerian Pendidikan Singapura dalam memupuk kemahiran abad ke-21 yang membentuk



pelajar yang mampu belajar secara sendiri dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Menurut Gibbons (2002), pembelajaran ke arah sendiri melibatkan inisiatif seseorang memulakan sesuatu aktiviti yang mencabar dan di samping itu turut mengembangkan pengetahuan peribadi serta kemahirannya demi mencapai cabaran itu.

Portal SLS juga menyediakan guru dengan pelbagai aplikasi yang boleh dimuat naik atau dimuat turun, hipertaut serta memasukkan pautan untuk aktiviti-aktiviti tertentu. Aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu seperti *Padlet*, *PlayPosit*, *Deck.Toys*, *Momento360* dan klip video telah diterapkan di dalam pelajaran ICT pada setiap peringkat pelajaran karangan naratif ini.

Menurut Jonassen (1996), ICT berperanan sebagai alat kognitif yang menambah kuasa kognitif manusia dalam berfikir, penyelesaian masalah dan pembelajaran. Maka itu, penggunaan aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu ini bertujuan meningkatkan minat pelajar terhadap pembelajaran karangan naratif serta memperhalus kemahiran mereka dalam penulisan karangan naratif. Kekuatan penggunaan aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu ini dapat dilihat di dalam Jadual 2 di bawah ini.

Jadual 2: Kekuatan Aplikasi ICT Serta Alat Pembelajaran Bersepadu Yang Digunakan

Aplikasi ICT	Kekuatan Aplikasi ICT
<i>Padlet</i>	<i>Padlet</i> ialah aplikasi untuk membuat papan buletin dalam talian yang boleh digunakan untuk memaparkan maklumat untuk setiap topik. Guru boleh membuat akaun dengan mudah untuk menyediakan papan buletin yang baharu. Guru juga boleh menyisipkan imej, pautan, video, dan banyak lagi pada setiap papan buletin. Lelaman: https://padlet.com
<i>PlayPosit</i>	<i>PlayPosit</i> membolehkan pelajar untuk menjawab secara serentak. Pelajar juga dapat menonton video untuk mengolah idea bagi karangan naratif. Aplikasi ini juga membantu pelajar untuk berfikir secara sendiri untuk menyusun idea secara berstruktur. Bagi sesetengah bahagian, pelajar juga boleh membaca jawapan pelajar yang lain dan ini menggalakkan



	pembelajaran secara kolaboratif. Lelaman: https://go.playposit.com
<i>Deck.Toys</i>	<i>Deck.Toys</i> ialah alat pembelajaran bersepadu yang membolehkan guru mengajar dan melibatkan pelajar dengan mengambil bahan pelajaran yang biasa dan mengubahnya menjadi aktiviti-aktiviti berpandu. Ini membolehkan pelajar menunjukkan apa yang mereka tahu ketika mereka bekerja pada tahap kemahiran masing-masing. Lelaman: https://deck.toys
<i>Momento360</i>	<i>Momento360</i> merupakan aplikasi yang boleh dilampirkan dengan mudah kepada SLS. Aplikasi ini membuka ruang bagi guru untuk mendatangkan konteks alam sebenar ke dalam bilik darjah. Pelajar mampu meraih manfaat daripada penghayatan konteks-konteks yang berbeza dengan menggunakan realiti maya. Lelaman: https://www.momento360.com

Prosedur Kajian

Dengan berpandukan Amalan Pengajaran Singapura (STP) yang menggalakkan guru untuk menjadi lebih reflektif dalam melaksanakan pengajaran mereka agar dapat membantu setiap pelajar belajar dengan lebih berkesan serta seronok di dalam bilik darjah, guru telah menyiapkan bahan-bahan pengajaran yang teratur semasa menjalankan pengajaran untuk ketiga-tiga peringkat dalam pengajaran karangan naratif (lihat Jadual 1).

1. Peringkat Pengenalan Karangan Naratif

Guru memperkenalkan struktur karangan naratif kepada pelajar. Matlamat utama pengajaran ini adalah untuk mencetuskan minat pelajar terhadap penulisan karangan naratif. Maka itu, guru telah menggunakan alat pembelajaran bersepadu *Deck.Toys* yang dimuat naik ke dalam portal SLS untuk memperkenalkan kepada pelajar struktur karangan naratif. Dalam aplikasi *Deck.Toys*, guru telah membina satu aktiviti yang berpandu di mana setiap pelajar memainkan peranan sebagai seorang peneroka dan harus meneroka peta dalam talian yang tersedia.



Penerokaan ini secara tidak langsung akan memperkenalkan pelajar kepada struktur karangan naratif dalam bentuk permainan secara dalam talian. Bagi menguji pemahaman pelajar pada setiap penerokaan mereka, aktiviti dalam talian telah disertakan pada bahagian-bahagian tertentu struktur karangan naratif. Setiap pelajar harus menyelesaikan aktiviti itu sebelum mereka dapat meneruskan penerokaan mereka sehinggalah garis penamat. Unsur keseronokan dapat dilihat kerana pelajar dapat menimba ilmu melalui permainan yang bersangkutan paut dengan karangan naratif secara dalam talian.

2. Peringkat Penerangan Terperinci Bahagian Karangan

Bahagian Permulaan Karangan:

Matlamat utama guru adalah untuk memperhalus kemahiran pelajar memulakan karangan naratif dengan menggunakan teknik yang tertentu seperti teknik imbas kembali. Pelajar secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran karangan naratif yang menggunakan bahan pelajaran (IP). Pembelajaran dengan penggunaan bahan IP ini berstruktur dan ini memudahkan pelajar untuk menggarap teknik-teknik penulisan karangan naratif yang akan diajar guru.

Pada pelajaran yang pertama, pelajar didedahkan kepada objektif pembelajaran karangan naratif dan akan dikhususkan kepada pembelajaran permulaan naratif dengan menggunakan teknik imbas kembali. Dengan berpandukan gambar-gambar yang diberikan, pelajar kemudiannya menggunakan aplikasi *Padlet* untuk menulis permulaan dengan teknik imbas kembali berdasarkan masa, tempat dan objek. Hasil kerja pelajar secara berkumpulan akan dicetak untuk perkongsian sekelas.

Bagi pelajaran selanjutnya, guru akan memberikan maklum balas kepada pelajar cara untuk memperbaiki mutu permulaan penulisan karangan naratif. Guru akan merujuk kepada contoh-contoh yang telah dihasilkan oleh pelajar dalam pelajaran lalu. Pelajar diberi contoh permulaan karangan yang boleh diperbaiki.



Guru akan membimbing pelajar untuk menulis permulaan karangan naratif. Namun, pada kali ini, guru menerapkan penggunaan realiti maya untuk membantu pelajar menulis sesebuah gambaran suasana dan situasi dengan kreatif dan menarik. Setiap pelajar akan mengambil beberapa minit untuk mengamati sudut 360 darjah gambar atau video yang diberikan. Pelajar dikehendaki untuk memilih satu objek dalam realiti maya lalu menggunakannya untuk menuliskan permulaan karangan naratif dengan teknik imbas kembali. Di samping itu, pelajar diminta untuk memanfaatkan pemandangan yang dilihat lalu menyisipkan ayat-ayat deskripsi bagi menjelaskan suasana panorama yang dilihat.

Pelajar menulis permulaan karangan naratif mereka ke dalam papan buletin di aplikasi *Padlet*. Guru yang bertugas sebagai fasilitator, menunjukkan kepada pelajar perbezaan penulisan pelajar sebelum dan selepas pelajaran ini. Pelajar diberikan sebuah tajuk karangan naratif yang berbeza bersertakan penggambaran realiti maya yang berbeza untuk mereka cuba menghasilkan satu permulaan imbas kembali secara sendiri. Pelajar juga digalakkan untuk memperkayakan deskripsi suasana panorama pada perenggan permulaan dengan kata-kata berbunga yang pelbagai. Guru menilai dan memberikan maklum balas pada pelajaran seterusnya.

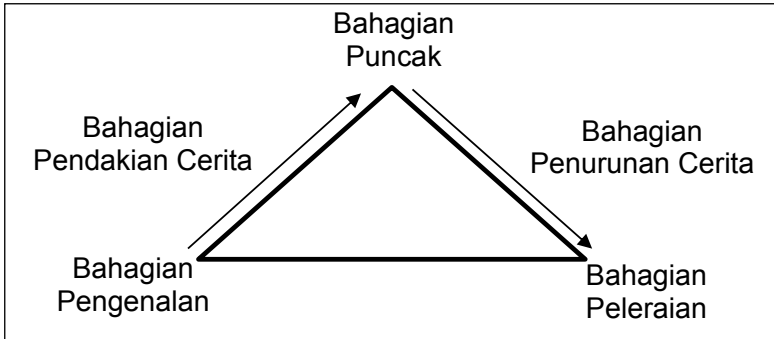
Penggunaan perisian realiti maya *Momento360* dalam portal SLS telah membawa pelajar untuk meluaskan penghayatan mereka lalu membolehkan mereka mencetus kreativiti semasa penulisan permulaan karangan Naratif yang pelbagai. Secara berkolaboratif, pelajar meneroka suasana dan tempat yang pelbagai lalu menunjukkan hasil mereka melalui aplikasi *Padlet* yang disisipkan bersama.

Bahagian Pembinaan Cerita/Plot:

Pada peringkat ini, matlamat utama guru adalah untuk menggalakkan pelajar mengenal pasti ciri-ciri penting yang perlu ada pada bahagian-bahagian karangan naratif, iaitu bahagian Permulaan, Pendakian, Puncak, Penurunan dan Peleraian. Penekanan pengajaran termasuk penggunaan rajah Piramid Naratif untuk menunjukkan bahagian-bahagian penting dalam struktur karangan naratif (Rajah 1).



Rajah 1: Piramid Naratif



Bagi menerangkan dengan lebih jelas, guru telah menyunting klip video yang dapat menunjukkan ciri-ciri setiap bahagian ini dan bagaimana bahagian-bahagian ini memainkan peranan dalam pembangunan cerita atau plot. Klip video ini dimuat naik ke dalam portal SLS agar pelajar dapat menonton klip video tersebut. Kemudian, melalui pemerhatian mereka, setiap pelajar harus memberikan pendapat tentang ciri-ciri yang perlu ada di dalam setiap bahagian. Segala jawapan pelajar ini akan diposkan ke papan buletin yang terdapat di dalam *Padlet*. Jawapan pelajar dapat guru kongsi bersama pelajar yang lain dengan membuka papan buletin yang tersedia di dalam *Padlet*.

Bahagian Penerapan Dialog dan Penggunaan Bahasa Berbunga:

Selain itu, guru juga telah menumpukan pengajaran kepada cara untuk memperbaiki gaya bahasa dalam penulisan karangan naratif. Di sini, guru hanya menumpukan kepada penerapan dialog dalam pembinaan plot serta penggunaan bahasa berbunga yang baik. Pada pertengahan pelajaran, pelajar menggunakan aplikasi *PlayPosit*, yang dimuat naik ke dalam portal SLS, setelah guru menjelaskan objektif pelajaran. Pelajar dikehendaki untuk memikirkan dialog yang diutarakan oleh watak dalam klip video.

Klip video yang dimuat naik ke dalam aplikasi *PlayPosit* menggambarkan konflik atau pergeseran antara dua watak. Setelah selesai satu watak menyatakan pandangannya, klip video akan terhenti seketika untuk pelajar menjawab soalan yang telah disiapkan guru. Pelajar perlu menuliskan dialog

yang sesuai untuk membalas kata-kata yang telah diungkapkan oleh watak dalam klip video.

Pada pelajaran seterusnya, guru memberikan pencerahan dan maklum balas tentang bahasa dan jawapan pelajar. Guru menjelaskan mana yang baik dan juga yang kurang sesuai berdasarkan situasi, tema dan soalan yang diberikan. Pelajar memilih jenis dialog dan kata seru yang sesuai untuk digunakan dalam dialog berdasarkan situasi yang diberikan. Pelajar kemudian mencatatkan contoh-contoh tersebut di dalam nota karangan naratif.

Bagi aktiviti selanjutnya, pelajar menggunakan aplikasi *PlayPosit* sekali lagi untuk menulis gambaran tentang adegan yang diberikan. Mereka perlu menggunakan bahasa berbunga/frasa puitis ketika menggambarkan adegan tersebut. Sebelum menulis, video akan terhenti, dan beberapa pilihan bagi frasa berbunga dipancarkan. Pelajar memilih frasa berbunga yang paling sesuai untuk digunakan dalam pembinaan ayat mereka nanti. Pelajar kemudian akan dapat membaca jawapan pelajar lain.

Guru bertindak sebagai fasilitator untuk memastikan pelajar mencuba menulis sebuah perenggan pendek dan bukan sepotong ayat yang mengandungi frasa berbunga tersebut. Di samping itu, guru juga memberikan pencerahan lanjut jika diperlukan pelajar.

3. Peringkat Penerapan Kemahiran yang Dipelajari dalam Penulisan Karangan Naratif

Untuk memastikan pelajar dapat mengaplikasikan kemahiran yang telah mereka pelajari, beberapa aspek penilaian telah diambil kira. Penilaian guru adalah berdasarkan beberapa faktor iaitu; permulaan karangan yang menunjukkan pengenalan latar watak, tempat dan masa yang sesuai serta penerapan teknik dan pengolahan suasana panorama yang menarik, pembinaan plot yang mengikut struktur yang diajar dan penggunaan dialog serta bahasa berbunga yang berkesan bagi menyokong pembinaan plot yang baik. Rubrik penilaian ini dapat dilihat dalam Jadual 3 di bawah ini.



Jadual 3: Rubrik Penilaian

Band/Markah Penerangan		Band 1	Band 2	Band 3
		15 – 20 markah	10 – 14 markah	0 – 9 markah
ISI	Permulaan karangan	Berjaya memperkenalkan latar watak, tempat dan masa yang jelas. Penerapan teknik-teknik tertentu seperti teknik imbas kembali.	Berjaya memperkenalkan mana-mana bahagian latar watak, tempat dan masa.	Tidak memperkenalkan bahagian latar watak, tempat dan masa.
	Pembinaan plot	Teratur mengikut aturan Piramid Naratif. Dapat menunjukkan penelitian pada pendakian, puncak dan penurunan cerita. Menepati kehendak soalan.	Ada usaha mengikut struktur Piramid Naratif. Kelemahan dalam membina kesinambungan antara satu bahagian ke bahagian yang lain.	Pembangunan cerita agak cetek dan tidak mengikut struktur Piramid Naratif. Idea yang diketengahkan bercelaru.
	Penerapan dialog	Dialog yang berkesan dan teratur.	Penggunaan dialog agak lemah dan kurang memberi kesan kepada pembangunan plot.	Tiada penggunaan dialog.



BAHASA	Penggunaan bahasa berbunga	Penggunaan bahasa berbunga tepat dan berkesan.	Ada usaha menggunakan bahasa berbunga. Terdapat beberapa penggunaan bahasa berbunga yang kurang tepat.	Tiada penggunaan bahasa berbunga.
---------------	-----------------------------------	--	--	-----------------------------------

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan markah yang dikumpul daripada hasil penulisan karangan naratif pelajar, pengkaji melihat jumlah pelajar yang mendapat markah di dalam Band 1 dan 2 amat menggalakkan. 80 peratus pelajar berada di dalam golongan Band 1 dan 2.

Selain itu, tinjauan juga dilaksanakan bagi membandingkan aspek keseronokan dalam pembelajaran karangan naratif yang menerapkan aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu. Dapatan tinjauan menunjukkan kenaikan peratusan pelajar yang berasa seronok menjalani pelajaran ini. Dapatan tinjauan ini dapat dilihat dalam Jadual 4 di bawah ini.

Jadual 4: Dapatan Tinjauan bagi Aspek Keseronokan dalam Pembelajaran

No	Item	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Tidak setuju langsung
1	Saya berasa seronok mempelajari karangan naratif menggunakan pakej naratif SLS	55.6	44.4	0	0



2	Saya dapat meningkatkan kemahiran penulisan karangan naratif dengan menggunakan pakej naratif SLS	48.4	48.6	3	0
3	Saya dapat bekerjasama dengan rakan apabila menggunakan pakej naratif SLS	33.3	66.7	0	0
4	Alat-alat ICT (<i>Padlet, PlayPosit, Deck.Toys, dan Momeno360</i>) telah membantu saya menguasai penulisan karangan naratif dengan mudah	66.3	33.7	0	0
5	Saya ingin lebih banyak pembelajaran menggunakan ICT dan SLS seperti ini pada masa hadapan	29.1	68.9	2	0

KESIMPULAN

Kesimpulan daripada kajian ini menunjukkan kemudahan dalam penggunaan portal SLS. Portal SLS membantu guru mempelbagaikan teknik pengajaran yang relevan dan dapat meningkatkan keseronokan pelajar mempelajari karangan naratif di dalam bilik darjah. Dengan memanfaatkan penggunaan portal SLS, guru dapat memilih berbagai-bagai aplikasi ICT serta alat pembelajaran bersepadu untuk menjayakan pengajaran yang menarik. Ini kerana segala aplikasi ICT ini dapat digabungjalinkan dengan mudah di dalam satu latihan iaitu portal SLS. Ini memudahkan guru untuk berkongsi pakej pengajaran ini dengan guru-guru yang lain.

Tambahan pula, pelajar telah lazim menggunakan wadah-wadah yang berbeza dalam portal SLS. Kemudahan dalam menghubungkan perisian yang berbeza dalam satu portal SLS memudahkan guru menilai keberkesanan program ini kepada pelajar. Portal SLS bukan hanya sekadar wadah untuk mengajar atau menilai pelajar malah lebih daripada itu. Pelajar boleh diajak



untuk meneroka dengan menggunakan portal SLS.

Sebagai langkah seterusnya, pengkaji akan cuba meneroka cara memperluas pakej pengajaran ICT ini kepada topik-topik pelajaran yang lain untuk meningkatkan minat serta kemahiran pelajar.

Guru-guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Ezyanti Siregar Lukman
2. Muhammad Hidayat Ishak

RUJUKAN

Amilia Baba dan Sarimah Sainin (2017). Pengajaran Kata Adjektif Melalui Kaedah Drama dan Penerapan ICT dalam Pembelajaran. *Menyempurnakan Kata Menyampaikan Makna: Seminar Bahasa Melayu 2017*, hlm 359-367. Singapura: Oxford Graphic Printers

Gibbons M. (2002). *The self-directed learning handbook : Challenging adolescent students to excel*. San Francisco. Jossey-Bass.

Jonassen D.H. (1996). *Computers In The Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. New Jersey: Prentice Hall.

Melor Md Yunus, Norazah Nordini, Hadi Salehi, Mohamed Amin Embi, dan Zeinab Saleh (2013). *The Use of Information and Communication Technology (ICT) in Teaching ESL Writing Skills. English Language Teaching*, 6(7). Canadian Centre of Science and Education.

