

Penggunaan Fitur-fitur SLS Dalam PdP Interaksi Penulisan

Illiany Suhaily Mohd Juhri

illiany_suhaily_mohamed_juhri@schools.gov.sg

Norfadilah Sufke

norfadilah_sufke@schools.gov.sg

CHIJ Our Lady of the Nativity

Abstrak

Berdasarkan pemantauan guru, murid-murid didapati sukar untuk menjawab komponen kefahaman dan interaktif penulisan. Komponen ini agak baharu bagi murid Darjah 5. Secara keseluruhan, murid tidak dapat mengolah dan menjawab dengan tepat tuntutan soalan tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, satu kajian yang memberikan tumpuan pada penggunaan fitur-fitur dalam portal SLS bagi meningkatkan kemahiran interaktif penulisan dalam kalangan murid. Dapatan kajian menunjukkan penggunaan portal SLS dapat meningkatkan pemahaman interaktif lisan dalam golongan murid. Secara keseluruhan, portal SLS mampu melibatkan setiap murid untuk berfikir secara aktif, memahami teks yang dibaca dan menjawab soalan interaktif penulisan dengan lebih berkesan.

Kata Kunci: SLS, interaksi penulisan, e-pedagogi, fitur-fitur



PENGENALAN

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa dijalankan untuk menjadikan murid sebagai pengguna bahasa yang cekap dan boleh berkomunikasi dengan yakin, berkesan serta bermakna. Sebagaimana yang dilakarkan dalam Model Kemahiran Teras Bahasa MOE sukatan pelajaran 2015, kemahiran interaksi merupakan satu komponen penting bagi murid sekolah rendah. Guru-guru di sekolah harus menyediakan tugas untuk membina kemahiran berkomunikasi murid agar mereka menjadi pengguna bahasa yang berkomunikasi dengan yakin, efektif dan bermakna.

Penggunaan ICT pula amat penting dalam era zaman ini. Murid telah banyak didedahkan kepada teknologi baik di rumah mahupun di sekolah. 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) pula, elemen-elemen dalam multimedia seperti muzik, 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 pula membuktikan bahawa penggunaan multimedia memberikan kesan yang lebih baik berbanding penggunaan teks, visual atau suara sahaja.

Justeru, kertas kajian ini akan membincangkan bagaimana guru boleh menggabungkan ICT dan pedagogi yang mantap untuk meningkatkan kemahiran interaktif penulisan dengan berkesan. Murid akan diajar cara untuk mengolah jawapan berdasarkan tuntutan soalan. Di samping itu, guru dapat menggalakkan murid untuk berfikir secara kritis dan kreatif.

PERNYATAAN MASALAH

Interaksi penulisan merupakan satu komponen yang masih sukar digarap dan difahami oleh murid-murid Darjah 5 walaupun telah diperkenalkan dan



diajar sejak mereka berada dalam Darjah 4 lagi. Berdasarkan analisis hasil kerja murid serta data yang dikumpulkan daripada ujian kelas serta latihan-latihan lembaran kerja yang diberikan, hampir 80% murid masih belum dapat menguasai komponen ini dengan baik.

Murid-murid didapati masih kurang mahir untuk mencari isi utama yang tepat untuk menjawab soalan yang diberikan dari pelbagai genre rangsangan grafik seperti brosur, iklan, laporan dan sebagainya. Murid juga kurang berupaya untuk merangka jawapan yang sesuai menurut kehendak soalan dengan tepat. Ini disebabkan oleh penguasaan bahasa Melayu murid yang agak asas. Menurut satu tinjauan ringkas yang dijalankan di dalam kelas, hampir 100% murid menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa komunikasi di rumah dan di sekolah. Ini merupakan salah satu sebab utama mengapa murid kurang berminat atau menghadapi masalah untuk cuba memahami teks-teks yang diberikan. Oleh itu untuk menggalakkan murid berinteraksi melalui penulisan mengenai topik-topik tertentu berdasarkan soalan-soalan yang diberikan merupakan sesuatu yang amat mencabar. Murid-murid bukan sahaja harus didedahkan kepada cara berinteraksi secara formal, mereka juga perlu bijak menggunakan laras bahasa yang sesuai mengikut konteks serta situasi yang tertentu. Hal-hal ini merupakan masalah-masalah yang murid hadapi di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan guru serta respons murid, penggunaan ICT adalah satu pendekatan yang paling berkesan untuk menarik dan mengekalkan minat murid dalam pembelajaran. Murid mudah mendapatkan maklumat yang diperlukan dengan begitu cepat untuk membantu murid memahami tuntutan soalan. Selain itu penguasaan murid dalam menggunakan portal SLS amatlah baik kerana SLS merupakan satu alat yang digunakan di sekolah secara meluas untuk subjek-subjek lain. Oleh itu SLS telah digunakan bagi membantu proses pemahaman murid serta meningkatkan kebolehan murid menjawab soalan interaksi penulisan.

Kajian ini dijalankan untuk meninjau keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menggunakan portal SLS sebagai salah satu alat utama ICT dengan menggabungkan beberapa strategi pengajaran seperti



konsep 'escape room' yang bertahap-tahap. Pengajaran ini dilakarkan bagi meningkatkan minat murid untuk terus belajar dalam suasana bilik darjah yang seronok dan menarik.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan untuk:

1. meninjau keberkesanan pengajaran dan pembelajaran untuk menarik minat murid dengan menggunakan portal SLS; dan
2. meninjau kebolehan murid untuk menulis jawapan yang lengkap berdasarkan tuntutan soalan dalam komponen interaktif penulisan.

KAJIAN LEPAS

Ertmer (1999) dan Hokanson & Hooper (2004) telah menjalankan satu kajian untuk meninjau keberkesanan penggunaan wadiah teknologi maklumat dan teknologi (ICT) di dalam bilik darjah terhadap kelakonan murid. Penggunaan ICT dapat menarik minat dan merangsang produktiviti dan meningkatkan tahap motivasi dalam diri murid. Tambahan, penggunaan teknologi melalui bahan-bahan dalam talian juga turut menyokong PdP secara tidak langsung dan meningkatkan literasi maklumat dalam kalangan murid (Roblyer & Schwier, 2003).

Terdapat beberapa aspek lain yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan PdP yang menggunakan ICT. Menurut kajian Ambigapathy dan Shanti (2004), mereka mendapati bahawa antara cabaran-cabaran baharu dalam dunia pendidikan memerlukan kesepaduan dalam pelibatan golongan pendidik untuk menghasilkan rancangan pelajaran dan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang dapat membentuk pesona murid yang mempunyai arah sendiri (*self-directed learner*).

'Scaffolding' atau proses perancangan menyediakan sokongan atau bimbingan semasa proses pembelajaran. Bimbingan akan dikurangkan apabila murid dapat mengawal dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran sendiri.

Sebagai contoh, guru boleh memberikan bimbingan melalui pembelajaran kolaboratif bersama rakan sebaya, mewujudkan persekitaran pembelajaran yang tidak mengancam menyelidiki strategi dalam membantu murid menyusun maklumat baharu dan mengaitkannya dengan pengetahuan sedia ada dan penyoalan.

KAEDAH KAJIAN

Bagi mengajar komponen interaktif penulisan kepada murid yang sudah terdedah kepada sukatan yang baharu, guru harus terlebih dahulu merapatkan jurang antara perbezaan sukatan pada peringkat Darjah 4 dan Darjah 5. Guru perlu terlebih dahulu mengenal pasti perbezaan dalam komponen interaktif penulisan dalam kedua-dua sukatan pelajaran tersebut sebelum menjalankan kajian. Perkara ini penting kerana terdapat kemahiran dan pengetahuan baharu yang perlu murid-murid biasakan semasa membuat latihan interaktif penulisan. Sebagai contoh, sebelum ini, dalam sukatan Darjah 4, murid hanya terdedah kepada teks kefahaman bagi menjawab soalan interaktif penulisan. Dalam sukatan Darjah 5, murid akan terdedah kepada soalan interaktif penulisan yang berbentuk grafik. Disebabkan itu, murid perlu maklum tentang penambahan tersebut. Murid perlu menjawab soalan berdasarkan grafik yang diberikan, iaitu sebuah proses pemahaman yang baharu bagi murid Darjah 5.

Dengan menggunakan konsep '*escape room*', guru perlu memikirkan aktiviti-aktiviti yang sesuai bagi beberapa pengajaran untuk merapatkan jurang perbezaan dalam pengetahuan dan pemahaman murid. Setelah itu, guru boleh menjalankan kajian terhadap murid kerana mereka sudah terdedah kepada tuntutan sukatan peperiksaan. Dalam kajian yang dijalankan, guru perlu menyediakan alat ICT yang sesuai bagi menyokong PdP murid, khususnya wadah pembelajaran menerusi portal SLS yang murid sudah diperkenalkan namun belum cekap dalam menggunakan alat ICT. Murid perlu diberikan masa untuk mengungkap semula dan membiasakan diri dengan penggunaan portal SLS kerana sebahagian besar kajian yang dijalankan dalam talian. Maklum balas dapat diberikan oleh guru setelah hasil kerja murid dipantau. Murid juga dapat menilai dan memberikan maklum balas sendiri dan rakan sebaya.



Bagi mencapai objektif pengajaran dalam kajian ini, pendekatan pengajaran secara eksplisit telah diterapkan sebagai garis panduan semasa guru melakarkan rancangan pelajaran. Walaupun murid sudah tahu tentang komponen interaktif penulisan, ramai murid belum biasa dengan genre rangsangan grafik yang digunakan untuk komponen interaktif penulisan. Pendekatan eksplisit didapati sesuai digunakan dalam PdP.

Pengajaran dibahagikan kepada 3 tahap utama:

1. Tahap 1 – mengenal pasti isi utama dalam teks/bahan;
2. Tahap 2 – menyusun semula isi-isi menjadi sebuah perenggan; dan
3. Tahap 3 – menghasilkan sebuah jawapan yang lengkap dan menepati kehendak soalan.

Dalam mengkaji keberkesanan kajian ini, murid-murid telah dibahagikan kepada beberapa kumpulan untuk aktiviti pada tahap 3. Aktiviti tersebut juga terbahagi kepada 3 pusingan:

1. Pusingan 1 – setiap murid menulis jawapan di kertas soalan
2. Pusingan 2 – DI untuk setiap kumpulan murid yang berbeza tahap
3. Pusingan 3 – pembelajaran berstesen (penggunaan salinan keras atau komputer riba)

Kajian dimulakan dengan langkah utama menarik minat murid dengan menggunakan cerita dan video sebagai induksi dalam pengajaran. Kemudian pengajaran dilanjutkan ke bahagian ‘modeling’ yang dicontohi oleh guru. Pengajaran akan mara ke proses seterusnya iaitu dengan adanya latihan terbimbing, yang mana murid akan melakukan aktiviti secara individu dalam portal SLS.

Selain itu, kajian ini juga menggunakan strategi pembelajaran koperatif yang mana guru menggalakkan murid untuk melaksanakan rutin berfikir ‘Fikir-Berpasangan-Berkongsi’ agar aktiviti yang dijalankan melibatkan lebih interaksi dan bukan tertumpu pada portal SLS sahaja. Murid dapat menjawab lembaran kerja dalam talian dan hantarkan hasil kerja mereka dalam talian.

Tujuan menggunakan alat-alat dalam talian adalah supaya murid lebih tertarik dengan pengajaran yang dijalankan dan menggalakkan pelibatan mereka pada masa yang sama di samping bertujuan untuk menyampaikan pengajaran dengan lebih berkesan kepada murid. Selain itu, portal SLS ini digunakan untuk membolehkan murid meningkatkan keyakinan diri semasa memikirkan jawapan kerana cara penghasilan jawapan berbeza daripada biasanya, iaitu mereka dikehendaki menaipkan jawapan berbanding dengan menuliskan jawapan di kertas. Guru juga dapat mengumpulkan jawapan-jawapan murid dengan lebih mudah bagi proses penilaian guru dan rakan sebaya berdasarkan persembahan rakan mereka melalui jawapan yang telah dihantar menerusi portal SLS.

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran (AP)	Aktiviti Mengajar (AM)
Pelaksanaan Pengajaran	AP14: Merangsang Minat AP13: Mengaktifkan Pengetahuan Sedia Ada AP17: Memberikan Penerangan yang Jelas AP20: Menggunakan Soalan untuk Memperdalam Pembelajaran	AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan AM1: Fikir-Berpasangan-Berkongsi AM2: Melakukan Tunjuk Cara (modeling) AM2: Mengepam (Pumping) (AM2)
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas AM1: Maklum Balas dalam Bentuk Komen Sahaja	Murid diberi peluang untuk mengutarakan pendapat terhadap hasil kerja rakan sebaya. Murid mencatatkan pandangan dan komen mereka di lampiran yang telah diberikan oleh guru.
Penerangan dan Justifikasi	AP14: Merangsang Minat AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan Memandangkan kumpulan murid ini merupakan golongan murid yang agak lemah, sebuah cerita yang menggunakan watak utama sebagai penggerak cerita dalam pengajaran dan imejan telah digunakan dalam pengajaran agar dapat menarik perhatian mereka terlebih dahulu sebelum guru melanjutkan pengajaran ke tahap seterusnya. Melalui paparan visual, murid sedikit sebanyak memahami isi cerita dan imejan tersebut dan dapat menghasilkan beberapa pendapat berdasarkan visual yang ditunjukkan.	



AP13: Mengaktifkan Pengetahuan Sedia Ada AM1: Fikir-Berpasangan-Berkongsi Strategi ini menggalakkan murid untuk mempertimbangkan idea, pendapat dan perspektif mereka secara berpasangan. murid perlu meluangkan masa secara individu terdahulu untuk memikirkan tentang soalan atau topik perbincangan yang telah diutarakan oleh guru. Melalui aktiviti ini, murid dapat berfikir dengan lebih mendalam, berkongsi perspektif dan mengartikulasikan idea mereka. Guru juga dapat memahami pengetahuan awal murid dan kekeliruan yang mereka mungkin hadapi.

SUBJEK KAJIAN

Subjek kajian terdiri daripada 17 orang murid Darjah 5 yang hampir 50% bukan penutur jati bahasa Melayu. Mereka berada dalam tahap praaras kebolehan dan pada aras kebolehan. Secara umum, murid menghadapi masalah menghasilkan jawapan yang lengkap semasa menjawab soalan interaktif penulisan.

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen kajian telah digunakan sepanjang proses kajian seperti:

1. Platform dalam talian - SLS, *Google Classroom*;
2. Bahan-bahan untuk dimuat naik ke dalam SLS;
3. Komputer riba;
4. Senarai semak;
5. Rubrik penilaian;
6. borang penilaian sendiri (Prauajian & pascaujian);
7. Bahan pengajaran (slaid powerpoint); dan
8. Teks kefahaman dan gambar grafik.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama 8 minggu dan mengambil masa lebih kurang dua jam seminggu.

1. Murid mengisi borang tinjauan sebelum memulakan pengajaran di dalam kelas.
2. Sebagai permulaan pelaksanaan pengajaran, murid mengingat semula penggunaan portal SLS dan cara-cara menggunakan beberapa platform lain seperti *Google Classroom* dan *Google Slides*, agar kajian dapat dijalankan dengan lebih mudah dan berkesan.
3. Tahap 1 kajian dijalankan dengan mendedahkan murid kepada sebuah cerita dan melibatkan mereka dalam cerita tersebut yang mana mereka perlu membantu watak utama dalam cerita tersebut untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Penyelesaian masalah dilaksanakan dengan mengenal pasti isi-isi penting berdasarkan bahan pengajaran video iklan yang diberikan.
4. Setelah murid berjaya mencapai tahap 1 dalam pengajaran, murid dikehendaki menggunakan isi-isi atau maklumat yang telah dicungkil dari bahan pengajaran. Pada tahap ini, murid mencungkil maklumat berdasarkan sebuah poster, yang mana murid akan menyusun semula maklumat yang sudah dicungkil agar menjadi sebuah perenggan yang lengkap. Kesemua murid akan menuliskan jawapan mereka dalam lembaran kerja yang diberikan oleh guru. Dengan cara ini, murid dapat memproses maklumat yang dicungkil dengan lebih berkesan di dalam minda mereka.
5. Sebagai perancangan, dalam pelajaran tahap 2, murid menonton sebuah muzik video yang telah dimuat naik oleh guru. Dengan bimbingan guru, para murid cuba mengenal pasti idea utama dalam muzik video tersebut secara berpasangan. Murid mencungkil isi-isi atau maklumat penting dalam muzik video dengan mengenal pasti kata-kata tanya (5W1H). Murid kemudian menyusun semula maklumat-maklumat yang telah diperolehi dan seterusnya menghasilkan sebuah perenggan berdasarkan maklumat yang telah mereka bincangkan. Murid melakukan proses ini secara kolaboratif. Murid-murid juga dibahagikan kepada kumpulan yang berbeza mengikut tahap keupayaan mereka. Dalam pengajaran



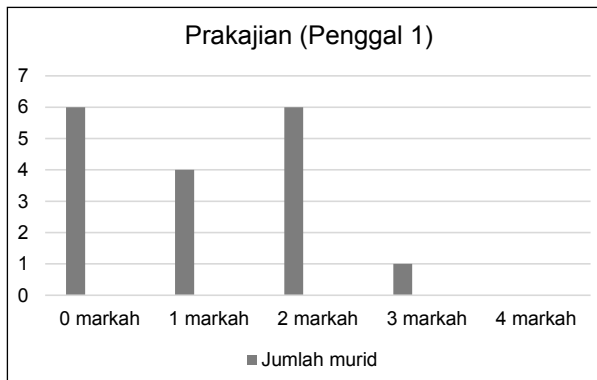
ini, guru memberikan lembaran kerja serta DI untuk membantu mengurangkan jurang atau membina pengetahuan murid-murid.

6. Dalam tahap 3 pula, murid mengungkap semula proses mengenal pasti isi dan maklumat penting semasa menjawab soalan interaktif penulisan. Murid diterangkan tentang rubrik (2-1-1) yang mana murid perlu tahu pembahagian markah supaya mereka dapat memastikan jawapan yang dihasilkan mempunyai isi-isi yang diperlukan berdasarkan tuntutan soalan interaktif penulisan yang diberikan. Guru memberikan contoh-contoh kepada murid untuk mengaitkan pemahaman murid berkenaan rubrik dengan jawapan-jawapan contoh supaya murid dapat mengaplikasikan pemahaman mereka untuk menilai hasil kerja rakan sebaya. Murid dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan yang menjawab soalan di kertas dan kumpulan yang menjawab soalan dalam talian. Pada akhir pengajaran, murid diberi tugas dalam talian untuk menjawab soalan interaktif penulisan melalui portal SLS di rumah sebagai latihan agar mereka lebih yakin menjawab soalan tersebut.
7. Pada bahagian akhir kajian, guru memberi murid jawapan-jawapan yang telah murid hasilkan agar murid dapat menilai hasil kerja rakan sekelas mereka. Murid diingatkan untuk membuat penilaian berdasarkan rubrik yang telah diajarkan kepada mereka. Kemudian, murid melihat penilaian dan komen yang diberikan oleh rakan mereka. Berdasarkan kebolehan mereka menilai hasil kerja rakan sekelas mereka, guru dapat membuat pengamatan dan memberikan maklum balas kepada kumpulan murid yang memerlukan lebih banyak bantuan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Kesemua murid yang terlibat dalam kajian ini menunjukkan sikap yang positif terhadap PdP yang telah disampaikan. Berikut merupakan dapatan kajian yang telah dijalankan.

Rajah 1: Dapatan Markah Prakajian Murid



Dapatan dari prakajian berdasarkan markah Penggal 1 mendapati bahawa sekumpulan murid tidak lulus menjawab soalan interaktif penulisan. Dalam Jadual 2 hingga 5 pula, guru meninjau pendapat murid tentang menjawab soalan interaktif penulisan. Murid berasa tidak yakin untuk menjawab soalan tersebut atas sebab kurangnya pemahaman mereka terhadap kehendak soalan, memilih isi yang kurang tepat untuk digunakan dalam jawapan dan kurangnya pendedahan kepada penggunaan laras bahasa dalam jawapan.

Jadual 2: Tinjauan Kaji Selidik – Prakajian

	Ya	Tidak
Saya faham kehendak soalan interaktif penulisan ini.	53%	47%
Saya yakin menjawab soalan interaktif penulisan ini.	12%	88%
Saya suka menjawab soalan interaktif penulisan.	0%	100%

Jadual 3: Markah Soalan Interaktif Penulisan Pusingan 1

Markah	0	1	2	3	4
Bilangan murid	5	6	6	2	0

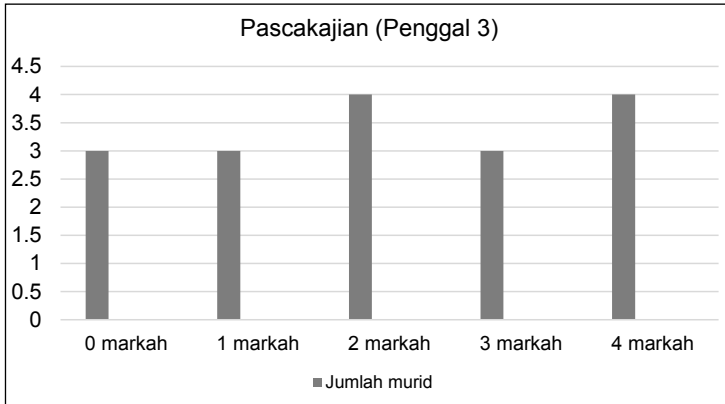
Jadual 4: Markah Soalan Interaktif Penulisan pusingan 2

Markah	0	1	2	3	4
Bilangan murid	3	4	5	3	2



Jadual 5: Markah Soalan Interaktif Penulisan Pusingan 3

Markah	0	1	2	3	4
Bilangan murid	2	4	4	3	4

Rajah 2: Dapatan Markah Pascakajian Murid**Jadual 6 : Maklum Balas Murid Tentang Keseluruhan Pembelajaran**

No.	Item	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya tahu bagaimana hendak menjawab soalan interaktif penulisan.	17%	17%	66%
2.	Saya dapat meningkatkan pemahaman saya dalam menjawab soalan interaktif penulisan	0%	83%	17%
3.	Saya berasa seronok semasa membuat aktiviti-aktiviti di dalam kelas.	0%	71%	29%
4.	Saya yakin untuk menulis jawapan yang lengkap semasa menjawab soalan.	17%	48%	35%

Analisis data ini mendapati bahawa sebelum kajian dijalankan, ada beberapa murid yang memahami petikan tetapi tidak dapat mengenal pasti isi-isi utama yang diperlukan untuk menghasilkan jawapan yang lengkap bagi soalan interaktif penulisan. Golongan murid ini masih kurang faham petikan atau teks yang diberikan dan mereka kurang mahir dalam penggunaan laras bahasa yang sesuai.

Setelah melalui PdP yang dilakarkan, analisis data menunjukkan murid berjaya menghasilkan jawapan interaktif penulisan yang lebih tepat berbanding

dengan dapatan prakajian. Lebih ramai murid yang menunjukkan kemajuan dalam markah yang diraih semasa menjawab soalan peperiksaan. Mereka juga bersetuju bahawa penggunaan portal SLS dan alat-alat pengajaran dalam talian telah membantu mereka dalam menarik minat mereka untuk belajar kerana wujudnya suasana bilik darjah yang lebih seronok dan kurang tegang. Kebanyakan murid lebih tertarik dengan penggunaan ICT seperti portal SLS semasa PdP. Murid juga didapati lebih yakin semasa menjawab soalan interaktif penulisan.

Namun, guru juga berdepan dengan beberapa cabaran sewaktu mengendalikan kajian ini. Faktor waktu yang terjejas oleh wabak COVID-19 telah menyebabkan banyak perubahan dalam menjalankan PdP kajian ini. Perubahan dalam rancangan pengajaran juga turut terjejas. Namun, kajian ini juga membuktikan bahawa murid-murid dewasa ini lebih tersedia untuk melakukan aktiviti dalam talian. Terdapat beberapa aktiviti yang diubah dan dijalankan dalam talian sebagai salah satu strategi 'Flipped Classroom'. Guru juga berjaya mengadakan perbincangan sekelas dan hal ini menggalakkan murid untuk mengamalkan pembelajaran secara sendiri di rumah.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, guru mendapati bahawa penggunaan ICT dapat meningkatkan keberkesanan dalam PdP. Dalam kajian ini, portal SLS dan alat-alat dalam talian lain seperti *Google Classroom* telah membantu murid dalam mengenal pasti idea-idea utama dengan lebih tepat dengan mengikut kata tanya yang sesuai (5W1H). Di samping itu, pembelajaran interaktif penulisan dapat dijalankan dengan lebih menyeronokkan. Pada akhir kajian ini, murid membuktikan mereka lebih tertarik dan yakin untuk menggunakan portal SLS dalam PdP harian. Namun, guru juga perlu terus menitikberatkan keperluan murid khususnya golongan yang memerlukan lebih banyak bantuan dalam menjawab soalan interaktif penulisan. PdP yang dijalankan juga bertujuan untuk merapatkan jurang dalam kalangan murid di dalam bilik darjah. Dengan cara itu, pengajaran pada masa hadapan dapat disampaikan dengan lebih berkesan lagi.



Guru lain yang terlibat dalam kajian:

1. Hanizah Abu Samah

RUJUKAN

Ertmer, P. A, Quinn, J., & Glazewski, K. D. (2014). *The ID Casebook: Case Studies In Instructional Desgin (Fourth Edition)*. Boston: Pearson.

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.

