

## *Penggunaan Penyusun Gráfik Dan Rutin Berfikir Bagi Mengenal Pasti Idea Dalam Teks Kefahaman Narátif*

**Melati Hallel**

melati\_hallel@schools.gov.sg

**Noor Aisyah Buang**

noor\_aisyah\_buang@schools.gov.sg

**Sekolah Rendah Si Ling**

### *Abstrak*

Kemahiran memahami teks dan menjawab soalan kefahaman merupakan kemahiran yang penting dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu. Murid-murid didapati mengalami masalah menjawab soalan kefahaman dan soalan interaksi penulisan. Kajian ini dijalankan untuk meningkatkan kebolehan murid memahami teks kefahaman sekali gus menjawab soalan-soalan yang diberikan dengan tepat. Murid-murid didedahkan kepada penggunaan penyusun grafik serta teknik anotasi teks kefahaman. Kaedah ini membantu murid-murid untuk menjadi lebih fokus semasa membaca teks dan mengenal pasti isi-isi penting dalam teks. Melalui aplikasi *Yo-Teach* juga, murid-murid dapat berfikir dan berkongsi dapatan mereka secara berkumpulan selain memperkasa murid-murid dengan kemahiran menilai jawapan yang diberi ahli kumpulan sebelum memutuskan jawapan yang tepat.

**Kata Kunci:** Penyusun Grafik, Aplikasi *Yo Teach*, Kefahaman subjektif, Interaksi penulisan, Anotasi teks



## PENGENALAN

Salah satu kemahiran berbahasa yang harus dibina untuk menjadikan murid seorang pengguna bahasa yang berkesan ialah kemahiran kefahaman membaca. Murid sering digalakkan untuk mengasah kemahiran membaca mereka agar mereka dapat membaca dengan baik. Selain itu, murid juga diharapkan dapat memahami dan menaakul bahan bacaan yang diberikan. Kebolehan memahami bahan yang dibaca akan membantu murid dalam memberikan respons yang wajar semasa menjawab soalan-soalan kefahaman. Murid perlu memahami teks petikan yang dibaca. Pemahaman merupakan tahap tertinggi pembacaan. Sekiranya murid tidak memahami bahan yang dibaca, murid tidak boleh dikatakan memiliki pemahaman membaca yang baik. Murid perlu memahami keseluruhan cerita serta mengenal pasti isi-isi utama dalam sesebuah petikan supaya mereka dapat menjawab soalan-soalan kefahaman dengan baik. Kelemahan memahami isi teks yang dibaca ini akan menjejaskan jawapan-jawapan murid yang seringkali menjadi penyebab kegagalan murid mendapatkan markah yang baik bagi komponen kefahaman.

Kajian ini dijalankan bagi membantu murid meningkatkan kelakonan mereka dalam komponen kefahaman subjektif, khususnya. Penggunaan penyusun grafik memudahkan murid memeta isi-isi penting yang telah mereka kenal pasti serta jawapan-jawapan yang tepat bagi soalan-soalan kefahaman yang diajukan. Pada masa yang sama, aplikasi *Yo Teach* memungkinkan murid melakukan kerja secara berkumpulan sambil mematuhi langkah-langkah penjarakan sosial. Murid masih mampu berfikir secara berpasangan atau berkumpulan serta berkongsi dapatan mereka bersama.

## PERNYATAAN MASALAH

Kesukaran memahami teks dengan baik, kegagalan mengenal pasti idea-idea utama yang hendak disampaikan serta kurang memahami soalan-soalan kefahaman yang diajukan. Penguasaan bahasa yang lemah dan pemahaman kosa kata yang terhad merupakan sebab-sebab komponen ini tidak digemari oleh murid. Kefahaman subjektif merupakan satu komponen dalam naskhah B yang amat digeruni murid. Malah ini juga mengakibatkan murid gagal untuk



memperoleh markah yang cemerlang dan perkara ini dapat dilihat daripada laporan Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah yang diberikan kepada setiap sekolah bagi menunjukkan data-data kelakonan murid yang menduduki peperiksaan tersebut setiap tahun.

Masalah ini perlu ditangani secepat mungkin memandangkan peruntukan markah bagi komponen kefahaman subjektif ialah 25% bagi keseluruhan Kertas 2. Bagi membantu murid mengatasi kegagalan dalam menjawab dengan tepat bagi komponen ini, penggunaan penyusun grafik yang pelbagai dibantu oleh teknik anotasi teks telah diperkenalkan kepada murid.

Dengan menggunakan aplikasi *Yo Teach*, guru dapat mempelbagaikan aktiviti untuk menilai sejauh mana murid memahami teks yang telah diberikan. Aplikasi *Yo Teach* membenarkan murid untuk menilai jawapan ahli kumpulan seterusnya memilih jawapan yang terbaik bagi sesuatu soalan kefahaman yang diberikan. Gandingan aplikasi *Yo Teach* dengan penyusun grafik menjadikan pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam bilik darjah lebih menarik selain membantu meningkatkan pemahaman murid.

## TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keupayaan murid memeta dan menjawab soalan-soalan pemahaman dengan penggunaan penyusun grafik;
2. menilai sejauh mana aplikasi *Yo Teach* dapat meningkatkan kebolehan murid untuk menjawab, menilai dan akhir sekali memilih jawapan yang tepat bagi soalan-soalan kefahaman yang telah disediakan; dan
3. menilai keberkesanan penyusun grafik dalam membina kefahaman dan kemahiran murid mengenal pasti isi-isi utama teks yang dibaca setelah melakukan aktiviti anotasi teks.



## KAJIAN LEPAS

Banyak kajian mengenai keberkesanan penyusun grafik telah dijalankan. Coburn (2003) mendefinisikan penyusun grafik sebagai rajah yang mewakili hubungan antara fakta, idea, dan konsep serta hadir dalam berbagai bentuk. Antaranya ialah diagram air, anyaman, pemetaan konsep dan matriks. Penyusun grafik tidak disusun dalam format linear yang mengikut urutan seperti garis besar tradisional; sebaliknya, mereka menyampaikan hubungan melalui format visual yang dihubungkan dan disusun melalui kerangka konsep. Fleksibiliti inilah yang menjadikan penyusun grafik mudah disesuaikan untuk tujuan yang berbeza dan apa yang membolehkan murid mengenal pasti corak organisasi yang berbeza dan menjalin hubungan antara konsep dan idea.

Selain itu, Lovitt (1994) menerangkan bahawa penyusun grafik membantu menyusun idea dan menyerlahkan isi penting. Fountas and Pinnell (2001) pula mengatakan bahawa isi yang digambarkan menerusi rajah akan mengekalkan pengetahuan yang diperoleh oleh murid untuk jangka waktu yang agak lama. Oleh itu, penyusun grafik merupakan cara mendedahkan ilmu yang bermakna kerana dapat membantu menjelaskan idea dan hubungan kait yang dilakukan oleh penggunaanya. Dunston (1992) pula mengatakan bahawa murid dapat memahami perkara yang dipelajari dengan lebih baik kerana penyusun grafik memberi kaitan dan urutan sesuatu idea secara tersusun.

David P. Ausubel pula mengatakan bahawa penyusun grafik sepadan dengan pemikiran. Beliau menambah bahawa otak manusia menyusun dan menyimpan informasi dalam bentuk yang tersusun. Informasi baharu dimasukkan dalam kerangka sedia ada yang dikenali sebagai skema. Skema sudah pun mengandungi pengetahuan sedia ada tentang sesuatu konsep. Penggunaan penyusun grafik menyusun informasi dalam bentuk visual yang menyokong kerangka dalam minda menjadikan pemahaman menjadi lebih mudah difahami dan dipelajari.

Kajian lepas telah banyak dijalankan dan membuktikan keberkesanan penggunaan penyusun grafik dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap teks naratif yang dibaca berserta idea-idea penting yang terdapat dalam sesebuah teks.



# KAEDAH KAJIAN

Sebelum memulakan kajian ini, guru mendapati bahawa murid Darjah 3 tidak dapat menjawab dengan tepat soalan-soalan kefahaman semasa 'Revision Exercise'. Dengan meneliti jawapan-jawapan yang diberikan, dapat dilihat bahawa murid tidak memahami teks kefahaman yang dibaca. Lantaran itu, mereka tidak dapat menjawab soalan-soalan yang diajukan. Maka, kajian di dalam bilik darjah ini dijalankan untuk membantu murid memahami teks yang dibaca sekali gus mengenal pasti idea-idea utama.

Pada peringkat permulaan, guru membimbing murid menganotasi teks kefahaman bagi membantu murid memahami teks yang dibaca. Latihan ini dijalankan selama 3 minggu. Bagi mengukuhkan lagi pemahaman murid, guru memperkenalkan penyusun grafik. Murid dapat memeta pemahaman mereka. Dengan melengkapkan penyusun grafik, guru dapat membuat penilaian tentang kefahaman murid terhadap teks yang telah mereka baca dan anotasi.

Penggunaan penyusun grafik dapat membantu mendalami pemahaman murid terhadap teks kefahaman yang dibaca dengan lebih berstruktur. Aplikasi *Yo Teach* yang digunakan oleh murid pula membolehkan perbincangan berkumpulan secara maya dijalankan. Murid berinteraksi dengan menaipkan pendapat dan jawapan mereka yang akan dapat dilihat oleh semua ahli dalam kumpulan. Murid boleh memberi komen serta menilai jawapan ahli kumpulan yang lain. Dalam mengaplikasikan strategi ini, guru dapat mempelbagaikan instrumen kajian yang digunakan serta bahagian tertentu yang ingin guru lihat dalam pemahaman murid terutama dalam menjawab soalan kefahaman.

## Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 36 orang murid Darjah 3 yang mengambil Bahasa Melayu. Terdapat 23 orang murid perempuan dan 13 orang murid lelaki dalam lingkungan usia antara lapan hingga sembilan tahun. Murid berada pada tahap praaras kebolehan dan pada aras kebolehan. Secara umum, murid mempunyai kemahiran membaca tetapi menghadapi kesukaran menjawab soalan kefahaman disebabkan kurang pemahaman terhadap teks yang



dibaca. Murid akan menggunakan penyusun grafik bagi memeta pemahaman mereka terhadap teks yang telah mereka baca. Murid menganotasi teks yang diberikan sebagai langkah pertama memahami teks dalam minda mereka agar mereka dapat memahami, mengingat serta memproses maklumat yang baharu diperolehi. Penyerapan ICT, khususnya aplikasi *Yo Teach*, menjadikan pengajaran kefahaman serta aspek penilaian lebih menarik untuk murid.

## **Instrumen Kajian**

Semasa menjalankan pengajaran kefahaman, guru telah menggunakan aplikasi *Yo Teach* sebagai platform perbincangan antara murid dalam sesebuah kumpulan. Perisian e-pedagogi, sebuah aplikasi dalam portal SLS, sebuah portal pembelajaran dalam talian yang membolehkan semua murid mendapat akses yang sama kepada bahan pembelajaran yang telah disediakan oleh guru selain membimbing murid ke arah pembelajaran sendiri.

## **Prosedur Kajian**

Murid-murid Darjah 3 menggunakan Pakej Kefahaman yang telah disediakan bagi kajian berasaskan bilik darjah kali ini. Kajian dijalankan selama 8 minggu. Pada setiap minggu, 1 jam telah diperuntukkan bagi pengajaran kefahaman. Dalam menjalankan kajian ini, rancangan pelajaran yang disediakan telah menerapkan elemen STP. Berdasarkan langkah-langkah pengajaran, Aspek Pengajaran yang berbeza telah dikenal pasti dan Aktiviti Mengajar yang bersesuaian telah diterapkan dalam pembelajaran.

Semasa penyediaan pengajaran dilakukan, antara Aspek Pengajaran (AP) dan Aktiviti Mengajar (AM) yang telah diterapkan ialah AP Merancang Soalan-soalan Utama untuk mencungkil maklumat dan pengetahuan sedia ada murid selain menekankan tema bagi petikan yang telah disediakan. Selain itu, AP Merangsang Minat juga digunakan.

Penyusun grafik yang berbeza bentuk telah diperkenalkan kepada murid bagi menimbulkan minat murid untuk membaca dan memahami petikan kefahaman. Penyusun grafik yang disediakan setiap minggu adalah berbeza



mengikut matlamat yang telah ditetapkan dan ingin dicapai. Sebagai contoh, minggu kedua adalah untuk menguji sama ada murid dapat mengenal pasti watak dan perwatakan dalam petikan yang diberikan. Maka penyusun grafik yang disediakan menjurus pada aspek watak dan perwatakan yang perlu diisi oleh murid. Penyusun grafik yang berbeza membuat murid teruja untuk melengkapkan penyusun grafik yang diberikan.

Selain itu, AP Menggalakkan Pelibatan Pelajar digunakan dalam aplikasi *Yo Teach*. Murid dapat berbincang dalam kumpulan dan bertukar-tukar jawapan dan pendapat di alam maya. Guru melibatkan murid dengan meminta murid memberikan penilaian mereka terhadap jawapan yang dikongsi oleh ahli kumpulan masing-masing sebelum memilih jawapan yang paling sesuai bagi soalan-soalan yang diberikan.

Dalam AP Menyediakan Tugas yang Bermakna, AM Latihan untuk Menguasai digunakan. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengimbas kembali dan mengulas pelajaran pada hari itu. Murid perlu menyelesaikan latihan kefahaman subjektif sebagai tugas di rumah.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Bahagian ini akan menerangkan analisis dapatan kajian secara kuantitatif bagi 36 orang murid yang dilihat dalam Jadual 1.

**Jadual 1: Penganalisan Markah Murid Dalam Praujian Dan Pascaujian**

Subjek Kajian	Markah PraUjian (10 markah)	Markah PascaUjian (10 markah)	Perbezaan Markah	Peratusan Peningkatan
P01	4	8	+4	40
P02	7	9	+2	20
P03	4	7	+3	30
P04	1	2	+1	10
P05	5	9	+4	40
P06	3	6	+3	30
P07	5	8	+3	30
P08	4	7	+3	30



P09	7	10	+3	30
P10	3	7	+4	40
P11	4	6	+2	20
P12	5	7	+2	20
P13	4	6	+2	20
P14	6	9	+3	30
P15	5	7	+2	20
P16	3	4	+1	10
P17	3	7	+4	40
P18	5	8	+3	30
P19	6	7	+1	10
P20	8	9	+1	10
P21	7	8	+1	10
P22	6	9	+3	30
P23	4	7	+3	30
P24	4	6	+2	20
P25	5	8	+3	30
P26	7	9	+2	20
P27	7	3	+4	40
P28	5	8	+3	30
P29	7	6	+1	10
P30	8	9	+1	10
P31	4	6	+2	20
P32	4	9	+5	30
P33	3	8	+5	30
P34	5	7	+2	20
P35	2	8	+4	30
P36	3	9	+6	20

Berdasarkan pencapaian keseluruhan, dapatan kajian menunjukkan bahawa kesemua 36 murid telah memperoleh markah yang lebih baik dalam pascaujian berbanding dengan markah dalam praujian. Ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan penyusun grafik yang diajarkan telah berjaya meningkatkan prestasi murid-murid dalam menjawab soalan-soalan kefahaman.



Jadual 2 dan 3 memperlihatkan peratusan murid yang lulus dalam praujian dan pascaujian.

**Jadual 2: Taburan Markah Praujian**

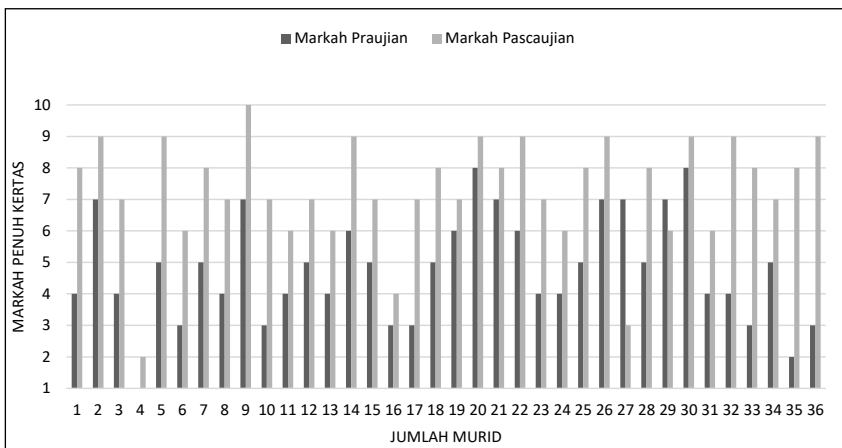
Julat Markah	10 – 8	7 – 5	4 – 0
Bilangan Murid	2	17	17
Peratusan	5.5%	47.22%	47.22%

**Jadual 3: Taburan Markah Pascaujian**

Julat Markah	10 – 8	7 – 5	4 – 0
Bilangan Murid	18	15	3
Peratusan	50%	41.66%	8.33%

Jadual 3 menunjukkan bahawa 91.66%, atau 33 orang murid telah lulus dalam pascaujian berbanding dengan 52.72%, atau 19 orang murid yang lulus dalam praujian seperti yang dilihat dalam Jadual 2. Jumlah murid yang berada pada julat 8 hingga 10 markah juga meningkat ke 18 orang murid dalam pascaujian berbanding dengan 2 orang murid sahaja dalam praujian. Perbezaan peratusan peningkatan sebanyak 38.94% telah diraih dalam pascaujian. Jumlah murid yang gagal juga telah berkurangan sebanyak 38.89%, iaitu 3 murid yang gagal dalam pascaujian berbanding dengan 17 murid dalam praujian.

**Rajah 1: Taburan Markah Murid**



Rajah 1 menunjukkan taburan markah murid yang merupakan perbandingan markah antara markah praujian dengan markah pascaujian yang diperoleh setiap murid.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa 34 orang murid atau 94.4% berjaya mendapat markah yang lebih baik dalam pascaujian. Walaupun hanya seorang murid sahaja yang berjaya mendapatkan markah penuh sebanyak 10 markah, peningkatan keseluruhan kelakonan murid amat menggalakkan. 17 orang murid berjaya mendapat antara 8 hingga 9 markah dan hanya 3 orang murid sahaja yang mendapat kurang daripada 5 markah. Jika diberikan masa yang lebih lama, murid-murid akan mampu memperoleh markah yang lebih baik.

Secara keseluruhan, kajian yang dijalankan menunjukkan peningkatan dari segi kuantitatif dan kualitatif. Ia juga menunjukkan bahawa murid berjaya menguasai kemahiran pemahaman membaca teks serta kebolehan menjawab soalan-soalan kefahaman dengan betul. Kaedah anotasi teks yang dilanjutkan dengan penggunaan penyusun grafik beserta aplikasi *Yo Teach* telah membantu murid meningkatkan markah mereka, sekaligus objektif kajian tercapai.

## KESIMPULAN

Kesimpulannya, penggunaan penyusun grafik dalam pengajaran kefahaman berjaya membangkitkan kebolehan murid memahami teks kefahaman, khususnya idea-idea utama dalam teks naratif yang dibaca. Selain itu ia juga meningkatkan keinginan murid untuk memperbaiki cara mereka menjawab soalan kefahaman. Penggunaan penyusun grafik serta aplikasi *Yo Teach* yang diajarkan kepada murid telah berjaya membantu murid untuk mendapatkan markah yang baik. Pada masa yang sama, guru, memainkan peranan yang aktif sebagai fasilitator ketika menggunakan strategi ini bersama murid ketika pengajaran kefahaman. Murid perlu sering dibimbing ketika menganotasi teks naratif yang diberikan. Murid-murid yang kurang biasa dengan menganotasi teks akan mendapati sukar untuk mengikuti pengajaran guru, pada awalnya. Penjelasan guru perlu jelas dalam menerangkan kehendak soalan serta tujuan sesuatu penyusun grafik yang disediakan. Penggunaan aplikasi *Yo Teach*



pula membolehkan murid-murid berinteraksi secara maya dengan berkongsi jawapan mereka serta menilai jawapan rakan sedarjah yang lain. Langkah ini memberi motivasi kepada murid-murid untuk mendapatkan jawapan yang tepat.

Penggunaan Penyusun Grafik bagi mengenalpasti idea teks kefahaman naratif dengan aplikasi *Yo Teach* yang diterapkan dalam PdP pemahaman ternyata mampu meningkatkan tahap pemahaman membaca dalam kalangan murid sekolah rendah. Data kajian dengan jelas menunjukkan peningkatan kuantitatif dan kualitatif, sekaligus memberikan pernyataan yang jelas tentang keberkesanan strategi yang diterapkan.

## RUJUKAN

Abdul Ghafar M.C. (1993). Meningkatkan Keberkesanan Dalam Penulisan Pembacaan, dan Pemahaman. *Jurnal Dewan Bahasa dan Pustaka*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka

Marohaini Yusof (1989). *Strategi pengajaran bacaan dan kefahaman*. Kuala Lumpur: Karya Bistari.

Henning D.G. (1993). *Reading with meaning*. New Jersey: Prentice Hall.

A Close Look at Close Reading. Dipetik pada 21 Ogos 2020 dari [https://nieonline.com/tbtimes/downloads/CCSS\\_reading.pdf](https://nieonline.com/tbtimes/downloads/CCSS_reading.pdf)

Research on Graphic Organizers. Dipetik pada 14 September 2020 dari [www.mentoringminds.com/pdf/pdfGraphicOrganizersResearch.pdf](http://www.mentoringminds.com/pdf/pdfGraphicOrganizersResearch.pdf)

Tahap Penggunaan Strategi Bacaan dalam Aktiviti. Dipetik pada 14 September 2020 dari <http://ejournal.ukm.my/jpend/article/download/43.03-06/8951>

