

Penggunaan Portal SLS Dalam Pengajaran Kata Adjektif Pancainderā

Fauziah Muhamad Fadzillah

fauziah_muhd_fadzillah@schools.gov.sg

Muhammad Firdaus Rahmat

muhammad_firdaus_rahmat@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Fengshan

Abstrak

Pengajaran tatabahasa seperti kata adjektif seringkali dibataskan dengan pena dan kertas di dalam bilik darjah. Murid juga kurang didedahkan kepada aplikasi yang menggalakkan mereka berkolaborasi di dalam kelas secara berkesan. Mujurlah terdapat portal Ruang Pembelajaran Pelajar atau *Student Learning Space* (SLS) dalam landskap pendidikan Singapura. Kajian ini bertujuan untuk meneliti keberkesanan portal SLS dalam meningkatkan keupayaan murid membina cerita pendek dengan menggunakan kata adjektif pancainderā. Seramai 64 orang murid Darjah 5 daripada pelbagai aras kebolehan terlibat dalam kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan portal SLS berkesan dalam meningkatkan keupayaan murid membina cerita pendek menggunakan kata adjektif pancainderā dan menggalakkan kolaborasi dalam meningkatkan pemahaman murid mengenai kata adjektif pancainderā.

Kata Kunci: kata adjektif pancainderā, portal SLS, templat kolaborasi, penulisan, ICT

PENGENALAN

Kata Adjektif pancaindera tidak diuji secara langsung dalam peperiksaan. Namun keupayaan menggunakan kata adjektif pancaindera dengan baik dan betul amat berguna terutama dalam penulisan. Justeru, pemahaman dan penggunaan Kata Adjektif dalam kalangan murid perlu dipertingkatkan. Melalui penggunaan templat kolaborasi dalam portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) yang digunakan bagi kajian ini, murid dapat melaksanakan pembelajaran yang menyeronokkan dan berstruktur seperti menonton video, berbincang dan memberi pendapat mengenai bahan-bahan pengajaran yang dimuat naik oleh guru. Kemampuan murid dalam mengaplikasikan perbincangan melalui portal ini secara tidak langsung dapat memastikan pelibatan murid serta guru secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini juga membolehkan murid berfikir secara kritis semasa murid terlibat dalam perbincangan di dalam bilik darjah bersama guru dan rakan-rakan.

Penggunaan portal SLS sejajar dengan objektif literasi digital yang dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan. Literasi digital dalam konteks kemahiran abad ke-21 membawa maksud keupayaan pengguna menggunakan kemahiran tersebut dengan cekap dan berkesan. Pembelajaran secara kolaboratif dan sendiri juga merupakan antara fokus Kementerian Pendidikan dalam Pelan Induk bagi Teknologi Maklumat dan Komunikasi 3 (*ICT Masterplan 3*, MOE, 2008). Literasi digital dibina berdasarkan tiga prinsip utama iaitu pengetahuan dan kemahiran menggunakan komputer, keupayaan memahami kandungan media dan kemampuan menggunakan teknologi digital. Kajian yang dijalankan berteraskan konsep penerapan teknologi maklumat dan komunikasi dalam PdP selaras dengan konteks kemahiran abad ke-21.

PERNYATAAN MASALAH

Kata adjektif amat penting dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kata adjektif diajar agar murid-murid dapat membina ayat yang lebih baik kerana kata adjektif memberi sifat kepada sesuatu benda, orang dan perkara. Namun, guru sering mendapati murid-murid tidak lazim menggunakan kata adjektif pancaindera yang tepat dalam ayat terutama ketika membina cerita.



Oleh itu, satu usaha telah dilakukan untuk menggunakan portal SLS dalam pengajaran kata adjektif pancaindera. Penggunaan alat-alat ICT dalam portal SLS diharapkan dapat meningkatkan keupayaan murid untuk memahami makna kata adjektif pancaindera dengan lebih berkesan. Dengan itu, murid akan lebih yakin menggunakan kata adjektif pancaindera dalam penulisan mereka.

Melalui pemantauan guru, murid juga secara amnya didapati menghadapi kesukaran bertutur dan kurang keyakinan dalam memberi pendapat, komen dan penilaian dalam bahasa Melayu. Justeru, penggunaan pengalaman pembelajaran kolaborasi dalam portal SLS diharapkan dapat mengalakkan murid memberikan komen atau penilaian tanpa berasa malu atau tertekan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan portal SLS dalam meningkatkan keupayaan murid membina cerita pendek menggunakan kata adjektif; dan
2. meninjau keberkesanan pembelajaran kolaborasi melalui portal SLS dan alat-alat ICT untuk meningkatkan pemahaman murid mengenai kata adjektif pancaindera.

KAJIAN LEPAS

Integrasi ICT dalam pembelajaran semakin mendapat perhatian guru sejajar dengan perkembangan teknologi yang kian meluas. Guru perlu bijak memilih kaedah ICT yang sesuai bagi mencapai objektif pengajaran, mengubah suai bahan pembelajaran yang sedia ada ataupun dalam membangunkan persekitaran yang kondusif bagi memastikan pelibatan secara aktif murid dalam pembelajaran.

Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka (1994) mendefinisikan kolaborasi sebagai pelibatan dalam sesuatu hal atau hubungan antara dua atau lebih individu. John Steiner (2000) pula menggambarkan pola kerjasama kolaborasi



dari aspek peranan, hubungan, nilai dan cara kerja sebagai '*creative collaboration*' yang saling melengkapi antara satu sama lain.

Menurut Jonassen et al. (2008), murid menggunakan teknologi untuk belajar dengan lebih bermakna. Bukan sahaja belajar dari teknologi semata-mata tetapi belajar berfikir tentang apa yang mereka lakukan, apa yang dilakukan orang lain dan berfikir tentang proses pemikiran mereka.

Manakala Kozma (2008) pula menyenaraikan teknologi dan media literasi sebagai kemahiran abad ke-21 yang amat diperlukan oleh setiap murid untuk menilai dan berkomunikasi dengan efektif secara lisan serta penyampaian menggunakan multimedia.

Memandang akan pentingnya penggunaan ICT dan pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dalam PdP, kajian yang dijalankan memberikan penekanan pada dua aspek ini bagi meningkatkan pembelajaran kata adjektif pancaindera dan pengaplikasiannya dalam PdP penulisan dalam kalangan murid-murid Darjah 5.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menerapkan pembelajaran secara kolaborasi agar murid dapat berbincang dengan rakan dalam kumpulan bagi mendapatkan jawapan yang tepat. Kaedah ini membantu murid bekerjasama dan mengekalkan informasi yang mereka raih dalam pembelajaran mereka.

Selain itu, pembelajaran secara kolaborasi menggalakkan murid agar dapat berfikir dengan lebih kritis dalam mendapatkan jawapan semasa menjalankan kerja berkumpulan.

Bagi mencapai objektif pengajaran, templat pengalaman pembelajaran kolaborasi dalam portal SLS digunakan. Aktiviti ini membantu dalam membimbing murid semasa membuat catatan semasa perbincangan mereka. Templat pengalaman pembelajaran kolaborasi ini terdiri daripada empat peringkat iaitu aktifkan pembelajaran, menggalakkan pemikiran dan



perbincangan, memudah cara demonstrasi pembelajaran serta penilaian dan maklum balas.

Guru juga menerapkan elemen Amalan Pengajaran Singapura (STP) dalam PdP. Sila rujuk Jadual 1 bagi penerapan STP dalam PdP yang dilaksanakan.

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran (AP)	Aktiviti Mengajar (AM)
Pelaksanaan Pelajaran	AP14: Merangsang Minat	AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan Guru menggunakan bahan interaktif berjudul “Pasar Raya” untuk memperkenalkan kata adjektif pancaindera
	AP19: Memudah Cara Pembelajaran Kolaboratif	AM3: Perbincangan Papan Putih Penggunaan fitur respons bebas untuk memupuk kerjasama dan interaktiviti dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan pelajar dan bermakna. Guru mengajak murid berbincang dan mengenal pasti kata adjektif pancaindera secara berkumpulan.
Penilaian dan Maklum Balas	AP24: Menyediakan Tugas yang Bermakna	AM3: Latihan untuk Menguasai Guru meminta murid berbincang secara kumpulan untuk membina sebuah cerita pendek dengan menggunakan kata adjektif pancaindera.

SUBJEK KAJIAN

Subjek kajian terdiri daripada murid-murid Darjah 5 kelas Bahasa Melayu daripada pelbagai aras kebolehan. Jumlah keseluruhan murid yang terlibat ialah 64 orang. Guru-guru yang mengajar dilengkapi dengan rancangan pelajaran dan bahan-bahan yang diperlukan untuk menjalankan pengajaran. Para guru juga turut berbincang bersama-sama untuk memperbaiki kajian setelah pengajaran dijalankan.

Instrumen Kajian

Kajian ini dijalankan secara berstruktur. Templat pengalaman pembelajaran kolaborasi dalam portal SLS digunakan sebagai instrumen kajian. Murid mencatatkan jawapan menggunakan alat berfikir interaktif yang terdapat dalam templat pengalaman pembelajaran kolaborasi. Menerusi wadah ini, guru dapat memantau kerja berkumpulan murid dan dapat menggunakan alat berfikir interaktif tersebut dalam perbincangan bersama murid.

Di akhir pembelajaran pula, murid menaip refleksi mereka menggunakan respons bebas di templat pengalaman pembelajaran kolaborasi. Maklum balas yang dikumpulkan dapat membantu guru menilai pemahaman murid terhadap isi pembelajaran mereka. Oleh itu, guru dapat melihat sejauh mana objektif pembelajaran telah tercapai.

Prosedur Kajian

Kajian ini dilakukan selama empat hari dan mengambil masa lebih kurang 4 jam masa pengajaran. Murid-murid diberikan komputer riba setiap seorang. Mereka dikehendaki log masuk ke dalam portal SLS untuk mengikuti pembelajaran ini. Dalam bahagian induksi, guru mengaktifkan pembelajaran (*Activate Learning*) dengan meminta murid mengenal pasti kata adjektif secara umum yang terkandung dalam taburan kata. Dalam kumpulan masing-masing, murid berkolaborasi dan menyenaraikan kata adjektif yang dikenal pasti dalam fitur Respons Bebas dalam portal SLS. Setelah setiap kumpulan selesai, guru sebagai pemudah cara memaparkan hasil perbincangan setiap kumpulan di layar dan mengajak murid berbincang beramai-ramai.

Pada aktiviti kedua, guru menghubungkan konsep kata adjektif kepada kata adjektif pancaindera sahaja. Guru telah memuat naik sebuah bahan interaktif berjudul “Pasar Raya” yang menerangkan tentang Kata Adjektif pancaindera. Secara berkumpulan, murid menghayati pembelajaran dan melaksanakan tugas yang terdapat dalam bahan interaktif tersebut.

Seterusnya pada aktiviti ketiga, guru menggalakkan pemikiran dan perbincangan atau *Promote Thinking and Discussion* melalui fitur *Interactive*



Thinking Tools dalam portal SLS. Murid secara berkumpulan dikehendaki membaca sepotong teks dan menyenaraikan kata adjektif pancaindera yang terkandung dalam *Interactive Thinking Tools*. Setelah selesai dan menghantar tugas, guru dan murid dari kumpulan lain berpeluang untuk melihat respons rakan-rakan mereka dari kumpulan lain dan memberikan komen. Hal ini memungkinkan murid Membina Makna Bersama (*Co-construct Meaning*).

Aktiviti 4 mengekalkan ciri aktiviti yang serupa dengan Aktiviti 3. Namun pada kali ini, teks digantikan dengan gambar. Murid dikehendaki mengenal pasti kata adjektif pancaindera yang boleh mereka cungkil dari gambar tersebut dan menyenaraikan perkataan atau kosa akta dalam Alat Pemikiran Interaktif atau *Interactive Thinking Tools*. Setelah selesai dan menghantar tugas, guru dan murid dari kumpulan lain berpeluang untuk melihat respons rakan-rakan mereka dari kumpulan lain dan memberikan komen.

Dalam Aktiviti 5, guru memudah cara demonstrasi pembelajaran atau *Facilitate Demonstration of Learning*. Murid dikehendaki memuat turun templat slaid PowerPoint bagi mereka membina sebuah cerita pendek secara berkumpulan dengan menggunakan lima kata adjektif pancaindera yang telah murid kenal pasti atau pelajari. Aktiviti ini memberi peluang kepada murid untuk membina produk bersama (*Co-create a Product*). Setelah selesai, setiap kumpulan menaik muat hasil kerja mereka dalam portal SLS untuk disemak dan diberi maklum balas oleh guru. Pembelajaran dirumuskan dengan penulisan refleksi oleh murid.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kualitatif menunjukkan bahawa murid mampu berkolaborasi dengan rakan sekumpulan mereka mahupun dengan kumpulan lain melalui fitur-fitur seperti Respons Bebas dan Alat Pemikiran Interaktif. Fitur Respons Bebas membolehkan setiap murid untuk berkongsi Kekata Adjektif pancaindera dan berbincang dengan rakan-rakan sekelas mereka. Murid juga berpeluang untuk memberikan maklum balas terhadap hasil kerja rakan mereka secara langsung dengan menaip di ruangan komen dalam fitur Alat Pemikiran Interaktif yang disediakan dalam portal SLS.



Jadual 1: Contoh Hasil Jawapan Murid Menggunakan Fitur Respons Bebas

Soalan 1	Namakan lima pancaindera yang kamu tonton tadi. Berikan dua contoh kata adjektif bagi setiap pancaindera.
Kumpulan Kelas 1	1. Bau – hancing, tengik 2. Lihat – layu, lecak 3. Sentuh – tajam, kasar 4. Rasa – manis, payau 5. Dengar – nyaring, senyap
Kumpulan Kelas 2	1. Bau – masam, hancing 2. Lihat – cantik, kotor 3. Sentuh – kasar, licin 4. Rasa – pahit, manis 5. Dengar – senyap, lantang
Kumpulan Kelas 3	1. Bau – harum, busuk 2. Lihat – ramai, rapi 3. Sentuh – licin, tajam 4. Rasa – manis, pahit 5. Dengar – nyaring, riuh
Kumpulan Kelas 4	1. Bau – harum, hanyir 2. Lihat – lawa, ramai 3. Sentuh – tajam, kasar 4. Rasa – manis, masam 5. Dengar – nyaring, senyap

Rajah 1: Contoh Respons Murid Menggunakan Fitur Respons Bebas



Arahan:

1. Teliti gambar yang disediakan.
2. Secara berkumpulan, berbincang dan berkolaboratif untuk mencatat seberapa banyak kata adjektif yang boleh kamu hasilkan berdasarkan gambar yang disediakan.

Nama kumpulan kami ialah PINTAR

- | | |
|------------|-------------|
| 1. teduh | 9. rendang |
| 2. panas | 10. petang |
| 3. ramai | 11. gelap |
| 4. kuat | 12. pedas |
| 5. laju | 13. gembira |
| 6. tepi | 14. sedap |
| 7. nyaring | 15. indah |
| 8. sejuk | |

Nama kumpulan kami ialah PANDAI

- | | |
|------------|-----------|
| 1. teduh | 8. gelap |
| 2. nyaring | 9. laju |
| 3. petang | 10. ramai |
| 4. gembira | 11. sejuk |
| 5. rendang | 12. tepi |
| 6. pedas | 13. kuat |
| 7. panas | 14. sedap |



Hasil penulisan juga dapat dikembalikan kepada guru untuk disemak melalui wadah SLS tanpa perlu menggunakan aplikasi lain. Justeru, portal SLS berkesan dalam meningkatkan keupayaan murid membina cerita pendek dengan menggunakan kata adjektif dan menggalakkan pembelajaran kolaborasi untuk meningkatkan pemahaman murid mengenai kata adjektif pancaindera. Jadual 2 yang berikut merupakan beberapa contoh hasil cerita pendek murid yang dibina secara berkumpulan dengan menggunakan kata adjektif pancaindera. Hal ini jelas menunjukkan bahawa murid berjaya mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam hasil penulisan mereka.

Jadual 2: Contoh Hasil Cerita Pendek Murid

Kumpulan Kelas 1	Cuaca pada hari itu panas . Terdapat ramai orang di Pantai Bedok. Adi ternampak pokok yang rendang . Kicauan burung-burung itu sangat kuat . Selepas Adi membenteng tikar itu, ibu Adi mengeluarkan makanan kegemaran Adi. Masakan ibu Adi sangat sedap . Selepas makan, Adi pun pergi ke laut yang sungguh sejuk . Apabila Adi berenang, dia ternampak seorang budak lelaki yang berlari sangat laju . Orang-orang di situ sungguh bising . Lima minit kemudian, Adi berasa penat dan tidak mahu bermain lagi. Adi puas bermain di pasir yang lembut .
Kumpulan Kelas 2	Laila dan keluarganya sedang makan di bawah pokok yang rendang kerana cuaca pada hari itu sangat panas . Ada ramai orang di pantai. Selepas Laila dan keluarganya makan, mereka pergi berenang di laut. Selepas berenang, Laila mengambil telefon bimbit untuk mengambil gambar kerana pemandangan di pantai itu sangat indah . Ramai orang di situ sedang berbual-bual dengan kuat . Laila berasa gembira kerana ada makanan yang Laila suka. Baunya sangat harum . Laila makan nasi lemak yang sedap itu. Rasanya sedikit pedas tetapi Laila suka masakan ibunya. Laila pun minum air limau walaupun air limau itu berasa sangat masam . Selepas itu Laila makan aiskrim yang sangat manis itu. Pada pukul enam petang, Laila dan keluarganya pulang ke rumah. Angin bertiup dengan kencang . Cuaca semakin gelap . Mereka menaiki teksi di perhentian teksi. Laila berasa gembira dapat berkelah di Pantai East Coast.



Kumpulan Kelas 3	Cuaca pada hari itu cerah . Angin bertiup sepoi-sepoi bahasa. Burung-burung berterbangan dan berkicauan di langit yang biru. Ali di pantai dengan keluarganya. Terdapat ramai orang di situ. Ada yang sedang berenang di pantai yang sejuk . Suara orang-orang di sekeliling Ali sangat nyaring . Ali makan nasi ayam yang dibawa oleh ibunya. Nasi ayam itu sedap . Ali berasa amat gembira apabila dia makan nasi ayam itu. Selepas Ali makan nasi ayam itu, Ali pergi ke pantai untuk berenang. Ali masuk ke dalam laut. Dia berasa sejuk . Ali berenang bersama-sama adiknya. Pemandangan di pantai itu sangat tenang . Selepas Ali berenang, dia berehat di tepi pantai di bawah pokok yang rendang . Selepas itu Ali dan adiknya membuat istana pasir yang besar dan cantik .
Kumpulan Kelas 4	Pada hari terakhir sekolah, keluarga saya dan sepupu saya bercadang ke Pantai East Coast. Saya dan keluarga saya sedang menyiapkan barang-barang untuk berkelah. Keluarga saya dan saya menaiki van. Kami berasa sangat gembira . Akhirnya kami sampai di Pantai East Coast. Saya berasa seronok . Tetapi cuaca di situ panas . Saya nampak banyak batu yang sangat besar . Saya dan keluarga saya bermain bola. Di pantai itu bising sekali. Kemudian kami makan makanan yang sedap . Saya juga makan semangka. Rasanya manis . Abang saya pula minum teh yang pahit . Emak saya membuat roti sandwic dan pizza yang lazat untuk kami makan.

KESIMPULAN

Pemilihan strategi dan bahan pengajaran yang efektif dan menyeronokkan dapat membantu murid untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Penggunaan templat kolaborasi dalam portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) bagi pengajaran kata adjektif pancaindera berkesan dalam membantu murid mengenal pasti kata adjektif pancaindera dan membina cerita pendek menggunakan Kata Adjektif pancaindera.

Langkah-langkah yang berstruktur dan mudah diikuti dalam templat pengalaman pembelajaran kolaborasi memudahkan guru untuk menghasilkan rancangan pelajaran yang bermutu untuk semua murid dari pelbagai aras kebolehan. Guru perlu memainkan peranan yang aktif sebagai fasilitator ketika sesi perbincangan dan soal jawab agar dapat menggalakkan pemikiran yang lebih mendalam dalam kalangan murid dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan interaktif di dalam bilik darjah.



Portal SLS membolehkan guru untuk memberikan maklum balas kepada semua murid pada masa yang sama. Dengan cara ini, murid dapat memperbaiki respons mereka ketika pelajaran sedang berlangsung. Selain itu, mudah bagi guru untuk memantau pembelajaran pelajar dan mengumpulkan data yang diperoleh demi memperbaiki PdP.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Nuradilah Abdul Wahid
2. Rosela Hashim
3. Ruhaidah Rahmat

RUJUKAN

John Steiner (2000). *Learning Theories and IT: The Computer as a Tool*. Singapore: Prentice Hall.

Jonassen, D., Howland, j., Marra, R.M. and Crismond, D., (2008). *Meaningful Learning with Technology*. New Jersey, USA: Pearson Prentice Hall.

Kozma, Robert B., (2008). *ICT, Education Reform and Economic Growth: A Conceptual Framework*, Intel Corporation, US.