

Strategi SKK dalam Membina Kemahiran Murid Menjawab Soalan Kefahaman Subjektif

Siti Raudhah Ismail

siti_raudhah_ismail@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Yumin

Abstrak

Keseronokan yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan pengajaran dapat meningkatkan keinginan dan memberikan kesan yang positif kepada pembelajaran murid. Permainan 'Lanun-lanun dalam Tong' (*Pirates in Barrel*) telah digunakan untuk mengajar pelajaran Kefahaman Subjektif. Pada masa yang sama, murid-murid juga diajar untuk mengaplikasi kaedah SKK (Stem - Kata Kunci - Kunci Soalan) dalam latihan Kefahaman Subjektif. Pelajaran ini menerapkan elemen-elemen Pendidikan Positif serta Pertumbuhan Pemikiran, menyahut tujuan Kementerian untuk mengadakan keseronokan dalam pembelajaran. Dengan cara ini, murid-murid terdorong untuk menjawab soalan kefahaman dengan berkesan. Pengajaran ini menerapkan Emosi Positif, Pencapaian dan Keyakinan, Menghargai Perhubungan, Kelakuan Bermakna dan Penglibatan Utuh; mengikut Model Pendidikan Positif sekolah kami.

Kata Kunci: Pendidikan positif, kefahaman, subjektif, permainan, keseronokan dalam pembelajaran



PENGENALAN

Murid-murid yang terlibat dalam kajian ini merupakan pada aras kebolehan dalam penggunaan bahasa Melayu yang sederhana. Kebanyakan daripada mereka bertutur dalam bahasa Inggeris semasa di rumah dan di sekolah.

Murid-murid ini kurang yakin ketika melaksanakan latihan kefahaman kerana kurang pendedahan dan tiada strategi yang sesuai untuk mengajar dan menjawab latihan kefahaman subjektif.

Sekolah kami mempunyai rangka Budaya Positif yang tersendiri dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Berdasarkan rangka ini, perancangan PdP dilakarkan. Kaedah yang digunakan oleh guru cenderung kepada komponen '*Accomplishment and Pride*' iaitu Pencapaian dan Kebanggaan dalam rangka Pendidikan Positif di Sekolah Rendah Yumin.

Guru mengambil masa untuk mengenali profil murid dan memadankan strategi yang sesuai. Kaedah SKK telah dikenal pasti sebagai satu kaedah yang mudah dan berkesan bagi menyampaikan pengajaran kefahaman subjektif. Pada masa yang sama juga, guru juga menekankan penerapan keseronokan dalam pembelajaran. Kaedah ini dijalankan selama sepeggal sebelum disambung semula pada penggal 3 dan 4 sebelum peperiksaan akhir tahun. Penggabungan kaedah SKK, penggunaan ICT dan penerapan permainan Lanun-Lanun Kefahaman menepati arah tuju Kementerian Pendidikan bagi mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran.

Pencapaian murid-murid dalam peperiksaan akhir tahun merupakan maklum balas kuantitatif akan keberkesanan kaedah SKK dan penerapan permainan Lanun-Lanun Kefahaman (*Pirates in the Barrel*). Selain data kuantitatif berdasarkan pencapaian peperiksaan akhir tahun, guru juga memberi pemerhatian kepada data-data kuantitatif yang dikumpulkan sepanjang masa kajian.



PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid didapati kurang berkeyakinan dalam menjawab soalan-soalan yang diajukan oleh guru semasa melaksanakan latihan kefahaman subjektif. Murid-murid kurang memahami soalan kerana tidak dapat mengenal pasti klu yang bertindak sebagai kata kunci dan stem soalan. Malah, murid juga mempunyai masalah untuk memahami soalan asas seperti ‘Siapa’, ‘Apa’ dan ‘Mengapa’.

Ada kalangan murid di dalam kelas juga kurang bermotivasi untuk melibatkan diri dalam pembelajaran secara aktif kerana mereka kurang fasih berbahasa Melayu. Oleh yang demikian, agak payah bagi mereka mengikuti pengajaran yang dijalankan oleh guru.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. melihat keberkesanan kaedah SKK dalam mempertingkatkan kemampuan murid menjawab soalan Kefahaman Subjektif dalam kalangan murid Darjah 3 tahap pada aras kebolehan; dan
2. meneliti tahap pencapaian serta keyakinan murid dalam menjawab soalan kefahaman subjektif.

KAJIAN LEPAS

Teori ‘*Multiple Intelligence*’ (Gardner, 2006) dijadikan rujukan dalam melakar aktiviti-aktiviti bagi sebuah pembelajaran. Teori ini mencadangkan lapan jenis kebijaksanaan semula jadi yang ada pada setiap individu. PdP berlaku secara maksima apabila guru tahu akan kecenderungan dan kebijaksanaan murid. Oleh yang demikian, penggunaan permainan ‘Lanun-lanun Kefahaman’ (*Pirates in the Barrel*) sewaktu penerapan kaedah SKK bersesuaian dengan empat jenis kebijaksanaan iaitu kinestetik, interpersonal, intrapersonal dan linguistik.



Kaedah ini memerlukan murid-murid untuk terlibat secara kinestetik yang mana mereka harus bergerak dan berjalan. Murid-murid harus menggunakan kebijaksanaan intrapersonal ketika memberi maklum balas berkualiti secara positif untuk kefahaman subjektif. Kebijaksanaan interpersonal digunakan oleh murid semasa memberi galakan dan tunjuk ajar kepada rakan sekelas mereka. Kemahiran linguistik digunakan semasa pembacaan teks kefahaman dan aplikasi kaedah SKK pada soalan dan teks.

Guru juga mengadaptasikan Taksonomi Bloom (Bloom and Krathwohl, 1956) dalam setiap penghasilan kertas latihan. Bagi murid-murid peringkat Darjah 3, guru memfokuskan pada soalan-soalan mudah pada tahap 'Mengingat'. Namun, keseluruhan kelas belum mampu menjawab sekurang-kurangnya dua soalan pertama kefahaman subjektif dengan tepat.

Rajah 1: Taksonomi Bloom

TAKSONOMI BLOOM		JENIS SOALAN
Soalan Kompleks	MENCIPTA	Rancangkan Ciptakan Rekakan Bayangkan Pada pendapat kamu Tukarkan Gabungkan
	MENILAI	Berikan alasan Bagaimana perasaan Sarankan Utamakan Nilaikan – Berikan sifat Pilih
	MENGANALISIS	Bandingkan Selidik Siasat Kenal Pasti Bezakan
	MENGAPLIKASI	Gunakan Lukiskan Lengkapkan Selesaikan masalah

Soalan Mudah	MEMAHAMI		Jelaskan Nyatakan Ramalkan Ceritakan semula Terangkan Buktikan Berikan sebab
	MENINGAT		Siapa Apa Mana Bila

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga kualitatif.

Data kualitatif diperoleh daripada pemerhatian akan kualiti jawapan yang diberikan oleh murid dan penerimaan maklum balas guru tentang hasil kerja mereka.

Data kuantitatif pula diperoleh daripada pencapaian peperiksaan akhir tahun murid-murid. Pencapaian peperiksaan akhir tahun dibandingkan dengan pencapaian latihan kefahaman sebelum intervensi dijalankan. Data kuantitatif juga diperoleh untuk mencatat maklum balas murid akan keyakinan mereka melakukan latihan kefahaman; selepas pendedahan terhadap budaya positif di dalam bilik darjah.

Jawapan murid diperiksa semasa murid sedang melakukan aplikasi kaedah SKK secara sendiri dan guru memberikan maklum balas kepada murid, untuk mempertingkatkan mutu jawapan murid. Setiap hasil kerja murid diperiksa untuk melihat tahap kemampuan individu mengaplikasikan kaedah SKK dengan tepat dalam latihan kefahaman.

Subjek Kajian

Kajian ini dijalankan terhadap 19 orang murid Darjah 3. Murid-murid ini tergolong daripada aras kebolehan. 3 orang daripada responden mempunyai masalah kerap lewat ke sekolah. Guru mengenal pasti kemampuan murid pada awal



tahun persekolahan. Oleh sebab sekolah ditutup pada penggal kedua kerana pemutus litar disebabkan pandemik COVID-19, guru hanya mulakan intervensi dengan menggunakan kaedah ini pada penggal ketiga dan seterusnya. Oleh sebab profil murid-murid ini pada aras kebolehan, maka mereka kurang fasih bertutur dalam bahasa Melayu. Penguasaan kosa kata bahasa Melayu mereka juga agak terhad.

Murid-murid di dalam kelas ini cenderung ada pembelajaran kinaestetik (Barbe and Milone, 1980). Maka, penggunaan permainan dalam pengajaran ini memudahkan murid-murid untuk mengingat kaedah SKK.

Instrumen Kajian

Sekolah kami mempunyai pendekatan Pendidikan Positif yang tersendiri. Oleh sebab itu, kami menggunakan model tersebut sebagai kayu ukur untuk memastikan kualiti pembelajaran dalam kalangan murid. Model itu juga selaras dengan Budaya Positif di dalam Bilik Darjah yang disarankan dalam Amalan Pengajaran Singapura.

Guru menggunakan ICT untuk memastikan penglibatan murid atau kumpulan secara rawak. Lelaman sesawang yang membolehkan pemilihan murid atau kumpulan secara rawak digunakan. Terdapat banyak lelaman yang menyediakan fungsi sedemikian. Berikut adalah beberapa lelaman yang sering digunakan oleh guru untuk memilih murid atau kumpulan secara rawak:

1. <https://www.classtools.net/random-name-picker/>
2. <https://wheelofnames.com/>
3. <https://pickerwheel.com/>

Permainan '*Pirates In The Barrel*' ialah alat utama dalam PdP ini. Tujuan penggunaan alat ini adalah untuk menyuntik keseronokan dalam pembelajaran, sesuai dengan arah tuju Kementerian Pendidikan.

Kertas-kertas latihan kefahaman digunakan untuk mendapatkan maklum balas kualitatif dan kuantitatif mengenai keberkesanan kaedah SKK



dalam mengaplikasi kaedah SKK ketika melakukan latihan kefahaman secara sendiri.

Prosedur Kajian

Prosedur dalam kajian ini mempunyai tiga peringkat. Peringkat pertama adalah memperkenalkan kaedah SKK kepada murid. Peringkat kedua adalah memperkenalkan penggunaan permainan Lanun-lanun Kefahaman (*Pirates in The Barrel*), peraturannya dan kaitannya dengan pendidikan positif. Peringkat terakhir ialah pelaksanaan PdP menggunakan penggunaan kaedah SKK dan permainan Lanun-lanun Kefahaman (*Pirates in The Barrel*).

Pada peringkat pertama, guru melatih murid untuk mengenal pasti Stem Soalan, Kata Kunci dan Kunci Soalan pada soalan Kefahaman. Murid dilatih untuk membulatkan Kunci Soalan, gariskan Stem Soalan dan serlahkan Kata Kunci pada soalan. Pada awal pengenalan kaedah SKK ini, guru tidak memerlukan murid untuk membaca teks kefahaman. Fokus pada peringkat pertama ini supaya murid yakin untuk mengaplikasi kaedah SKK pada setiap soalan kefahaman. Di bawah ini tertera contoh-contohan soalan yang diajukan kepada murid.

Rajah 2: Contoh-contoh Soalan

1. Siapakah yang menjemput Lina pulang?
2. Apakah yang dilakukan oleh Lina setibanya di rumah?
3. Mengapakah Lina bergegas ke dapur?

Pada peringkat kedua, murid-murid dikenalkan dengan permainan Lanun-lanun Kefahaman (*Pirates in The Barrel*). Misi murid-murid adalah untuk menyelamatkan lanun-lanun yang terperangkap di dalam balang.

Setiap murid diberikan dua kunci yang boleh dimuatkan ke dalam balang. Murid harus menyertai pembelajaran secara aktif untuk memuatkan kekunci



ke dalam balang. Kunci itu boleh melepaskan lanun-lanun yang terperangkap pada bila-bila masa sahaja.

Sekiranya murid tidak dapat mengenal pasti jawapan dengan tepat, murid masih berpeluang untuk memuatkan kunci ke dalam balang Tujuannya adalah untuk melatih murid melihat kesilapan sebagai peluang pembelajaran dan harus belajar daripada kesilapan yang dilakukannya. Ini bersesuaian dengan budaya positif yang ingin diterapkan di dalam bilik darjah.

Langkah ini menggunakan proses pengajaran Budaya Positif di dalam Bilik Darjah dengan memenuhi aspek-aspek pengajaran STP iaitu mewujudkan interaksi dan hubungan rapat, mengekalkan disiplin yang positif, menetapkan jangkaan dan rutin, membina kepercayaan dan memperkasakan murid.

Pada peringkat ketiga, guru menjalankan pengajaran dengan menggunakan kaedah SKK dan permainan '*Pirates in the Barrel*' secara serentak. Guru juga menggunakan ICT yang membolehkan pemilihan murid atau kumpulan secara rawak.

Pemilihan murid atau kumpulan secara rawak mempunyai dua faedah utama dalam PdP ini. Pertama, memastikan murid-murid terangsang dan memberi peluang penglibatan murid. Kedua, untuk memastikan murid terus kekal fokus dalam pembelajaran kerana masih berpeluang dipanggil untuk memberikan pendapat atau jawapan (Saphier, Haley-Speca dan Gower, 2008).

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

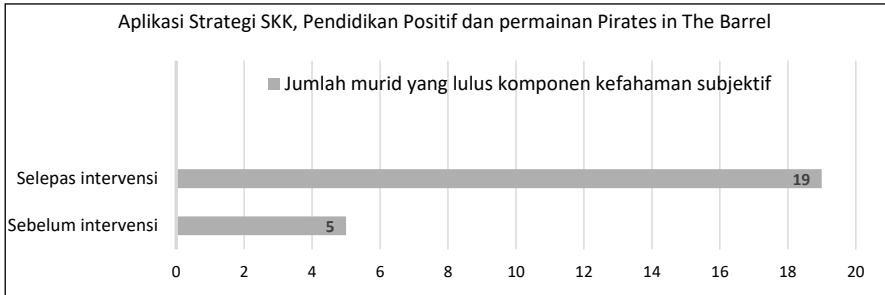
Pada peperiksaan akhir tahun, guru mendapati 100% murid (19 orang murid) dapat mencapai sekurang-kurangnya 5 markah untuk komponen kefahaman subjektif yang mempunyai julat markah 9. Ini dapat dilihat pada Rajah 3.

Ini merupakan peningkatan daripada hanya 5 orang murid yang lulus komponen kefahaman subjektif sebelum intervensi dijalankan pada penggal 3 persekolahan.



Berikut ialah data kuantitatif tentang pencapaian bagi komponen kefahaman subjektif setelah intervensi mengaplikasikan strategi SKK, budaya positif di dalam bilik darjah dan permainan 'Pirates in the Barrel'.

Rajah 3: Pencapaian Murid Peperiksaan Akhir Tahun



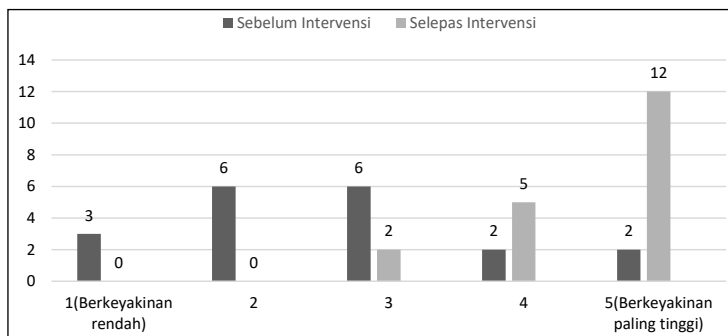
Selain daripada dapatan kuantitatif, guru juga membuat pemerhatian untuk mengumpulkan data kualitatif. Berikut merupakan dapatan kualitatif pada akhir kajian:

1. Murid mampu menulis ayat jawapan yang lengkap dengan mencantumkan jawapan kepada stem soalan yang dikenalpasti dalam soalan.
2. Murid mampu mengenal pasti jawapan dalam teks melalui kata kunci yang dikenal pasti dalam soalan.
3. Hasil kerja murid-murid lebih kemas selepas mengaplikasi strategi SKK dalam latihan kefahaman subjektif.
4. Kualiti jawapan murid meningkat secara keseluruhan selepas intervensi.

Pada akhir kajian, guru meminta murid-murid menilai tahap keyakinan diri akan kemampuan individu dalam melakukan latihan kefahaman secara sendiri dengan mengaplikasi strategi SKK yang telah diajarkan. Guru menggunakan skala Likert 1 hingga 5. Skala 1 bermaksud paling kurang berkeyakinan, dan skala 5 bermaksud amat berkeyakinan tinggi.



Rajah 4: Tahap Keyakinan Murid Menggunakan Strategi SKK



Selepas intervensi, dua orang murid yang paling lemah dalam kelas serta seorang murid yang mempunyai masalah kedatangan ke sekolah, telah berpendapat bahawa keyakinan mereka untuk menjawab soalan kefahaman dengan menggunakan kaedah SKK; meningkat dari skala 1 atau skala 2 ke skala 3 pada akhir kajian. Pendapat mereka diperkukuhkan apabila mereka lulus dalam komponen kefahaman subjektif pada ujian akhir tahun. Semua murid mengetahui langkah-langkah aplikasi kaedah SKK pada akhir kajian.

KESIMPULAN

Pengajaran menggunakan kaedah SKK dalam menjawab soalan kefahaman subjektif menghasilkan keputusan yang positif. Keberkesanannya dapat dilihat pada kumpulan murid yang terlibat dalam kajian ini. Namun, ia belum tentu berhasil jika tidak diberi penekanan terhadap budaya positif di dalam bilik darjah.

Penggunaan mainan '*Pirates in the Barrel*' dan pemilihan rawak dalam talian, telah berjaya menarik minat murid secara aktif untuk melibatkan diri dalam PdP. Penglibatan secara aktif ini membantu murid untuk mengingat langkah-langkah mengaplikasi kaedah SKK dengan lebih pantas dan mudah.

Pengajaran ini boleh dipertingkatkan lagi dengan penggunaan sistem pemarkahan bagi setiap kumpulan pada masa hadapan. Guru juga boleh memberikan peluang bonus kepada murid-murid untuk menjawab soalan-soalan yang bertahap tinggi.

Kaedah SKK ini juga boleh diperhalusi untuk disesuaikan bagi tahap Darjah 5 dan 6 pada masa hadapan.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Azriena Asari
2. Ainon Mohd Noor
3. Aszrina Tugiman
4. Siti Hajar Tawi
5. Sulaiman Osman
6. Noor Hidayah Noordin
7. Mohamad Ridawi

RUJUKAN

Barbe, W.B., and Milone, M.N., (Jan. 1980) Jr. "Modality." *Instructor*.

Bloom, B.S., and Krathwohl, D., (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goal*. Newyork : Longmans.

Gardner, H (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons*. New York: Basic Books.

Saphier, J., Haley-Speca, M. A., and Gower. R, (2008). *The Skillful Teacher: Building Your Teaching Skills*. Research for Better Teaching, Inc.

