

Pengajaran Kosa Kata Melalui ICT dan Drama

Suriyana Ghapari

suriyana_ghapari@moe.edu.sg

Siti Nurashikin Ajmain

siti_nurashikin_ajmain@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Zhenghua

Abstrak

Dalam pengajaran Kefahaman, murid yang berprestasi rendah mempunyai kesukaran dalam memahami jalan dan isi cerita yang mahu disampaikan melalui teks serta pelbagai makna perkataan yang digunakan dalam teks. Kelemahan ini menyebabkan murid gagal menjawab pelbagai jenis soalan yang diutarakan oleh guru, baik dari sudut lisan mahupun tulisan. Oleh sebab itu, pendidik Sekolah Rendah Zhenghua telah melakarkan struktur pengajaran yang menggunakan ICT dan drama yang boleh memangkinkan pemahaman murid. Dalam teknik pembelajaran ini, para murid diajak berdrama dan pada masa yang sama, makna perkataan yang digunakan dalam teks diterangkan kepada mereka. Strategi ini berupaya mengintegrasikan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu.

Kata Kunci: ICT, drama, kosa kata, kefahaman



PENGENALAN

Ada pelbagai bentuk pengajaran dan pembelajaran kefahaman bahasa Melayu yang diajarkan kepada murid dewasa ini. Murid pula menggunakan pelbagai kemahiran yang diajar untuk menguasai pembelajaran tersebut. Namun, bagi murid yang lemah, mereka sering menghadapi masalah untuk memahami petikan kefahaman melalui bacaan sahaja. Oleh sebab itu, teknik drama diperkenalkan untuk mewujudkan pengajaran yang lebih berkesan ke atas murid yang lemah ini.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. meneroka penggunaan beberapa teknik drama dalam pembelajaran seperti *Tableau*, Ukiran Badan, Gambar Kaku, dan *Pantomim* untuk merangsang pemikiran para murid memahami teks kefahaman;
2. membina pengetahuan murid dalam pemahaman pelbagai jenis perkataan yang digunakan dalam teks kefahaman; dan
3. mendedahkan murid kepada penggunaan ICT dalam pembelajaran seperti Papan Putih Interaktif (*Interactive White Board*), portal *Quizlet* dan *Socrative* digunakan untuk menyampaikan makna kosa kata.

PERNYATAAN MASALAH

Golongan murid yang terdiri daripada beberapa murid yang bukan berbangsa Melayu yang sukar memahami teks kefahaman kerana penguasaan bahasa mereka yang lemah. Pemerhatian yang dijalankan melalui tugas dalam kelas menunjukkan murid tidak berupaya memahami teks kerana sukarnya perkataan-perkataan yang digunakan.

Murid ini menghadapi masalah memahami petikan kefahaman. Murid ini juga menghadapi masalah memahami makna perkataan-perkataan yang terdapat dalam petikan kefahaman. Oleh sebab itu, mereka menghadapi kesukaran menjawab soalan-soalan kefahaman.



KAJIAN LEPAS

Korabiak dan Mete (2004) dan Kasper (2003) menyebut bahawa murid dapat membina pengetahuan dan membentuk kemahiran literasi dengan menggunakan ICT. Murid lemah yang menggunakan ICT untuk membaca boleh mendapatkan pembacaan yang lebih berkesan. Oleh yang demikian, penggunaan ICT dalam pembelajaran kajian ini didasarkan untuk membantu para murid lebih memahami jalan cerita dan makna perkataan sukar yang terdapat dalam petikan kefahaman.

Kamarudin Hj. Husin dan Siti Hajar Hj. Abdul Aziz (1998) berhujah bahawa drama boleh membantu murid memahami sesuatu perkara yang abstrak dengan lebih jelas lagi disebabkan penggabungjalinan deria yang digunakan semasa sesi pembelajaran di dalam mahupun di luar kelas.

Greenfader dan Brouillette (2013) juga telah menegaskan bahawa pendramaan membantu murid-murid untuk lebih memahami plot dan perasaan watak-watak, walaupun mereka pada mulanya tidak memahami beberapa kosa kata yang digunakan dalam teks.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini berbentuk kajian eksperimental untuk menguji keberkesanan teknik drama dalam pembelajaran bahasa Melayu. Kajian ini telah dijalankan selama enam kitaran pengajaran untuk memberi ruang memperbaiki kaedah pengajaran setelah setiap putaran.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 27 murid Darjah 3 yang berprestasi rendah dan seorang guru telah terlibat menjalankan usaha ini. Secara umum, tahap kemahiran murid agak lemah. Murid telah dilengkapi dengan pengetahuan asas dan kemahiran asas dalam menjawab dan memahami petikan teks. Penelitian awal guru mendapati bahawa murid kurang mampu memahami jalan cerita petikan, soalan yang diajukan dan pelbagai perkataan yang disenaraikan.



Instrumen Kajian

Murid dinilai daripada respons yang dilakukan menerusi papan putih interaktif. Jawapan murid secara lisan dan tulisan selepas setiap aktiviti teknik drama diambil kira. Tugasan berkumpulan dan individu juga menjadi bahan pantauan guru bagi memastikan murid mengikuti setiap aktiviti yang dijalankan.

Dalam kitaran pertama, murid-murid didedahkan dengan teknik drama Tablo dan Ukiran Badan. Melalui teknik-teknik ini, para murid diajar kosa kata berdasarkan topik pelajaran. Dalam kitaran yang seterusnya, murid-murid diajak mengimbas kembali salah satu teknik drama yang dipelajari pada hari sebelumnya. Hal dilakukan untuk membantu murid mengingat setiap teknik drama yang dipelajari dengan lebih baik. Pada akhir kajian, murid-murid telah didedahkan dengan beberapa teknik drama seperti Tablo, Ukiran Badan, Gambar Kaku dan *Pantomim*.

Prosedur Kajian

Murid-murid telah didedahkan kepada satu teknik drama dalam setiap kitaran di samping pengukuhan teknik drama yang dipelajari pada kitaran sebelumnya. Ini bermakna murid telah didedahkan dengan empat teknik drama secara keseluruhannya.

Setelah didedahkan dengan teknik-teknik drama tersebut, murid-murid diajak memahami petikan kefahaman dengan menggunakan Papan Putih Interaktif. Murid-murid perlu memahami teks kefahaman tersebut dan menjawab soalan-soalan yang mengikutinya secara lisan dan tulisan. Murid-murid diberikan tugasan berkumpulan dan individu semasa setiap kitaran supaya proses pembelajaran setiap murid boleh dipantau dengan teliti oleh guru.

Para murid mengimbas semula kosa kata yang telah dipelajari dengan menggunakan portal *Quizlet*. Penggunaan *Flipcard* di portal *Quizlet* membolehkan murid-murid belajar secara sendiri. Di samping itu, murid-murid juga dapat menguji kemahiran mereka dengan melakukan aktiviti ujian, ejaan atau memadankan makna dengan kosa kata. Dengan menggunakan



portal ini, murid-murid dapat mengulang kaji pelajaran di luar bilik darjah. Berteraskan pedagogi *Blended Learning*, jika murid menghadapi kesukaran atau tidak memahami mana-mana perkataan ketika melakukan aktiviti ini di luar bilik darjah, guru akan menerangkan sekali lagi pada hari seterusnya.

Di samping itu, guru juga menyediakan ujian ringkas bagi menilai pemahaman murid. *Portal Socrative* menjadi wadah untuk menilai pemahaman kosa kata dan juga petikan yang diberi. Dengan menggunakan portal *Socrative*, guru dapat melihat data prestasi murid secara langsung. Selain itu, guru membuat ujian ini lebih menarik dengan menggunakan kaedah *Space Race* di mana murid-murid terlibat dalam perlumbaan di alam maya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dalam pusingan pertama pengajaran, murid didedahkan dengan dua teknik drama dalam pembelajaran, iaitu Tableau dan Ukiran Badan. Teknik ini telah membolehkan murid-murid untuk memahami frasa-frasa tertentu yang digunakan dalam petikan teks. Pusingan kedua hingga kelima merupakan pusingan latih tubi teknik-teknik tambahan seperti Gambar Kaku dan *Pantomim* serta disisipkan penggunaan Papan Putih Interaktif, portal *Quizlet* dan *Socrative*.

Jadual 1: Contohan Teknik Drama dan Frasa yang Dipelajari

No	Teknik Drama	Frasa
1	Tableau	bertolak dari desa menuju ke arah bandar
2	Ukiran Badan	dompet dipenuhi wang emas
3	Gambar Kaku	segerombolan perompak bersenjatakan belantan dan pedang melompat muncul dari semak
4	Pantomim	sedih dan kecewa

Berdasarkan pemerhatian guru, pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknik-teknik drama yang sesuai dengan murid diiringi dengan penggunaan ICT yang bertepatan boleh membantu para murid menggarap inti kefahaman dan memahami beberapa perkataan yang sukar serta tidak memahami maknanya.



Jadual 2: Penerangan Wadah ICT

Wadah	Dapatan
IWB	Secara sekelas, murid-murid yang dipilih secara rambang dapat memadankan kosa kata dengan kata seerti yang telah diajar guru. Ini menunjukkan bahawa, secara sekelas, teknik-teknik drama yang telah digunakan berkesan untuk membuat murid-murid berminat dengan pengajaran guru. Lantas, secara keseluruhan, murid-murid dapat mengingat kosa kata yang telah didedahkan kepada mereka.
Quizlet	Di samping itu, portal <i>Quizlet</i> yang digunakan sebagai wadah latih tubi bagi murid-murid membolehkan mereka mengimbas semula kosa kata yang telah dipelajari sewaktu berada di rumah. Murid dapat mempelajari kata seerti/ makna kosa kata secara sendiri menggunakan Kad Imbasan interaktif <i>Quizlet</i> . Melalui permainan memadankan kata di kelas menggunakan iPad, didapati bahawa murid dapat memadankan kosa kata dengan kata seerti atau makna yang sesuai.
Socrative	Portal <i>Socrative</i> digunakan untuk menguji pemahaman murid. Murid-murid dapat memahami petikan ringkas yang diberi dan dapat menjawab item mudah yang diselitkan dalam latihan dalam talian yang menggunakan portal <i>Socrative</i> .

Berdasarkan tinjauan yang dijalankan, kesemua murid bersetuju bahawa mereka dapat mempelajari banyak perkataan baharu. Hal ini menunjukkan bahawa strategi ini berkesan untuk mengajar kosa kata.

KESIMPULAN

Setelah kajian ini dijalankan, rumusan yang dicapai ialah murid-murid yang kebanyakannya merupakan murid kinestetik berdasarkan profil murid yang diperoleh rata-rata boleh memahami petikan kefahaman dengan lebih baik. Teknik drama yang digunakan membolehkan murid-murid memahami arahan yang diberikan dan boleh menjawab soalan-soalan kefahaman berdasarkan petikan. Murid-murid ini juga memberikan maklum balas bahawa mereka berasa seronok sepanjang pembelajaran menggunakan teknik drama dan diselitkan sekali penggunaan ICT.

Namun, apabila guru meneliti jawapan yang diberikan murid dalam kertas ujian mereka, para murid ini masih tidak berupaya menjawab soalan-soalan yang lebih kritis atau soalan berbentuk kemahiran berfikir aras tinggi.



Ini mendorong para guru untuk terus memperhalusi penggunaan teknik drama dan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

Nota:

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Siti Rashidah Abdul Karim
2. Sabrina Samsuri
3. Azlina Wagiman
4. Hyeryanti Suradi

RUJUKAN

Greenfader, C. c., & Brouillette, L. I. (2013). *Boosting language skills of english learners through dramatization and movement. Reading Teacher*, 67(3), 171-180. doi:10.1002/TRTR.1192

Joe Winston and Madonna Stinson, (2014). *Drama education and second language learning*, Abingdon, Oxon, Routledge

Jona Howl, (2008). *100 Exercises To Get You Into Drama School*. London: Quarto Inc.

Kamarudin Hj Husin dan Siti Hajar Hj. Abdul Aziz, (1998). *Drama dalam Pengajaran Bahasa*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.

Kasper, L. (2003, Nov). Interactive hypertext and the development of esl students' reading skills. *The Reading Matrix*, 3,3.

Korabiak, K., & Mete, N (2004). *ICT in the discipline of reading. Teaching and Learning in the Digital Age* <http://pages.uoregon.edu/moursund/DigitalAge1/Project-Reading.pdf>

Manon van de Water, Mary McAvoy, Kristin Hunt, (2015). *Drama and education: performance methodologies for Teaching and Learning*, New York, Routledge

Rebecca Schneider, (2014). *Theatre & History*, England, Palgrave Macmillan.

Teater Kami, (1995). *Penantian: Drama Dalam Pendidikan*. Singapura.

