

PEMBELAJARAN MENYERONOKKAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Tay Meng Guat

Jabatan Pengajian Melayu
gracetay59@yahoo.com

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui tahap kesediaan dan persepsi pelajar institut pendidikan guru terhadap pengaplikasian dan kesesuaian amalan pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Seramai 40 orang pelajar pengkhususan atau elektif bahasa Melayu Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) (19 orang pengkhususan, 21 orang elektif) yang telah menjalani praktikum selama 12 minggu terlibat sebagai responden dalam kajian ini. Kajian ini dijalankan secara deskriptif dengan menggunakan soal selidik. Dapatan kajian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang merangkumi taburan frekuensi, peratusan, min dan sisihan piawai. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar institut pendidikan guru bersikap positif dan mempunyai keyakinan terhadap kebolegunaan dan kesesuaian pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Mereka juga mempunyai kesedaran bahawa pembelajaran menyeronokkan mampu meningkatkan prestasi pengajaran dalam bilik.

Kata kunci: pembelajaran menyeronokkan, praktikum, pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

Abstract

This study investigated the readiness of institute of teacher education students teaching Malay Language in carrying out fun learning, and their perception on its appropriateness in teaching the Malay language. Forty students (19 major, 21 elective) who has went through the 12 weeks practicum participated in this study. This research is based on descriptive using questionnaire. The findings are analyzed using descriptive statistics which covers the distribution frequency, percentage, mean and standard deviation. The findings show that respondents are being positive and having confidence towards the use and the appropriateness of fun learning in the teaching and learning Malay Language. They also agreed that applying fun learning will help them to improve the teaching performance in the classroom.

Key words: fun learning, practicum, teaching and learning of Malay Language

Pengenalan

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) pada tahun 2011 telah mencadangkan penyerapan pendekatan didik hibur dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Tujuan kerajaan memperkenalkan pendekatan didik hibur di sekolah rendah adalah untuk merealisasikan hasrat transformasi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Dengan terlaksananya pendekatan didik hibur dalam bilik darjah diharapkan proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih interaktif serta berpusatkan murid. Justeru pengajaran guru akan lebih mudah dihayati dan difahami oleh murid. Didik hibur merupakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan murid-murid kerana terkandung unsur kelakar, kecindan, ada unsur estetik, permainan muzik, lakonan dan sebagainya. Didik hibur merupakan satu pendekatan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang bersifat santai dan berhibur. Walaupun murid seronok tetapi objektif pengajaran dan pembelajaran masih dapat dicapai seperti yang ditetapkan. Dalam hal ini, guru perlu merancang pengajaran dan pembelajaran agar isi kandungan mata pelajaran dapat disampaikan dengan berkesan. Pada dasarnya amalan penyerapan didik hibur bukanlah perkara yang baharu dalam siri pendidikan negara. Untuk tujuan penegasan istilah didik hibur digunakan secara jelas sebagai komitmen yang bersungguh-sungguh kerajaan untuk mengaplikasikan pendekatan ini yang diadaptasikan menerusi pendekatan '*Fun Learning*' yang digunakan secara meluas dalam pengajaran dan pembelajaran (Bahagian Jemaah Nazir Sekolah, 2004).

Pembelajaran Menyeronokkan

Berdasarkan Standard Jemaah Nazir (2004), kepentingan unsur amalan pembelajaran menyeronokkan dinyatakan dalam elemen disposisi guru. Standard ini menggariskan bahawa guru perlu mewujudkan suasana riang dan merangsang pembelajaran. Peranan guru amat penting untuk mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Oleh itu guru perlu sedar tentang kepentingan unsur pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran untuk melahirkan hubungan baik dengan murid-murid mereka.

Dalam konteks pengajaran bahasa, unsur kecindan akan mengurangkan tahap kebimbangan dan ketakutan murid kepada guru (Paterson, 2006). Murid-murid akan sentiasa berada dalam keadaan pembelajaran yang positif, gembira dan tertunggu-tunggu untuk melalui sesi pembelajaran pada hari berikutnya. Menurut Abdul Ghani Abdullah, Abd. Rahman Abd. Aziz & Abdul Rashid Mohamed (2010), guru perlu menggunakan bahasa yang berupaya menzahirkan perasaan lucu, penggunaan grafik seperti kartun dan bahasa badan yang boleh menimbulkan suasana yang menyeronokkan kepada murid. Sesi pembelajaran yang santai, terhibur penuh dengan pelbagai aktiviti yang menarik dan pelbagai mampu menarik penglibatan murid terhadap pengajaran dan pembelajaran.

Pandangan Yahya (2012), mengaitkan *humor* dengan kelucuan yang boleh menyebabkan seseorang menjadi seronok apabila mendengarnya. Pengajaran bahasa Melayu tidak boleh hanya menekankan penguasaan isi kandungan semata-mata. Sebaliknya boleh diajar dalam suasana yang selesa dan menyeronokkan. Murid akan berasa tidak selesa apabila guru bahasa yang berupaya mengajarkan tatabahasa dengan baik, tetapi dalam keadaan yang membosankan. Amalan jenaka guru dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan.

Namun begitu, terdapat juga guru-guru yang tidak mahir berjenaka dengan murid-murid. Keadaan ini dapat disalurkan melalui cara lain seperti penggunaan bahan bantu mengajar yang mempunyai unsur menyeronokkan seperti kartun dan komik yang mempunyai karikatur yang menarik. Secara langsung kreativiti ini dapat membantu guru menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyeronokkan, ceria dan berkesan.

Penggunaan unsur *humor* dalam pengajaran tidak bermakna menjadikan guru sebagai pelawak. Namun, perkara penting yang perlu dititikberatkan ialah kekerapan penggunaannya dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru perlu kreatif sama ada menggunakan unsur *humor* secara terancang atau dilakukan secara spontan apabila mereka menyedari bahawa murid mereka kelihatan kurang berminat atau bosan dengan pengajaran mereka. Oleh itu, wajar bagi guru menggunakan unsur tersebut

setiap kali pengajaran walaupun dalam waktu yang singkat sama ada pada permulaan pengajaran ataupun dalam langkah-langkah pengajaran yang seterusnya. Kesimpulannya, keberkesanan pengajaran dapat dinilai melalui kepelbagaian bahan dan teknik yang digunakan ketika mengajar. (Yahya Othman, 2012).

Selain itu, pembelajaran menyeronokkan juga berkait dengan penggunaan bahan bantu mengajar. Penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik akan mewujudkan suasana pembelajaran yang menggembirakan. Pendapat ini disokong oleh Yahya dan Dayang Raini (2011). Hasil dapatan kajian mereka menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan bagi min prestasi pemahaman bacaan antara murid-murid berprestasi sederhana yang mengikuti pengajaran pemahaman bacaan menggunakan aplikasi komputer secara interaktif dengan murid-murid berprestasi sederhana yang mengikuti pengajaran menggunakan kaedah tradisional dalam ujian pasca. Kesimpulannya, pembelajaran yang menyeronokkan perlu melibatkan kreativiti guru yang mampu memberi kesan terhadap pembelajaran di dalam bilik darjah.

Menurut kajian Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013), impak amalan pembelajaran menyeronokkan dalam Bahasa Melayu yang lebih ketara adalah kepada aspek perspektif dan aplikasi pengetahuan responden tentang kaedah mahupun teknik yang efektif sehingga mampu meningkatkan prestasi pengajaran mereka. Guru-guru sedar jika mereka dapat mengamalkan pembelajaran menyeronokkan maka murid-murid akan lebih bermotivasi mengikuti pengajaran mereka.

Pernyataan Masalah

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan memang sangat terikat dengan peraturan dan tatacara sehingga menjadikannya suatu tempat yang kurang menarik dan kadang-kadang 'menakutkan' murid-murid untuk datang ke sekolah (Shaffe Mohd Daud, Ramli Basri, Roselan Baki, Sahandri Ghani Hamzah dan Mokhtar Narawi, 2011). Suasana sekolah dan bilik darjah yang begitu tegas dengan pelbagai peraturan dan disiplin serta pendekatan pengajaran guru yang serius akan boleh menyebabkan murid berasa amat tertekan. Tekanan yang dihadapi oleh murid semasa berada di rumah dan di sekolah akan menyebabkan prestasi mereka merosot dan motivasi untuk belajar berkurangan. Maka akan terdapatlah guru dan murid menyatakan sekolah dan pembelajaran tidak menyeronokkan. Pelbagai masalah disiplin timbul daripada situasi tekanan ini seperti ponteng sekolah, ponteng kelas dan vandalisme. Situasi ini ditambah lagi dengan tingkah laku bermasalah seperti hiperaktif, kelakuan nakal serta mengganggu rakan ketika sesi pengajaran dan pembelajaran. Isu seperti memang sering menjadi isu dalam kalangan guru di sekolah. Dalam era globalisasi dan pemerolehan maklumat tanpa sempadan kini membolehkan murid-murid mendapat pengaruh daripada pelbagai saluran seperti televisyen dan

internet. Oleh itu, guru-guru di sekolah tidak lagi relevan untuk menggunakan set peraturan yang autokratik dan tegas dengan cara memaksa, mengherdik, meninggikan suara ataupun menggunakan bahasa yang kasar untuk mendisiplinkan murid. Sebaliknya, guru perlu mewujudkan hubungan yang lebih akrab dengan murid-murid. Salah satu caranya adalah melalui pendekatan pembelajaran menyenangkan.

Menurut Shaffe Mohd Daud, Ramli Basri, Roselan Baki, Sahandri Ghani Hamzah dan Mokhtar Narawi (2011), salah satu daripada keceriaan aspek emosi dapat diwujudkan melalui amalan pembelajaran menyenangkan terhadap murid sama ada ketika sesi pembelajaran atau ketika berinteraksi dengan murid secara tidak formal. Amalan ini akan dapat mengurangkan batasan hubungan atau formaliti antara guru dengan murid. Natijahnya, murid akan lebih selesa, yakin diri dan berani berjumpa guru untuk berbincang dan berinteraksi. Amalan ini membolehkan isi pembelajaran mudah diingati kerana penerimaan ilmu adalah secara semula jadi dan bukannya secara paksaan. Amalan pembelajaran menyenangkan berupaya membantu kelancaran interaksi guru-murid. Justeru, pengkaji berpendapat bahawa kajian perlu dijalankan untuk mengetahui sama ada amalan pembelajaran menyenangkan ini sesuai dijadikan budaya di sekolah-sekolah.

Objektif Kajian

Objektif umum kajian ini adalah untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap pelaksanaan amalan pembelajaran menyenangkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Secara khusus, objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti:

1. kesediaan pelajar bahasa Melayu mengaplikasikan pembelajaran menyenangkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.
2. persepsi pelajar terhadap kaedah mengaplikasikan pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu.
3. kebolehan pelajar melaksanakan pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu.
4. persepsi pelajar terhadap amalan pembelajaran menyenangkan dalam meningkatkan prestasi pengajaran bahasa Melayu.

Skop Kajian

Kajian ini terbatas kepada perkara-perkara yang dihadkan oleh pengkaji. Antara batasan tersebut adalah dari segi responden dan lokasi. Responden yang dipilih hanyalah kumpulan pelajar pengkhususan dan elektif bahasa Melayu. Mereka telah menjalani praktikum fasa tiga selama 12 minggu di sekolah-sekolah rendah daerah Kuching, Samarahan dan Padawan,

Sarawak pada semester pertama tahun 2014. Dapatan analisis atau hasil kajian yang diperoleh hanya sesuai untuk responden tersebut dan tidak boleh diaplikasikan kepada kumpulan-kumpulan lain walaupun di institut yang sama. Oleh itu sebarang generalisasi terhadap dapatan kajian perlulah dilakukan dengan berhati-hati.

Kaedah Kajian

Sampel

Dalam kajian ini, pengkaji melibatkan seluruh populasi iaitu seramai 40 orang pelajar semester 7 yang telah menjalani praktikum fasa tiga selama 12 minggu (27 Januari - 25 April, 2014) di sekolah rendah daerah Kuching, Samarahan dan Padawan di Sarawak. Daripada 40 orang pelajar tersebut, 19 orang (47.5%) merupakan pelajar yang mengajar bahasa Melayu (BM) sebagai subjek pengkhususan manakala selebihnya iaitu 21 orang (52.5%) merupakan pelajar yang mengajar BM sebagai subjek elektif dan subjek Kajian Sosial sebagai kursus pengkhususan mereka. Tiga belas orang (32.5%) ialah pelajar lelaki manakala selebihnya 27 orang (67.5%) pelajar perempuan.

Instrumen Kajian

Tinjauan berbentuk kajian kes ini berdasarkan kaedah deskriptif yang menggunakan soal selidik terhadap tahap kesediaan dan persepsi pelajar terhadap pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu di sekolah rendah. Soal selidik ini diadaptasi daripada soal selidik yang digunakan oleh Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013) dalam kajian mereka tentang pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan guru sekolah rendah pada tahun 2013. Soal selidik yang digunakan terdiri daripada 30 item dan dibahagikan kepada dua bahagian. Bahagian I terdiri daripada maklumat latar belakang responden iaitu jantina, fasa praktikum dan pengkhususan. Bahagian II terdiri daripada Bahagian A, B, C dan D. Bahagian A mengandungi lapan item yang berkaitan dengan kesediaan pelajar untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan. Bahagian B terdiri daripada item-item yang meninjau persepsi responden tentang pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan yang meliputi teknik, media serta sesi pengajaran yang sesuai untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan. Bahagian C mengandungi item yang meninjau kebolehan mereka untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dan item dalam Bahagian D bertujuan untuk mendapatkan pandangan responden sama ada amalan tersebut membantu meningkatkan prestasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Responden dikehendaki memberi respons kepada setiap item dengan menggunakan skala Likert lima mata mengikut susunan "sangat setuju" sehingga "sangat tidak setuju". Perisian *Statistical Packages for the Social Science* (SPSS) versi 20 digunakan untuk menganalisis data dan dibentangkan dalam

bentuk peratus, min dan sisihan piawai. Nilai pekali kebolehpercayaan 'Cronbach Alpa' yang diperoleh bagi sampel ini ($N = 40$) ditunjukkan dalam Jadual 1

Jadual 1

Nilai pekali kebolehpercayaan 'Cronbach Alpa' bagi instrumen kajian

| Bil. | Item | Nilai 'Cronbach Alpa' | Bilangan Item |
|------|--|-----------------------|---------------|
| 1 | Kesediaan guru mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dalam PdP BM | 0.89 | 8 |
| 2 | Kaedah Mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dalam PdP BM | 0.68 | 11 |
| 3 | Kebolehan guru melaksanakan pembelajaran menyeronokkan dalam PdP BM | 0.81 | 5 |
| 4 | Pembelajaran menyeronokkan meningkatkan prestasi dalam PdP BM | 0.91 | 6 |

Analisis Data

Data yang dikutip dianalisis dengan menggunakan perisian SPSS dan dilapor dalam bentuk peratusan, min dan sisihan piawai. Bagi menentukan tahap kemahiran yang dikuasai oleh responden, skala ala-Likert 5 mata telah dibahagikan kepada 3 kategori iaitu rendah, sederhana dan tinggi seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.

Jadual 2

Penentuan Tahap Kesediaan dan Persepsi

| Kategori | Julat Min |
|-----------|-------------|
| Rendah | 1.00 – 2.99 |
| Sederhana | 3.00 – 3.99 |
| Tinggi | 4.00 – 5.00 |

Dapatan Kajian

Kesediaan Mengaplikasikan Pembelajaran Menyeronokkan

Berdasarkan analisis data kesediaan mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dalam kalangan responden didapati skor min keseluruhannya adalah pada tahap tinggi iaitu 4.47 seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3.

Jadual 3

Min dan Sisihan Piawai bagi Kesediaan Mengaplikasikan Pembelajaran Menyeronokkan

| No. Item | Item | Min | SP |
|-----------------|--|------|------|
| 1 | Saya mahu meningkatkan kemahiran pedagogi dengan mengikuti kursus-kursus peningkatan profesionalisme berkaitan pembelajaran menyeronokkan | 4.60 | 0.55 |
| 2 | Saya perlu memberi peluang kepada murid untuk meneroka ilmu secara mendalam melalui pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan tidak hanya berorientasikan peperiksaan semata-mata | 4.65 | 0.62 |
| 3 | Saya amat berminat mempelajari teknik-teknik menghasilkan bahan bantu mengajar yang menarik untuk pembelajaran menyeronokkan | 4.73 | 0.51 |
| 4 | Saya tidak akan mendominasi proses pembelajaran di dalam bilik darjah sebaliknya mementingkan interaksi antara murid, guru dengan rakan sekelas yang membantu percambahan idea serta minda yang kreatif dan inovatif | 4.48 | 0.78 |
| 5 | Saya suka menggunakan media elektronik spt. komputer untuk menyediakan bahan pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan | 4.40 | 0.63 |
| 6 | Saya mampu menggunakan jenaka semasa mengajar di dalam bilik darjah cth: gurauan, sinis, ekspresi muka yang lucu, cerita lucu dsb. | 4.18 | 0.71 |
| 7 | Saya boleh menyanyi dan melakukan gerakan ketika sesi pembelajaran untuk menimbulkan suasana menyeronokkan kepada murid | 4.20 | 0.85 |
| 8 | Saya memerlukan kursus tertentu untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran | 4.55 | 0.31 |
| Min Keseluruhan | | 4.47 | 0.44 |

Nota. SP = Sisihan Piawai

Taburan data yang kecil pada sisihan piawainya menunjukkan bahawa majoriti responden bersikap positif terhadap pembelajaran menyeronokkan dan kesesuaiannya. Analisis dapatan kajian menunjukkan bahawa semua item berada pada paras tinggi iaitu melebihi skor min 4.00. Terdapat empat item yang mencatatkan skor min melebihi 4.50 iaitu item 1, 2, 3 dan 8. Ini menunjukkan bahawa anjakan pemikiran responden telah berubah ke arah yang positif dan memberi peluang kepada murid untuk meneroka ilmu secara mendalam melalui pembelajaran menyeronokkan dan tidak hanya berorientasikan peperiksaan semata-mata. Sikap positif ini menunjukkan mereka cuba beranjak dari dasar pendidikan konvensional kepada dasar pendidikan yang lebih demokratik. Mereka tidak lagi mendominasi proses pembelajaran di dalam bilik darjah sebaliknya mementingkan interaksi antara murid, guru dengan rakan sekelas yang membantu percambahan idea serta minda yang kreatif dan inovatif. Kepekaan responden terhadap kepentingan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran menyeronokkan memang ketara. Buktinya Item 3 "Saya amat berminat mempelajari teknik-teknik menghasilkan bahan bantu mengajar yang menarik untuk pembelajaran menyeronokkan" mencatatkan skor yang tertinggi iaitu 4.73 dengan sisihan piawai 0.50. Item 8 "Saya memerlukan kursus tertentu untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran". Ini membuktikan bahawa responden amat berminat untuk menambah ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam kaedah dan teknik pengajaran yang mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dalam kalangan murid mereka di dalam bilik darjah. Mereka berfikir positif, iaitu mahu meningkatkan kemahiran pedagogi dengan mengikuti kursus-kursus peningkatan profesionalisme berkaitan pembelajaran menyeronokkan.

Kaedah Mengaplikasikan Pembelajaran Menyeronokkan

Aspek-aspek yang menjadi tumpuan dalam analisis dapatan tentang kaedah mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan ialah persepsi responden tentang teknik, media serta sesi pengajaran yang sesuai untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan di samping kebolehan mereka untuk mengaplikasikannya. Secara amnya dapatan kajian menunjukkan bahawa responden dapat melaksanakan pembelajaran menyeronokkan dengan baik dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dengan skor min 4.55 iaitu pada tahap tinggi. Semua item seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 4 mendapat skor min 4 ke atas. Dapatan kajian berkaitan penggunaan bahasa yang kreatif dan lucu, teknik pembelajaran berpusatkan murid dan disposisi responden yang suka menggunakan unsur jenaka murid semasa mengajar di dalam bilik darjah bagi menimbulkan suasana gembira untuk mengurangkan tekanan menunjukkan responden mempunyai personaliti yang menyenangkan dan dapat menarik minat murid untuk belajar.

Jadual 4

Min dan Sisihan Piawai bagi Kaedah Mengaplikasikan Pembelajaran Menyeronokkan

| No. Item | Item | Min | SP |
|-----------------|---|------|------|
| 9 | Saya menggunakan ... bahasa yang kreatif dan lucu untuk menerangkan isi kandungan | 4.13 | 0.79 |
| 10 | teknik pembelajaran berpusatkan murid seperti lakonan, main peranan dan nyanyian | 4.58 | 0.80 |
| 11 | unsur jenaka semasa mengajar di dalam bilik darjah bagi menimbulkan suasana gembira untuk mengurangkan tekanan. cth: menggunakan kesilapan murid sebagai bahan jenaka di dalam bilik darjah dll | 4.45 | 0.68 |
| 12 | teknik pembelajaran berpusatkan murid seperti belajar sambil bermain | 4.45 | 0.64 |
| 13 | perisian multimedia atau CD interaktif yang mengandungi bahan pengajaran, permainan bahasa dsb. | 4.40 | 0.71 |
| 14 | bahan media yang lucu semasa mengajar. cth: kartun, komik dsb. | 4.38 | 0.74 |
| 15 | alat pandang dengar spt. filem komidi yang sesuai dengan isi pelajaran | 4.50 | 0.75 |
| Min Keseluruhan | | 4.55 | 1.32 |

Nota. SP = Sisihan Piawai

Dari segi aspek sesi pengajaran yang sesuai untuk mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan, dapatan kajian mencatatkan min tertinggi iaitu 4.50 bagi Item 16 "Pembelajaran menyeronokkan perlu dilaksanakan sepanjang PdP untuk mengukuhkan konsep atau kemahiran yang hendak diajar" seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 5. Begitu juga dengan Item 19 "Pembelajaran menyeronokkan hanya perlu dilaksanakan ketika set induksi untuk menarik perhatian dan kesediaan belajar murid" berada pada min tahap tinggi iaitu 4.33. Dapatan ini menunjukkan bahawa responden mempunyai persepsi yang amat positif bahawa pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan sangat membantu dan sesuai dari segi mengukuhkan konsep atau kemahiran yang hendak diajar dan menarik perhatian dan kesediaan murid untuk belajar. Responden kurang bersetuju bahawa pembelajaran menyeronokkan perlu dilaksanakan sepanjang PdP untuk mengawal tingkah laku murid dan tidak sesuai dilaksanakan ketika penutup PdP terutamanya untuk mengukuhkan konsep atau kemahiran yang baru dipelajari. Item-item ini mencatatkan skor min 3.70 dan 3.05 masing-masing dengan sisihan piawai melebihi nilai 1. Hal ini menunjukkan wujudnya

pertentangan pendapat dalam kalangan responden tentang kesesuaian pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan ketika penutup di samping mengawal tingkah laku murid.

Jadual 5

Min dan Sisihan Piawai bagi Sesi Mengaplikasikan Pembelajaran Menyeronokkan

| No. Item | Item | Min | SP |
|-----------------|--|------|------|
| 16 | Pembelajaran menyeronokkan ... perlu dilaksanakan sepanjang PdP untuk mengukuhkan konsep atau kemahiran yang hendak diajar | 4.50 | 0.55 |
| 17 | perlu dilaksanakan sepanjang PdP untuk mengawal tingkah laku murid | 3.70 | 1.04 |
| 18 | tidak sesuai dilaksanakan ketika penutup PdP terutamanya untuk mengukuhkan konsep atau kemahiran yang baru dipelajari | 3.05 | 1.34 |
| 19 | hanya perlu dilaksanakan ketika set induksi untuk menarik perhatian dan kesediaan belajar murid | 4.33 | 0.69 |
| Min Keseluruhan | | 4.09 | 0.56 |

Nota. SP = Sisihan Piawai

Kebolehan Melaksanakan Pembelajaran Menyeronokkan

Berkaitan dengan persepsi responden terhadap kebolehan mereka melaksanakan pembelajaran menyeronokkan, hasil kajian mencatatkan min keseluruhan pada tahap tinggi iaitu 4.10 seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 6. Semua item seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 5 mendapat skor min pada tahap tinggi kecuali dua item yang mendapat skor min pada tahap sederhana iaitu Item 20, melaksanakan pembelajaran menyeronokkan bersendirian ($M = 3.75$) dan Item mempunyai kemahiran untuk menghasilkan bahan bantu mengajar berbantuan komputer ($M = 3.88$). Ini bermakna responden memilih untuk mempunyai pembantu pengurusan murid ketika melaksanakan pembelajaran menyeronokkan seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 5 dengan skor min yang tinggi iaitu 4.25. Kedua-dua item ini mencatatkan sisihan piawai yang agak tinggi kerana menghampiri nilai 1. Hal ini menunjukkan wujudnya pertentangan pendapat dalam kalangan responden terhadap dua item ini.

Jadual 6

Min dan Sisihan Piawai bagi Kebolehan Melaksanakan Pembelajaran Menyeronokkan

| No. Item | Item | Min | SP |
|-----------------|---|------|------|
| 20 | Saya boleh melaksanakan pembelajaran menyeronokkan bersendirian ketika PdP di dalam kelas | 3.75 | 0.93 |
| 21 | Saya mempunyai kemahiran untuk menghasilkan bahan bantu mengajar berbantuan komputer | 3.88 | 0.94 |
| 22 | Saya mempunyai pelbagai koleksi bahan grafik yang menarik bersesuaian dengan PdP BM (cth: gambar kartun, keratan akhbar dsb.) | 4.28 | 0.72 |
| 23 | Kemudahan dan prasarana di sekolah saya membolehkan pembelajaran menyeronokkan dilaksanakan dengan berkesan | 4.30 | 0.76 |
| 24 | Saya memerlukan pembantu pengurusan murid untuk melaksanakan pembelajaran menyeronokkan ketika PdP di dalam kelas | 4.25 | 0.63 |
| Min Keseluruhan | | 4.10 | 0.52 |

Nota. SP = Sisihan Piawai

Pembelajaran menyeronokkan Meningkatkan Prestasi dalam PdP

Secara amnya dapatan kajian menunjukkan bahawa responden amat bersetuju bahawa pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dapat membantu meningkatkan prestasi dalam PdP bahasa Melayu dengan skor min yang tinggi iaitu 4.42 seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 7. Semua item mencatatkan skor min melebihi 4. Item pembelajaran menyeronokkan berpusatkan murid dapat meningkatkan kawalan kelas dan dapat menyampaikan isi pelajaran mencatatkan skor min paling tinggi iaitu 4.55 dan 4.50 masing-masing. Responden setuju bahawa pembelajaran berasaskan komputer merupakan satu pendekatan yang amat menyeronokkan tetapi tidak dapat menggantikan kaedah konvensional. Responden juga setuju bahawa penggunaan unsur humor yang diadaptasi daripada kartun atau komik dapat menarik perhatian murid ketika melaksanakan pengajaran penulisan. Item kekerapan penggunaan humor atau jenaka yang ideal semasa di dalam bilik darjah dapat meningkatkan persekitaran pembelajaran yang selesa dan mengurangkan tekanan kepada murid juga memperoleh skor min yang tinggi iaitu 4.43.

Jadual 7

Min dan Sisihan Piawai bagi Pembelajaran Menyeronokkan Meningkatkan Prestasi

| No. Item | Item | Min | SP |
|-----------------|--|------|------|
| 25 | Pembelajaran berasaskan komputer merupakan salah satu pendekatan yang amat menyeronokkan kerana dapat menerima dan menyampaikan maklumat spt. bunyi dan gambar | 4.40 | 0.74 |
| 26 | Kekerapan menggunakan jenaka yang ideal semasa di dalam kelas dapat meningkatkan persekitaran pembelajaran yang selesa dan mengurangkan tekanan kepada murid | 4.43 | 0.71 |
| 27 | Pembelajaran menyeronokkan berpusatkan murid dapat menyampaikan isi pelajaran dengan lebih baik (cth; belajar sambil bermain) | 4.50 | 0.60 |
| 28 | Pembelajaran menyeronokkan berpusatkan murid dapat meningkatkan kawalan kelas dengan lebih baik (cth: lakonan, main peranan dan nyanyian) | 4.55 | 0.55 |
| 29 | Pengajaran berbantuan komputer tidak dapat menggantikan kaedah konvensional tetapi berupaya menyokong serta membantu pengajaran kaedah biasa menjadi lebih menyeronokkan | 4.33 | 0.73 |
| 30 | Penggunaan kartun dalam pengajaran penulisan tidak memberi masalah malah dapat menarik perhatian murid | 4.33 | 0.76 |
| Min Keseluruhan | | 4.42 | 0.48 |

Nota. SP = Sisihan Piawai

Perbincangan dan Kesimpulan

Berdasarkan julat min yang telah ditetapkan didapati bahawa secara keseluruhannya, purata min yang diperoleh untuk semua aspek pembelajaran menyeronokkan adalah pada tahap tinggi dengan skor min 4.28 seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 8. Penemuan kajian ini menunjukkan bahawa responden mempunyai sikap dan persepsi yang positif terhadap pembelajaran menyeronokkan dalam PdP bahasa Melayu sekolah rendah. Mereka juga mempunyai kesedaran yang tinggi bahawa pembelajaran menyeronokkan boleh meningkatkan prestasi pengajaran guru dalam bilik darjah. Respons yang positif ini merupakan satu petanda yang amat menggalakkan kerana ternyata pelajar sudah sedia menerima transformasi pendidikan kaedah konvensional ke arah yang lebih

berpusatkan murid. Menurut Teoh (2014, m/s 1), *Learning must be FUN. It must be, so that students can be motivated to learn more*".

Jadual 8

Purata min setiap aspek pembelajaran menyeronokkan

| Aspek Pembelajaran Menyeronokkan | Min | Tahap |
|---|------|--------|
| Kesediaan guru mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan | 4.47 | Tinggi |
| Kaedah Mengaplikasikan Pelaksanaan pembelajaran | 4.32 | Tinggi |
| Kebolehan guru melaksanakan pembelajaran menyeronokkan | 4.10 | Tinggi |
| Pembelajaran menyeronokkan meningkatkan prestasi dalam PdP BM | 4.22 | Tinggi |
| Min Keseluruhan | 4.28 | |

Unsur pembelajaran menyeronokkan perlu diperkenalkan kepada murid-murid sebagai kaedah alternatif semasa proses pengajaran bahasa Melayu. Tujuannya supaya sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu menjadi seronok untuk diikuti oleh murid-murid. Langkah ini juga sebagai satu tindakan mengurangkan gejala yang kurang menyenangkan di sekolah seperti ponteng sekolah, sikap suka melawan guru dan meningkatkan minat murid untuk hadir ke sekolah.

Hakikat ini pernah disuarakan oleh Tan Sri Muhyiddin Yassin ("Kurikulum Lebih Kreatif," 2010) bahawa Kementerian Pelajaran akan melaksanakan transformasi kurikulum sekolah yang menekankan aspek penerokaan ilmu secara mendalam melalui pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan tidak hanya berorientasikan peperiksaan semata-mata. Transformasi yang lebih berpusatkan murid ini akan menerapkan aspek budaya berfikir kreatif dan inovatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang tidak didominasi oleh guru.

Dapatan kajian juga menunjukkan responden berminat terhadap penggunaan media elektronik sebagai elemen penting untuk pembelajaran menyeronokkan dalam bilik darjah seiring dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi. Majoriti responden mampu menggunakan bahasa yang lucu dan jenaka untuk menimbulkan suasana ceria dalam pengajaran. Namun begitu mereka mengaku bahawa mereka memerlukan kursus-kursus untuk menambah ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam kaedah dan teknik yang mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dalam kalangan murid. Mereka juga memerlukan

kemahiran untuk menghasilkan bahan bantu mengajar berbantuan komputer supaya pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dapat diamalkan dengan lebih berkesan lagi.

Impak amalan pembelajaran menyeronokkan dalam bahasa Melayu yang ketara adalah kepada aspek perspektif dan aplikasi pengetahuan responden tentang kaedah dan teknik yang efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi pengajaran mereka. Responden sedar jika mereka mengamalkan pembelajaran menyeronokkan murid-murid akan lebih bermotivasi untuk mengikuti pelajaran mereka. Cabaran yang ketara adalah dari segi penyediaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi.

Oleh itu dicadangkan diadakan kursus, bengkel dan program berterusan supaya mereka mendapat pendedahan, pengalaman, kefahaman dan pengetahuan yang lebih meluas tentang amalan pembelajaran menyeronokkan.

Rujukan

- Abdul Ghani Abdullah, Abd. Rahman Abd. Aziz & Abdul Rashid Mohamed. (2010). *Humor dalam pengajaran*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Abdul Ghani Abdullah & Abd. Rahman Abd. Aziz. (2009). *Mengurus tingkah laku pelajar*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3 (2), 49-63.
- Bahagian Jemaah Nazir Sekolah. (2004). *Standard Kualiti Pendidikan Malaysia*. Pernyataan Standard SKPM I – Edisi Disember 2004. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Gardner, H. (2010). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Boston: Basic Books.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2011). *Kurikulum standard sekolah rendah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kurikulum lebih kreatif, menyeronokkan diperkenal. (2010, Februari 24). *Berita Harian*, m/s 5.
- Meyers, C., & Jones, T. (1993). *Promoting active learning: Strategies for the college classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Modul Didik Hibur (2010). *Program Memartabatkan Bahasa Malaysia dan Memperkukuhkan Bahasa Inggeris*. Bahagian Pendidikan Guru: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Paterson, J. (2006). Did you hear the one about...? Humor in the classroom. (Abstracts). *National Middle School Association, Middle Ground*, 1(2),43-45.
- Pembelajaran Sains dan Matematik perlu menyeronokkan. (2014, Februari 26). *Berita Harian*, m/s 4.

- Salhah Abdullah. (2009). *Kecerdasan pelbagai: Aplikasi dalam pengajaran dan pembelajaran*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Sdn. Bhd.
- Shaffe Mohd Daud, Ramli Basri, Roselan Baki, Sahandri Ghani Hamzah dan Mokhtar Narawi (2011). Pengaruh amalan jenaka terhadap pengajaran dan pembelajaran murid. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 26 (1), 125-44.
- Smidt, S. (2010). *Playing to learn: The role of play in early years*. NewYork: Routledge.
- Teoh, P. Y. (2014, Mac, 17). *The art of effective teaching*. Workshop conducted from Sarawak Association of Churches. Kuching: Sarawak.
- Yahya Othman & Dayang Raini Pakar. (2011). Kesan perisihan cerita interaktif semasa mengajarkan kemahiran bacaan dan kefahaman dalam kalangan pelajar tahun 4 di Brunei Darussalam. *Jurnal Pendidikan bahasa Melayu*, 1(1), 27-49.
- Yahya Othman. (2012). *Humor dalam pengajaran bahasa*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.