

MACS & MDF: Teknik Pembelajaran Koperatif secara Arah Kendiri Ciptaan Guru KSPK di MP Tun Abdul Razak

Wahidah bt Abdul Majid
Maktab Perguruan Tun Abdul Razak

Chuah Kim Hwa

Kajian ini dijalankan apabila salah seorang penyelidik kajian ini diminta mengajar mata pelajaran Tamadun Islam dan Asia di kalangan peserta dewasa iaitu guru Kursus Sijil Perguruan Khas (KSPK) Sains dan Matematik ambilan tahun 2001. Sememangnya bila diteliti sukatan pelajaran berkenaan serta tempoh waktu satu semester yang diperuntukkan dengan mengambil kira juga tugas rakan penyelidik selaku pensyarah mata pelajaran berkenaan, didapati bahawa sekiranya pendekatan kuliah digunakan, sukatan mata pelajaran ini tidak dapat dilaksanakan seperti yang dirancang. Berdasarkan situasi tersebut, rancangan pelajaran berpandukan kaedah Pembelajaran Koperatif (PK) dengan menggunakan beberapa teknik telah dirancang. Guru KSPK juga diberi peluang mereka cipta 2 teknik PK, iaitu MACS dan MDF. Teknik-teknik ini adalah berasaskan beberapa ciri pelajar dewasa yang diandaikan dapat merangsang pembelajaran arah sendiri secara koperatif bersama-sama rakan-rakan yang mempunyai matlamat yang sama. Walaupun kami membuat kajian ini bertujuan untuk memperolehi maklum balas guru KSPK terhadap PK yang dirancang sebagai satu cara pelaksanaan pembelajaran arah sendiri secara koperatif di samping untuk memperolehi maklum balas tentang PK yang dicipta oleh guru KSPK, artikel ini hanya akan memberi tumpuan kepada teknik yang direka cipta oleh guru KSPK. Data dikumpul berdasarkan analisis dokumen serta catatan refleksi guru KSPK berkaitan dengan 2 teknik PK yang direka cipta oleh guru KSPK. Data kemudian dianalisis dengan melihat kategori berdasarkan persoalan kajian serta persamaan dan perbezaan kategori untuk isu dan tema yang dikenal pasti. Data kajian ini mencadangkan bahawa guru KSPK dapat mereka cipta serta melaksanakan teknik PK secara arah sendiri dalam proses pengajaran dan pembelajaran berkaitan dengan tajuk Tamaddun China dan Tamaddun Jepun. Teknik PK yang menerapkan aktiviti yang melibatkan peserta seperti *passing parcel* (sejenis permainan) sememangnya menarik minat peserta. Ini termasuk aktiviti yang pelbagai yang menggabungkan *Roundrobin*, forum, kuiz, penggunaan stesen sebagai contohnya yang dapat menarik minat peserta.

Jurnal Penyelidikan Tahun 2002, MP Tun Abdul Razak, Samarahan, 3, 6-19