

APLIKASI MODUL GROLEP WOPER BAGI MENINGKATKAN KEUPAYAAN MENJAWAB SOALAN KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI (KBAT) TENTANG SUMBANGAN PERDANA MENTERI MALAYSIA BAGI MURID TAHUN 6.

Anis Suraya Binti Zulkifly

yayazulkifly2609@gmail.com

Nasrul Bin Samsuar

Jabatan Kajian Sosial, Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman

ABSTRAK: Kajian tindakan ini dijalankan untuk meningkatkan keupayaan murid menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui penggunaan modul GROLEP WOPER tentang sumbangan Perdana Menteri Malaysia bagi murid tahun 6. Responden terdiri daripada 18 orang murid dari tahun 6X yang merupakan kelas pertama namun mendapat keputusan yang sederhana dan rendah dalam Ujian Pengesanan 1 yang dijalankan oleh guru. Data dianalisis secara deskriptif dan dikumpulkan melalui pemerhatian dan analisis dokumen. Hasil analisis mendapati terdapat peningkatan murid yang ketara melalui aktiviti-aktiviti yang disediakan di dalam modul. Di dalam modul GROLEP WOPER juga terdiri daripada 3 fasa intervensi yang mengandungi 7 aktiviti secara keseluruhannya. Keputusan menunjukkan perubahan selepas penggunaan modul GROLEP WOPER dan berkesan dalam membantu murid melalui pelbagai aktiviti yang menyenangkan.

KATA KUNCI: Modul "GROLEP WOPER" dalam soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, kita sering berhadapan dengan pelbagai cabaran dalaman dan luaran akibat globalisasi, liberalisasi, perkembangan teknologi maklumat, dan komunikasi (ICT). Menurut Ismail dalam bukunya *Kaedah Pengajaran Sejarah* menyatakan perkembangan ini menuntut generasi kini memahami konsep ilmu tanpa sempadan bagi menghadapi persaingan dengan negara lain. Konsep ilmu tanpa sempadan ini memerlukan setiap individu dibekalkan dengan pemikiran yang matang dan sikap keterbukaan dalam menangani isu-isu sejagat. (2014:9).

Mengikut pengertian yang diberikan dalam domain kognitif Taksonomi Bloom (Bloom, 1956) terdapat enam aras kognitif atau peringkat. Dua peringkat yang pertama dilihat sebagai Kemahiran Berfikir Aras Rendah (KBAR) dan empat aras seterusnya sebagai Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Menurut Tuan Jah Tuan Yusoff (2015:26) pula, Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) adalah keupayaan murid untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan keupayaan mencipta sesuatu.

REFLEKSI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Sepanjang menjalani praktikum, saya mendapati bahawa ada beberapa masalah yang lazim dialami oleh kebanyakan murid-murid dalam aktiviti pengajaran berunsurkan kemahiran berfikir selalunya tidak mencapai tahap yang tinggi. Namun demikian, pelaksanaan pengajaran Kemahiran Berfikir secara Kritis dan Kreatif dalam mata pelajaran Sejarah masih kurang diamalkan. Fenomena ini dapat dilihat dalam kajian Ahmad (1994) dan Ab Rahim (1985) yang mendapati bahawa kebanyakan guru tidak mempraktikkan strategi pemusatan kepada murid (1996:122). Oleh itu, guru perlu memainkan peranan mengembangkan kemahiran berfikir murid-murid melalui aktiviti pengajaran dan pembelajaran (P&P).

Berdasarkan pengalaman lepas semasa melakukan praktikum, saya mendapati murid tidak gemar melakukan aktiviti berpusatkan murid terutama dalam aktiviti berkumpulan. Hanya murid yang aktif memainkan peranan tetapi masih wujud segelintir murid yang bersikap pasif dan enggan melakukan aktiviti bersama-sama. Murid pasif mungkin merasakan mata pelajaran Sejarah terlalu bosan dan penuh dengan fakta-fakta yang perlu diingati. Ketika itu, saya mula menyusun strategi baru dengan melakukan pelbagai aktiviti luar bilik darjah secara berkumpulan termasuk permainan, persembahan, dan perbincangan.

Untuk mengaplikasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam mata pelajaran Sejarah agak sukar sekiranya murid masih lemah dalam menulis dan juga membaca. Berdasarkan pengalaman saya ketika berpraktikum, sebilangan murid yang berada di kelas baik dapat menganalisis dan menerangkan semula isu yang dikemukakan oleh guru. Berbeza dengan murid yang berada di kelas tercorot yang memerlukan guru menggunakan kemahiran mengajar secara fizikal berbanding mental. Phillips (1992) dalam buku penulisan Ikhsan (2005) berpendapat bahawa pengajaran di sekolah-sekolah masih kurang memberi penekanan dan perhatian kepada perkembangan daya pemikiran (2005 :46).

FOKUS KAJIAN

Fokus kajian ini hanya tertumpu kepada kemahiran menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) iaitu sumbangan Perdana Menteri Malaysia. Kajian ini juga memberi fokus secara mendalam terhadap aras-aras pemikiran KBAT yang diaplikasikan dalam 3 fasa intervensi secara keseluruhannya. Modul *GROLEP WOPER* akan menerangkan proses *Grouping, Leader, Planner, Workshop, Presentation, Election dan Reflective* dimana guru boleh berpandukan susunan pembelajaran koperatif dan juga kolaboratif yang mempunyai unsur Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam setiap peringkat.

Secara tradisi gurulah yang mengawal bilik darjah berbanding murid-murid. Melalui modul *GROLEP WOPER*, guru akan mengupayakan kuasa (*empowering*) kepada murid bagi menggerakkan ahli kumpulan masing-masing menggunakan kaedah koperatif dan juga kolaboratif. Modul *GROLEP WOPER* akan menekankan unsur-unsur koperatif, komunikasi dan interaksi sosial serta gaya kepimpinan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Untuk menjayakan modul ini, guru haruslah mengamalkan kepimpinan demokrasi serta murid diberi peluang untuk bersosial sesama mereka dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

Melalui modul *GROLEP WOPER* juga, setiap kumpulan kecil ini mewakili Perdana Menteri Malaysia dan bakal melakukan pelbagai aktiviti yang menarik dan menyeronokkan. Modul ini juga memerlukan murid dari pelbagai kebolehan, latar belakang budaya dan campuran jantina yang bekerjasama dalam pasukan kecil untuk mencapai matlamat yang sama. Rasional mempunyai keahlian pelbagai potensi kerana perbezaan ini memberi kelebihan kelainan idea, pengalaman dan cara berfikir. Hasilnya, ia akan meningkatkan toleransi dalam membuat keputusan dan saling hormat menghormati norma dan nilai yang menjadi pegangan ahli. Perlaksanaan aktiviti menggunakan modul ini perlu dikawal rapi oleh guru serta guru perlu memberi ruang kepada murid untuk meneroka aktiviti dengan lebih mendalam. Dengan itu, modul yang terancang akan menjadikan murid lebih berani, yakin dan berwibawa.

OBJEKTIF KAJIAN

Meningkatkan keupayaan murid menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) tentang sumbangan Perdana Menteri Malaysia melalui modul *GROLEP WOPER* bagi murid tahun 6.

SOALAN KAJIAN

Sejauhmanakah modul *GROLEP WOPER* membantu murid menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) tentang sumbangan Perdana Menteri Malaysia bagi murid tahun 6?

KUMPULAN SASARAN

Kajian ini tertumpu kepada 18 daripada 33 orang murid tahun 6 yang mendapat markah terendah dalam Ujian Bulanan. Murid terdiri daripada jantina lelaki semuanya. Purata markah murid-murid ini adalah daripada 2 sehingga 6 yang mana sebilangan besar tidak mampu menjawab soalan KBAT dengan baik di dalam Ujian Pengesanan 1 yang telah dijalankan. Murid ini tidak boleh menganalisis soalan yang diberikan. Secara puratanya, pencapaian murid bagi kelas ini adalah cemerlang dalam bidang akademik tetapi kurang memuaskan dalam aktiviti yang melibatkan aras pemikiran tinggi.

PELAKSANAAN KAJIAN

Beberapa perancangan telah dibuat untuk menghasilkan Modul *GROLEP WOPER* dan langkah-langkah pelaksanaan akan dibuat mengikut prosedur tindakan kajian tersebut.

Jadual 5
Prosedur Perlaksanaan Kajian Tindakan

BIL	PERKARA	HARI	CATATAN
	Menjalankan Aktiviti Fasa 1	Hari 1	Modul Gambar/Video
	Menjalankan Aktiviti Fasa 2	Hari 2	Modul Gambar/Video
	Menjalankan Aktiviti Fasa 3	Hari 3	Modul Gambar/Video
	Analisis Dokumen Hasil karya murid	Hari 4	Borang Pemarkahan Tahap penguasaan

Antara aktiviti yang telah dijalankan dengan menggunakan modul *GROLEP WOPER* ialah :

- i. *Grouping*
- ii. *Leader*
- iii. *Planner*
- iv. *Workshop*
- v. *Presentation*
- vi. *Election*
- vii. *Reflection*

Aktiviti intervensi fasa 1 :*Grouping & Leader*

Hari : Pertama (19 Julai 2016,Selasa)

Tempoh Masa : 60 minit (12.15-1.15 petang)

Bahan dan alat yang diperlukan : Modul *GROLEP WOPER*, kayu ais krim dan bekas, pen atau pensil dan cop semakan modul.

Jadual 6
Intervensi Fasa 1

Aktiviti	Langkah-langkah Pelaksanaan
<i>Grouping</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden perlu mencabut kayu ais krim 2. Pada setiap kayu ais krim terdapat gambar dan nama 6 Perdana Menteri Malaysia. 3. Responden perlu mengenalpasti Perdana Menteri yang diperolehi dan membentuk satu pasukan. 4. Responden perlu menulis maklumat ahli kumpulan pada modul. 5. Guru perlu cop semakan pada modul bagi pasukan yang telah selesai aktiviti 1. Mata akan diperolehi selepas semakan dibuat.
<i>Leader</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap ahli pasukan akan berbincang dan memilih seorang ketua pasukan. 2. Ketua pasukan yang dipilih akan disediakan satu kod khas seperti "001,002,003" untuk tujuan kod pengenalan. 3. Ahli pasukan perlu mengisi maklumat ketua pasukan dan hantar pada guru untuk dicop semakan. Mata akan diperolehi selepas semakan dibuat.



Rajah 13. Aktiviti Cabut Kayu Aiskrim.

Rajah 14. Aktiviti Pemilihan Ketua Pasukan Dan Pemberian Kod Khas Oleh Guru.

Aktiviti intervensi fasa 2 :Planner, Workshop & Presentation.

Hari : Kedua (20 Julai 2016,Rabu)

Tempoh Masa : 120 minit (11.15-1.15 petang)

Bahan dan alat yang diperlukan : Modul *GROLEP WOPER*, pen atau pensil, alatan talian hayat seperti kertas,tali, gunting, buku rujukan, komputer riba, internet, kostum serta topeng Perdana Menteri.

Jadual 7
Intervensi Fasa 2

Aktiviti	Langkah-langkah pelaksanaan
Planner	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pasukan akan diberikan soalan tugasan. 2. Berdasarkan soalan tugasan setiap pasukan hanya perlu merancang berdasarkan peta I-Think yang disediakan di dalam modul. 3. Selesai sahaja merancang, setiap pasukan perlu mendapatkan cop semakan untuk mendapat mata yang seterusnya.
Workshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pasukan akan melakukan gerak kerja di kawasan yang telah ditetapkan oleh guru dalam tempoh masa 1 jam. 2. Setiap pasukan perlu mereka topeng wajah Perdana Menteri kemudian bentangkan sejarah Perdana Menteri yang diwakili. 3. Pembelian talian hayat disediakan sekiranya mana-mana pasukan ingin mendapatkan bantuan. 4. Mata akan diperolehi selepas semakan dibuat.
Presentation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selesai gerak kerja berpasukan, setiap pasukan perlu memakai topeng Perdana Menteri dan membentangkan semula sejarah Perdana Menteri di hadapan guru. 2. Markah akan diberikan oleh guru mengikut kriteria-kriteria yang terdapat di dalam modul. 3. Mata akan diberi mengikut markah pembentangan dan semakan dibuat.



Rajah 15.



Pasukan.

Aktiviti Perbincangan Dan Perancangan Tugas

Rajah 16. Aktiviti berpasukan mereka Menteri



gerak kerja topeng Perdana

Rajah 17. Aktiviti Persembahan Hasil Kerja Pasukan Dan Telah Dinilai Oleh Guru.

Aktiviti intervensi fasa 3 :Election & Reflection

Hari : Ketiga (21 Julai 2016 Khamis)

Tempoh Masa : 60 minit (1.15-1.15 petang)

Aktiviti	Langkah-langkah pelaksanaan
Election	Guru mengedarkan satu kertas undi kepada semua responden secara individu. Berdasarkan 6 ketua pasukan yang telah dipilih, responden perlu mengundi seorang sahaja bakal pemimpin terbaik negara Malaysia Ketua pasukan dibenarkan untuk merayu undi melalui tugas khas yang diberikan oleh guru. Guru mengutip semula kertas undian dan membuat kiraan undi.
Reflection	Guru bertanyakan soalan terbuka seperti soalan situasi atau permasalahan berdasarakan topik yang telah dipelajari oleh responden. Responden secara individu perlu menjawab soalan guru menggunakan peta tulang ikan dan melekatkannya pada modul.

Bahan dan alat yang diperlukan : Modul *GROLEP WOPER*, pen atau pensil, kertas undi, kotak undi, dan kertas peta tulang ikan.

Jadual 8
Intervensi Fasa 3



Rajah 18. Aktiviti Merayu Undi Oleh Ketua Pasukan.



Rajah 19. Aktiviti Pilihanraya Pemimpin Berlangsung.



Rajah 20. Aktiviti Refleksi Kendiri Menjawab Semula Soalan KBAT Pengesanan 2.



Dimana Responden Telah Yang Diberikan Dalam Ujian

DAPATAN KAJIAN

Data Pemerhatian

Data telah dianalisis menggunakan kaedah pemerhatian untuk memerhatikan penguasaan responden terhadap aras-aras berfikir Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam Pendidikan Sejarah. Responden diperhatikan melalui penglibatan responden dalam ketiga-tiga fasa aktiviti seperti terkandung di dalam borang senarai semak pemerhatian secara berkumpulan.

Jadual 14
Analisis Pemerhatian Intervensi Fasa 1

Bil	Nama dan kod pasukan	Kod Responden	Kriteria			Mata terkumpul pasukan Fasa 1
			Dapat mengenalpasti nama dan wajah Perdana Menteri Malaysia mengikut gambar pada kayu Aiskrim dengan betul.	Dapat membentuk satu pasukan dan mengisi maklumat ahli pasukan dalam masa yang ditetapkan dengan betul.	Dapat memilih satu ketua pasukan dan mengisi maklumat ketua pasukan dengan betul.	
1.	Tun Mahathir Mohamad 001	NAQ BISH MEG	/	/	/	10 mata
2.	Dato' Seri Najib Tun Razak 002	HAZ ALL DAN	/	/	/	10 mata
3.	Tun Abdullah Ahmad Badawi 003	ASR SUH HIS	/	/	/	10 mata
4.	Tun Hussein Onn 004	MIZ SHAR WIL	/	/	/	10 mata
5.	Tunku Abdul Rahman 005	AIZ LAI AZH	/	/	/	10 mata
6.	Tun Abdul Razak 006	SOF FAI UWA	/	/	/	10 mata
Merujuk kepada pasukan yang terdiri daripada responden yang memenuhi aras Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui jawapan pada kriteria ketua yang disoal iaitu kelebihan ketua pasukan yang dipilih.						

Jawapan Responden: *Bijak dan pandai untuk menyelesaikan masalah dan kerja yang diberikan.*

Jadual 15
Analisis Pemerhatian Intervensi Fasa 2

Bil	Nama pasukan	Responden	Kriteria			Mata terkumpul pasukan Fasa 2
			Dapat merangka dan merancang tugas pasukan dengan baik.	Dapat melaksanakan tugas pasukan dengan baik	Dapat membentangkan hasil tugas pasukan dengan baik.	
1.	Tun Mahathir Mohamad 001	NAQ BISH MEG	/	/	/	62 mata
2.	Dato' Seri Najib Tun Razak 002	HAZ ALL DAN	/	/	/	57 mata
3.	Tun Abdullah Ahmad Badawi 003	ASR SUH HIS	/	/	/	66 mata
4.	Tun Hussein Onn 004	MIZ SHAR WIL	/	/	/	55 mata
5.	Tunku Abdul Rahman 005	AIZ LAI AZH	/	/	/	58 mata
6.	Tun Abdul Razak 006	SOF FAI UWA	/	/	/	58 mata
Merujuk kepada ahli pasukan yang terdiri daripada responden yang memenuhi aras pemikiran Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui kejayaan mereka merekacipta dan mempersembahkan topeng yang kreatif, penggunaan bahasa yang sesuai dan suara juga jelas.						

Jadual 16
Analisis Pemerhatian Intervensi Fasa 3

Bil	Nama pasukan	Responden	Kriteria			Mata terkumpul
			Dapat menilai dan membuat keputusan	Dapat melaksanakan proses pilihanraya	Dapat menjawab soalan KBAT guru dengan	

			melalui undian	dengan betul.	baik	pasukan Fasa 3
1.	Tun Mahathir Mohamad 001	NAQ BISH MEG	/	/	/	20 mata
2.	Dato' Seri Najib Tun Razak 002	HAZ ALL DAN	/	/	/	20 mata
3.	Tun Abdullah Ahmad Badawi 003	ASR SUH HIS	/	/	/	20 mata
4.	Tun Hussein Onn 004	MIZ SHAR WIL	/	/	/	20 mata
5.	Tunku Abdul Rahman 005	AIZ LAI AZH	/	/	/	20 mata
6.	Tun Abdul Razak 006	SOF FAI UWA	/	/	/	20 mata
<p>Merujuk kepada pasukan yang terdiri daripada responden yang memenuhi aras pemikiran Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui jawapan pada peta tulang ikan.</p> <p><i>"Anda telah dipilih sebagai Perdana Menteri Malaysia yang ke-tujuh. Anda dapati banyak sekolah rendah di kawasan pedalaman negara kekurangan infrastruktur. Apakah cadangan anda untuk mengatasi masalah ini?"</i></p> <p>Jawapan Responden : <i>Saya akan menghantar lebih banyak guru yang pakar dan berpengalaman supaya murid-murid di kawasan pedalaman itu menjadi insan yang terdidik</i></p>						

Jadual 17
Perbandingan Dapatan Pemerhatian Sebelum Dan Selepas Menggunakan Modul GROLEP WOPER

Bi l.	Responden	Fokus di dalam kelas.		Penglibatan responden di dalam kelas.		Tindak balas kepada soalan guru	
		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
1.	NAQ	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

2.	BISH	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
3.	MEG	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4.	HAZ	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
5.	ALL	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
6.	DAN	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
7.	ASR	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
8.	SUH	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
9.	HIS	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
10	MIZ	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
.							
11	SHAR	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
.							
12	WIL	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
.							
13	AIZ	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
.							
14	LAI	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
.							
15	AZH	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
.							
16	SOF	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
.							
17	FAI	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
.							
18	UWA	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
.							

Analisis Dokumen

Instrumen kedua yang digunakan dalam kajian tersebut adalah analisis dokumen karya murid. Melalui kaedah ini saya telah menyediakan satu borang pemarkahan untuk menilai keupayaan responden menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) melalui aplikasi modul GROLEP WOPER.

Jadual 18
Perbandingan Data Dokumen Ujian Pengesanan 1 Dan Ujian Pengesanan 2.

KOD PASUKAN	KHAS RESPONDEN	MARKAH UJIAN	
		PENGESANAN 1	PENGESANAN 2
001	NAQ	6/10	10/10
	BISH	6/10	10/10
	MEG	2/10	10/10
002	HAZ	2/10	10/10

	ALL	4/10	10/10
	DAN	4/10	10/10
003	ASR	4/10	10/10
	SUH	4/10	10/10
	HIS	6/10	10/10
004	MIZ	2/10	10/10
	SHAR	6/10	10/10
	WIL	2/10	10/10
005	AIZ	4/10	10/10
	LAI	2/10	10/10
	AZH	2/10	10/10
006	SOF	6/10	10/10
	FAI	4/10	10/10
	UWA	4/10	10/10

Berikut adalah jawapan-jawapan menarik responden yang menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi KBAT dalam kedua-dua ujian.

Contoh jawapan responden dalam Ujian Pengesanan 1 :

MIZ : *Menghias sekolah*

WIL : *Membersihkan sekolah, mengecat sekolah dan menanam pokok.*

HISH : *Menambah bilangan penduduk di pedalaman*

SUH : *Memberi sokongan moral*

HAZ : *Membina rumah*

FAI : *Mengecat bangunan lama*

NAQ : *Membaiki setiap kerosakan*

MEG : *Membina klinik*

AZH : *Sumbangkan sedikit wang*

Contoh jawapan responden dalam Ujian Pengesanan 2 :

AZH : *Kemudahan tenaga kerja seperti anggota polis untuk keselamatan murid pedalaman ke sekolah.*

AIZ : *Kemudahan bekalan elektrik secara percuma untuk pembelajaran murid pedalaman*

BISH : *Menambah kelas-kelas KAFA untuk murid islam di pedalaman*

MEG : *Kemudahan binaan seperti jambatan keluli untuk murid-murid pedalaman ke sekolah.*

SOFI : *Kemudahan pengangkutan seperti kapal terbang atau helikopter untuk guru dari semenanjung*

UWA : *Memudahkan murid-murid tiba ke sekolah dengan menaiktaraf jalan untuk lebih cepat ke sekolah*

DAN : *Kemudahan pengangkutan contohnya menyediakan kapal selam untuk murid ke sekolah dan belajar tentang hidupan laut.*

SUH : *Menyumbangkan sejumlah wang yang banyak*

Berdasarkan rubrik pemarkahan pada Jadual 10, Saya telah menetapkan markah yang akan diberikan kepada responden yang berjaya menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam Ujian Pengesanan 1 dan Ujian Pengesanan 2. Hasil daripada kajian dan intervensi yang telah dijalankan, keputusan menunjukkan perubahan yang positif kepada semua responden. Setiap responden sudah tahu untuk menggunakan istilah-

886

istilah awam seperti “Kemudahan”, “tenaga kerja”, “dana”, “menaiktaraf”, “bekalan elektrik” dan sebagainya. Ini menunjukkan aras pemikiran murid juga menjadi lebih tinggi. Walaupun terdapat perbezaan markah keseluruhan aktiviti namun secara individu mereka mampu menjawab soalan ujian dengan baik. Analisis dokumen berdasarkan 3 kriteria pada jawapan responden. Responden perlu menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) tentang sumbangan Perdana Menteri Malaysia. Antara tiga kriteria yang diambil kira adalah jawapan yang tepat, susunan ayat yang betul dan juga pengolahan idea yang menarik berdasarkan Jadual 19.

REFLEKSI

Selepas melaksanakan intervensi menggunakan modul *GROLEP WOPER* ini, saya dapat senaraikan beberapa kelemahan. Antaranya adalah kekangan masa oleh guru untuk mengaplikasikan modul ini pada murid tahun 6. Murid tahun 6 terlibat dalam banyak aktiviti dan bengkel untuk menghadapi UPSR dan saya terpaksa mencuri sedikit masa untuk menjalankan aktiviti ini. Pada pandangan saya sekiranya masa yang diberikan lebih banyak, mungkin hasil juga lebih menarik. Selain daripada itu, saya juga mengesan kelemahan lain seperti kurang persediaan oleh murid. Disebabkan murid terlalu sibuk menghadapi UPSR, mereka kurang fokus arahan yang diberikan oleh guru. Terdapat segelintir murid yang tidak membawa peralatan untuk menjalankan gerak kerja pasukan. Namun begitu, alternatif penyediaan talian hayat di dalam modul memberi kemudahan kepada pasukan yang kurang membuat persediaan. Dan kelemahan yang terakhir adalah kerjasama dari pihak guru tahun 6 khususnya. Segelintir guru tahun 6 adakalanya enggan melepaskan murid dalam kuantiti yang banyak untuk saya jalankan aktiviti menggunakan modul *GROLEP WOPER* ini. Namun begitu, hal ini berjaya diatasi dengan memberi penjelasan tentang tugas yang perlu diselesaikan.

Selain daripada itu, saya juga mendapati beberapa kelebihan sepanjang menjalankan aktiviti menggunakan modul *GROLEP WOPER* ini. Yang pertama adalah modul ini berjaya menarik minat dan meningkatkan keterujaan murid untuk menjalankan aktiviti. Sebagai contoh saya telah melaksanakan aktiviti cabut kayu ais krim untuk proses pembahagian pasukan. Murid bergerak aktif dan kelihatan gembira untuk membentuk pasukan. Kelebihan kedua adalah sistem token/mata yang dilakukan oleh guru menggalakkan persaingan secara sihat antara murid. Murid sentiasa berusaha untuk menjadi yang terbaik. Sebagai contoh, setiap mata akan dapat cop pengesahan oleh guru, oleh itu murid akan bersaing untuk mengutip mata tertinggi. Tambahan lagi, kelebihan seterusnya adalah modul *GROLEP WOPER* adalah satu modul yang menyeluruh dalam aras pemikiran KBAT. Murid menjalankan aktiviti daripada aras yang paling rendah sehingga aras yang paling tinggi. Ini jelas menunjukkan kekuatan ciri-ciri modul *GROLEP WOPER* untuk meningkatkan keupayaan murid menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam mata pelajaran Pendidikan Sejarah.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Cadangan saya untuk kajian seterusnya adalah modul *GROLEP WOPER* diterjemahkan dalam pelbagai bahasa termasuk bahasa-bahasa asing. Penggunaan modul ini akan lebih bersifat global dan mampu diguna pakai oleh semua guru di serata dunia. Saya mencadangkan agar modul ini diperluaskan lagi dalam mata pelajaran

lain seperti Bahasa Inggeris, Bahasa Melayu, Bahasa Cina dan juga Tamil mengikut kesesuaian tajuk. Modul ini dibentuk tanpa menetapkan tajuk yang ingin diajar. Guru bebas merancang aktiviti dan soalan tugas mengikut mata pelajaran yang diajar. Sebagai contoh dalam mata pelajaran pendidikan Sejarah, aktiviti *grouping* menggunakan aktiviti cabut kayu ais krim. Pembentukan pasukan dalam pembelajaran Bahasa Melayu juga boleh dilaksanakan dalam modul *GROLEP WOPER* seperti aktiviti cari abjad yang sama dengan ahli kumpulan. Aktiviti leader pula guru mengarahkan murid untuk memilih satu ketua pasukan dan mereka satu nama pasukan berdasarkan abjad yang dipilih. Sebagai contoh kumpulan A memilih nama kumpulan seperti nama negara Afrika, Argentina dan juga Amerika Syarikat.

Seterusnya murid menjalankan aktiviti *planner* selepas mendapat arahan daripada guru untuk merancang dan mereka bentuk Kotak Abjad. Murid akan berbincang mengenai tugas dan membuat pembahagian tugas dengan ahli pasukan. Di dalam gerak kerja, murid dikehendaki mencari 100 perkataan bermula daripada huruf A misalnya. Sewaktu aktiviti *presentation*, murid perlu membentangkan semula Kotak Abjad yang direka. Guru menilai sejauh mana penguasaan murid terhadap abjad. Seterusnya murid akan melakukan aktiviti *election* atau pilihanraya pemimpin. Berdasarkan wakil pasukan antara negara-negara, guru boleh menjalankan pilihanraya pemimpin negara bagi meningkatkan keterujaan murid. Dan akhir sekali guru memberi soalan KBAT seperti murid diberikan 5-10 abjad seperti "K, O, B, L, M" dan murid perlu mereka ayat daripada abjad tersebut. Sebagai contoh murid membina ayat dalam bentuk akronim "Kakak Omar Beli Laksa Murah".

Cadangan saya yang kedua adalah modul *GROLEP WOPER* dibina dalam bentuk perisian atau aplikasi gadget. Pada zaman ini, perisian pendidikan mendapat sambutan yang cukup hebat di kalangan rakyat Malaysia. Melalui gadget murid boleh mengajar dan menimba pengalaman. Sekiranya modul ini dibentuk dalam satu perisian atau aplikasi, ia memudahkan guru untuk melaksanakan TMK dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Sebagai contoh, sebaik sahaja murid berjaya melaksanakan aktiviti pertama, guru memberikan mata dan setiap kumpulan dapat melihat mata yang dikumpul oleh kumpulan lain melalui aplikasi tersebut. Secara tidak langsung pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan minda murid akan lebih terbuka menerima cabaran globalisasi. Selain daripada itu, penggunaan perisian ini juga mampu meningkatkan inkuiri dalam diri murid-murid. Murid akan sentiasa *explore* atau mengembara benda baharu dan apa yang lebih penting guru boleh memantau perkembangan murid melalui alam maya. Untuk meningkatkan keupayaan menjawab soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi adalah bergantung bagaimana guru mewujudkan suasana pembelajaran dengan meletakkan murid dalam sesuatu situasi atau isu.

Cadangan saya untuk kajian yang seterusnya adalah guru membina satu Rumah Situasi yang mana memerlukan murid berada di dalam rumah buatan tersebut dan guru mengeluarkan pita suara bersama gambar-gambar situasi pada sekeliling rumah tersebut. Rumah Situasi boleh dibina menggunakan kotak atau canvas dan sebagainya. Guru perlu memberikan murid pengalaman berada dalam situasi. Misalnya Peristiwa 13 Mei 1957. Dua orang murid masuk ke dalam Rumah Situasi yang gelap dan duduk bersama. Guru meminta mereka memakai *earphone* di telinga dan guru mula bercakap tentang situasi dengan nada yang naik turun. Guru boleh meletakkan gambar-gambar pembunuhan di sekeliling Rumah Situasi bersama sedikit cahaya untuk murid rasai ketakutan sebenar peristiwa berdarah tersebut. Guru juga boleh menyediakan air sirap sebagai darah dengan tujuan memberi kesedaran kepada murid tentang bahayanya perpecahan kaum. Sebaik sahaja murid keluar daripada Rumah Situasi tersebut, guru memberikan satu helaian kertas soalan untuk murid berkongsi semula perasaan dan tindak balas mereka. Di situ murid akan mengalami proses menaakul, menilai, dan juga menghubungkan dalam situasi harian.

RUJUKAN

Tuan Jah Tuan Yusof. (2015). *Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Petaling Jaya : Sasbadi Sdn Bhd.

- Baharom Mohamad, Ph.D. dan Ilyas Hashim. (2010). *Gaya Pengajaran & Pembelajaran*. Selangor: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Ismail bin Said. (2014). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Rosnanaini Sulaiman, Maimun Aziz dan Mok Song Sang. (2011). *Kemahiran Berfikir*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Ecak Sulaiman. (2004). *Pengenalan Pedagogi*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia Skudai.
- Ee Ah Meng. (1993). *Pedagogi II Amalan Dalam Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Hamdan Aziz et.al. (2014). *Metodologi Penyelidikan Sejarah*. Kuala Lumpur: Freemind Horizons Sdn. Bhd.
- Ikhsan Othman dan Norila Md Salleh. (2005). *Kurikulum dan Pengajaran Sekolah Rendah Aspek-aspek yang Berkaitan*. Perak: Quantun Books.
- Kamarudin Hj. Husin. (1997). *Psikologi Bilik Darjah : Asas Pedagogi*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Mel Silberman. (2004). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Apa Jua Subjek*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Noriaati A. Rashid, Boon Pong Ying dan Sharifah Fakhariah Syed Ahmad. (2009). *Murid dan Alam Belajar*. Selangor: Oxford Fajar.
- Noriaati A. Rashid et.al. (2012). *Falsafah Pendidikan di Malaysia*. Selangor: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Omardin Haji Ashaari dan Yunus Muhamad. (1996). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Othman Lebar. (2011). *Kajian Tindakan dalam Pendidikan: Teori dan Amalan*. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Salhah Abdullah. (2009). *Kecerdasan Pelbagai*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Shahabuddin Hashim, Mahani Razali dan Ramlah Jantan. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Pahang: PTS Publications & Distributor Sdn. Bhd.
- Sharifah Nor Puteh dan Aliza Ali. (2013). *Belajar Melalui Bermain*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributor Sdn. Bhd.
- Syed Ismail Syed Mustapa dan Ahmad Subki Miskon. (2013). *Asas Kepimpinan & Perkembangan Profesional*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.

