



Penerbitan
Multimedia



Siri Pengajian
Bahasa Melayu



Literasi

Bahasa Melayu

EDISI
KEDUA

Husin bin Fateh Din
Dr. Nazariyah binti Sani

www.penerbitan-multimedia.com

Literasi Bahasa Melayu

(Edisi Kedua)

Husin bin Fateh Din
Dr. Nazariyah binti Sani

ISBN 978-967-374-295-0

© Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.

Terbitan Pertama : 2014



PENERBITAN MULTIMEDIA SDN. BHD.

www.penerbitan-multimedia.com

2014

Hakcipta terpelihara. Sebarang bahagian dalam buku ini tidak dibenarkan dicetak atau disalin semula, disimpan dalam mana-mana sistem perolehan kembali, diedarkan atau dipindahkan dalam sebarang bentuk, sama ada bentuk elektronik, salinfoto, rakaman atau dengan cara apa jua pun, tanpa mendapat kebenaran secara bertulis terlebih dahulu daripada Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd., Malaysia.

Kesahihan fakta dan tafsiran dalam terbitan ini adalah tanggungjawab penulis sepenuhnya dan tidak mewakili pandangan, tafsiran dan huraian pihak penerbit.

Penerbit:

PENERBITAN MULTIMEDIA SDN. BHD.

24, Jalan Bandar Lima Belas

Pusat Bandar Puchong

47100 Puchong, Selangor Darul Ehsan, Malaysia.

Tel : (+6)03-5891 9139

Fax : (+6)03-8064 2050

E-mail : admin@multimedia-es.com

Web : www.penerbitan-multimedia.com

Dicetak oleh:

CIPTA Printing & Publishing (M) Sdn Bhd

No.16, Persiaran Rishah 14, Kawasan Perindustrian Silibin,

30100 Ipoh, Perak Darul Ridzuan, Malaysia.

Tel : 05-5262627 Fax : 05-5262205

Prakata

Pro forma Literasi Bahasa Melayu WAJ 3104 telah melalui proses transformasi pada tahun 2013. Beberapa perkara utama telah ditransformasi dalam proforma tersebut. Antaranya ialah struktur pentaksiran dan hasil pembelajaran subjek Literasi Bahasa Melayu WAJ 3104. Pro forma WAJ 3104 yang dikemas kini Oktober 2012 diguna pakai mulai Januari 2013. Perbezaan yang ketara dengan Proforma terdahulu ialah struktur pentaksiran subjek ini kini 100% berasaskan Kerja Kursus.

Pro forma WAJ 3104 yang terkini memberi penekanan kepada Program LINUS (*Literacy and Numeracy Screening*). Program LINUS telah dilaksanakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia mulai tahun 2010 dan masih berterusan hingga kehari ini. Konsep LINUS, kemahiran-kemahiran asas LINUS dan bahan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) LINUS diuraikan. Pembinaan bahan PdP, penyerapan dalam subjek Muzik, Seni Visual dan Pendidikan Jasmani serta strategi PdP semuanya berasaskan dasar LINUS.

Sebagai seorang guru yang sentiasa peka akan transformasi pihak kerajaan, maka buku ini digarap sejajar dengan hasil pembelajaran yang terkandung dalam Pro forma WAJ 3104 terkini. Usaha ini diharap dapat memberi impak besar kepada pendekatan, strategi, teknik, dan pembinaan bahan PdP berorientasikan Program LINUS yang mengutamakan pembelajaran berasaskan ICT, berpusatkan murid dan menyeronokkan.



Buku ini menjelaskan PdP berasaskan konsep LINUS, oleh itu guru-guru dapat membantu murid-murid LINUS menguasai kemahiran asas membaca dan menulis.

Jika murid pandai berkata-kata

Pasti guru rasa gembira

Jika murid pandai tulis dan baca

Pasti guru rasa bahagia

Jika diikut resminya padi

Pasti murid hidup berjaya

Jika murid hidup berjaya

Pasti guru rasakan syurga

Husin bin Fateh Din

Ketua Penulis

Biodata



***Husin Fateh Din** putera Melaka,
Ilmu diburu ke akhir nanti;
Majukan agama bangsa dan negara,
Memimpin guru matlamat di hati.*

Husin bin Hj. Fateh Din ialah pemegang Ijazah Sarjana Sastera (Bahasa Melayu) dan Ijazah Sarjana Muda Sastera Kepujian (Linguistik dan Kewartawanan) Universiti Putra Malaysia (UPM). Sedang melanjutkan pelajaran peringkat Doktor Falsafah dalam bidang Bahasa Melayu di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, UPM. Beliau aktif dalam bidang penulisan dan penyelidikan di peringkat sekolah, IPG dan universiti dalam genre penulisan kreatif. Atas kecemerlangan dan dedikasi dalam perkhidmatan, beliau menerima anugerah Pensyarah Cemerlang DG48 2010 dan Perkhidmatan Cemerlang 1995. Telah beberapa kali membentangkan kertas kerja di peringkat antarabangsa dan kebangsaan seperti di Universiti Hankuk Korea Selatan, Universiti Malaya, Universiti Putra Malaysia, IPG Kampus Bahasa Melayu, dan IPG Kampus Ilmu Khas. Di samping itu, beliau juga turut menyumbang tenaga dalam penulisan ilmiah seperti menulis jurnal dan telah diterbitkan dalam Jurnal Universiti Malaysia Pahang (UMP). Beliau banyak menulis buku seperti buku teks PJK sekolah rendah dan buku-buku rujukan Sains. Berpengalaman luas dalam penulisan kreatif sejak dari tahun 1997 hingga sekarang. Telah memenangi beberapa pertandingan penulisan kreatif anjuran DBP dan anjuran KPM. Banyak karya beliau dimuatkan dalam Antologi Cerpen dan Sajak. Beliau aktif dalam bidang kebahasaan anjuran DBP, GAPENA, Berita Harian, IPGM, dan IPG. Beliau kini bertugas sebagai pensyarah bagi subjek Wacana Penulisan, Sejarah Perkamusan dan Terjemahan, Fonetik dan Fonologi, Literasi Bahasa Melayu, Morfologi, Sintaksis, dan Sejarah Bahasa Melayu di Jabatan Pengajian Melayu, IPG Kampus Pendidikan Islam.



Nazariyah Sani nama diberi,
Pensyarah IPG Kampus Pendidikan Islam;
Wadah penulisan lama diceburi,
Minat membaca meneroka alam.

Dr. Nazariyah binti Sani menerima Ijazah Doktor Falsafah Pengurusan dan Dasar Pendidikan, Ijazah Sarjana Pengajian Melayu (Major Sastera) dan Ijazah Sarjana Muda Pengajian Melayu (Major Sastera) dari Universiti Malaya. Tesis PhD beliau bertajuk Pelaksanaan Program LINUS: Satu Analisis membuatkan beliau sangat mahir akan konsep dan pedagogi pelaksanaan Program LINUS. Berpengalaman luas dalam perkhidmatan pendidikan bermula dari sekolah rendah, sekolah menengah hingga ke Institut Pendidikan Guru. Mempunyai minat mendalam dalam bidang penulisan dan penyelidikan di peringkat sekolah, IPG, universiti, dan antarabangsa. Beliau telah beberapa kali membentangkan kertas kerja di peringkat antarabangsa dan kebangsaan seperti di Brunei, Bangkok, Korea, Universiti Malaya, dan Universiti Kebangsaan Malaysia. Di samping itu, beliau juga aktif menulis jurnal dan telah diterbitkan dalam *Malaysian Online Journal of Education Science* (MOJES) Universiti Malaya, *Malaysian Online Journal of Education Management* (MOJEM) Universiti Malaya, Jurnal Personalia Pelajar Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), dan Jurnal Institut Pendidikan Guru Kampus Pendidikan Islam (IPGKPI). Beliau telah menerima anugerah Perkhidmatan Cemerlang 2006. Berpengalaman luas dan bergiat aktif dalam penulisan kreatif. Beliau aktif dalam aktiviti kebahasaan anjuran DBP, GAPENA, Berita Harian, IPGM, dan IPG. Beliau kini bertugas sebagai pensyarah bagi subjek Kebudayaan Melayu, Sintaksis, Semantik, Morfologi, Bahasa Melayu I, Bahasa Melayu II, Bahasa Melayu Komunikasi, dan Literasi Bahasa Melayu di Jabatan Pengajian Melayu IPGKPI.

Kandungan

Prakata	iii
Biodata	v
Kandungan	vii
Bab 1 - Prabacaan	1
• Pengenalan	1
• Prabacaan	2
• Pengamatan Penglihatan	4
• Aktiviti Pengamatan Penglihatan	4
• Aktiviti Pengamatan Pendengaran	11
• Aktiviti Pergerakan Jari, Tangan dan Mata	16
• Tujuan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP)	22
• Catatan Tambahan Prabacaan	24
• Aktiviti Prabacaan	25
• Konsep Membaca	26
• Konsep Prabacaan	27
• Objektif Aktiviti Prabacaan	30
• Faedah Aktiviti Prabacaan	31
• Faktor yang Mempengaruhi Kesiediaan Membaca	31
• Bengkel Asas Membaca Kaedah Fonetik	32
Bab 2 - Bengkel Asas Membaca Kaedah Fonetik	33
• Pengenalan	33
• Latihan Mempunyai Huruf dan Asosiasi Benda dengan Bunyi Huruf	37
• Aktiviti Tambahan: Permainan Mengenal Huruf Vokal	40
• Latihan Membatang Suku Kata dan Perkataan	41
• Latihan Membaca Frasa dan Ayat	45
• Amali: Pelajar Membina Bahan Bantu Belajar (BBB)	
Kaedah Fonik	49



Bab 3 - Bengkel Asas Membaca Kaedah Abjad	51
• Pengenalan	51
• Menyebut Nama Huruf Abjad a Hingga z	51
• Latihan Menyebut Suku Kata V dan KV	53
• Latihan Mengeja Suku Kata, Perkataan dan Frasa	54
• Permainan Membentuk Suku Kata, Kata dan Frasa / Ayat	55
• Amali: Murid Membina Bahan Bantu Belajar (BBB) Kaedah Abjad	57
 Bab 4 - Bengkel Asas Membaca: Kaedah Pandang dan Sebut	 60
• Pengenalan	60
• Latihan Menyebut Perkataan	61
• Latihan Mencerakinkan Perkataan Menjadi Suku Kata	61
• Latihan Membina dan Membaca Ayat	62
• Amali Murid Membina Bahan Bantu Belajar (BBB) Kaedah Pandang dan Sebut	63
 Bab 5 - Bengkel Aktiviti Pratulis	 66
• Pengenalan	66
• Pratulis	67
• Aktiviti Pergerakan Jari, Tangan dan Mata	68
• Aktiviti Membuat Corak, Menyambung Titik, Memadankan Bentuk	69
• Aktiviti Membentuk Huruf	72
• Catatan Tambahan Bengkel Aktiviti Pratulis	73
• Tujuan Pembelajaran dan Pengajaran Menulis	74
• Faktor Mempengaruhi Kesesuaian Menulis	74
• Objektif Pratulis	75
 Bab 6 - Bengkel Aktiviti Penulisan Mekanis	 77
• Pengenalan	77
• Aktiviti Menulis Huruf Kecil dan Huruf Besar	78
• Aktiviti Susulan	79
• Aktiviti Menulis Huruf	81
• Latihan Menulis Suku Kata, Perkataan dan Ayat Tunggal	81

Bab 7 - Aktiviti Penyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran	84
• Pendidikan Muzik	84
• Penyerapan Pemulihan dalam Pendidikan Muzik	85
• Aktiviti Menyebut Nama Huruf Mengikut Melodi	86
• Aktiviti Mengeja Perkataan Satu dan Dua Suku Kata Mengikut Melodi	87
• Aktiviti Pergerakan Badan	88
 Bab 8 - Aktiviti Pneyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual	92
• Pengenalan	92
• Aktiviti Mengeja dan Menyebut Perkataan	93
• Seni Visual Rendah (SR)	98
- Menggambar	98
- Membuat corak dan rekaan	99
- Membentuk dan membuat binaan	99
- Mengenal kraf tradisional	100
• Objektif Seni Visual SR	100
 Bab 9 - Aktiviti Penyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan	101
• Pengenalan	101
• Penyerapan Pemulihan dalam PJK	101
• Aktiviti Bermain dengan Huruf dan Perkataan	102
• Permainan Mengeja	106
• Permainan Membentuk Ayat	108
 Bab 10 - Pembinaan dan Penggunaan Bahan Pembelajaran dan Pengajaran Bukan Elektronik	110
• Pengenalan	110
• Pembinaan Bahan PdP untuk Permainan Bahasa	111
- Faedah Permainan Bahasa	112
- Matlamat Permainan Bahasa	113
- Objektif Permainan Bahasa	113



• Pelaksanaan Permainan Bahasa	113
• Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Pemintal Lidah	119
• Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Pasangan Minimal	120
• Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Lakonan	121

Bab 11 - Aktiviti Pembelajaran dan Pengajaran Menggunakan Boneka 129

• Pengenalan	129
• Membinan Boneka	130
- Boneka Lidi	130
- Boneka Tangan	130
- Boneka Stoking	131
- Boneka Benda Maujud	131
- Boneka Jari	132
- Boneka Wayang Kulit	132
- Boneka Tongkat	133
- Boneka Tali	133
- Boneka Pinggan Kertas	134
- Boneka Gelas	134
• Simulasi PdP Menggunakan Boneka	135

Bab 12 - Aktiviti Pembelajaran Individu, Berpasangan dan Berkumpulan

	137
• Pengenalan	137
• Simulasi Pembelajaran Secara Individu	138
- Konsep Simulasi	138
- Latihan Simulasi Pembelajaran Secara Individu	142
• Simulasi Pembelajaran Secara Berpasangan	143
- Aktiviti Simulasi Pembelajaran Secara Berpasangan	144
• Simulasi Pembelajaran Secara Berkumpulan	145
- Aktiviti Simulasi Pembelajaran Secara Berkumpulan	147
• Prinsip Pengajaran Berkumpulan	148
• Cabaran Aktiviti Pengajaran Berkumpulan	150

Bab 13 - Pembinaan Bahan Pemulihan dengan Power Point	151
• Pengenalan	151
• Membina Bahan Pemulihan dengan Power Point	152
- Pilih Design	153
- Nota Tambahan	162
• Jenis-jenis Enjin Carian	163
 Bab 14 - Latihan Membuat Rakaman Bunyi-bunyian Menggunakan Alat Perakam Digital	165
• Pengenalan	165
• Merakam Bunyi	166
• Membuat Rakaman Bunyi Alam	167
• Membuat Rakaman Bunyi Mekanikal	169
• Latihan Asosiasi Bunyi dengan Abjad	170
• Alat Perakam Digital dan Manfaatnya	174
 Bab 15 - Seminar dan Pameran Bahan Pemulihan Bahasa Melayu	175
• Pengenalan	175
• Seminar	176
- Contoh Format Kertas Kerja Seminar / Pameran	176
- Laporan Seminar	178
• Pameran	179
- Laporan Pameran	180
 Bab 16 - Bahasa dan Teori Kebahasaan	181
• Pengenalan	181
• Pengertian Bahasa	182
• Definisi Bahasa	182
• Teori Pemerolehan Bahasa	184
- Teori Behaviorisme	184
- Teori Mnetalis	185
- Teori Kognitif	186
• Perkembangan Bahasa Kanak-kanak	187



• Teori Pelaziman Operan Thorndike	189
- Rumusan Hukum Pembelajaran Thorndike	191
- Implikasi Teori Thorndike dalam Pembelajaran dan Pengajaran	191

**Bab 17 - Pembelajaran Murid-murid LINUS Berasaskan Teknologi
Maklumat dan Komunikasi (TMK)**

• Pengenalan	192
• Aplikasi Web 2.0 dalam PdP Murid LINUS	193
- Pengenalan	193
• Aplikasi Web dalam PdP	
- Toodoo	
- Glogster	
- Weebly	
- Enjin Carian	

Bibliografi	215
--------------------	-----

1

Prabacaan

Pengenalan

Aktiviti membaca dikategorikan kepada dua peringkat iaitu peringkat prabacaan dan peringkat bacaan. Peringkat prabacaan meliputi kemahiran pengamatan pendengaran, kemahiran pengamatan penglihatan, aktiviti koordinasi psikomotor, latihan menajamkan daya ingatan dan latihan bahasa pertuturan. Peringkat bacaan meliputi kemahiran mengenal abjad hingga membaca ayat.

Menurut Ismail (1992), tahap prabacaan merupakan satu tempoh menyediakan murid untuk membaca. Dengan kata lain, makna istilah tahap prabacaan dan kesediaan membaca adalah sama. Pada tahap ini murid didedahkan dengan aktiviti-aktiviti yang mendorong mereka untuk mempertingkatkan ketajaman penglihatan dan pendengaran. Penekanan juga perlu diberi kepada pengalaman yang membolehkan murid membentuk kelaziman membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah: Untuk mencapai tujuan ini, aktiviti-aktiviti yang terdapat dalam Buku Sumber Bahasa Malaysia Tahun 1 (1983) dapat dimanfaatkan oleh guru. Tiga kategori aktiviti disediakan iaitu pengamatan penglihatan, pengamatan pendengaran, dan pergerakan tangan dan mata.

Prabacaan

Menurut Kamus Dewan Edisi Ke-4, “pra” bermaksud sebelum sementara “bacaan” membawa maksud bahan untuk dibaca. Oleh itu prabacaan diertikan sebagai keadaan seseorang sebelum pandai membaca. Hal ini bolehlah dimaksudkan segala aktiviti dan langkah yang disediakan untuk membantu pengetahuan membaca disebut aktiviti prabacaan.

Ibu bapa akan berasa bangga apabila anak-anak mereka menguasai kemahiran membaca sebelum bersekolah. Murid-murid yang boleh membaca sebelum menjejakkan kaki ke alam persekolahan selalunya dianggap bijak. Sebenarnya kebolehan ini bukan petanda awal tentang kebijaksanaan kanak-kanak. Namun persepsi masyarakat selalunya begitu. Mampu membaca dan mahir membaca merupakan perkara yang berbeza. Dalam sistem persekolahan sekarang, kita mahukan murid yang boleh menguasai kemahiran membaca dengan baik iaitu boleh membaca, memahami isi bahan yang mahu disampaikan oleh penulis dan dapat menterjemahkan bahan yang dibaca itu.

Dalam buku ini, “literasi” membawa maksud kebolehan menulis dan membaca, celik huruf (Kamus Dewan Edisi Ke-4). Oleh hal yang demikian, tidak hairanlah apabila membaca sering menjadi topik perbincangan golongan pendidik. Malah mereka yang berminat dalam bidang ini sentiasa mengkaji pelbagai perspektif dan mencari jalan untuk mencuba pelbagai teknik membaca yang berkesan.

Kemahiran membaca merupakan komponen penting dan menjadi kunci kepada ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, kemahiran membaca perlu dipelajari seawal yang boleh. Penulisan ini memberi fokus kepada beberapa kaedah membaca, pelaksanaan kaedah membaca, kekuatan, kelemahan dan contoh kaedah ini boleh dilaksanakan dalam pembelajaran dan pengajaran di dalam kelas.

Menurut Syed Abu Bakar (1994) kemahiran membaca memerlukan pencapaian beberapa tahap kemahiran psikomotor dan kemahiran bahasa seperti yang berikut:

- i. Deria pendengaran dan deria penglihatan dapat digunakan dengan baik.
- ii. Dapat menggerakkan mata dalam koordinasi yang seimbang.
- iii. Senang bergaul dan tingkah laku dapat dikawal.
- iv. Daya ingatannya kekal.
- v. Dapat bercakap dengan fasih dan petah serta memahami bahasa yang didengar.

Sehubungan itu, dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah, Kementerian Pendidikan Malaysia (1983), telah menyenaraikan 124 kemahiran membaca yang perlu dikuasai oleh murid-murid. Kemahiran-kemahiran ini dibahagikan kepada tiga bahagian besar iaitu:

1. Prabacaan
2. Bacaan Mekanis
3. Bacaan dan Pemahaman

Berdasarkan tiga bahagian yang dinyatakan, aktiviti prabacaan meliputi aktiviti pengamatan penglihatan, pengamatan pendengaran dan pergerakan tangan dan mata. Hal ini bermakna, terlebih dahulu murid-murid perlu dibiasakan dengan aktiviti yang dinyatakan sebelum diperkenalkan dengan abjad. Tugas mengajar dan belajar membaca akan menjadi lebih mudah apabila murid-murid didedahkan terlebih dahulu dengan konsep-konsep yang betul dan diperkenalkan dengan konsep-konsep yang mudah kepada konsep yang sukar, konsep yang umum kepada yang khusus.

Seterusnya kemahiran bacaan mekanis untuk murid-murid menguasai kemahiran membaca dan akhir sekali kemahiran bacaan dan pemahaman. Pemahaman merupakan tahap tertinggi dalam kemahiran membaca. Membaca seharusnya diikuti dengan memahami isi bacaan. Malah, ini merupakan kemahiran yang mesti dipelajari dan kemahiran ini tidak akan datang sendiri.

Pengamatan Penglihatan

Pengamatan penglihatan merupakan suatu proses penelitian atas sesuatu objek menggunakan deria mata. Hal ini dilakukan untuk membantu proses pembacaan murid-murid LINUS. Kemahiran mengamati objek perlu diajar dan dirangsang agar deria mata benar-benar berfungsi. Hal ini kerana kemahiran menggunakan deria dapat membantu proses PdP.

Aktiviti Pengamatan Penglihatan

Aktiviti pengamatan penglihatan bertujuan melatih keupayaan mata murid-murid untuk mengecam, membeza dan membanding bentuk-bentuk, gambar, benda-benda maujud dan sebagainya mengikut jenis, warna, saiz dan seumpamanya. Aktiviti ini merupakan asas penting untuk murid-murid LINUS sebelum mereka diperkenalkan dengan huruf yang pelbagai bentuk, rupa dan nama.

Murid-murid LINUS perlu dirangsang agar daya pengamatan penglihatan mereka mampu berkembang ke tahap maksimum. Kemahiran, pemilihan bahan PdP oleh guru mestilah berfokuskan keperluan dan keinginan murid-murid LINUS.

Contoh Aktiviti 1

Tajuk : Pergerakan mata dari kiri ke kanan

BBB : Benang bulu, LCD (satu meter sekumpulan)

Objektif : Guru / Murid dapat:

1. Mengesan murid-murid LINUS yang mempunyai masalah penglihatan.
2. Menyediakan murid dengan latihan penglihatan yang baik.
3. Melatih pergerakan mata untuk bersedia membaca dengan pergerakan mata yang betul.

Contoh Aktiviti 1:

1. Murid-murid duduk membentuk ladang kuda menghadap guru.
2. Murid-murid mengangkat tangan kanan dengan menunjuk satu arah serta melakukan pergerakan dari kiri ke kanan. Semasa membuat pergerakan tangan, mata murid-murid hendaklah mengikut arah gerakan tangan tersebut.

(Lakukan aktiviti ini beberapa kali secara kelas, kumpulan kecil dan individu)

* Murid menyanyi mengikut lirik dan melodi lagu “Goyang, goyang, goyang” melalui tayangan LCD.

* Lirik Lagu : Angkat tangan kanan, goyang, goyang, goyang
(melakukan pergerakan)

Angkat tangan kiri, goyang, goyang, goyang

- lirik boleh diubahsuai berdasarkan kreativiti guru.

3. Kemudian murid-murid memerhati garisan berwarna yang dibuat oleh guru mengikut arah dari kiri ke kanan di LCD.
4. Murid-murid melakukan aktiviti membuat garisan di udara mengikut pergerakan guru berulang kali.
5. Aktiviti ini juga boleh dibuat secara berpasangan. Murid A menggerakkan jarinya dari kiri ke kanan dan Murid B mengikut pergerakan yang dibuat dengan pergerakan mata. Mereka bertukar-tukar peranan.
6. Murid-murid diberikan keratan benang bulu satu meter sekumpulan. Benang itu ditegangkan di atas meja. Ahli kumpulan melakukan pergerakan mata dari kiri ke kanan mengikut benang bulu tersebut.
7. Aktiviti susulan:

Contoh: Guru meminta murid-murid menggerakkan mata untuk melihat dari penjuru atas sebelah kiri papan tulis ke penjuru atas sebelah kanan papan tulis. Melihat dari sisi kiri meja ke sisi kanan meja dan melihat dari kiri ke kanan pagar / tembok / tiang lampu yang terdapat di luar kelas.

Contoh Aktiviti 2

Tajuk : Pengumpulan gambar mengikut jenis dan kumpulan

BBB : Gambar kenderaan, gambar alatan dapur dan gambar barang permainan kanak-kanak – melalui komputer riba

Objektif : Guru / Murid dapat:

1. Mengecamkan empat objek mengikut jenis dan kumpulan.
2. Mengasingkan empat gambar mengikut kumpulan tertentu.
3. Mengumpulkan empat gambar mengikut warna tertentu.
4. Memilih empat gambar mengikut bentuk tertentu.

Contoh Aktiviti 2:

1. Murid-murid duduk dalam kumpulan kecil (tiga atau empat orang sekumpulan).
2. Murid memerhati tayangan *power point* gambar kenderaan, gambar alatan di dapur dan gambar barangan permainan kanak-kanak dan menyebut nama alatan tersebut dengan bimbingan guru.
3. Setiap kumpulan murid menerima pelbagai jenis gambar.
Contohnya dalam setiap kumpulan, murid-murid mendapat gambar kenderaan, gambar alatan di dapur dan gambar barangan permainan kanak-kanak.
4. Setiap kumpulan akan mengasingkan dan menghimpunkan gambar-gambar itu ke dalam kumpulan tertentu. Murid-murid menampal gambar-gambar tersebut pada kertas yang disediakan mengikut kumpulan masing-masing.
5. Wakil kumpulan akan menunjukkan hasil kerja, gambar-gambar yang telah dihimpunkan mengikut jenisnya kepada kelas.

Contoh kumpulan kenderaan dan kumpulan alatan permainan kanak-kanak adalah seperti berikut:



Gambar 1.1 Kumpulan kenderaan



Gambar 1.2 Kumpulan alatan permainan kanak-kanak

Contoh Aktiviti 3

Tajuk : Memadankan gambar haiwan yang sama

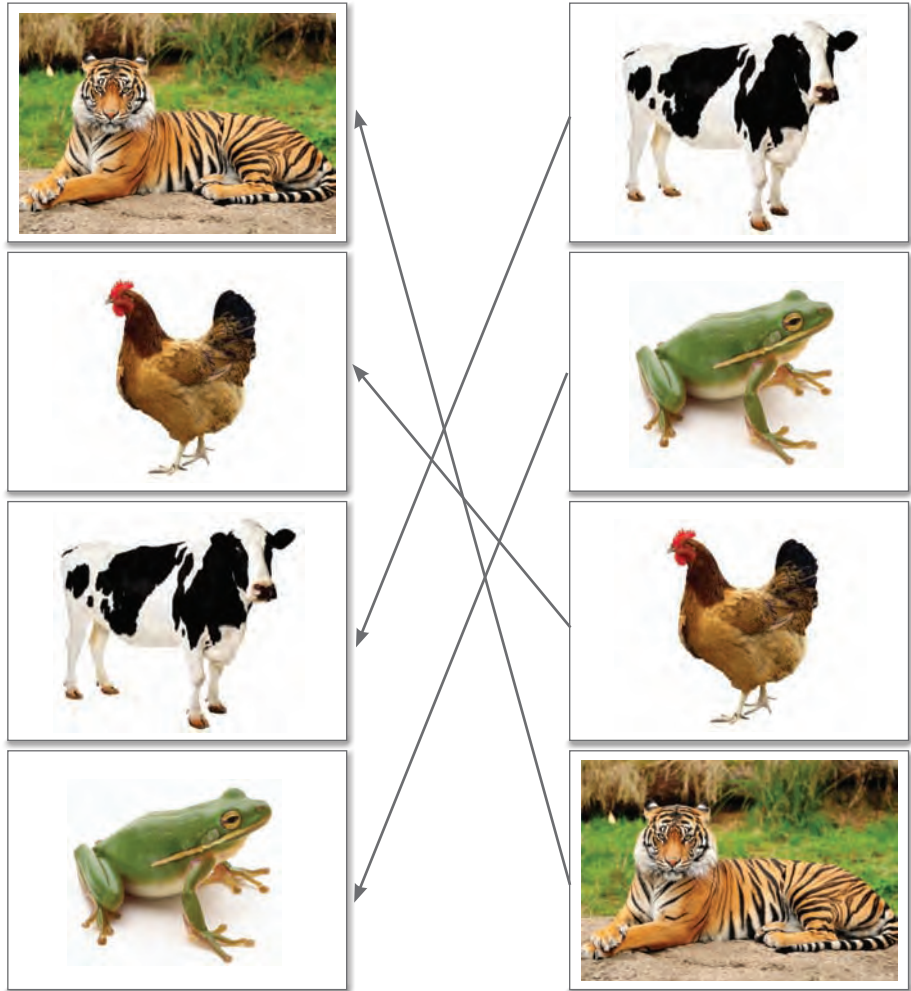
BBB : Kad imbasan gambar haiwan

Objektif : Guru / Murid dapat:

1. Menyebut nama lima jenis haiwan berdasarkan gambar pelbagai saiz.
2. Mengasingkan dua jenis gambar haiwan yang sama dan yang berlainan.
3. Menghimpunkan lima jenis gambar haiwan melalui aktiviti pengamatan.

Contoh Aktiviti 3:

1. Murid memerhati tayangan *power point* gambar haiwan dan menyebut nama haiwan tersebut dengan bimbingan guru.
2. Murid-murid diberi beberapa keping gambar haiwan seperti gambar harimau, lembu, ayam dan katak.
3. Murid-murid diminta menyebut nama-nama haiwan tersebut dan meniru bunyi haiwan tersebut seperti “aumm...” untuk harimau, “kok kok kok...” untuk ayam, “moo...” untuk lembu, “krok krok” untuk katak dan bunyi-bunyi haiwan lain sebagai kemahiran berfikir.
4. Murid-murid diminta meniru bunyi haiwan yang dipilih dan menampal gambar haiwan tersebut di papan tulis (gambar ditampal dalam dua baris seperti contoh yang ditunjukkan di bawah).
5. Murid-murid memadankan gambar yang sama misalnya gambar harimau dengan gambar harimau, gambar ayam dengan gambar ayam dan seterusnya.



Gambar 1.3 Memadankan gambar haiwan

Contoh Aktiviti 4

Tajuk : Memadankan warna

BBB : Kad imbasan pelbagai bentuk

Objektif : Murid dapat:

1. Mengenal lima warna pada kad imbasan pelbagai bentuk.
2. Menyebut lima warna yang ditunjukkan dengan betul.
3. Memadankan lima warna yang terdapat pada kad-kad imbasan pelbagai warna.

Contoh Aktiviti 4:

1. Murid-murid LINUS duduk membentuk bulatan dalam kumpulan kecil (bertiga atau berempat sekumpulan).
2. Setiap kumpulan mendapat kad imbasan pelbagai warna seperti warna merah, biru, kuning, hijau, hitam dan putih. Kad tersebut disediakan dalam pelbagai saiz dan perbagai bentuk.
3. Murid-murid diminta menunjukkan warna yang disebut guru dan warna yang disebut oleh beberapa murid-murid.
4. Setiap murid akan memilih kad mengikut warna yang disukai mereka.
5. Murid-murid akan mempamerkan kad pilihannya dengan menyebut warna kad itu.
6. Murid-murid yang memiliki kad warna yang disebutkan itu akan berjalan ke hadapan kelas untuk mempamerkan kad warna mereka dan menyebut warna tersebut beberapa kali dengan diikuti oleh kelas, kumpulan dan individu.
7. Murid memadankan kad warna yang dipilih dengan warna yang ditayangkan oleh guru melalui LCD.



Gambar 1.8 Kad imbasan pelbagai warna dan bentuk

Contoh Aktiviti 5

Tajuk : Buah-buahan yang sama warna

BBB : Buah-buahan maujud seperti buah epal, jambu batu, mangga, oren, rambutan, langsung, dan limau serta gambar buah-buahan tersebut

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut tiga nama buah-buahan yang sama warna.
2. Mengumpulkan tiga gambar buah-buahan yang ditunjukkan mengikut warna kad gambar yang diberi.

Contoh Aktiviti 5 :

1. Murid LINUS diberikan sebakul buah-buahan maujud iaitu buah epal, jambu batu, mangga dan limau. Empat orang murid mengambil sejenis buah setiap seorang. Mereka diminta menyebutkan warna buah tersebut. Ulangi aktiviti bersama murid-murid lain.
2. Kad gambar buah-buahan pelbagai warna ditampal pada papan tulis. Seterusnya, tiga orang murid LINUS mengambil sekeping kad gambar buah-buahan tersebut setiap seorang dan memadankan dengan warna buah maujud. Ulangi aktiviti bersama murid-murid lain.
3. Murid LINUS dibahagikan kepada empat kumpulan mengikut warna buah-buahan iaitu warna merah, hijau, oren dan kuning. Kumpulan

merah dikehendaki berlari mengikut arah tangan kanan guru apabila guru mengangkat tangan kiri yang memegang epal merah. Ulangi aktiviti untuk kumpulan lain, hingga setiap kumpulan dapat melakukan aktiviti.



Gambar 1.5 Pelbagai jenis buah

Aktiviti Tambahan

Tajuk: Padankan kami

Murid mengambil satu bongkah bentuk yang berbeza;

- saiz
- warna
- bentuk

bagi setiap satunya. Kemudian dipadankan dengan ruangan kosong yang sama dengan bentuk yang diambil. Padanan boleh dibuat di atas meja ataupun di papan tulis.

Aktiviti Pengamatan Pendengaran

Manusia normal dianugerahi Allah dengan sepasang telinga dan mulut yang mempunyai bibir, gigi dan lidah. Anugerah itu perlu dijaga kerana anggota itu sangat penting kepada manusia. Kemahiran mendengar amat penting kepada semua orang kerana kesilapan mendengar akan memberi kesan yang besar sama ada kepada orang yang bercakap mahupun kepada orang yang mendengar. Orang yang banyak bercakap, kurang mendengar biasanya mudah terlibat dalam masalah sama ada dalam bidang pekerjaan, perhubungan sesama rakan dan jiran mahupun dalam kehidupan.

Namun demikian, kajian mendapati murid-murid LINUS bukanlah normal sebaliknya mereka mengalami masalah pembelajaran (Nazariyah, 2013). Sebagai pendidik, guru perlulah memahami masalah tersebut mengikut tahapnya sama ada ringan atau berat seterusnya mengajar kemahiran mendengar kepada murid-murid LINUS tersebut. Kemahiran ini akan membantu murid fokus kepada pelajaran dan sebarang pekerjaan yang dilakukan. Sudah tentu kita tidak mahu melahirkan murid-murid yang bijak bercakap sahaja tetapi gagal dalam aktiviti mendengar.

Abd. Aziz (2000) menjelaskan bahawa mendengar merupakan asas dalam pembelajaran lisan. Oleh itu, kemahiran mendengar perlu diajar kepada murid-murid di sekolah agar mereka tidak salah menerima dan menyampaikan pesanan. Semakin tinggi pelajaran murid-murid itu, semakin penting kemahiran mendengar itu perlu dikuasai.

Berikut adalah beberapa aktiviti pengamatan pendengaran yang boleh dijadikan panduan untuk guru dalam melaksanakan kemahiran.

Contoh Aktiviti 1

Tajuk : Bunyi haiwan

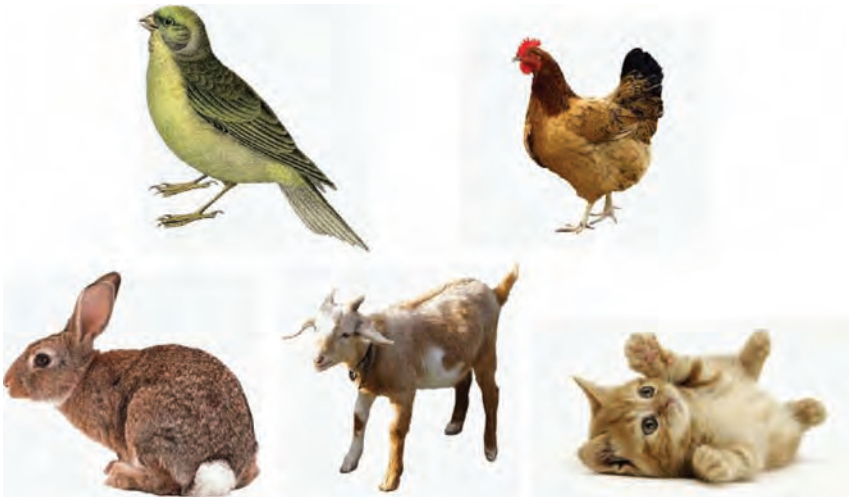
BBB : Slaid gambar haiwan dan pita rakaman

Objektif : Murid dapat:

1. Meniru empat bunyi haiwan yang diperdengarkan.
2. Menyebut bunyi empat haiwan yang ditayangkan.

Contoh Aktiviti 1:

1. Murid-murid memerhati *power point* gambar-gambar haiwan yang ditunjukkan oleh guru seperti gambar kucing, ayam, kambing, itik dan burung dan mendengar bunyi haiwan-haiwan tersebut. Kemudian kelas menceritakan pelbagai perkara berhubung haiwan-haiwan tersebut.
2. Murid-murid diminta meniru bunyi haiwan-haiwan itu seperti “meow...” (kucing), “kok kok kok kok...” (ayam), “bek...” (kambing), “kuek kuek.” (itik) dan “pit pit pit...” (burung).
3. Murid-murid dibahagikan kepada empat kumpulan untuk menguji pendengaran mereka dengan meniru bunyi haiwan-haiwan tersebut.
4. Murid-murid mendengar rakaman bunyi pelbagai jenis haiwan dan melakonkan sesuatu untuk melambangkan haiwan tersebut.
5. Wakil kumpulan diminta menyatakan nama haiwan tersebut manakala ahli kumpulan akan membunyikan bunyi haiwan tersebut.



Gambar 1.6 Beberapa jenis haiwan

Contoh Aktiviti 2

Tajuk : Siapa saya?

BBB : CD lagu 10 BUDAK HITAM dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Mendengar dengan teliti bait-bait lirik.
2. Menyanyikan lagu tersebut secara kelas, kumpulan dan individu.
3. Berbincang untuk menjawab soalan.

Contoh Aktiviti 2:

1. Kelas mendengar lagu 10 BUDAK HITAM menerusi LCD.

Lirik Lagu 10 BUDAK HITAM

10 Budak hitam main tepi jalan,
Satu kena langgar yang tinggal 9.

9 budak hitam main atas papan,
Satu sudah jatuh yang tinggal 8.

8 budak hitam makan sangat gelojoh,
Satu senak perut yang tinggal 7.

7 budak hitam main tanam-tanam,
Satu sudah lemas yang tinggal 6.

6 budak hitam makan buah kurma,
Satu tertelan biji yang tinggal 5.

5 budak hitam main lompat-lompat,
Satu patah kaki yang tinggal 4.

4 budak hitam main biji saga,
Satu masuk hidung yang tinggalah 3.
3 budak hitam main lembu tua,
Satu kena tanduk yang tinggalah 2.

2 budak hitam main lempar batu,
Satu bengkak kepala yang tinggalah 1.

1 budak hitam sangat susah hati,
Dia tak mahu makan akhirnya dia mati.

2. Murid menyanyi lagu secara kelas, kumpulan dan individu.
3. Murid-murid mendengar cerita guru berdasarkan lirik lagu.
4. Murid-murid berlakon mengikut lirik.
5. Murid menjawab soalan kefahaman.

Contoh soalan:

- Apakah yang terjadi kepada budak hitam yang memakan buah kurma?
Dia tertelan biji.
- Apakah yang terjadi kepada budak hitam yang sangat susah hati?
Budak hitam itu mati.

6. Murid menyanyi lagu tersebut dengan mempelbagaikan gaya bebas.

Contoh Aktiviti 3

Tajuk : Teka siapa saya

BBB : Tempurung kelapa, sudu, garfu, baldi, pinggan, gelas kaca, dan gelas plastik

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut nama tiga alat yang diketuk.

Contoh Aktiviti 3:

1. Guru meletakkan BBB ke dalam satu kotak di hadapan kelas (alatan tersebut perlu dirahsiakan / tidak boleh dilihat oleh murid-murid). Murid-murid mendengar guru mengetuk alatan seperti tempurung, sudu, garfu, baldi dan gelas di dalam kotak tersebut satu persatu. Murid-murid meneka bunyi alatan tersebut.
2. Beberapa orang murid mengetuk alatan itu berkali-kali, seperti yang guru tunjukkan. Setiap kali murid-murid mengetuk satu alatan misalnya tempurung, murid-murid lain akan menyebut nama alat / barang tersebut.
3. Murid-murid membezakan bunyi-bunyi ketukan dengan bahan membuat objek.
4. Murid-murid memandang ke belakang kelas, beberapa orang murid lain diminta mengetuk alatan yang disediakan di hadapan kelas satu-persatu dan murid-murid lain meneka alatan yang diketuk itu.



Gambar 1.7 Alat yang diketuk untuk menghasilkan bunyi

Aktiviti Pergerakan Jari, Tangan dan Mata

Aktiviti ini dapat meningkatkan kemahiran motor halus dan kognitif murid-murid. Jari-jari dan tangan mereka perlu dilatih untuk memudahkan mereka memegang pensel dan alatan seumpamanya apabila mula menulis nanti. Pelbagai aktiviti boleh dirancang oleh guru yang melibatkan pergerakan jari, tangan dan mata bagi membiasakan mereka dengan aktiviti menulis.

Contoh Aktiviti 1

Tajuk : Membuat bentuk kuih-muih menggunakan doh tepung

BBB : Doh tepung, benda maujud beberapa jenis kuih-muih

Objektif : Murid dapat:

1. Menggerakkan jari dan tangan serta koordinasi mata sebelum mula menulis.
2. Menghasilkan tiga bentuk kuih.

Contoh Aktiviti 1:

- * Murid menonton slot memasak menggunakan doh oleh tukang masak profesional melalui LCD.
1. Kelas dibahagikan kepada kumpulan kecil, bertiga atau berempat sekumpulan.
 2. Setiap kumpulan murid-murid diberikan doh tepung pelbagai warna.
 3. Murid-murid melihat dan menyebut nama kuih-muih (bahan maujud) yang ditunjukkan guru.
 4. Murid-murid memerhatikan demonstrasi oleh guru, cara membuat kuih karipap, donat dan kek menggunakan doh mengikut langkah dan ansur maju.
 5. Murid-murid membentuk kuih-muih daripada doh seperti yang ditunjukkan dengan bantuan / bimbingan guru.



Gambar 1.8 Kuih-muih daripada doh

Contoh Aktiviti 2

Tajuk : Kolaj - gambar haiwan

BBB : LCD, gambar haiwan, potongan kertas pelbagai warna, lukisan gambar haiwan, gam dan gunting

Objektif : Murid dapat:

1. Menampal kertas warna pada gambar lukisan haiwan.
2. Menghasilkan satu kolaj gambar haiwan.

Contoh Aktiviti 2:

- * Murid menonton rakaman proses penghasilan kolaj yang telah dibuat guru menerusi LCD.
1. Murid-murid melihat gambar haiwan yang ditunjukkan oleh guru menggunakan kaedah pandang dan sebut.
 2. Murid-murid mendengar penerangan guru tentang cara-cara menampal cebisan kertas warna yang sudah digunting bersaiz kecil pada lakaran haiwan yang diberi.
 3. Murid-murid membuat kolaj, dengan menampal daun kering, pasir dan kertas warna yang telah dipotong kecil.
 4. Hasil kerja murid-murid dipamerkan di sudut bahasa.



Gambar 1.9 Kolaj - gambar zirafah

Contoh Aktiviti 2

Tajuk : Pergerakan jari dan tangan

BBB : LCD lirik lagu "Kalau Rasa Gembira"

Objektif : Murid dapat:

1. Melakukan pergerakan jari dan tangan (tepek tangan dan petik jari) mengikut lirik lagu.
2. Melakukan gerakan menulis menggunakan hujung jari telunjuk di belakang kawan.
3. Menulis huruf di udara menggunakan jari.

Contoh Aktiviti 3:

1. Murid-murid menonton video lagu "Kalau Rasa Gembira" melalui LCD

Lirik lagu:

Rangkap 1: Kalau rasa gembira tepuk tangan (3 X tepuk),
Kalau rasa gembira tepuk tangan (3 X tepuk),
Kalau rasa gembira beginilah caranya,
Kalau rasa gembira tepuk tangan (3 X tepuk)

Rangkap 2: Kalau rasa gembira petik jari (3 X petik jari)
(Seperti rangkap 1 tetapi dengan perubahan petik jari)

Rangkap 3: Kalau rasa gembira hentak kaki (3 X hentak kaki)
(Seperti rangkap 1 tetapi dengan perubahan hentak kaki)

2. Murid-murid diminta mengikut guru menyanyi sambil melakukan pergerakan bertepuk tangan, memetik jari dan menghentak kaki.
3. Murid-murid melakukan aktiviti secara berpasangan. Mereka diminta menulis huruf dan bentuk di belakang kawan, di atas tapak tangan kawan secara bergilir-gilir menggunakan hujung jari telunjuk. Misalnya, guru meminta murid-murid menulis huruf 'o', 'i', 'u', membentuk anak panah ke kanan, dan membentuk segi empat di belakang kawan.
4. Pasangan murid-murid itu perlu meneka huruf dan bentuk yang dibuat dengan menulis semula huruf atau bentuk itu menggunakan jari telunjuk di udara atau atas meja.

Contoh Aktiviti 4

Tajuk : Pertandingan golek bola berkumpulan

BBB : Bola kecil pelbagai saiz

Objektif : Murid dapat:

1. Melakukan pergerakan menggolek bola dengan menggunakan jari.
2. Melakukan pergerakan jari dan tangan yang betul semasa menggolek bola.

Contoh Aktiviti 4:

1. Kelas dibahagikan kepada empat kumpulan yang dinamai Kumpulan A, Kumpulan B, Kumpulan C dan Kumpulan D.
2. Murid-murid Kumpulan A akan menggolekkan bola dengan menggunakan tangan menuju ke Kumpulan B. Seterusnya murid-murid Kumpulan C akan menggolek bola menuju ke Kumpulan D.
(Jarak antara kumpulan – tiga meter)
3. Murid-murid daripada kedua-dua kumpulan akan bertanding menggolek bola menggunakan jari. Bola pelbagai saiz digunakan.

Contoh Aktiviti 5

Tajuk : Rumah idaman saya

BBB : Pasir di dalam kotak, ranting kayu

Objektif : Murid dapat:

1. Melakar rumah idaman di atas pasir menggunakan kreativiti sendiri.
2. Membina rumah idaman dengan menggunakan ranting kayu.

Contoh Aktiviti 5:

- * Murid menonton gambar-gambar istana pasir melalui LCD (www.bing.com/images)

Menonton video pembinaan istana pasir (www.youtube.com)

1. Murid-murid dibekalkan dengan sekotak pasir.
2. Murid-murid mendengar penerangan guru dan tunjuk cara melakar rumah di atas pasir.
3. Murid-murid meletakkan ranting kayu membentuk rumah di atas pasir.
4. Murid-murid bercerita tentang rumah idaman mereka kepada kelas.

Aktiviti Tambahan

Tajuk: Mari Menjahit

Murid-murid LINUS menggunakan benang bagi menyambungkan kepingan kad gerabak kereta api yang dilubangkan. Setelah selesai menjahit, murid-murid telah menghasilkan sebuah kereta api kertas yang bersambung-sambung. Guru boleh bercerita menggunakan pendekatan Didik Hibur menggunakan kereta api kad yang telah siap.



Tujuan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP)

Terlalu banyak tujuan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa. Hal ini bergantung kepada niat dan keperluan individu berkenaan. Dalam konteks di sekolah, murid-murid membaca untuk mendapatkan maklumat atau fakta berkaitan tajuk dan kemahiran yang dipelajari, memahami fakta tersebut dan yang paling utama fakta itu dapat dicurahkan dalam kertas peperiksaan supaya mendapat keputusan cemerlang. Bagi murid LINUS pula, kemahiran menggunakan anggota badan dapat membantu mereka menguasai kemahiran asas mendengar, memerhati, menyebut dan seterusnya membolehkan mereka celik huruf. Murid-murid yang tidak celik huruf dan tidak mampu membaca menyebabkan hidup mereka tidak lengkap kerana membaca merupakan jalan utama untuk mencapai kejayaan.

Secara ringkasnya tujuan utama kemahiran membaca, supaya murid-murid dapat mengenal dan membezakan setiap huruf dan perkataan seterusnya dapat membaca serta memahami pelbagai bahan bacaan yang dikehendaki. Orang yang buta huruf akan menghadapi pelbagai masalah lebih-lebih lagi dalam menghadapi dunia tanpa sempadan pada masa kini.

Antara tujuan PdP bacaan adalah:

1. Murid-murid boleh mengenali dan membezakan huruf-huruf, menyebut nama dan membunyikan huruf.

2. Murid-murid boleh membaca dengan sebutan, nada dan intonasi yang betul serta sesuai.
3. Melatih murid-murid membaca senyap dan memahami isi bahan yang dibaca itu serta dapat menyatakan semula kandungan yang dibaca dengan betul.
4. Menggunakan bahasa yang betul dan tepat secara lisan mahupun bertulis.
5. Mempunyai ilmu pengetahuan yang luas tentang pelbagai perkara serta dapat digunakan sama ada dalam peperiksaan, penulisan mahupun semasa berkomunikasi dalam masyarakat.
6. Menanam sikap membaca sebagai satu budaya masyarakat. Dengan cara ini dapat mengisi masa lapang murid-murid dengan perkara yang berfaedah.
7. Menambah pengetahuan dalam pelbagai bidang ilmu selaras dengan kehendak zaman pada masa kini.
8. Dapat menuturkan ayat yang gramatis, memahami maknanya dan meluaskan kosa kata murid-murid.

Faktor Mempengaruhi Pembelajaran Bacaan

1. Perkembangan persepsi guru – memahami murid bukan murid yang terpaksa memahami guru
2. Perkembangan intelek – dipacu oleh ibu bapa di rumah, guru-guru di sekolah, masyarakat dalam komuniti serta media cetak dan elektronik
3. Latar belakang dan pengalaman sendiri murid-murid – termasuk latar ibu bapa dan pendidikan mereka
4. Kemahiran membeza melalui pendengaran dan penglihatan – perlu dipacu guru melalui pelbagai aktiviti yang menyeronokkan dan berpusatkan murid
5. Perkembangan bahasa / perkembangan pancaindera – dipupuk dan dirangsang dari kecil
6. Taraf kesihatan – perlu dirujuk kepada pakar
7. Sikap dan motivasi – murid perlu dimotivasikan agar berlaku perubahan sikap

8. Perkembangan sosial dan emosi – diperoleh melalui pergaulan sihat di rumah, di sekolah dan dalam komuniti
9. Kaedah, teknik dan prosedur pengajaran – berpusatkan murid, menyeronokkan (didik hiburan, berasaskan ICT)

Pihak Pusat Perkembangan Kurikulum Kementerian Pendidikan Malaysia (2006) telah mengenal pasti kemahiran prabacaan seperti yang berikut. Kemahiran ini dinyatakan secara umum, namun terserlah kepada kebijaksanaan guru untuk mengimplimentasikan bersesuaian dengan latar murid, status ekonomi, status sosial dan status pendidikan keluarga murid.

1. Kemahiran melihat iaitu mengenal pasti bentuk-bentuk yang sama dan berbeza.
2. Kemahiran mendengar iaitu mengenal pasti bunyi-bunyi yang sama dan berbeza.
3. Kemahiran menghubungkan bentuk huruf dan bunyi.
4. Kemahiran mengenal semua huruf.
5. Kemahiran menggabungkan huruf bunyi menjadi suku kata dan suku kata menjadi kata yang bermakna.
6. Kemahiran mencerakinkan bentuk kata kepada suku kata seterusnya huruf dan bunyi.
7. Kemahiran pengamatan bentuk-bentuk yang sama dan berbeza yang membandingkan perbezaan makna.
8. Kemahiran lokomotor, bukan lokomotor dan koordinasi anggota badan (mata, tangan dan kaki) boleh mengukuhkan penglihatan dan pengamatan murid-murid.

Catatan Tambahan Prabacaan

Banyak ibu bapa mahu anak-anaknya pandai untuk membaca sebelum mereka menjejaskan kaki ke alam persekolahan. Guru-guru pula mahu sekurang-kurangnya murid-murid yang masuk ke sekolah (Tahun 1), sudah mengenali huruf, dapat membentuk suku kata dan mengeja perkataan. Harapan ini terbeban

di atas bahu murid-murid itu. Tanpa kedua-dua pihak menyedari bahawa adakah murid-murid mereka atau murid-murid Tahun 1 ini sudah bersedia untuk mengenal huruf, membatang suku kata, menyebut perkataan seterusnya membaca dengan lancar. Namun yang nyata, ada murid yang dapat membaca dengan cepat dan ada yang lambat menguasai kemahiran ini. Kemahiran membaca ini bergantung kepada pelbagai faktor.

Antara faktor itu termasuklah:

- Persekitaran

Ini meliputi rumah tempat kediaman yang memiliki ruang rekreasi, ruang riadah, selain bilik tidur, ruang tamu, ruang dapur yang kondusif atau boleh merangsang kanak-kanak untuk membaca.

- Rakan / teman berbual

Siapa sahaja yang bersama kanak-kanak itu akan menjadi ikutan atau menjadi idolanya. Mereka akan melihat dan meniru tingkah laku dan perbuatan idolanya. Sekiranya rakan dan teman berbual ini sentiasa menunjukkan sikap positif yang dapat merangsang minat membaca, kanak-kanak tersebut akan berpotensi untuk pandai membaca sebelum mereka masuk ke Tahun 1.

- Amalan makanan dan pemakanan

Makanan seimbang sangat penting dalam tumbesaran fizikal kanak-kanak. Keperluan badan seperti protein, karbohidrat dan mineral akan mempengaruhi secara tidak langsung pertumbuhan kecerdasan dan kecerdasan. Kestabilan zat makanan dalam badan akan membantu mereka menguasai semua kemahiran termasuk kemahiran membaca.

Aktiviti Prabacaan

Terdapat pelbagai aktiviti prabacaan yang boleh dilaksanakan agar dapat membantu murid-murid sebelum mereka mula mengenal lambang-lambang huruf, menyebut huruf, membentuk dan menyebut suku kata, membentuk dan menyebut perkataan serta membaca ayat-ayat mudah. Aktiviti-aktiviti ini dapat membantu guru untuk mengajar membaca secara sistematik dan berkesan.

Pemilihan aktiviti haruslah sesuai berdasarkan fokus tertentu. Antara perkara yang perlu diberi perhatian termasuklah:

- (a) Objektif – Aktiviti yang dirancang mesti ke arah mencapai objektif. Satu langkah atau beberapa langkah boleh digunakan oleh guru untuk murid menguasai satu objektif. Tiada had langkah yang dirancang oleh guru walaupun guru terpaksa melaksanakan tiga langkah untuk mencapai satu objektif. Cuma langkah-langkah tersebut perlu divariasikan dari segi teknik, pendekatan, bahan dan lembaran kerja dalam PdP.
- (b) Kebolehan – Langkah yang diatur perlu sesuai dengan kebolehan murid-murid. Guru telah memiliki data prestasi murid. Data tersebut menunjukkan beberapa tahap kebolehan murid. Biasanya ada tiga tahap kebolehan iaitu baik, sederhana dan lemah. Namun, ada kalanya memiliki tahap baik dan sederhana sahaja. Aktiviti yang dirancang guru haruslah berbeza mengikut tahap ini. Begitu juga dengan Lembaran Kerja yang disediakan mengikut tahap-tahap tertentu.
- (c) Alatan – Alatan yang digunakan dalam PdP juga harus berbeza antara langkah-langkah dalam PdP. Selain berbeza mengikut langkah, guru juga harus membezakan alatan mengikut tahap. Alatan yang boleh dipegang dan berbentuk tiga dimensi atau bahan maujud merupakan bahan terbaik dalam PdP. Selain itu, warna dan saiz alatan juga perlu diambil perhatian oleh guru.
- (d) Didik Hibur – Pendekatan Didik Hibur iaitu bermain sambil belajar merupakan strategi pengajaran yang berkesan. Oleh hal demikian, kebijaksanaan guru mempelbagaikan pendekatan Didik Hibur sangat membantu pencapaian murid-murid dalam pelajaran.

Konsep Membaca

Terdapat pelbagai definisi tentang membaca. Atan Long (1981) menyatakan proses membaca yang melibatkan kebolehan mengenal lambang-lambang dan menterjemah lambang-lambang itu semula kepada bunyi suara dan memahami makna atau tanggapan yang disampaikan oleh tulisan itu.

Raminah dan Rahim (1986) mendefinisikan bahawa membaca sebagai menggabungkan beberapa kemahiran iaitu kemahiran penglihatan yang diskriminatif (untuk mengenal dan membezakan bentuk-bentuk huruf), kemahiran mengingat, mendengar dan membezakan bunyi-bunyi dengan tepat dan jelas, menyebut bunyi-bunyi yang dilambangkan oleh huruf-huruf, menggabungkan penyebutan bunyi-bunyi itu untuk membentuk perkataan dan berkebolehan pula memindahkan lambang-lambang yang dibacanya itu kepada sistem saraf pusat untuk menterjemah dan memahami apa yang dibacanya.

Bagi Zulkifley (1994), kemahiran membaca tidak akan dimiliki oleh seseorang murid melainkan setelah mereka mampu melakukan proses-proses: mengenali dan membezakan fonem-fonem yang terdapat dalam sesuatu bahasa, menggabungkan simbol-simbol fonem untuk membentuk perkataan dan memindahkan lambang-lambang yang dibacanya itu kepada sistem saraf untuk diterjemahkan (kepada bunyi-bunyi bahasa yang diwakili oleh simbol-simbol fonem) dan difahami apa yang dibaca.

Pumfrey (1977) berpendapat, membaca bukanlah hanya bersifat mekanikal iaitu membunyikan huruf-huruf yang dicetak dan menjawab beberapa soalan tentang apa yang dibaca, tetapi membaca mempunyai fungsi yang lebih jauh. Kemahiran membaca merupakan satu proses yang memerlukan seseorang itu menterjemahkan lambang-lambang tulisan kepada lambang-lambang bunyi serta memahami makna dan buah fikiran yang hendak disampaikan oleh seseorang penulis itu.

Seseorang murid-murid yang boleh memindahkan tulisan kepada suara, walau bagaimana lancar sekalipun, jika tidak memahami apa yang disuarakan maka murid-murid itu tidaklah boleh dianggap sebagai pandai membaca (Kamarudin, 1988). Oleh yang demikian, dapatlah disimpulkan secara ringkasnya, seseorang yang boleh membaca tetapi tidak memahami isi bacaan itu serta tidak mampu menterjemahkannya secara tepat dan betul sama ada secara lisan mahupun bertulis bolehlah dikategorikan sebagai tidak pandai membaca. Perkara ini amat penting kepada murid-murid kerana ini dapat membantu mereka dalam pelajaran terutamanya apabila mereka menghadapi peperiksaan.

Konsep Prabacaan

Konsep prabacaan merupakan kemampuan dan tahap kesediaan seseorang untuk menerima pengajaran dari segi mental, emosi dan fizikal. Betts (1957) berpendapat bahawa kesediaan dari segi mental, emosi dan fizikal untuk mengekalkan aktiviti membaca merupakan faktor yang signifikan di sekolah menengah dan sekolah rendah dalam masyarakat moden. Bagi Kamorcarx dan Lee (1943), setiap peringkat membaca merupakan langkah ke arah kesediaan membaca pada peringkat bacaan selanjutnya.

Tahap kemampuan dan kesediaan membaca ini melibatkan aktiviti sebelum sesuatu peringkat bacaan dimulakan sama ada pada peringkat mendirikan asas, mengukuhkan asas sehingga ke peringkat yang lebih tinggi lagi. Oleh itu, konsep kesediaan membaca meliputi pengajaran kemahiran-kemahiran sebelum membaca dan merangkumi setiap kemahiran membaca secara khusus dan berterusan. Perkara ini bermakna, telah wujud kesediaan psikomotor dan kognitif seseorang murid-murid itu untuk diajar membaca secara formal. Kesediaan ini diperoleh melalui pengalaman mereka berinteraksi dengan bahan-bahan bacaan yang ada di sekitar mereka.

Syed Abu Bakar (1994), mengkategorikan aktiviti kesediaan membaca kepada dua iaitu peringkat prabacaan dan peringkat bacaan. Beliau menyatakan jika tahap kesediaan membaca tidak dicapai terlebih dahulu, usaha untuk mengajar kemahiran membaca bukan sahaja sia-sia malah boleh menimbulkan kesan yang amat buruk kepada kanak-kanak, ibu bapa dan guru.

Prabacaan merupakan suatu tempoh menyediakan murid-murid untuk membaca. Dalam hal ini, Raminah dan Rahim (1987) menjelaskan bahawa peringkat kesediaan membaca adalah satu peringkat apabila faktor persekitaran, keadaan mental dan tubuh badan telah menyediakan murid-murid untuk menerima pengajaran bacaan. Ini ditegaskan oleh Khadijah Rohani (dalam Koh Boh Boon 1984), bahawa tahap keupayaan dan penggunaan bahasa seorang anak itu bergantung kepada minat, daya pemusatan, corak komunikasi dan jenis interaksi yang didapati oleh anak tersebut di rumah sebelum mereka melangkah ke alam persekolahan.

Justeru, Syed Abu Bakar (1994) berpendapat kesempurnaan pencapaian semua pecahan kemahiran prabacaan ini bergantung kepada faktor-faktor dalaman individu yang disebut sebagai kematangan. Ini bermakna, sebelum murid-murid diajar membaca mereka perlu bersedia dari segi mental, emosi dan fizikal untuk menerima sesuatu pengajaran.

Kesediaan dari segi mental bermaksud murid-murid dikenal pasti berupaya untuk mengingat dan memahami perkara yang diberitahu serta mampu menyampaikan pula perkara itu dengan betul kepada orang lain. Dari segi emosi pula, mereka dapat dilihat berminat dan seronok dengan bahan-bahan bacaan.

Misalnya mereka berpura-pura membaca buku menggunakan ayatnya sendiri, meminta ibu, ayah atau adik beradiknya untuk membacakan buku yang diminati atau membacakan terjemahan yang tertera pada skrin televisyen dan gemar mendengar cerita. Dilihat dari sudut fizikal pula, alat-alat sebutannya berupaya menghasilkan bunyi-bunyi yang diajarkan, matanya dapat mengecam bentuk-bentuk serta boleh mengecam dan membezakan pelbagai bunyi yang diperdengarkan.

Selain itu, faktor persekitaran juga turut memainkan peranan penting sebelum murid-murid ini bersedia untuk membaca. Biasanya murid-murid akan didedahkan dengan pelbagai jenis bahan yang merangsang mereka untuk membaca seperti melihat pelbagai jenis gambar. Turut membantu adalah dengan cara membawa mereka keluar untuk melihat alam sekeliling dan pelbagai aktiviti berkaitan, membantu mereka lebih bersedia untuk membaca lebih cepat berbanding murid-murid yang sebaya dengannya. Justeru itu, ada murid-murid yang mampu membaca seawal usia empat tahun lagi dan ada yang lambat. Keadaan ini bergantung kepada kesediaan murid-murid untuk menerima pelajaran.

Peringkat prabacaan meliputi kemahiran pengamatan penglihatan, pengamatan pendengaran, aktiviti pergerakan tangan dan mata, koordinasi psikomotor, latihan menajamkan daya ingatan dan latihan bahasa pertuturan. Guru-guru berkenaan perlu menggunakan kreativiti mereka agar murid-murid telah bersedia secukupnya sebelum diajar membaca. Ibu bapa juga memainkan peranan utama untuk merangsang murid-murid bersedia untuk membaca.

Jelaslah di sini bahawa peringkat prabacaan merupakan suatu tahap penting yang perlu dilalui oleh murid-murid sebelum mereka mula membaca. Oleh itu, mengajar pembacaan tanpa melalui fasa persediaan dan tahap yang sepatutnya boleh memberi kesan negatif terhadap pembelajaran murid-murid seterusnya.

Objektif Aktiviti Prabacaan

Aktiviti prabacaan dilaksanakan supaya kanak-kanak dapat menguasai beberapa kemahiran seperti yang telah dikenal pasti oleh Pusat Perkembangan Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia. Antaranya adalah seperti yang berikut:

1. Membantu kanak-kanak menguasai kemahiran melihat iaitu mengenal pasti bentuk-bentuk yang sama dan berbeza.
2. Memastikan kanak-kanak menguasai kemahiran mendengar iaitu mengenal pasti bunyi-bunyi yang sama dan bunyi-bunyi yang berbeza.
3. Membantu kanak-kanak supaya dapat mencapai kemahiran untuk menghubungkan bentuk huruf dan bunyi.
4. Memastikan kanak-kanak dapat mengenal dan menyebut semua huruf kecil dan huruf besar serta dapat membezakannya.
5. Menguasai kemahiran menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata dan suku kata menjadi kata yang bermakna.
6. Boleh menyebut suku kata tertutup dan terbuka.
7. Dapat memahirkan mereka mencerakinkan bentuk kata kepada suku kata dan seterusnya huruf dan bunyi.
8. Dapat menguasai kemahiran pengamatan bentuk-bentuk yang sama dan bentuk-bentuk yang berbeza.
9. Memastikan kanak-kanak mempunyai kemahiran gerak motor dan laku tangan bagi mengukuhkan penglihatan dan pengamatan.

Faedah Aktiviti Prabacaan

Aktiviti prabacaan memberi pelbagai faedah kepada kanak-kanak pada peringkat awal mereka mengenal aktiviti membaca. Antara faedah yang diperoleh mereka ialah:

1. Murid-murid dapat mencapai kemahiran dan memahami proses membaca dengan baik, menarik dan teratur.
2. Dapat mengukuhkan kemahiran yang telah mereka capai dan membantu mereka menjadi pembaca yang cekap dan berdikari.
3. Proses pembacaan lebih mudah diterima dan mampu menguasai pelajaran lebih baik.
4. Tertarik pada bahan bacaan dan mahir membaca pada usia muda.
5. Lebih berkeyakinan untuk memulakan alam persekolahan dengan adanya kemahiran asas iaitu membaca. Hal ini kerana, kebanyakan murid-murid akan berasa rendah diri sekiranya tidak kenal huruf apabila memasuki alam persekolahan.
6. Memupuk minat dan keinginan murid-murid untuk membaca.
7. Dapat membaca dengan cepat dan lancar apabila mereka meneruskan pelajaran ke peringkat seterusnya di sekolah.

Faktor yang Mempengaruhi Kesediaan Membaca

1. Keadaan fizikal

- Penglihatan
- Pendengaran
- Pertuturan
- Umur
- Jantina

2. Pengalaman dan persekitaran
 - Pendedahan bahan bacaan di rumah
3. Emosi dan motivasi
 - Gembira / sedih
 - Berani / takut
 - Mahu / enggan
4. Kecerdasan dan perkembangan kognitif
 - Daya kecerdasan
 - Kebolehan mental secara keseluruhan
5. Ibu bapa
 - Keprihatinan akan anak / jagaan
 - Kolaboratif dengan warga sekolah
 - Memahami anak / jagaan

2

Bengkel Asas Membaca Kaedah Fonetik

Bengkel Asas Membaca Kaedah Fonetik

- Latihan Menyembunyikan Huruf dan Asosiasi Benda dengan Bunyi Huruf.
- Latihan Membedakan Suku Kata dan Perkataan.
- Latihan Membaca Frasa dan Ayat.
- Latihan Menggunakan Bahan Bantu Belajar (BBB) untuk Melaksanakan Kaedah Fonetik.

Pengenalan

Kaedah ini dikenal sebagai kaedah lisan atau kaedah reform dan berkait rapat dengan kaedah terus. Pengajaran mengikut kaedah ini dimulakan dengan latihan pendengaran, diikuti dengan latihan penyebutan, iaitu bermula daripada penyebutan bunyi, kata, frasa dan ayat. Ayat-ayat itu akhirnya digabungkan menjadi dialog atau cerita. Sementara itu, dalam dialog atau cerita tersebut, yang digunakan bukanlah sistem ejaan tetapi simbol-simbol fonetik.

Fonetik ialah kajian terhadap bunyi fizikal percakapan manusia. Fonetik ini berkaitan dengan sifat fizikal bunyi (fon) atau proses penghasilan fisiologi, penerimaan auditori dan persepsi neurofizika. Terdapat empat jenis fonetik yang biasa dibincangkan oleh pengkaji bahasa ketika mengajar membaca seperti yang berikut:

- i. Fonetik artikulasi / penghasilan bunyi – berkenaan penghasilan bunyi percakapan, kedudukan atau bentuk alat dan daerah artikulasi ketika bunyi terhasil.
- ii. Fonetik akustik- berkenaan sifat akustik percakapan seperti gelombang bunyi, frekuensi, kekerapan dan harmoni bunyi.
- iii. Fonetik auditori- berkenaan dengan persepsi bunyi yang diterima masuk ke gegendang telinga seterusnya ditafsirkan oleh otak.
- iv. Fonetik forensik- kegunaan ilmu fonetik (sains percakapan) bagi tujuan forensik (perundangan).

Belajar membaca mengikut kaedah fonetik melibatkan satu proses. Proses itu bermula dengan memperkenalkan bunyi secara sistematik:

- (a) Murid-murid perlu tahu bunyi huruf agar mereka dapat menyebut bunyi dan mengingat bunyi huruf yang dipelajari.
- (b) Murid-murid perlu mengenal pasti huruf–kenal bentuk, rupa dan cara menulis huruf tersebut.
- (c) Murid-murid dapat menghubungkan bunyi dengan huruf yang mewakili bunyi tersebut.

Selain itu, terdapat beberapa susun tugas yang perlu dilakukan oleh pembaca secara umumnya. Hal ini menyentuh peringkat dan jenis pemikiran yang mana meletakkan literasi di peringkat satu dan jenis pemikiran pula meliputi pengamatan tentang bentuk, bunyi dan makna perkataan Marohaini (1999). Susun tugas yang dimaksudkan adalah seperti yang berikut:

- i. Mengecam atau mengenal lambang atau kata yang dilihat.
- ii. Mengaitkan lambang atau kata itu dengan bunyi atau makna.
- iii. Menterjemahkan makna kata itu dengan mengaitkannya dengan apa yang telah sedia ada di kepala.
- iv. Mengumpul dan mencantumkan idea, perkataan dan ayat sehingga menjadi sebuah idea yang lengkap.
- v. Mencuba menghuraikan atau menjelaskan idea yang didapati kepada diri sendiri, kawan, guru atau ibu bapa.

Kaedah ini menekankan hubungkait antara huruf-huruf atau bunyi-bunyi huruf yang mewakili sesuatu objek atau kata. Hal ini demikian kerana kajian menunjukkan bahawa otak manusia membaca dengan membunyikan bunyi huruf dan bukannya membunyikan huruf tersebut. Memandangkan sebutan kata dalam bahasa Melayu terbit secara langsung daripada gabungan bunyi-bunyi huruf, maka mengajar membaca dengan menggunakan kaedah fonetik adalah antara yang terbaik.

Kaedah fonetik hanya mensyaratkan murid-murid mengenal dan mengingat bunyi 26 vokal dan konsonan Melayu. Kaedah ini berbeza dengan kaedah suku kata kerana murid-murid perlu mengenal berpuluh-puluh pola suku kata yang sangat membebankan mereka. Berikut dinyatakan bunyi 26 abjad Melayu:

/a/ = eee	/b/ = beh	/c/ = ceh	/d/ = deh
/e/ = iii	/f/ = feh	/g/ = geh	/h/ = heh
/i/ = ee'h	/j/ = jeh	/k/ = keh	/l/ = leh
/m/ = meh	/n/ = neh	/o/ = ooo	/p/ = peh
/q/ = qeh	/r/ = reh	/s/ = seh	/t/ = teh
/u/ = uuu	/v/ = veh	/w/ = weh	/x/ = xeh
/y/ = yeh	/z/ = zeh		

Jadual 2.1 Bunyi konsonan Melayu

Peringatan:

Vokal e dalam abjad Melayu membawa dua bunyi iaitu /e/ = 'iii' (e taling – enak) dan /e/ = 'e' yang ditulis ə dalam bidang fonetik (e pepet – emak)

Biar apa pun pendekatan dan kaedah yang dijalankan, halangan dalam pembelajaran dan pengajaran bacaan membuatkan tidak ada satu kaedah pun yang dikatakan terbaik. Hal ini kerana banyak lagi faktor yang menjadi halangan kepada murid-murid seperti persekitaran, sosioekonomi, pengaruh rakan sebaya dan faktor rangsangan yang tidak membantu.

Antara halangan minat membaca dalam kalangan murid-murid telah dapat dikesan iaitu:

- i. Tidak dapat membezakan bentuk huruf, kedudukan semasa menulis, turutan abjad dan sebutan huruf yang dilihat serta mengingat ciri dan atribut huruf.
- ii. Tidak dapat mengaitkan sebutan setiap abjad apabila diadun membentuk suku kata dan perkataan.
- iii. Gangguan pengamatan penglihatan yang bercelaru apabila melihat perkataan tersusun rapi.
- iv. Gagal membezakan bunyi huruf dalam perkataan kerana abjad tidak berkaitan langsung dengan sebutan.
- v. Keliru dengan huruf-huruf yang hampir sama bentuk seperti b/d dan p/q.

Bagi melicinkan lagi perjalanan pembelajaran dan pengajaran, perkara-perkara berikut adalah dilarang sewaktu mengajar membaca:

- i. Elakkan mengajar nama-nama huruf – contohnya “bi” untuk huruf /b/ dan “el” untuk huruf /l/, kerana murid-murid yang tahu nama-nama huruf tidak semestinya dapat membaca, malah mengenal huruf a, b, c adalah halangan pertama membaca
- ii. Elakkan mengajar anak mengeja-eja huruf pada perkataan-perkataan yang dilihat kerana mengeja melibatkan dua proses iaitu menyebut nama huruf dan membatang pola-pola ejaan.
- iii. Elakkan mengajar anak mengenal bunyi huruf sambil mengenal nama huruf sekali gus. Contoh: mengenal bunyi “bi” dan mengenal huruf /b/ kerana murid-murid tidak perlu tahu nama huruf untuk membaca.
- iv. Elakkan mengajar huruf-huruf besar dahulu kepada murid-murid kerana huruf besar tidak penting kepada murid-murid pada peringkat awal.

Latihan Membunyikan Huruf dan Asosiasi Benda dengan Bunyi Huruf

Asosiasi membawa makna perkaitan (antara satu dengan yang lain), perhubungan atau pertalian (Kamus Dewan Edisi 4, 2007). Mari kita mengasosiasikan benda dengan bunyi huruf, atau bunyi huruf dengan benda.

Bunyi huruf	Benda / Objek	
/a/		
	<i>arnab dan ayam</i>	
/i/		
	<i>ikan dan itik</i>	
/o/		
	<i>otak dan oren</i>	

Jadual 2.2

Contoh Aktiviti 1

Tajuk : Nama objek / benda dan bunyi huruf

BBB : Kad imbasan gambar, LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut nama objek / benda dengan betul.
2. Menyebut objek / benda dan bunyi huruf awal perkataan.

Aktiviti:

(Contoh 'a')

- (i) Tunjukkan gambar arnab melalui LCD.
- (ii) Sebut nama benda / objek itu. Contohnya: 'arnab'.
- (iii) Sebut bunyi /a/.
- (iv) Sebut bunyi /a/, sebut arnab.
- (v) Ulangi beberapa kali.

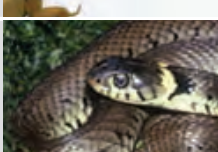
(Contoh 'b')

- (i) Tunjukkan gambar obor melalui LCD.
- (ii) Sebut nama benda/objek itu "obor".
- (iii) Sebut bunyi /o/.
- (iv) Sebut bunyi /o/, sebut "obor".
- (vi) Ulangi beberapa kali.

Latihan

Dalam menjalankan Pembelajaran dan Pengajaran, guru perlu kreatif dalam menyediakan lembaran kerja untuk menilai pencapaian objektif. Berikut ialah contoh-contoh latihan yang boleh dilakukan dalam melaksanakan kemahiran ini.

1. Padankan bunyi huruf dengan gambar yang betul.

Bunyi Huruf	Gambar Benda / Objek
/e/	
	
/u/	
	
/b/	
	

Jadual 2.3 Bunyi huruf mengikut gambar

2. Tunjukkan perkataan yang betul bagi gambar yang berikut.

siput
sikat
sudu



dadu
datuk
daun



bola
buku
baju



Jadual 2.4 Perkataan yang betul dengan gambar

Aktiviti Tambahan: Permainan Mengenal Huruf Vokal

Guru membimbing murid melakukan senaman mulut terlebih dahulu. Perlakuan mengunyah makanan lembut, makanan keras dan liat boleh dilakukan. Guru mengenalkan tiga huruf vokal terlebih dahulu. Setelah murid mengenali tiga huruf tersebut, guru menambah satu huruf vokal dan seterusnya kesemua huruf vokal. Langkah berikut boleh menjadi panduan:

1. Kenalkan huruf 'a', 'i', dan 'u' menggunakan kad imbasan huruf. Murid menyebut pendek dan menyebut panjang nama huruf dan bunyi huruf sambil memegang huruf itu.
2. Menjatuhkan cebisan kertas dari tempat tinggi sambil menyebut bunyi huruf dan berhenti menyebut bunyi huruf apabila cebisan kertas jauh ke lantai.

3. Tampil huruf di dinding. Tunjuk huruf itu dan berjalan sambil menyebut bunyi huruf. Ikut bentuk huruf dengan jari, apabila selesai, berhenti menyebut bunyi huruf.
4. Permainan “Siapa Saya”
 - Murid dibahagikan kepada tiga kumpulan (Contoh: Kumpulan X, Kumpulan Y dan Kumpulan Z).
 - Setiap kumpulan terdiri daripada lima orang.
 - Setiap pemain Kumpulan X diberi kad imbasan huruf “a”, setiap pemain Kumpulan Y diberi kad imbasan huruf “i” dan setiap pemain Kumpulan Z diberi kad imbasan huruf “u”.
 - Semua pemain duduk pada 14 buah kerusi yang disusun dalam bentuk bulatan.
 - Pemain A dalam Kumpulan X memulakan permainan dengan mencari pemain lain.
 - Pemain A akan menyatakan nama saya ‘a’ dan bunyi saya /a/, awak siapa?
 - Pemain B akan menjawab sama ada nama saya ‘a’ dan bunyi saya /a/ juga, atau nama saya ‘e’ dan bunyi saya /e/.
 - Sekiranya jawapan pemain B sama iaitu nama saya ‘a’ dan bunyi saya /a/, pemain A akan mencari pemain lain.
 - Sekiranya jawapan pemain B lain iaitu nama saya ‘e’ dan bunyi saya /e/, maka semua pemain lain yang memegang kad imbasan huruf ‘e’ akan bangun bertukar tempat sementara pemain A akan berusaha untuk merebut tempat duduk.
 - Pemain lain yang tidak mendapat tempat duduk akan meneruskan permainan mencari siapa saya secara mengulangi pertanyaan seperti pemain A di atas.

Latihan Membatang Suku Kata dan Perkataan

Menurut ahli fonetik British, Daniel Jones (1881-1967), suku kata boleh didefinisikan sebagai deretan bunyi yang mempunyai satu puncak kelantangan.

Contohnya:

- a + 'ku
- la + 'ri

R. H. Robbins (1998) mendefinisikan suku kata sebagai satu kumpulan vokal dan konsonan yang mempunyai status unit yang boleh diduduki pada awal kata pada tengah kata dan pada akhir kata.

Contohnya bunyi /ba/:

- ba + wah (awal kata)
- mem + ba + wa (tengah kata)
- ti + ba (akhir kata)

Nik Safiah Karim *et. al* (2008) dalam Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga menyebut, perkataan adalah satu kata dalam bentuk bebas, mempunyai makna dan dapat berdiri sendiri. Sementara itu, membatang suku kata dan perkataan pula melibatkan proses mengeja sambil membaca sesuatu suku kata yang seterusnya akan membentuk perkataan. Contohnya:

- membatang huruf r + u menjadi 'ru'
- membatang huruf m + a + h menjadi 'mah'
- membatang suku kata 'ru' + 'mah' menjadi 'rumah'

Mari kita membentuk suku kata sambil memenuhi tempat kosong dalam jadual berikut:

Aktiviti:

Beberapa aktiviti boleh dibentuk untuk merangsang murid-murid membatang suku kata dan membentuk kata. Guru perlu berinovasi dengan cara memasukkan unsur didik hibur dalam aktiviti.

	a	e	i	o	u
b	ba				
c		ce			
d				do	
f		fe			
g					gu
h			hi		
j	ja				
k			ki		
l					
m					mu
n		ne			
p				po	
r	ra				
s			si		
t		te			
w					wu
y				yo	
z	za				

Jadual 2.5 Pembentukan suku kata KV

Suku kata merupakan unit terkecil dalam perkataan Melayu yang boleh dibunyikan dengan senang. Hal ini memudahkan murid-murid menyebut atau membaca perkataan-perkataan baru setelah mengenal bentuk dan bunyinya. Semua perkataan yang menjadi bahan dalam pelajaran membaca haruslah mempunyai kaitan dengan pengalaman murid-murid (Goodman, 1979).

Bakal guru perlu mengambil perhatian bahawa, kemahiran yang disampaikan kepada murid-murid harus disusun daripada yang mudah kepada yang lebih sukar bersesuaian dengan tiga peringkat domain kognitif, iaitu pengetahuan, pemahaman dan penggunaan. Berikut ialah cadangan Pembelajaran dan Pengajaran suku kata mengikut domain kognitif:

1. Huruf-huruf vokal a, e, i, o, u a = api, e = ekor, i = ikan
2. Suku kata KV (seperti Jadual 2.5)
3. Perkataan KV + KV batu, bola, meja
4. Perkataan V + KV aku, ela, api
5. Perkataan V + VK air, aur, aib

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| 6. Perkataan V + KVK | itik, ayam, otak |
| 7. Perkataan V + KVKK | inang, adang, abang |
| 8. Perkataan VK + KV | asli, undi, impi |
| 9. Perkataan VK + KVK | ambil, iblis, embun |
| 10. Perkataan KV + V | doa, dua, bau |
| 11. Perkataan KV + VK | jauh, kuih, diam |
| 12. Perkataan KV + KV | bisu, buku, rata |
| 13. Perkataan KV + KVK | pokok, balik, belah |
| 14. Suku kata KV (diftong dan digraf) | lau, kai/ kha, syu |
| 15. KVK melibatkan digraf | draf |
| 16. Perkataan KV + V + KV | buaya, siapa, cuaca |
| 17. Perkataan KV + V + KVKK | biawak, kaedah, siasat |
| 18. Perkataan V + KV + V | idea, usia, urea |
| 19. Perkataan KV + KV + KV | kerusi, kelapa, keladi |
| 20. Perkataan KV + KV + KVK | telinga, pelangi, belanga |
| 21. Perkataan KV + KV + KVV | belalai, kemarau, serunai |
| 22. Perkataan KV + KV + KKVV | perangai, jerangau, meringai |
| 23. KV + KVK + KVKK | melambung, kecundang, selendang |
| 24. Perkataan KVK + KV + KVK | tenteram, himpunan, cendawan |
| 25. Perkataan KVK | beg, cat, bot |
| 26. Suku kata KVK | ban, cin, das |
| 27. Perkataan KVK + KV | kunci, lampu, mampu |
| 28. Perkataan KVK + KVK | kuntum, lamsam, kostum |
| 29. Perkataan KV +KV + KVK | tanaman, kasihan, merisik |
| 30. Perkataan KVK + KV + KVK | jemputan, lompatan, simpanan |
| 31. Perkataan KVKK | yang, gong, zing |
| 32. Suku kata KVKK | ding, cung, beng |
| 33. Perkataan KV + KVKK | dayung, dacing, kubang |
| 34. Perkataan KV + KV + KVKK | terowong, belakang, terajang |
| 35. Perkataan KVK + KV + KVKK | benderang, temberang, pendatang |

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 36. Perkataan KVK + KVKK | lambang, bincang, bonceng |
| 37. Perkataan KVKK + KV | kongsi, fungsi, tungku |
| 38. Perkataan KVKK + KVK | bongkok, congkak, hinggap |
| 39. Perkataan KVKK + KVKK | panggang, langsung, tunggang |
| 40. Perkataan KVKK + KV + KVK | tengkorak, panggilan, pangkalan |
| 41. Perkataan KV + KVKK + KVK | merangkak, menangkap, belangkas |

Nota: diftong ialah gandingan vokal (ai, au, oi)

digraf ialah perkataan yang melibatkan konsonan bergabung (sy, kh)

Pendekatan ini telah diasaskan kepada anggapan bahawa murid-murid hanya perlu mempelajari bunyi-bunyi huruf dalam rangkaian suku kata bagi membolehkan mereka mengenal perkataan dengan mudah. Hal ini bererti murid-murid tidak diajar mengenal nama huruf terlebih dahulu seperti yang ditekankan dalam kaedah abjad. Murid-murid perlu mengenali bentuk huruf dan hubungannya dengan bunyi-bunyi huruf itu. Pendekatan ini digabungkan dengan kaedah suku kata hingga membentuk perkataan dan memperlihatkan susunan bunyi yang bermakna.

Latihan Membaca Frasa dan Ayat

Tatabahasa Dewan 2004 mendefinisikan frasa adalah unit yang boleh terdiri daripada satu susunan yang mengandungi sekurang-kurangnya dua perkataan atau satu perkataan yang berpotensi diperluaskan menjadi dua perkataan atau lebih. Cara ini bererti, satu perkataan boleh menjadi satu frasa apabila dapat berdiri sendiri dan menduduki fungsi binaan ayat.

Sesuatu perkataan akan dapat menjadi frasa apabila perkataan itu menduduki fungsi utama ayat, iaitu subjek atau predikat. Contohnya bentuk kata buku, bermain, cantik bertaraf perkataan dalam kedudukannya sebagai unsur di luar ayat. Jika di dalam ayat, perkataan tersebut menjadi frasa apabila menduduki fungsi subjek atau predikat. Berikut diperlihatkan bentuk frasa satu perkataan, frasa dua perkataan dan frasa banyak perkataan:

- (i) minum
- sudah minum
- sudah minum air

sudah minum air buah jambu batu

sudah minum air buah jambu batu sebentar tadi

(ii) mesin

sejenis mesin

mesin taip

mesin taip baharu

mesin taip baharu berwarna kelabu

(iii) cantik

sangat cantik

masih sangat cantik

(iv) dalam rumah

di dalam rumah

masih di dalam rumah

Berdasarkan contoh di atas, frasa dapat mengandungi satu perkataan, dua perkataan dan banyak perkataan. Oleh hal yang demikian, dalam hubungannya dengan ayat kita dapat perhatikan setiap ayat mempunyai sekurang-kurangnya dua frasa. Satu daripada frasa itu menjadi frasa benda atau subjek bagi ayat, dan satu lagi frasa cerita atau predikat.

Ayat pula merupakan perkataan atau serangkaian perkataan yang membentuk kesatuan yang mempunyai maksud atau makna tertentu. Dalam tulisan pula, ayat dimulai oleh huruf besar dan ditandai dengan tanda baca seperti nokhtah di akhirnya, atau tanda tanya atau tanda seru. Ayat juga merupakan unit pengucapan yang paling tinggi letaknya dalam susunan tatabahasa dan mengandungi makna yang lengkap.

Contoh:

Ayat = Anak orang itu sedang tidur

Frasa = - anak orang itu

- sedang tidur

Pada peringkat awal membaca, frasa dan ayat yang dibina adalah daripada perkataan yang berada dalam lingkungan pengetahuan murid-murid. Oleh sebab itu, pembentukan kata menjadi lebih baik sekiranya disertakan dengan gambar.

Aktiviti PdP:

1. Murid-murid dibimbing mencipta frasa.
2. Murid-murid diminta menyebut frasa dengan menggunakan kata adjektif bagi gambar-gambar yang ditayangkan melalui LCD.
3. Murid-murid menyusun perkataan menjadi frasa seperti contoh yang berikut:



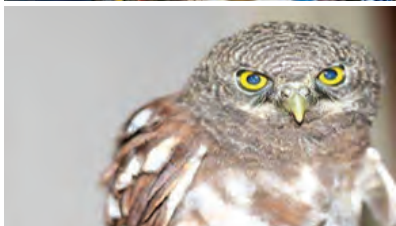
Gambar 2.1 Ini gambar bunga

4. Murid-murid melihat gambar dan menyebut “ini gambar bunga”.
5. Murid-murid menganalisis dan mendapati ‘warnanya merah.’ Murid-murid diminta menyebut “Bunga merah”.
6. Lakukan aktiviti yang serupa dengan gambar yang mempunyai kata adjektif yang lain.
7. Seterusnya murid-murid boleh menyatakan ayat mudah berpandukan gambar. Murid-murid dapat menyusun perkataan-perkataan apabila dirangsang dengan soalan.



Gambar 2.2 Ini Dafa. Apakah yang sedang dibuatnya?

Tulisan condong di atas hanya ada pada guru sahaja, bukan untuk dibaca oleh murid-murid. Adalah diharapkan, murid-murid akan membina ayat seperti “Dafa sedang main bola”. Seterusnya murid-murid diminta menyusun perkataan supaya menjadi ayat yang betul seperti contoh yang berikut:

1. ke pasar pergi Emak	
2. hantu terbang Burung malam	
3. suka susu minum Kucing	

Jadual 2.6

Membina ayat berpandukan gambar yang diberi seperti contoh berikut:



Burung kenyalang banyak terdapat di Sarawak.



Gambar 2.7

Amali: Pelajar Membina Bahan Bantu Belajar (BBB) Kaedah Fonik

BBB kaedah fonik ialah bahan yang dapat membantu murid-murid menguasai kemahiran literasi. BBB yang dibina berasaskan kaedah fonik untuk murid LINUS perlu berpusatkan murid, menghiburkan dan menggunakan ICT. BBB sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Pembinaan bahan yang baik amat perlu untuk mengekalkan minat murid-murid untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru mesti bijak mengatur strategi untuk menarik minat dan mengekalkan ingatan murid-murid terhadap isi pelajaran yang telah dikuasainya.

Apabila memperkatakan bahan bantu belajar, guru seharusnya sedar akan fungsi alatan dan bahan yang terlalu meluas itu. Bahan bantu belajar boleh terdiri daripada bahan maujud, bahan berasaskan media cetak, berasaskan media elektronik, ICT dan apa sahaja yang berfungsi sebagai bahan yang dapat membantu guru dalam melicinkan PdP.

Bahan bantu belajar yang terlalu luas bidangnya itu belum lagi dikelompokkan atau dikhususkan penggunaannya kepada tajuk tertentu. Misalnya, penggunaan kad imbasan hanya dikhususkan bagi tajuk pelajaran membaca suku kata sahaja. Cara ini bererti semua bahan bantu belajar boleh digunakan untuk mengajar

semua tajuk. Cuma peranan guru dalam hal ini ialah, guru seharusnya memilih bahan yang bersesuaian dengan tajuk seterusnya mencapai hasil pembelajaran.

Antara bahan bantu belajar yang boleh digunakan dalam kaedah fonik termasuklah bahan maujud, carta, jadual, graf, gambar, kad-kad imbasan, puppet, dan alat-alat audio visual yang sangat luas fungsinya masa ini. Pemilihan bahan-bahan ini serta pengubahsuaian dan kreativiti guru menjadi perkara penting dalam menentukan keberkesanan penggunaannya dalam PdP.

Kelebihan

- Sangat bersesuaian dengan sistem ejaan bahasa Melayu yang bersifat fonemik.
- Kanak-kanak mampu mengenal huruf-huruf serta membunyikan vokal dan konsonan dengan baik.
- Kaedah ini memberi asas dan binaan yang kukuh dalam kemahiran membaca.
- Membolehkan kanak-kanak akan cekap membaca.

Kekurangan

- Kanak-kanak hanya lancar membaca tanpa memahami perkara yang dibaca.
- Kanak-kanak terbawa-bawa tabiat membaca sambil mengeja yang akan menyebabkan mereka membaca tersekat-sekat atau merangkak-rangkak.
- Kaedah ini dikatakan tidak sesuai dengan kehendak pendidikan dan psikologi kanak-kanak kerana pengajaran tidak secara keseluruhan yang bermakna.
- Kanak-kanak akan mudah berasa bosan terutama jika mereka diberi latih tubi berlebihan.

3

Bengkel Asas Membaca Kaedah Abjad

Pengenalan

Kaedah ini merupakan kaedah tertua sejak kerajaan Greek dan Rom yang digunakan untuk mengajar bacaan kepada kanak-kanak. Kaedah ini juga dikenali sebagai kaedah huruf dan mengeja. Mengikut kaedah ini, kanak-kanak perlu menguasai huruf-huruf terlebih dahulu iaitu mengenal, menyebut dan menghafal huruf 'a' hingga 'z' mengikut susunannya. Kemudian ia diikuti dengan mengeja suku kata dan perkataan.

Menyebut Nama Huruf Abjad a Hingga z

Pelbagai strategi dan pendekatan boleh digunakan bertujuan untuk mengenal murid-murid dengan abjad dalam fonem Melayu. Kreativiti guru akan mempengaruhi pencapaian murid-murid dalam menyebut abjad tersebut. Kepelbagaian teknik pengajaran akan menjadikan PdP lebih bererti dan murid-murid akan berasa gembira ketika belajar.

Kaedah pemeringkatan ini dimulakan dengan mengenal nama huruf vokal terlebih dahulu, diikuti dengan konsonan. Kemudian, mereka akan diperkenalkan dengan huruf besar setelah menguasai keseluruhan abjad dalam huruf kecil.

Aktiviti : Menenal nama huruf vokal

BBB : LCD dan kad imbasan huruf

Objektif : Menyebut nama lima huruf vokal

Aktiviti:

1. Murid menonton tayangan huruf vokal menerusi LCD.
2. Murid menyebut nama huruf vokal a, e, i, o, u dengan bimbingan guru satu-persatu.
3. Murid mengambil kad imbasan huruf vokal yang diletak bercampur-campur dengan kad huruf konsonan.
4. Murid menyebut nama huruf vokal dan murid lain menyebut secara kelas dan kumpulan.

Kaedah ini dimulakan dengan mengenal nama huruf:

- i. Vokal
- ii. a, b, c, x, y, z (huruf kecil), diikuti A, B, C, X, Y, Z (huruf besar)
- iii. Konsonan (selain huruf vokal)

Semasa melaksanakan pembelajaran dan pengajaran tajuk di atas, objektif berpusatkan murid-murid digalakkan. Setiap langkah memerlukan penglibatan aktif murid-murid. Guru juga perlu merancang aktiviti yang dapat mengesan pencapaian individu kerana asas ini sangat penting sebagai persediaan murid-murid untuk membaca.

Kegagalan guru dalam P&P ini akan memberi kesan negatif yang berpanjangan kepada seseorang murid. Guru perlu menyedari bahawa pengajaran dalam permainan dan nyanyian telah menjadi kegemaran murid-murid kini. Oleh sebab itu, rancang sesuatu yang membolehkan murid-murid bergembira sambil belajar.

Latihan Menyebut Suku Kata V dan KV

Setelah mengenal dan menyebut abjad a hingga z, murid-murid dibimbing pula menyebut suku kata. Suku kata paling mudah adalah suku kata tertutup satu abjad vokal seperti contoh berikut:

/a/ untuk a + yam (ayam)
 /e/ untuk e + mak (emak)
 /i/ untuk i + kan (ikan)
 /o/ untuk o + bor (obor)
 /u/ untuk u + dang (udang)

Seterusnya membunyikan huruf konsonan + vokal. Kepelbagaian dan kecanggihan alatan audio visual kini boleh dipersembahkan dalam tajuk ini. Pemilihan pendekatan dan mempelbagaikan bahan akan membuatkan pengajaran lebih bererti. Dalam hal ini, guru dicadangkan berfungsi sebagai pemudah cara, bukan sebagai pengajar.

Contoh:

Vokal Konsonan	a	e	i	o	u
b	ba	be	bi	bo	bu
c	ca	ce	ci	co	cu
d	da	de	di	do	du
f	fa	fe	fi	fo	fu
g	ga	ge	gi	go	gu

Jadual 3.1

Dalam tajuk ini ada menyebut suku kata dan murid-murid perlu didedahkan dengan diftong.

Contoh: 'ai', 'au', 'oi'.

Latihan Mengeja Suku Kata, Perkataan dan Frasa

Bunyi-bunyi yang dihasilkan dalam KV di atas seperti bu, ci, da, fe, dan gu dinamai suku kata. Suku kata tersebut disambung dengan suku kata lain yang akan membentuk perkataan. Lihat contoh berikut:

Aktiviti : Menyambung suku kata membentuk kata

BBB : LCD, kad imbasan suku kata dan kad imbasan kata

Objektif : Menyusun suku kata membentuk lima kata

Aktiviti:

1. Murid mengambil kad imbasan suku kata dan mengeja.
2. Murid mengeja suku kata dan murid lain mengikutnya mengeja.
3. Murid menampal kad imbasan yang dieja bersama rakan di papan tulis.
4. Murid menyambung suku kata yang sesuai untuk membentuk kata seperti suku kata yang berikut:

ba	+	pa	=	bapa
sa	+	tu	=	satu
ha	+	ti	=	hati

Dalam sesi lain pula, murid boleh membentuk frasa. Frasa adalah unit yang boleh terdiri daripada satu kata atau lebih dari satu kata yang berpotensi untuk diperluaskan. Frasa berbeza daripada klausa kerana binaan frasa tidak mengandungi subjek dan predikat. Frasa sudah boleh difahami walaupun belum menjadi ayat. Contoh frasa yang boleh kita fahami adalah:

burung
seekor burung
burung merpati
seekor anak burung
seekor anak burung merpati

Permainan Membentuk Suku Kata, Kata dan Frasa/Ayat

Guru boleh bermain untuk membentuk suku kata, membentuk kata dan membentuk frasa atau ayat. Inovasi dan teknik didik hibur boleh merangsang murid dalam PdP. Berikut merupakan contoh permainan yang boleh dilakukan. Permainan berikut harus dijalankan dalam langkah-langkah yang dirancang.

Membina suku kata

Guru perlu memilih huruf konsonan yang paling kerap digunakan oleh murid-murid dalam pertuturan sehariannya. Sebagai contoh, murid Melayu banyak menggunakan konsonan ‘b’ dan murid India kerap menggunakan konsonan ‘k’ dalam pertuturan hariannya.

1. Cantumkan konsonan ‘b’ dengan ‘a’, ‘i’, dan ‘u’ menjadi ‘ba’, ‘bi’, ‘bu’.
2. Seterusnya mencantumkan ‘k’ dengan ‘a’, ‘i’, dan ‘u’ menjadikannya ‘ka’, ‘ki’, ‘ku’.

Guru harus pandai memilih konsonan yang mana terlebih dahulu digunakan untuk membentuk suku kata. Suku kata yang berpotensi membentuk satu perkataan apabila dicantum dengan suku kata lain akan membantu murid menguasai kemahiran membina perkataan.

Membina kata

Guru membimbing murid membentuk kata menggunakan huruf vokal ‘a’, ‘i’, dan ‘u’ dengan suku kata ‘ba’, ‘bi’, ‘bu’. Antara kata yang boleh dibentuk termasuklah:

a	+	bu	=	abu
i	+	bu	=	ibu
u	+	bi	=	ubi

Membina Ayat

Berdasarkan suku kata ‘ba’, ‘bi’ dan ‘bu’ dan kata ‘abu’, ‘ibu’ dan ‘ubi’ minta murid membentuk ayat ringkas. Contoh ayat mudah yang dapat dibentuk seperti:

1. ibu abu
2. bubu abu
3. abu ubi

Dengan menggunakan ‘a’, ‘i’, dan ‘u’, murid membina ayat menggunakan konsonan lain seperti ‘k’ membentuk suku kata ‘ka’, ‘ki’, ‘ku’ pula. Antara ayat yang boleh dibentuk termasuklah:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. kuku kaki aku | 6. kaki ibu aku |
| 2. kuku kaki ibu aku | 7. ibu kaki aku kaku |
| 3. kuku kaki abu | 8. bubu ibu aku |
| 4. kuku ibu abu | 9. buku ibu aku |
| 5. ibu kaki abu | 10. abu bubu aku |

Kemudian guru menambah konsonan lain seperti ‘m’ menjadi ‘ma’, ‘mi’, ‘mu’ dan membentuk ayat:

1. ibu kaki mama aku
2. ibu kaki mama aku kaku
3. kaki mama aku kaku

Latihan Membina dan Membaca Ayat

‘Ayat’ merupakan peringkat susunan yang tertinggi dalam tatabahasa Melayu. Sementara itu, ‘kata’ pula terletak pada peringkat susunan yang paling bawah. ‘Ayat’ juga merupakan unit pengucapan yang paling tinggi letaknya dalam susunan tatabahasa dan mengandungi makna yang lengkap. ‘Ayat’ mengandungi unsur ‘klausa’, manakala ‘klausa’ terbentuk daripada unsur ‘frasa’, dan ‘frasa’ pula terdiri daripada bentuk-bentuk perkataan. Perhatikan contoh berikut:

Ayat	- Kucing orang itu sedang makan
Klausa	- ...kucing orang itu sedang makan...
Frasa	- kucing orang itu/ sedang makan - dua frasa
Perkataan	- kucing/ orang/ itu/ sedang/ makan - lima kata

Setiap bahasa mempunyai jumlah ayat yang tidak terhitung jumlahnya. Namun ayat-ayat itu hanya terbahagi kepada dua golongan iaitu ayat dasar dan ayat terbitan. Contoh ayat dasar adalah seperti berikut:

- Puan Sara guru sekolah.
- Ibu mereka sedang memandu.
- Arnab itu sihat sungguh.
- Rumah saya di Seri Kembangan.

Bagi memudahkan guru membimbing murid-murid untuk membentuk ayat, guru perlu menyedari bahawa ayat dasar atau ayat tunggal mesti mempunyai subjek dan predikat. Perhatikan contoh berikut:

- Ibu Hasif peguam (Ibu Hasif = subjek / peguam = predikat)

Langkah PdP boleh dipelbagaikan oleh guru. Guru boleh menyebut ayat terlebih dahulu kemudian diikuti oleh murid-murid. Pada peringkat ini, murid-murid tidak perlu dijelaskan jenis-jenis ayat, subjek atau predikat. Ayat dibaca berulang kali dan guru boleh melakukan peluasan ayat mengikut peringkat kefahaman murid-murid. Contoh peluasan ayat dinyatakan seperti yang berikut:

- Baju itu biru.
- Baju itu biru muda.
- Baju itu berwarna biru muda.
- Baju budak itu berwarna biru muda.

Amali: Murid Membina Bahan Bantu Belajar (BBB) Kaedah Abjad

Bahan bantu belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Pembinaan bahan yang baik amat perlu untuk mengekalkan minat murid-murid untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru mesti bijak mengatur strategi untuk menarik minat dan mengekalkan ingatan murid-murid.

Guru boleh menggunakan persembahan multimedia untuk mengenalkan huruf. Selain itu, kad imbasan huruf, kad imbasan perkataan, dan kad imbasan

ayat yang dibina oleh guru juga boleh digunakan. Dalam hal ini, guru perlu kreatif untuk mempelbagaikan bahan bantu belajar supaya pelajar tidak dihidangkan dengan cara dan bahan pengajaran yang sama setiap hari.

Cadangan Aktiviti Pengajaran Kaedah Abjad

- Murid-murid mendengar guru menyebut huruf A hingga Z.
- Murid-murid mengikut guru menyebut huruf-huruf tersebut.
- Murid-murid melagukan huruf-huruf yang ditunjukkan oleh guru secara kumpulan dan kemudian secara individu.
- Murid-murid diberi kad rantai huruf A - Z.
- Murid-murid beratur mengikut urutan A - Z.
- Murid-murid menyebut huruf mengikut urutan abjad A - Z secara urutan menaik dan urutan menurun (Z - A).
- Murid-murid mengulang menyanyi lagu A - Z dan Z - A dengan iringan muzik.
- Murid-murid diberi situasi berdasarkan huruf diharapkan murid dapat menyebut.

Contoh:

- terkena air panas - diharapkan murid-murid dapat menyebut 'a...'
- murid-murid digeletak - diharapkan murid-murid dapat menyebut 'e...'
- melihat sesuatu yang cantik - diharapkan murid-murid dapat menyebut 'o...'
- bunyi enjin motosikal lumba, menderum - diharapkan murid-murid dapat menyebut 'm...'
- kepenatan, menghembus nafas melalui mulut - diharapkan murid-murid dapat menyebut 'h...'
- meminta murid-murid diam, dengan meletakkan jari telunjuk pada bibir - murid-murid menyebut 's...'

(Murid-murid terpilih diminta menyebutkan huruf tertentu dengan situasi yang lain).

- Berdasarkan barisan rantai huruf, beberapa huruf dikeluarkan.
- Murid-murid menyebut huruf yang tertinggal, mengambil dan menampal kad huruf pada tempat yang betul.
- Murid-murid menyanyikan lagu huruf secara kumpulan.

4

Bengkel Asas Membaca: Kaedah Pandang dan Sebut

Pengenalan

Penggunaan Kaedah Pandang dan Sebut dalam pengajaran bacaan bermula pada tahun 1970-an. (Abd. Aziz, 2000). Kaedah ini dianggap moden dan baik oleh ahli-ahli bahasa.

Kaedah Pandang dan Sebut merupakan kaedah pengajaran yang memerlukan murid-murid menyebut perkataan yang disebut guru terlebih dahulu setelah diperlihatkan gambar atau perkataan tersebut. Kaedah ini juga dinamakan kaedah seluruh perkataan kerana pelajaran dimulakan dengan memperkenalkan perkataan dan bukannya huruf atau suku kata. Kaedah ini dinamakan kaedah pandang dan sebut kerana aktiviti utamanya ialah memandang gambar atau perkataan dahulu dan diikuti oleh aktiviti menyebut.

Menurut Juriah (1994) perkataan diperkenalkan kepada murid-murid dengan menggunakan kad-kad perkataan. Semasa kad diimbas, murid-murid menyebut perkataan-perkataan itu beberapa kali. Perkara yang dipandang ialah gambar objek yang terdapat pada bahan bantu belajar serta yang disebut ialah perkataan pada bahan yang ditunjukkan.

Latihan Menyebut Perkataan

Pengajaran menggunakan kaedah pandang dan sebut ini dilaksanakan seperti yang berikut. Sesuatu perkataan yang akan dipaparkan oleh guru kepada murid-murid dengan menggunakan kad imbasan. Dewasa ini guru-guru menggunakan kad-kad imbasan yang menarik dan sangat berkesan untuk menarik perhatian murid-muridnya.

Guru melaksanakan kaedah ini dengan menyebut perkataan yang tertera pada kad imbasan tersebut dan murid-murid akan ikut menyebutnya beramai-ramai atau secara berkumpulan. Dalam kaedah ini, murid-murid diperkenalkan dengan bentuk atau lambang perkataan itu dahulu sebagaimana bayi yang baru lahir mengenal sesuatu benda melalui bentuk dan namanya.

Semasa kad perkataan itu dipaparkan kepada murid-murid, mereka diajar menyebut dan membacanya. Misalnya guru menunjukkan kad perkataan buku, ibu, nenek, rambutan, meja, baju terlebih dahulu. Kemudian murid-murid disuruh menyebut perkataan-perkataan yang guru tunjukkan itu.

Latihan Mencerakinkan Perkataan Menjadi Suku Kata

Setelah murid-murid mampu menyebut perkataan-perkataan yang guru tunjukkan, guru boleh mencerakinkan perkataan itu menjadi suku kata agar murid-murid lebih mudah memahami. Pada awal pengajaran mereka diperkenalkan dengan perkataan “baju”. Murid-murid telah mampu menyebut perkataan baju dan memahami maksud baju. Oleh itu, guru boleh mencerakinkan perkataan baju itu menjadi suku kata pula. Begitu juga dengan perkataan-perkataan yang lain.

Contoh:

- a. baju = ba + ju
- b. guru = gu + ru
- c. kawan = ka + wan
- d. cawan = ca + wan

Membina Perkataan dan Menyebut Semula

Perkataan yang Sama

Membina perkataan telah disentuh dalam tajuk yang lepas. Secara umumnya murid-murid lebih memahami dan dapat mengingat setiap perkataan yang diajar. Bentuk ansur maju yang dirancang guru bermula dengan perkataan yang sama suku kata dan kata yang telah diajar sebelumnya dan semasa mencerakinkan perkataan ataupun semasa menyebut perkataan dapat dijadikan dasar dalam langkah-langkah PdP.

Contoh:

- a. ba + ju = baju
- b. gu + ru = guru
- c. ka + wan = kawan
- d. ca + wan = cawan

Latihan Membina dan Membaca Ayat

Guru mesti merangsang murid-murid untuk membina ayat-ayat yang mudah. Ayat-ayat tersebut kemudiannya boleh dikembangkan dengan menggunakan perkataan-perkataan baharu yang telah dipelajari. Membina ayat telah pun dinyatakan pada tajuk yang lalu.

Setelah murid-murid membina ayat-ayat mudah, guru akan mengajar murid-murid membaca ayat-ayat yang mudah yang dibina berdasarkan perkataan-perkataan asas yang sudah dikenali oleh murid-murid.

Contoh:

1. Ibu makan nasi.
2. Ibu dan nenek makan nasi.
3. Ibu dan nenek makan nasi di meja makan.

Selain itu, guru juga boleh menggunakan buku teks sebagai bahan bantu belajar kaedah pandang dan sebut ini. Kaedah ini amat berkesan bagi murid-murid yang mempunyai daya ingatan yang baik. Tetapi harus diingat bahawa tidak semua murid-murid sesuai dengan kaedah ini kerana keupayaan yang berbeza antara satu sama lain. Hal ini perlu diambil kita oleh guru sebelum memilih kaedah yang sesuai untuk mengajar.

Ringkasnya kaedah ini bermula dengan guru-guru mengajar murid-murid:

1. Menyebut perkataan
2. Mencerakinkan perkataan
3. Membina dan membaca ayat

Amali: Murid Membina Bahan Bantu Belajar (BBB) Kaedah Pandang dan Sebut

Penggunaan bahan bantu belajar dengan kaedah pandang sebut amat berkesan kepada murid-murid LINUS kerana guru meminta murid-murid membuat gambaran visual secara tidak langsung. Gambaran visual yang terpahat di minda murid-murid sangat membantu murid-murid untuk mengingat apa yang ajar guru.

Contoh aktiviti:

Guru membawa sebiji epal merah ke dalam kelas
Guru menunjukkan buah epal itu kepada murid-murid
Guru meminta murid-murid menyebut perkataan epal

Guru membawa pelbagai bahan maujud yang bersesuaian dengan subjek untuk dijadikan bahan bantu belajar. Bahan maujud itu ditunjukkan kepada murid-murid. Guru meminta murid-murid menyebut nama bahan-bahan maujud yang ditunjukkan tersebut.

Contoh Aktiviti

Tajuk : Kaedah Pandang Sebut

BBB : Batu dan dadu

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut perkataan batu dan perkataan dadu dengan betul.
2. Mengeja perkataan batu dan perkataan dadu dengan betul.

Aktiviti 1

1. Beberapa orang murid diminta merasa dengan tangan objek dua suku kata yang diletak guru di dalam sebuah kotak dan menyebutnya. Objek tersebut dibawa keluar dan mempamerkannya kepada kelas. Contohnya batu dan dadu.
2. Murid-murid menyebut semua perkataan tersebut beberapa kali secara bergilir-gilir.
3. Guru berbincang dengan murid beberapa perkataan dua suku kata untuk mengaitkan pelajaran hari ini dengan “perkataan dua suku kata”.
4. Murid mengikut guru mengeja perkataan-perkataan yang ditunjukkan satu persatu kepada murid-murid. Contohnya ba + tu, da + du.

Aktiviti 2

1. Guru bertanya kepada murid-murid: “Siapakah yang pernah mendengar lagu Burung Kakak Tua?”
2. Murid menonton video nyanyian lagu Burung Kakak Tua.
3. Murid-murid menyanyikan lagu tersebut secara kelas, kumpulan dan individu.
4. Guru mengedar lirik lagu “Burung Kakak Tua” kepada murid-murid.
5. Murid-murid mencari perkataan yang mempunyai dua suku kata dalam lirik lagu tersebut dengan bimbingan guru.
6. Murid-murid menyebut perkataan dua suku kata sebagai jawapan mereka.

Aktiviti 3

1. Guru mengedar set permainan dam ular yang telah ditandakan dengan nombor bertuah pada petak-petak tertentu dan menerangkan cara bermain.
2. Beberapa orang murid dipilih untuk bermain permainan tersebut.
3. Bagi pemain yang berjaya mendapatkan petak nombor bertuah, mereka akan diberi soalan yang berkaitan dengan perkataan dua suku kata.
4. Murid tersebut diberi kotak undian bagi mencabut soalan yang hendak dijawab.
5. Sekiranya murid gagal menjawab, mereka dikehendaki berundur tiga petak ke belakang sebaliknya sekiranya berjaya mereka akan maju tiga petak ke hadapan.
6. Permainan diteruskan sehingga salah seorang pemain berjaya tiba ke petak penamat (100).
7. Guru menyediakan 10 benda maujud yang diletak di dalam plastik hitam sebagai ganjaran.

5

Bengkel Aktiviti Pratulisan

Pengenalan

Menulis adalah termasuk aspek kegiatan berbahasa yang dianggap sukar dikuasai. Banyak orang mengeluh kerana menghadapi masalah dalam kemahiran menulis. Guru pelatih di IPG, pelajar di sekolah rendah dan menengah, mahasiswa di institusi pendidikan tinggi bahkan orang-orang yang sudah menamatkan pendidikan tinggi juga mengeluh tentang sukarnya menguasai kemahiran menulis.

Menulis merupakan keterampilan yang dimiliki oleh individu sama seperti kegiatan berbahasa yang lain. Setiap keterampilan ini hanya diperoleh melalui latihan. Berlatih secara sistematik, terus-menerus, dan penuh disiplin merupakan resipi yang selalu disarankan oleh pakar jika ingin menguasai kemahiran menulis.

Justeru bekalan untuk berlatih bukan hanya sekadar keinginan yang tinggi, tetapi juga ada bekal lain yang perlu dimiliki. Bekalan lain itu ialah pengetahuan, konsep, prinsip, dan prosedur yang harus ditempuh dalam kegiatan menulis. Jadi, ada dua perkara yang diperlukan untuk mencapai keterampilan menulis iaitu pengetahuan tulis-menulis dan berlatih untuk menulis.

Pratulisn

Salah satu keperluan akademik yang utama di sekolah ialah kebolehan menulis. Kemahiran menulis diperlukan untuk semua mata pelajaran di sekolah. Menulis dapat dikatakan sebagai satu proses untuk menyampaikan perkara yang tersirat dalam minda seseorang, meluahkan idea-idea yang bernas lagi berkesan kepada khalayak dalam bentuk grafik.

Untuk membolehkan seseorang itu menulis, memerlukan kemahiran yang bukan sedikit dan bukan mudah pula untuk mencapainya. Kemahiran menulis ini dapat dikuasai melalui proses pembelajaran dan pengajaran yang tersusun dan berterusan. Sebelum proses menulis ini dikuasai, murid-murid perlu diajar kemahiran pratulisn terlebih dahulu. Kemahiran pratulisn boleh diajar secara tidak formal oleh ibu bapa di rumah atau secara formal di sekolah oleh guru-guru yang berkemahiran.

Kemahiran pratulisn ialah kemahiran yang menjadi asas kepada kemahiran tulisan mekanis. Aktiviti ini mengandungi aktiviti fizikal dan psikomotor. Matlamat aktiviti ini dilakukan supaya murid-murid bersedia untuk belajar menulis dan dapat membantu mereka membentuk huruf dengan betul, mendirikan asas menulis yang kukuh agar kanak-kanak dapat menulis dengan baik, cekap dan pantas.

Peringkat pratulisn ini adalah tempoh masa murid-murid disediakan dengan aktiviti-aktiviti menulis sebelum mereka menulis huruf-huruf dengan kemas dan betul. Secara mekanis, pelajaran tulisan yang dirancang haruslah sistematik, bertitik tolak daripada aktiviti-aktiviti pra menulis yang berbentuk bebas bagi membolehkan murid-murid menguasai kemahiran membentuk lambang-lambang yang kemas dan jelas.

Dalam kemahiran pratulisn ini murid-murid perlu menguasai pergerakan motor yang dapat membantu mereka dalam penguasaan kemahiran menulis. Kemahiran ini termasuklah penguasaan pergerakan tangan atau mata serta koordinasi antara tangan dan mata bagi memudahkan aktiviti tulisan. Antara faedah yang diperoleh daripada aktiviti ini ialah dapat melembutkan jari untuk memegang pensel seterusnya dapat melakar garisan atau gambar sebelum ke peringkat tulisan mekanis. Selain itu, kanak-kanak boleh melahirkan fikiran dan perasaan dengan sempurna dalam bentuk tulisan.

Antara aktiviti fizikal yang boleh dilakukan seperti latihan menggerakkan jari atau tangan, latihan menggenggam pensel, latihan pergerakan mata serta latihan koordinasi tangan dan mata. Di samping itu, murid-murid perlu membuat garisan melintang dan menegak di udara serta latihan membuat garisan atau gambar di atas pasir.

Kemahiran pratulisan dalam kalangan kanak-kanak bermula dengan perkembangan kemahiran motor halus. Kebolehan menulis memerlukan kematangan urat saraf dan urat daging yang mengawal jari dan tangan. Menurut Allyn dan Bacon (1997) kemahiran menulis kanak-kanak prasekolah meliputi kebolehan kanak-kanak menggunakan alat-alat tulis seperti pen, pensel, krayon, pen marker dan berus cat untuk membuat sebarang bentuk contengan (*scribble*). Contengan yang dilakukan oleh kanak-kanak adalah sebarang bentuk lakaran yang berulang dan sebarang perubahan-perubahan pada contengan secara mendatar.

Aktiviti Pergerakan Jari, Tangan dan Mata

Latihan pergerakan jari, tangan dan mata merupakan fasa yang mesti dilalui oleh murid-murid sebelum kemahiran menulis dilakukan. Latihan ini meliputi:

- (a) Aktiviti menggerakkan jari dan tangan; pergerakan boleh dilakukan mengikut irama lagu, tepukan tangan atau pergerakan anggota badan lain secara “humming”.
- (b) Menggerakkan tangan, pergelangan tangan, dan jari telunjuk di atas kertas, di atas meja, di udara, di belakang kawan, di atas tapak tangan kawan, di atas pasir, di atas lantai dan seumpamanya.

Aktiviti ini bertujuan menguasai gerak tangan yang bebas supaya boleh menulis dengan sempurna. Hasil pembelajaran ini dapat dicapai dengan beberapa latihan seperti membuat lakaran bebas dan melakar perjalanan ke pejabat sekolah, melakar bentuk-bentuk geometri dan pelbagai bentuk yang mudah dilakukan murid-murid. Selain itu, murid-murid juga boleh melakar bentuk ‘N, M, S, W, C, Z, -, +, dan H’.

Melakukan latihan pergerakan mata pula dapat dilakukan dengan melihat perjalanan guru di hadapan kelas dari kiri ke kanan, melihat dari atas ke bawah (dari kipas ke kerusi) dan mengikut lakaran pada papan tulis.

Aktiviti Membuat Corak, Menyambung Titik, Memadankan Bentuk

Aktiviti membuat corak, melukis mengikut titik, memadankan bentuk, melukis bentuk geometri dan pelbagai bentuk lain dapat membantu murid-murid menggerakkan jari, tangan, dan mata. Berikut diberikan beberapa contoh aktiviti sebagai panduan kita bersama. Guru LINUS masih boleh mempelbagaikan aktiviti berikut mengikut kreativiti serta memasukkan unsur inovasi dan didik hibur dalam PdP.

Contoh Aktiviti:

Tajuk : Latihan membuat corak

BBB : Kad imbasan corak, papan magik, alat tulis

Objektif : Membentuk huruf 'u' berulang-ulang

Aktiviti 1:

1. Murid melakar bentuk atau corak beralun (membentuk huruf 'u' seperti yang berikut menggunakan papan magik.
2. Aktiviti ini diulang-ulang hingga corak yang dihasilkan betul dan memuaskan.



Rajah 5.1

Contoh Aktiviti:

Tajuk : Latihan menyambung titik

BBB : Papan magik, lembaran kerja

Objektif : 1. Melukis pelbagai bentuk

Aktiviti 2:

1. Murid melukis bentuk bintang, bulat, zig-zag dengan menyambung titik-titik menggunakan papan ajaib.
2. Murid menyambung titik-titik pada lembaran kerja yang diberi sehingga menghasilkan bentuk bintang, bulat dan zig-zag dengan baik.

*Rajah 5.2***Contoh Aktiviti:**

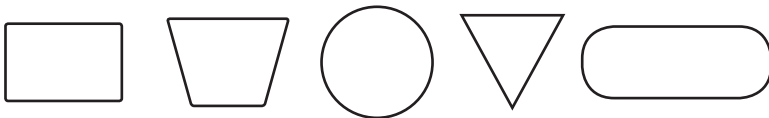
Tajuk : Latihan memadan

BBB : Alatan permainan berbentuk geometri, kad-kad berbentuk geometri

Objektif : Memadan bentuk-bentuk geometri

Aktiviti 3:

1. Murid-murid memilih bentuk geometri yang betul dan memasukkan ke dalam acuan yang sama bentuk.
2. Murid-murid memilih bentuk geometri yang sama dan meletakkan pada bentuk yang tersedia di papan tulis.

*Rajah 5.3*

Contoh Aktiviti:

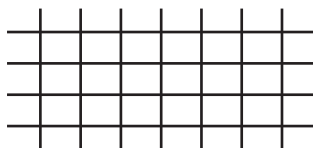
Tajuk : Latihan membentuk garisan melintang dan menegak

BBB : Tali, bedak

Objektif : Membentuk garisan melintang dan menegak menggunakan pelbagai medium

Aktiviti 4:

1. Lapan orang murid dibahagikan kepada empat pasangan A, B, C, dan pasangan D.
2. Setiap pasangan diberikan dua utas tali yang dipegang setiap hujungnya.
3. Pasangan A dan B akan meletakkan tali melintang di atas meja murid manakala pasangan C dan D meletakkan tali di atas meja murid secara membujur. Bentuk yang terhasil adalah garisan yang melintang dan menegak.
4. Murid-murid lain akan menaburkan bedak di atas meja murid tadi hingga rata.
5. Garisan melintang dan menegak yang baharu terbentuk di kawasan tanpa bedak apabila tali diangkat.



Rajah 5.4

Contoh Aktiviti:

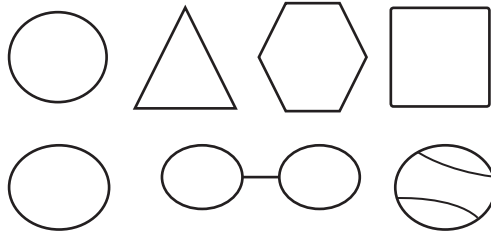
Tajuk : Latihan melukis

BBB : Papan ajaib, pensel, kertas lukisan dan komputer riba

Objektif : Melukis bentuk geometri

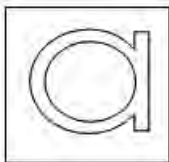
Aktiviti 5:

1. Murid-murid melukis bentuk bulat, segi tiga, segi empat dan bentuk bujur menggunakan papan magik, pensel, kertas lukisan.
2. Murid-murid melukis bentuk bulat, segi tiga, segi empat dan bentuk bujur di komputer riba dengan bimbingan guru. Lukisan murid boleh ditayangkan dengan LCD.

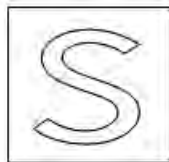
*Rajah 5.5 Lukisan murid-murid***Aktiviti Membentuk Huruf**

Guru harus merancang pengajaran dengan membuat kelompok huruf berdasarkan bentuk-bentuk huruf yang terdapat dalam abjad Melayu. Sebagai cadangan, kelompok pertama kelompok huruf-huruf berbentuk bulat dan hampir bulat seperti huruf o, a, e, dan seumpamanya. Kelompok kedua merupakan huruf-huruf yang mempunyai garisan lurus seperti i, l, t, f, x, b, d, h, k, z dan seumpamanya. Kelompok ketiga kelompok huruf selekoh seperti huruf m, n, dan r. Kelompok keempat merupakan kelompok ekor bawah garis, seperti huruf y, g, j, p, q.

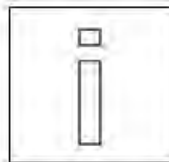
Dalam hal ini, inovasi guru sangat membantu mereka. Perancangan, kaedah, teknik dan pendekatan yang dirancang harus memikirkan semua aspek terutamanya murid-murid itu sendiri. Perancangan yang baik akan dapat membantu mencapai hasil pembelajaran.



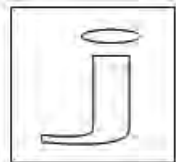
Huruf bentuk bulat



Huruf bentuk selekoh



Huruf garisan lurus



Huruf ekor bawah garis

Rajah 5.6

Catatan Tambahan Bengkel Aktiviti Pratulisan

Konsep Menulis

Menurut Jago (1995) menulis adalah mengekspresikan secara tertulis gagasan, idea, pendapat, atau fikiran dan perasaan. Sarana yang diperlukan bagi mewujudkan hal itu ialah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu difahami oleh individu lain atau pembaca apabila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti.

Menulis bukan sesuatu yang diperoleh secara spontan, tetapi memerlukan usaha secara sedar “menuliskan” kata dan mempertimbangkan cara mengkomunikasikan dan mengatur (Donn, 1988). Sementara itu, menurut Lado (1964) menulis ialah meletakkan simbol grafik yang mewakili bahasa yang difahami orang lain. Jadi, orang lain dapat membaca simbol grafik itu, jika mereka mengetahui bahawa simbol grafik itu menjadi sebahagian daripada ekspresi bahasa. Semi (1990) mengatakan bahawa menulis pada hakikatnya merupakan pemindahan fikiran atau perasaan dalam bentuk lambang bahasa.

Menurut Gere (1985), menulis dalam erti komunikasi ialah menyampaikan pengetahuan atau informasi tentang subjek. Menulis bererti mendukung idea. Byrne (1988), mengatakan bahawa menulis tidak hanya membuat satu kata atau hanya beberapa hal yang tidak berhubungan, tetapi menghasilkan serangkaian hal yang teratur, yang berhubungan satu dengan yang lain, dalam gaya tertentu. Rangkaian kata itu boleh pendek, mungkin hanya dua atau tiga perkataan, tetapi perkataan itu diletakkan secara teratur dan berhubungan satu dengan yang lain, dan berbentuk kesatuan yang logik.

Crimmon (1984), berpendapat bahawa menulis ialah kerja keras, tetapi juga merupakan kesempatan untuk menyampaikan sesuatu tentang diri sendiri, mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain, bahkan dapat mempelajari sesuatu yang belum diketahui.

Rusyana (1984), memberi batasan bahawa kemampuan menulis atau mengarang adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penampilan tertulis untuk mengungkap gagasan atau pesan. Kemampuan menulis merangkumi pelbagai kemampuan, seperti kemampuan menguasai gagasan yang dikemukakan, kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa, kemampuan menggunakan gaya, dan kemampuan menggunakan ejaan serta tanda baca.

Berdasarkan konsep di atas, dapat dikatakan bahawa menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan fikiran atau perasaan dengan memanfaatkan struktur bahasa, dan kosa kata serta menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti yang diwakili oleh simbol tersebut.

Tujuan Pembelajaran dan Pengajaran Menulis

Tulisan pada dasarnya ialah media untuk menyampaikan pendapat atau maklumat agar dapat difahami dan diterima oleh orang lain. Oleh yang demikian tulisan menjadi salah satu media komunikasi yang cukup efektif dan efisien untuk menjangkau khalayak masyarakat. Atas dasar pemikiran inilah, pembelajaran dan pengajaran (P&P) menulis dapat dirumuskan bertujuan sebagai yang berikut:

- (a) Agar murid-murid dapat menyampaikan fakta, data mahupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data dan peristiwa agar khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru.
- (b) Mendidik adalah salah satu tujuan dari komunikasi melalui tulisan. Melalui penulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang. Orang yang berpendidikan misalnya, cenderung lebih terbuka dan penuh toleransi, lebih menghargai pendapat orang lain, dan tentu saja cenderung lebih rasional.
- (c) Menghibur berfungsi dan bertujuan untuk menghibur dalam komunikasi tulisan berperanan melegakan tekanan.

Faktor Mempengaruhi Kesesuaian Menulis

Faktor umum yang sering dikaitkan dengan kemahiran menulis adalah berkaitan dengan faktor fizikal dan faktor persekitaran. Kedua-dua faktor ini menjadi perkara asas dalam apa jua bidang pendidikan. Faktor ini juga berhubung dengan hierarki Maslow. Individu dan keluarga yang telah mendapat keperluan yang dinyatakan oleh Maslow pasti dapat membantu murid-murid dalam pembelajaran mereka.

(a) Faktor fizikal

Pertumbuhan fizikal kanak-kanak normal berkembang selari dengan perkembangan mentalnya. Oleh itu tumbesaran kanak-kanak perlu diberi perhatian khusus agar tidak mengalami penyakit kerana hal ini boleh menjejaskan pertumbuhan fizikal seterusnya merencatkan pertumbuhan mental kanak-kanak. Guru perlu mengetahui keadaan emosi dan fizikal kanak-kanak untuk membantunya merancang pengajaran yang berkesan. (Siri Risalah Panduan Guru Bahasa Melayu 1994). Sehubungan itu, guru perlu mengemaskini rekod kesihatan murid. Makluman tentang penyakit tertentu atau kecacatan yang dapat dikesan lebih awal boleh membantu guru dalam menentukan pendekatan dan kaedah pengajaran atau sekurang-kurangnya menentukan tempat duduk murid-murid terbabit di dalam kelas perlu disesuaikan dengan jenis kecacatan fizikal yang dialami.

(b) Faktor persekitaran

Persekitaran murid turut mempengaruhi perkembangan mereka secara umum. Sokongan daripada masyarakat, rakan sebaya, keluarga, keadaan rumah yang aman dan tenang serta galakan daripada mereka merupakan sebahagian daripada faktor positif. Di samping itu, sosiobudaya, sosioekonomi, latar asuhan, dan latar pendidikan masyarakat persekitaran juga memainkan peranan penting dalam perkembangan murid-murid.

Objektif Pratulisan

Dalam melaksanakan kemahiran pratulisan, objektif merupakan penanda aras kemahiran-kemahiran tersebut telah dicapai. Antara objektif kemahiran ini ialah:

1. Memberi kesediaan otot tangan dan otot jari serta mengkoordinasi mata dan tangan dengan baik.
2. Dapat melakukan pergerakan lurus, beralun dan membuat lakaran berbentuk bulat dengan jari.
3. Melakar pelbagai bentuk dengan menggunakan alat tulis.
4. Dapat mengawal pergerakan dan koordinasi mata dan tangan dengan melakukan pergerakan tegak dan condong.

Contoh Aktiviti

Tajuk : Mewarna

BBB : Pensel warna, kertas lukisan

Objektif : Murid dapat,

1. Mewarnai corak dari kiri ke kanan
2. Mewarnai corak dari kanan ke kiri

Aktiviti:

1. Murid-murid mewarnakan corak berbentuk garisan lurus dari kiri ke kanan.
2. Murid-murid mewarnakan corak berbentuk gelombang dari kanan ke kiri.

Berikut merupakan beberapa contoh aktiviti pratulisan sebagai panduan guru. Gunakanlah kreativiti masing-masing untuk mendidik murid-murid LINUS agar berjaya mencapai kejayaan.

1. Latihan mengikut garisan-garisan rajah atau gambar dari kiri ke kanan. Hal ini adalah latihan menulis dari kiri ke kanan.
2. Latihan mewarnai gambar objek dari kiri ke kanan dan ke kiri semula.
3. Latihan membentuk bulatan di udara, di meja, di lantai, di atas pasir, di rumput tanpa menggunakan alat tulis (bulatan besar-bulatan kecil).
4. Latihan-latihan gerak jari dengan memainkan jari, menekan jari, menggoyangkan tangan, meramas-ramas jari dan sebagainya.
5. Latihan-latihan membentuk garisan lurus.
6. Latihan membentuk corak-corak campuran bulatan dan garisan lurus. Dilakukan secara bebas.
7. Latihan melukis gambar-gambar yang mengandungi garisan-garisan lurus dan bulat.

6

Bengkel Aktiviti Penulisan Mekanis

Pengenalan

Kemahiran menulis secara mekanis perlu dikuasai murid-murid LINUS pada peringkat awal supaya dapat menghasilkan tulisan yang kemas dan mudah dibaca. Antara aktiviti yang dilakukan ialah membuat corak, menangkap dan membentuk huruf. Aktiviti tersebut boleh membantu murid-murid menguasai kemahiran menulis selanjutnya seperti menulis huruf, menulis suku kata, perkataan, rangkai kata serta ayat.

Pada peringkat ini, koordinasi tangan dan mata penting untuk kanak-kanak menulis mesej yang ingin disampaikan melalui contengan dan melukis gambar mengikut tanggapan mereka sendiri. Seterusnya, mereka boleh meniru huruf-huruf yang pernah dibaca. Pada peringkat rendah pula, murid perlu dilatih melalui beberapa aktiviti-aktiviti seperti berikut.

Peringkat Menyediakan Murid-murid

- (a) Melakukan latihan pergerakan tangan.
- (b) Menguasai gerak tangan yang bebas supaya boleh menulis dengan selesa dan sempurna.
- (c) Melakukan latihan pergerakan mata.
- (d) Melakukan latihan koordinasi tangan dan mata.

Objektif Penulisan Mekanis

- 1. Dapat menggerakkan otot tangan, jari dan mengkoordinasi pergerakan mata dan tangan dengan baik.
- 2. Dapat melakar bentuk di udara, di atas meja, di atas pasir dan belakang rakan.
- 3. Membentuk huruf dalam kertas bergaris dua dan bergaris tiga.

Aktiviti Menulis Huruf Kecil dan Huruf Besar

Guru harus peka terhadap murid-muridnya kerana ada murid-murid yang selesa apabila pengajaran huruf kecil dan huruf besar dibuat dalam masa yang sama. Manakala sesetengah mereka pula akan keliru dengan bentuk-bentuk huruf itu jika diajar serentak.

Pelbagai cara dan pendekatan dalam perbagai medium boleh digunakan guru dalam P&P mereka. Penulisan boleh bermula di udara, kemudian di atas pasir dan seterusnya menggunakan pensel pada kertas bergaris satu, bergaris 2, bergaris 3, bergaris 4 dan kertas garis petak.

Langkah-langkah penulisan perlu diperincikan kepada murid-murid. Konsep ansur maju cara menulis perlu dilakukan. Pengulangan menulis huruf yang sama dapat memberikan pengukuhan kepada murid-murid.

1. Menulis huruf kecil di atas kertas berkotak.



2. Menulis huruf besar di atas kertas berkotak.



3. Menulis huruf kecil di atas kertas bergaris tiga.



4. Menulis huruf besar di atas kertas bergaris tiga.



5. Menulis huruf besar dan huruf kecil di atas kertas bergaris satu.



Aktiviti Susulan

Aktiviti susulan perlu dijalankan untuk memastikan murid-murid dapat mengekalkan ingatan mereka terhadap perkataan yang telah dipelajari. Antaranya ialah, menyesuaikan nama huruf dengan huruf dan mengenalkan nama huruf dengan bunyi huruf.

Contoh Aktiviti:

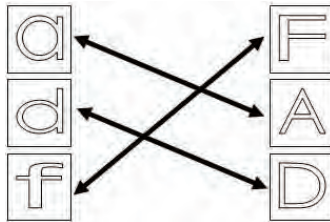
Tajuk : Memadankan huruf besar dengan huruf kecil

BBB : Kad imbasan huruf

Objektif : Murid dapat:

1. Memadankan tiga huruf kecil dengan tiga huruf besar.

1. Memadankan tiga huruf kecil dengan tiga huruf besar.



2. Sesuaikan nama huruf dengan huruf.

Nama huruf	Huruf
el	/l/
em	/m/
ti	/t/
ar	/r/
bi	/b/
si	/c/
eks	/x/
zek	/z/

Jadual 6.1

3. Memadankan nama huruf dengan bunyi huruf.

Nama huruf	Bunyi huruf
el	leh
em	meh
ti	teh
ar	reh

Jadual 6.2

Aktiviti Menulis Huruf

1. Menulis huruf mengikut urutan

Menulis huruf mengikut urutan boleh dilaksanakan dengan pelbagai cara. Antaranya, dengan kad imbasan huruf yang dilubangkan. Diikuti dengan menyusun huruf dari ‘a’ hingga ‘z’ sebagaimana yang telah dipelajari dalam topik terdahulu.

2. Menulis Huruf Tertinggal

Kad huruf boleh dijadikan pelbagai jenis permainan bagi tajuk tersebut.

Slaid LCD juga boleh digunakan dengan mengosongkan beberapa huruf yang dipancarkan ke papan tulis, murid-murid perlu menulis huruf-huruf pada papan tulis tersebut. Perhatikan contoh di muka surat sebelah:

Latihan Menulis Suku Kata, Perkataan dan Ayat Tunggal

Latihan ini boleh dilaksanakan setelah murid-murid menguasai kemahiran mengenal, menyebut dan menulis huruf.

Latihan Menulis Suku Kata

Latihan menulis suku kata boleh dilakukan dengan bantuan jadual suku kata dan menggunakan kad suku kata.

Jadual suku kata

Konsonan/ vokal	a	e	i	o	u
b	ba	be	bi	bo	bu
c	ca	ce	ci	co	cu
d	da	de	di	do	du
Konsonan/ vokal	a	e	i	o	u
f	fa	fe	fi	fo	fu
g	ga	ge	gi	go	gu
h	ha	he	hi	ho	hu
j	ja	je	ji	jo	ju
k	ka	ke	ki	ko	ku
l	la	le	li	lo	lu
m	ma	me	mi	mo	mu
n	na	ne	ni	no	nu
p	pa	pe	pi	po	pu
q	qa	qe	qi	qo	qu
r	ra	re	ri	ro	ru
s	sa	se	si	so	su
t	ta	te	ti	to	tu
v	va	ve	vi	vo	vu
w	wa	we	wi	wo	wu
x	xa	xe	xi	xo	xu
y	ya	ye	yi	yo	yu
z	za	ze	zi	zo	zu

Jadual 6.3 Suku kata

Kad suku kata

bu	ri	sel	ri
pen	fe	ku	lo

- Murid-murid diperkenalkan dengan suku kata.
- Kad suku kata dicantum oleh murid-murid.
- Murid-murid membunyikan suku kata yang dipamerkan.

Contoh:

Dua suku kata 'lo' dan 'ri' akan dicantumkan oleh murid-murid membentuk perkataan 'lori'. Begitu juga dengan suku kata yang lain, dicantum untuk membentuk perkataan.

Latihan Menulis Perkataan

Aktiviti ini boleh dilaksanakan setelah murid-murid mengenal huruf dan suku kata. Pelbagai aktiviti boleh dijalankan antaranya dengan memperkenalkan gambar dan murid-murid menyebut gambar tersebut.

- Murid-murid memilih huruf untuk membentuk suku kata.
- Murid-murid mencantum suku kata menjadi perkataan.
- Murid-murid menulis perkataan tersebut.
- Aktiviti diulang untuk membentuk perkataan lain.

Latihan Menulis Ayat Tunggal

Ayat Tunggal mengandungi satu subjek dan satu predikat.

Contoh : Ayah menunggang motosikal.

Aktiviti menulis ayat tunggal boleh dilaksanakan seperti berikut :

- Guru menyediakan kad-kad imbasan perkataan yang pelbagai.
- Murid memilih perkataan tersebut dan menyusunnya menjadi ayat tunggal.
- Ayat tunggal yang mudah didahului oleh subjek, diikuti oleh predikat.

7

Aktiviti Penyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran Pendidikan Muzik

Pengenalan

Tajuk ini membariskan sub-sub tajuk seperti menyebut nama huruf, mengeja perkataan satu dan dua suku kata serta membina aktiviti pergerakan badan menggunakan muzik. Muzik yang dimaksudkan meliputi *minus one*, karaoke, *you tube*, video klip, alat genderang, bermain *instrument*, menari dan pelbagai alatan muzik lain.

Aktiviti ini mampu mengembangkan kemampuan verbal murid. Guru LINUS perlu yakin bahawa penyerapan dalam muzik ini harus mengikuti perkembangan murid-murid. Hal ini demikian kerana dengan menyanyi, pergerakan tubuh, bermain alat muzik itu dapat improvisasi kreativiti murid.

Penyerapan Pemulihan dalam Pendidikan Muzik

Murid-murid LINUS sangat menggemari PdP yang berasaskan muzik. Oleh itu, penyerapan pemulihan membaca dan menulis dalam Pendidikan Muzik merupakan elemen yang mendapat tempat di hati mereka. Peringkat awal tumbesaran kanak-kanak amat penting dan dipercayai banyak mempengaruhi emosi serta pemikiran kanak-kanak. Banyak pakar psikologi Barat yang mengesyorkan muzik-muzik tertentu seperti klasikal didedahkan pada peringkat awal kandungan untuk meningkatkan perkembangan otak janin. Contohnya, Indra (1895 – 1982) menggunakan metodologi popular pedagogi muzik di Munich seawal tahun 1920 (mzu3111.blogspot.com)

Dunia pendidikan Islam juga tidak ketinggalan menerapkan alunan irama-irama tertentu dalam melahirkan insan yang membangun seiring dengan pengaruh spiritual dan jasmani sejak bayi masih berada dalam kandungan. Selain itu, pendidikan muzik pada peringkat kanak-kanak juga akan mendedahkan mereka kepada pelbagai genre dan perkembangan muzik yang amat luas cabang genrenya serta membuka daya kreativitinya.

Peranan muzik dalam PdP mempengaruhi minat murid terhadap tajuk yang diajar. Muzik seharusnya dibincangkan secara lebih intelek bagi mengupas semua nilai pemikiran dan kreativiti dalam penghasilannya. Dari situ, muzik juga boleh diadaptasi ke dalam pelbagai bidang yang merangkumi kerjaya dan cabang-cabang kehidupan yang lain. Kalaulah pendekatan ini dipandang serius, kita yakin generasi sekarang yang banyak didedahkan kepada muzik akan menjadi lebih progresif pada masa depan.

Kemahiran guru LINUS menyampaikan PdP dengan baik melalui Pendidikan Muzik membantu murid LINUS menguasai kemahiran literasi. Pendidikan Muzik pada peringkat awal kanak-kanak secara tidak langsung akan melahirkan masyarakat yang bukan sahaja celik muzik tetapi juga mempunyai tahap apresiasi yang lebih tinggi. Masyarakat tentunya akan mempunyai cita rasa dan mampu memilih muzik yang benar-benar kreatif serta bermutu sahaja.

Ahli psikologi kognitif menekankan bahawa ilmu pengetahuan diperoleh secara aktif melalui pembelajaran muzik kerana proses PdP dapat membina pengetahuan murid LINUS apabila aktiviti yang menarik dilaksanakan. Pendidikan Muzik di sekolah bertujuan untuk melahirkan murid-murid yang mempunyai pengetahuan dan kefahaman asas tentang muzik, mempunyai

kemahiran minimum dalam penghasilan muzik, berpotensi dalam aspek kreativiti dan inovasi, dapat menghargai dan menikmati estetika muzik dan dapat mengamalkan nilai-nilai murni. Murid-murid akan lebih berminat mengikuti pelajaran jika guru bijak menggunakan muzik sebagai media dalam pengajarannya.

Aktiviti Menyebut Nama Huruf Mengikut Melodi

Tajuk : Nama Huruf

BBB : Rakaman lagu “abc” LCD, kad imbasan huruf

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut 26 nama huruf dalam abjad Melayu

Aktiviti:

1. Murid mendengar rakaman lagu “abc” melalui LCD.
2. Murid-murid menyanyi lagu “abc” bersama-sama mengikut LCD.
3. Murid-murid menyebut nama huruf ‘a’ hingga ‘z’ dengan melodi secara *humming*.
4. Murid-murid menyebut nama huruf ‘a’ hingga ‘z’ dengan menukar melodi mengikut lagu yang digemari oleh murid-murid.
5. Nyanyian “abc” dibuat mengikut urutan secara menaik dan juga menurun sambil menunjukkan huruf yang dilagukan.

Contoh lagu ‘Tepuk Amai-Amai’.

Secara menaik

a, b, c, d, e, (Tepuk amai-amai)

f, g, h, i, j, k, l, (Belalang kupu-kupu)

m, n, o, p, q, (Tepuk adik pandai)

r, s, t, u, v, w, (Siang malam upah susu)

Secara menurun

z, y, x, w, v,	- Tepuk amai-amai
u, t, s, r, q, p, o,	- Belalang kupu-kupu
n, m, l, k, j, i,	- Tepuk adik pandai
h, g, f, e, d, c, b,	- Siang malam upah susu

6. Murid mengambil kad imbasan, menyebut nama huruf dengan diikuti oleh rakan secara kelas dan kumpulan

Aktiviti Mengeja Perkataan Satu dan Dua Suku Kata Mengikut Melodi

Tajuk : Mengeja perkataan

BBB : Rakaman lagu “Enjut-enjut Semut” LCD, kad imbasan suku kata dan kata

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja tiga perkataan satu suku kata
2. Mengeja lima perkataan dua suku kata

Aktiviti:

1. Murid-murid menyanyi lagu “Enjut-enjut Semut” dengan LCD.
2. Murid-murid mengeja perkataan dua suku kata dari gandingan satu suku kata.
3. Murid-murid mengeja perkataan dua suku kata dari gandingan satu suku kata mengikut melodi yang dimainkan oleh guru.

Contoh lagu ‘Enjut-enjut Semut’

Pi pi ...pipi, ka ki ...kaki, ke pa la bunyinya ...kepala,

Ja ri ...jari, ku ku ...kuku, te li nga bunyinya ...telinga (ulang baris 1 dan 2)

*Melodi boleh ditukar mengikut kreativiti guru dan murid-murid. Suku kata dieja mengikut melodi hingga membentuk perkataan.

Aktiviti Pergerakan Badan

Tajuk : Mengeja suku kata

BBB : Rakaman lagu “Kancing Suasa” (Lagu R. Azmi– [www.youtube.com / kancing suasa](http://www.youtube.com/kancing-suasa)) LCD, kad imbasan suku kata dan kata

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja suku kata

Lirik lagu R Azmi:

Pakai baju kancing lah suasa
 Pakai mari baba lah Melaka
 Biar saya rosak lah binasa
 Kerana dia tidak mengapa

Aktiviti:

1. Murid mendengar lagu “Kancing Suasa” dan menyanyi bersama-sama.
2. Murid menukar lirik lagu itu kepada suku kata seperti yang berikut:

Contoh lagu “Kancing Suasa”

ba, be, bi, bu, bo, be, ca, ci, cu, ce, (sambil murid-murid menggerakkan kedua-dua tangan, jari-jemari, ke atas, ke bawah, ke kiri dan ke kanan.

Ma, me, mi, mu, mo, me, na, ni, nu, ne (sambil murid-murid menggerakkan badan ke kiri dan ke kanan.

3. Murid boleh menggunakan sebarang melodi, namun lirik lagu mestilah berdasarkan suku kata dan perkataan yang ingin dipelajari.

4. Murid bermain dengan kad imbasan suku kata dan kad imbasan kata yang disediakan oleh guru di atas meja. Permainan berpasangan – Murid A mengambil kad, Murid B meneja suku kata dan kata.
5. Murid memilih aktiviti nyanyian yang dicadangkan guru.
 - Lirik lagu mestilah sesuai dengan aktiviti membaca dan menulis yang terdapat dalam PdP LINUS.

Kreativiti dan inovasi guru sangat penting untuk mempelbagaikan teknik dan strategi PdP. Perhatikan contoh berikut:

Contoh lagu ‘Pisang Goreng’

Bagi kemahiran membaca, guru perlu menyediakan dua set perkataan yang menjadi jawapan kepada lagu yang berangkai di bawah. Guru juga dicadangkan menulis perkataan sebagai pengganggu. Apabila kumpulan A memulakan nyanyian seperti lirik di bawah,

Pisang goreng,
Pisang goreng,
Pisang goreng sekarang,
goreng apa?
goreng apa?
goreng apa sekarang?

Kumpulan B akan mencari perkataan yang betul dan boleh disambung dengan perkataan goreng, dan kumpulan B menyambung nyanyian seperti

goreng ikan,
goreng ikan,
goreng ikan sekarang,
Ikan apa?
Ikan apa?
Ikan apa sekarang?
... dan seterusnya

Syarat Pertandingan:

- Perkataan dua suku kata sahaja yang boleh digunakan.
- Kata nama khas dan simpulan bahasa tidak dibenarkan.

Bagi kemahiran menulis pula, permainan nyanyian tersebut boleh digunakan. Kali ini kad perkataan tidak dibekalkan. Ahli kumpulan akan bergilir-gilir menulis kata yang dipilih bagi menyambung lagu tersebut. Kumpulan yang tidak peka dan lambat menyambung perkataan akan memberi satu mata kepada kumpulan kawannya.

Nota Tambahan Penyerapan Pemulihan

Murid-murid LINUS mempunyai sifat istimewa yang berbeza-beza namun berkembang mengikut fitrah semula jadi berdasarkan pertumbuhan mereka. Penyerapan PdP guru untuk membantu mereka dianggap sebagai cara memacu murid-murid mengekspresikan diri. Selain itu bakat dan potensi mereka mampu dikembangkan dengan lebih kreatif dari sudut kognitif, psikomotor dan afektif.

Istilah penyerapan dalam PdP membawa pengertian strategi penyatuan isi pengetahuan daripada satu mata pelajaran dengan bidang-bidang kemahiran ke dalam berang dan mata pelajaran lain. Aktiviti penyerapan boleh dijalankan dalam mana-mana kemahiran atau aktiviti bahasa. Di samping itu, beberapa unsur mata pelajaran lain seperti Pendidikan Seni, Pendidikan Moral, Pendidikan Islam, Matematik, Pendidikan Jasmani, dan Pendidikan Muzik boleh diserapkan dalam pelajaran bahasa begitu juga sebaliknya.

Penyerapan yang dilakukan melalui kreativiti guru mampu memberi impak kepada murid-murid kerana konsep penyerapan ini memberi ruang pendedahan serta menyuburkan pengetahuan dan ilmu mereka. Guru perlu menghayati dan mengaplikasikan konsep ini di dalam bilik darjah.

Menurut Kamus Dewan Edisi Ke-4 (2007), pemulihan bermaksud kembali seperti biasa atau sembuh. Pemulihan adalah suatu usaha membaiki kekurangan atau membetulkan sesuatu yang tidak betul.

Program Pendidikan Pemulihan pula adalah satu tindakan khusus untuk mengatasi keperluan pendidikan murid-murid yang mengalami kesusahan pembelajaran dalam kelas khas di sekolah biasa. Pendekatan ini juga merupakan suatu satu program yang lebih sesuai untuk murid-murid yang lemah dalam pencapaian akademik mereka.

Sehubungan itu, beberapa perkara telah dikenal pasti sebagai tujuan atau rasional pendidikan pemulihan ini iaitu:

- (i) Membantu murid-murid yang lemah mencapai objektif pembelajaran yang belum dicapainya dalam pelajaran lampau.
- (ii) Membantu murid-murid memperkembang potensi diri mereka.
- (iii) Membantu murid-murid memikirkan alternatif yang berlainan dalam menyelesaikan masalah.
- (iv) Membantu murid-murid membina keyakinan diri.
- (v) Memberi peluang kepada murid-murid untuk belajar sesuatu kemahiran misalnya kemahiran membaca dan menulis mengikut tahap kebolehan individu tertentu.

Dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR), gabung jalin dan rentas kurikulum memberikan impak besar kepada kumpulan pemulihan. Hal ini bererti kemahiran membaca dan menulis diajar dalam mata pelajaran tertentu seperti Pendidikan Muzik, Pendidikan Seni Visual, dan Pendidikan Jasmani dan Kesihatan.

8

Aktiviti Penyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual

Pengenalan

Melalui penyerapan pemulihan pembacaan dan penulisan melalui mata pelajaran Pendidikan Seni Visual, guru-guru dapat membantu murid-murid LINUS menghargai keindahan. Melalui penghargaan ini murid-murid LINUS dapat meningkatkan kreativiti mereka kerana kebolehan menghargai tersebut merupakan alat komunikasi yang berkesan. Guru boleh menggunakan medium Seni Visual dalam PdP mata pelajaran Bahasa Melayu. Pelbagai aktiviti Seni Visual dapat digunakan dalam PdP. Usaha gabung jalin ini penting sebagai input membantu murid-murid menguasai kemahiran membaca dan menulis di samping memupuk bakat seni mereka. Dalam hal ini, Seni Visual dapat memperkembangkan pelbagai kecerdasan seperti kesedaran ruang visual, kinestetik, interpersonal dan intrapersonal kanak-kanak.

Aktiviti Mengeja dan Menyebut Perkataan

Aktiviti mengeja dan menyebut perkataan merupakan asas membaca. Mengeja dan menyebut perkataan merupakan dua kemahiran yang tidak dapat dipisahkan. Aktiviti mengeja akan diakhiri dengan aktiviti menyebut. Terdapat pelbagai kemahiran seni visual boleh digunakan dalam PdP mengeja dan menyebut perkataan. Antara kemahiran tersebut dapat ditunjukkan seperti yang berikut:

Berdasarkan gambar yang dilukis

Tajuk : Melukis gambar

BBB : Kertas lukisan, pasir dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja empat perkataan berdasarkan gambar yang dilukis.
2. Menyebut empat perkataan yang dieja.

Aktiviti:

1. Murid menonton tayangan gambar bentuk-bentuk tertentu melalui LCD.
2. Murid mendengar penerangan guru berhubung jenis gambar yang perlu dilukis.

*Hal ini bergantung kepada tahap kebolehan murid-murid sama ada objek yang dilukis terdiri daripada perkataan dua suku kata atau tiga suku kata. Contoh: bintang, rumah, telefon bimbit dan kereta.

3. Murid-murid mengeja dan menyebut perkataan berdasarkan gambar yang dilukis sendiri dan yang dilukis oleh rakan-rakan.

Contoh: Murid melukis objek dan menulis nama objek tersebut.



Rajah 8.1 Bintang

Berdasarkan kraf

Tajuk : Anyaman

BBB : Kertas lukisan, kertas pelbagai warna, kertas A4, gam dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja empat perkataan berdasarkan huruf yang dibuat berasaskan anyaman.
2. Menyebut empat perkataan yang dieja.

Aktiviti 1:

1. Murid melihat rakaman guru menyediakan huruf b, u, k, dan u yang dibuat berasaskan anyaman menerusi LCD.
2. Murid dibahagikan kepada empat kumpulan.
3. Murid diberikan kertas lukisan, kertas warna yang telah siap dipotong berserta gam dan gunting.
4. Murid memulakan anyaman dengan bimbingan guru.
5. Anyaman yang telah siap hendaklah ditampal ke atas kertas A4.
6. Murid diberikan huruf tebal seperti nota di bawah (B, O, L, A), (M, E, J, A), (S, U, D, U) dan (D, A, U, N).
7. Murid menampal anyaman kepada huruf yang diberi.
8. Murid menggunting anyaman mengikut bentuk huruf.
9. Murid menyusun huruf membentuk perkataan.
10. Murid mengeja perkataan yang terbentuk.
11. Murid menyebut perkataan yang dieja.
12. Aktiviti 9 dan 10 diulang dengan mengeja dan menyebut perkataan yang dihasilkan kumpulan lain.

Nota: Guru menyediakan kertas (kad manila) yang telah dipotong dan siap untuk dianyam.

B

Huruf tebal

B

Huruf anyaman

Rajah 8.2

*Kraf meliputi anyaman, sulam, tenun dan seumpamanya. Guru boleh mempelbagaikan latihan murid-murid agar isi pelajaran dapat diulang-ulang dan lebih menarik.

Teknik kolaj

Tajuk : Kolaj

BBB : Kertas lukisan, kertas pelbagai warna, kertas A4, gam dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja empat perkataan berdasarkan huruf yang dibuat berasaskan kolaj.
2. Menyebut empat perkataan yang dieja.

Aktiviti 2:

1. Murid melihat rakaman guru menyediakan kolaj gambar buah-buahan menerusi LCD.



Rajah 8.3 Kolaj

2. Murid dibahagikan kepada empat stesen iaitu Stesen Anggur, Stesen Tembikai, Stesen Epal dan Stesen Oren.

3. Setiap stesen diberikan buah-buahan maujud iaitu anggur, tembikai, epal dan oren.
4. Setiap stesen perlu mempromosi buah-buahan mereka dengan teknik kolaj.
5. Murid diberikan kertas lukisan, kertas warna berserta gam.
6. Murid memulakan binaan kolaj dengan bimbingan guru sehingga siap.
7. Murid diminta memilih huruf-huruf dalam kotak yang guru sediakan di hadapan kelas untuk membentuk perkataan buah-buahan Stesen mereka iaitu (a, n, g, g, u, r), (t, e, m, b, i, k, a, i), (e, p, a, l) dan (o, r, e, n).
8. Murid menyusun huruf yang dipilih untuk membentuk perkataan nama buah stesen mereka.
9. Murid menampal perkataan nama buah stesen mereka kepada kolaj yang telah siap.
10. Murid mengeja perkataan nama buah stesen mereka. Mereka mengeja 'anggur, tembikai, epal, dan oren' secara individu, kumpulan, dan secara kelas.
11. Murid menyebut perkataan yang dieja. Aktiviti 10 dan 11 diulang dengan mengeja dan menyebut perkataan yang dihasilkan kumpulan lain.
12. Murid menyanyi lagu buah-buahan mengikut lirik dan melodi yang diubahsuai oleh guru menerusi tayangan LCD.

Lirik lagu yang diubahsuai	Lirik lagu sebenar
1. Buah anggur buah epal	1. Buah duku buah nangka
2. Buah tembikai dan oren	2. Buah manggis dan papaya
3. Sama manis semuanya	3. Sama saja jambu dan mangga
4. Hai sedap manis pula...	4. Hai sedap manis pula...

Jadual 8.1

Teknik ukiran

Tajuk : Ukiran

BBB : LCD, sabun dan sudu kecil

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja empat perkataan berdasarkan huruf yang dibuat berasaskan kolaj.
 2. Menyebut empat perkataan yang dieja.
1. Murid melihat rakaman guru menyediakan ukiran ikan dan kucing daripada sabun menerusi LCD.



Ikan



Kucing

Gambar 8.2

2. Murid memulakan aktiviti mengukir sabun dengan bimbingan guru sehingga siap.
3. Murid diminta menulis secara kreatif nama haiwan yang diukir (ikan dan kucing) menggunakan pensel warna.
4. Murid mengeja nama haiwan yang diukir dan dibaca secara kelas, kumpulan dan individu.
5. Murid menyebut perkataan yang dieja. Aktiviti 4 dan 5 diulang dengan mengeja dan menyebut perkataan yang dihasilkan kumpulan lain.

Seni Visual Sekolah Rendah (SR)

Pendidikan Seni Visual ialah mata pelajaran wajib di sekolah rendah. Seni Visual bertujuan membentuk keperibadian murid-murid agar celik seni. Sukatan Seni Visual merangkumi topik-topik yang menekankan kemahiran penerokaan, penghasilan, maksud seni secara holistik dan kritikan seni. Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah disusun dalam empat bidang kegiatan. Bidang kegiatan itu ialah:

1. Menggambar
2. Membuat corak dan rekaan
3. Membentuk dan membuat binaan
4. Mengenal kraf tradisional

Menggambar

- Merupakan kegiatan melukis dan membuat gambar dengan pelbagai teknik dan menekankan aspek ruang, struktur, imbangan dan komposisi.
- Antara kegiatan dalam bidang ini seperti lukisan, catan, cetakan, kolaj, *resist* (lilin dengan warna air), capan, gosokan, percikan, mozek dan poster.



Gosokan



Capan

Gambar 8.3

Membuat Corak dan Rekaan

Memberi peluang kepada murid-murid memahami pelbagai cara untuk menghasilkan corak dan mengaplikasikannya menjadi satu rekaan lain.

Corak dan rekaan itu boleh dipadankan dengan mana-mana hasil seperti bidang binaan, kraf dan sebagainya.

Antara kegiatan dalam bidang ini ialah renjisan / corak cat minyak di atas air sebelum diambil dengan kertas lukisan, ikutan dan celupan, tiupan, renjisan dan percikan dan titisan.

Corak terancang pula meliputi lukisan, kaligrafi, *resist*, kolaj, lipatan dan guntingan, catan, capan, dan cetakan.

Membentuk dan Membuat Binaan

- Bidang ini melibatkan kegiatan membentuk dan membuat binaan tiga dimensi.
- Binaan tersebut ialah arca timbul, *assemblage*, *stabile*, *mobail*, model, diorama, boneka, topeng, origami (lipatan).



Boneka



Diorama

Gambar 8.5

Mengenal Kraf Tradisional

- Merupakan perusahaan (kerja seni) yang melibatkan kemahiran kerja tangan. Biasanya diwarisi turun-temurun.
- Di peringkat sekolah rendah, murid-murid diperkenalkan dengan kraf tradisional seperti alat pertahanan diri, perhiasan diri, batik, tekat, ukiran, tenunan, anyaman, dan tembikar.

Nota Tambahan:

Guru LINUS perlu bijak memanfaatkan bidang kegiatan Pendidikan Seni Visual tersebut untuk membantu murid LINUS menguasai konstruk yang ditetapkan. Guru perlu mengerah daya kreativiti mereka dalam PdP dengan berpandukan empat bidang kegiatan Seni Visual tersebut agar murid LINUS seronok dan gembira melalui proses PdP tersebut. Dengan itu, diharap sifar LINUS dapat dicapai.

Matlamat

- Melahirkan insan yang harmonis, kritis, kreatif dan produktif menerusi asas seni visual yang diberi.
- Kandungan kurikulum berupaya membantu murid-murid meningkatkan rasa syukur dan menyedari kebesaran Tuhan, menghargai alam dan menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Objektif Seni Visual SR

Menghargai keindahan alam ciptaan Tuhan

- Melibatkan diri dengan kegiatan seni visual secara aktif, kritis, kreatif dan menyeronokkan.
- Menajamkan daya persepsi dan imaginasi melalui pancaindera.
- Mengenali asas seni reka dan olahan serta dapat menggunakannya.
- Mengembangkan kemahiran asas dalam pelbagai kegiatan seni visual, membiasakan diri membuat rekaan seni dengan teratur, cermat dan selamat.

9

Aktiviti Penyerapan Pemulihan dan Penulisan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan (PJK)

Pengenalan

Pendidikan Jasmani dan Kesihatan merupakan subjek teras dalam sistem pendidikan rendah dan menengah di negara kita. Pendidikan Jasmani bertujuan membantu murid menjadi cergas melalui pembelajaran aktiviti fizikal dan amalan kecergasan. Subjek ini mula diajar sejak pra sekolah lagi. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan juga menjadi rutin yang digemari oleh sebahagian besar murid-murid. Telah menjadi lumrah, kanak-kanak gemar bermain sambil belajar. Oleh itu, aktiviti penyerapan pemulihan membaca dan menulis boleh diterapkan melalui mata pelajaran ini kerana mudah diterima.

Penyerapan Pemulihan dalam PJK

Aktiviti Pendidikan Jasmani dan kesihatan menjadi unsur pengajaran yang digemari oleh sebilangan besar murid. Aktiviti seumpama ini dapat memberi impak besar dalam PdP. Berikut dinyatakan contoh aktiviti-aktiviti pemulihan membaca dan menulis dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Aktiviti ini sangat luas sifatnya bergantung kepada kreativiti seseorang guru.

Aktiviti Bermain dengan Huruf dan Perkataan

Aktiviti bermain dengan huruf dan perkataan boleh dibuat berdasarkan dua pergerakan dalam Pendidikan Jasmani iaitu:

- (a) Pergerakan Lokomotor
- (b) Pergerakan Bukan Lokomotor

Berdasarkan prinsip dari mudah kepada pergerakan yang lebih mencabar, guru LINUS perlu menjalankan aktiviti bukan lokomotor sebelum aktiviti lokomotor.

Hal ini kerana aktiviti bukan lokomotor adalah aktiviti yang melibatkan anggota badan yang dilakukan setempat (pergerakan tanpa beredar) manakala aktiviti lokomotor melibatkan pergerakan anggota badan yang memerlukan murid-murid beredar (bergerak dan beredar).

(a) Lokomotor

Berikut merupakan contoh aktiviti lokomotor yang boleh digunakan untuk mengajar murid-murid LINUS.

Contoh 1:

Tajuk : Permainan Boling

BBB : Botol minuman berisi pasir, bola, kad imbasan, dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menulis lima huruf konsonan dengan betul.
2. Menyebut empat suku kata dengan betul.

Aktiviti:

*Permainan boling. Alatan yang diperlukan ialah bola saiz sedang dan botol minuman berisi sedikit pasir sebagai pemberat supaya tidak mudah jatuh apabila ditegakkan. Pada leher setiap botol itu diikatkan dengan sekeping kad bertulis huruf atau suku kata.

1. Murid menonton rakaman permainan boling sebenar menerusi LCD



Gambar 9.1 Boling

2. Murid dibahagikan kepada dua kumpulan.
3. Murid diminta menyusunkan botol dalam empat barisan (baris satu = 4 botol, baris dua = 3 botol, baris tiga = 2 botol dan baris empat = 1 botol).
4. Murid diminta membuat leretan / balingan bergilir-gilir setelah undian dibuat. Dalam jarak 5 meter, bola dileretkan untuk menjatuhkan botol.
5. Ahli kumpulan akan mencatatkan huruf atau suku kata yang terdapat pada botol yang rebah. Kad huruf atau kad suku kata yang telah digunakan hendaklah ditukar dengan yang lain untuk memberi peluang murid-murid menggunakan seberapa banyak suku kata. Kumpulan yang dapat membentuk paling banyak perkataan dalam tiga kali balingan dikira sebagai pemenang.

Contoh 2:

Tajuk : Permainan Ting-Ting

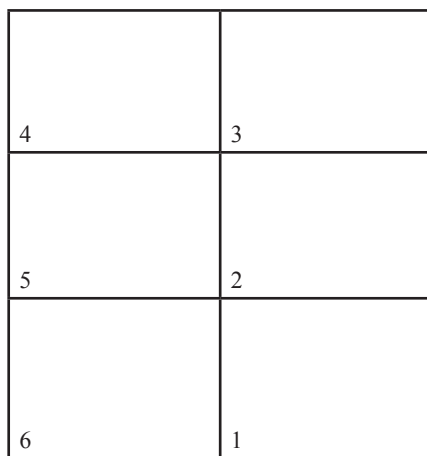
BBB : Pundi kacang, kapur tulis dan LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menulis seberapa banyak perkataan secara lisan.
2. Menulis seberapa banyak perkataan.

Aktiviti:

*Bina gelanggang menggunakan kapur tulis di atas simen yang rata (seperti rajah berikut). Setiap petak 1 – 6 diletakkan kotak berisi kad-kad huruf dan kad-kad suku kata.



Gelanggang permainan

Garisan mula

Rajah 9.1

1. Murid menonton tayangan video bermain keding-ting melalui LCD.
2. Murid pertama berdiri di garisan permulaan dengan membelakangkan gelanggang permainan.
3. Murid membaling pundi kacang ke belakang melintasi atas kepala. Sekiranya pundi kacang itu jatuh di petak no. 3, peserta akan membuat lompatan statik melalui kotak 1, 2, dan kotak 3.
4. Pemain akan mengambil 4 kad secara rawak dan berjalan sebelah kaki (ting-ting) melalui kotak 4, 5, dan 6
5. Ahli kumpulan akan membina perkataan dan menulisnya di tempat yang disediakan. Pasukan yang membina paling banyak perkataan diisytiharkan pemenang.

(b) Bukan lokomotor

Berikut merupakan contoh aktiviti bukan lokomotor yang boleh digunakan untuk mengajar murid-murid LINUS dalam PdP.

Contoh 1:

Tajuk : Membentuk Huruf

BBB : LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Membentuk lima huruf menggunakan pergerakan anggota badan.

Aktiviti:

1. Murid-murid berdiri setempat.
2. Murid menggerakkan kepala untuk membentuk huruf-huruf. Sebagai contoh, untuk membentuk huruf z, murid-murid memulakan pergerakan daripada kedudukan mendongak ke atas sebelah kiri. Kemudian menggerakkan kepala dengan berpaling ke sebelah kanan. Seterusnya membuat pergerakan silang dari atas sebelah kanan menuju ke bawah sebelah kiri dan terus berpaling ke sebelah kanan.
3. Murid-murid lain akan meneka huruf-huruf yang dibuat. Siapa yang meneka betul akan berpeluang untuk mengambil kad huruf tersebut dan menyusunnya di tempat yang ditentukan hingga menjadi suku kata dan perkataan.

*Anggota badan seperti tangan, kaki dan jari boleh digerakkan untuk membentuk huruf-huruf sehingga menjadi perkataan.

Contoh 2:

Tajuk : Membentuk huruf dengan anggota badan.

BBB : LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Meneka bentuk huruf secara lisan.

Aktiviti:

1. Murid-murid menonton tayangan LCD permainan membentuk huruf dengan anggota badan.
2. Murid-murid membentuk huruf L (L besar).
3. Murid-murid memulakan pergerakan dengan berbaring.
4. Murid mengangkat kedua-dua kaki serentak hingga tegak secara perlahan-lahan. Pada kedudukan itu, huruf L besar akan terbentuk.
5. Murid-murid lain akan meneka huruf-huruf yang dibina seterusnya akan membina perkataan.

Permainan Mengeja

Mengeja adalah membunyikan atau menulis huruf-huruf secara berturut-turut dalam sesuatu perkataan. Ejaan pula merupakan kaedah atau cara menulis perkataan dengan huruf seperti yang didefinisikan oleh Kamus Dewan Edisi 4 (2007). Antara permainan lokomotor yang boleh dijadikan contoh bagi aktiviti mengeja adalah seperti aktiviti-aktiviti yang dinyatakan di atas. Namun sebagai penambahan permainan, sila lihat aktiviti- aktiviti berikut.

Tajuk : Permainan Badminton

BBB : LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Meneka bentuk huruf secara lisan

* Permainan ini boleh dimainkan secara perseorangan dan beregu.

Aktiviti 1:

1. Murid-murid menonton rakaman pertandingan badminton melalui LCD.
2. Murid melukis 26 kotak menggunakan kapur tulis di atas gelanggang. Setiap kotak dituliskan dengan huruf a – z.
3. Guru telah menyediakan buku perkataan mengikut abjad.

4. Pasangan yang kalah dalam setiap servis akan membuka buku perkataan mengikut abjad di mana bulu tangkis itu jatuh. Contohnya, bulu tangkis jatuh atas petak 'r', maka pasangan tersebut akan membuka buku abjad pada perkataan yang bermula dengan abjad 'r' yang disediakan guru.
5. Murid mengeja perkataan dengan diikuti oleh rakan-rakan lain.

Tajuk : Permainan Congkak Gergasi

BBB : LCD, 98 buah kotak mancis

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja lima perkataan secara lisan

* Alatan yang diperlukan adalah 98 buah kotak mancis yang bahagian dalam kotak itu ditampal dengan pelbagai perkataan.

Aktiviti 2:

1. Murid menonton rakaman permainan congkak biasa menerusi LCD.
2. Murid dibawa ke padang (tempat aktiviti lompat jauh).
3. Murid menggali 16 lubang berukuran 10 X 10 cm, setiap satu atas pasir dengan bantuan guru.
4. Satu lubang diletakkan 7 kotak mancis * dan 7 lubang disediakan bagi satu pasukan. Dua lubang lagi menjadi lubang utama setiap kumpulan.

*Sekiranya tiada tempat yang boleh digali, lubang-lubang boleh dibuat menggunakan kapur tulis seperti yang berikut:

- (a) Murid memulakan permainan seperti permainan congkak biasa.
- (b) Murid akan mencatatkan perkataan yang mereka perolehi dalam lubang utama.
- (c) Kemudian mereka mengeja dan rakan lain ikut mengeja bersama-sama.

*Pasukan yang mendapat paling banyak perkataan dikira sebagai pemenang.

Permainan Membentuk Ayat

*Berdasarkan beberapa contoh aktiviti yang lalu, guru LINUS boleh melaksanakan permainan berikut mengikut langkah-langkah dalam contoh tersebut.

Aktiviti 1:

Alatan yang perlu disediakan adalah kad imbasan ayat secukupnya. Kad-kad tersebut dipotong mengikut perkataan. Perkataan-perkataan itu diletakkan di stesen-stesen tertentu (5 stesen untuk ayat yang mempunyai lima perkataan).

Permainan ini boleh dijalankan dalam kawasan gelanggang badminton. Lima orang peserta lari sisi hingga ke stesen 1 dan mengambil satu kad potongan ayat. Kemudian meneruskan ke stesen 2 dengan membuat lompat katak. Setelah mengambil satu kad perkataan yang boleh disambungkan dengan perkataan pertama tadi, dia meneruskan ke stesen 3 dengan berlari lutut tinggi. Begitulah seterusnya hingga ke stesen 5. Ahli kumpulan akan menyusun kad kata yang dikumpulkan hingga membentuk ayat. Markah akan diberikan kepada ayat yang betul.

Aktiviti 2:

Dam Ular

Alatan yang perlu disediakan adalah seperti gelanggang permainan. Gelanggang badminton sesuai digunakan. Lukiskan kotak-kotak (0.3 meter x 0.3 meter). Lukiskan tangga dan ular pada kotak-kotak. Sebuah dadu besar juga diperlukan. Tampalkan beberapa keping gambar dalam kotak-kotak tersebut.

Cara bermain:

Sama seperti dam ular. Dadu digolekkan, peserta berdiri pada petak mengikut bilangan dadu. Sekiranya berhenti pada gambar, peserta perlu membina satu ayat dengan menulis di tempat yang disediakan. Ayat yang betul akan diberikan markah. Pasukan yang mengumpul paling banyak markah dikira pemenang.

Aktiviti 3:

Permainan Sahiba Ayat

Alatan yang diperlukan adalah potongan kad perkataan secukupnya. Semua kad mestilah sama ukuran. Setiap kad perkataan itu dituliskan markah. Markah pada kad perkataan itu diberi mengikut suku kata, perkataan dua suku kata = 4 markah, tiga suku kata = 6 markah, dan empat suku kata = 8 markah.

Permainan ini bermula dengan pemain mengambil secara rawak 5 kad perkataan. Setelah diundi giliran bermain, pemain pertama berjalan seperti ulat bulu dan meletakkan beberapa kad perkataan untuk membentuk frasa atau ayat. Markah dikira dan dicatat. Kemudian, pemain kedua akan melakukan aktiviti bergalop untuk menyambung frasa atau ayat yang telah ada. Pemain kedua juga boleh membuka frasa lain dalam kedudukan menegak dengan menggunakan perkataan yang telah diturunkan. Begitulah seterusnya hingga masa permainan tamat. Pemenang akan dikira berdasarkan pemain yang mengumpul paling banyak mata.

10

Pembinaan dan Penggunaan Bahan Pembelajaran dan Pengajaran Bukan Elektronik

Pengenalan

Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) bukan elektronik ialah sejenis pembelajaran yang tidak menggunakan media elektronik. Contohnya guru menggunakan bahan maujud yang ada di persekitaran seperti daun kayu, bunga-bunga, haiwan dan seumpamanya sebagai bahan PdP.

Dengan kepesatan teknologi masa kini, tidak hairanlah bahan pengajaran yang berunsurkan teknologi menjadi pilihan utama akan dihasilkan guru. Namun, guru harus sedar bahawa kepelbagaian bahan elektronik dan bukan elektronik perlu dikuasai guru. Hal ini bererti guru harus menguasai ilmu bagi membina dan menggunakan kedua-dua jenis bahan PdP berkenaan.

Semua bahan pembelajaran dan pengajaran yang tidak menggunakan kuasa elektrik dikenal sebagai media bukan elektronik. Bahan-bahan pengajaran dan pembelajaran ini amat popular pada suatu masa dahulu sebelum ledakan media elektronik berada di negara kita. Hal ini kerana bahan-bahan tersebut mudah

dibuat, murah belanja dan senang dibawa. Misalnya, seseorang guru boleh menyediakan keratan pantun teka-teki dalam penutup pengajarannya untuk memperkukuh isi pelajaran pemahaman pada hari itu. Bahannya ringkas dan mudah tetapi mampu menarik minat murid-murid dalam pelajaran. Malah, bahan ini pula boleh ditampal pada sudut bahasa di dalam kelas serta boleh pula ditukar pada bila-bila masa.

Pembinaan Bahan PdP untuk Permainan Bahasa

Pusat Perkembangan Kurikulum (2010) menyarankan pembelajaran murid-murid LINUS perlu berasaskan kepada permainan serta menyeronokkan. Pendekatan belajar melalui aktiviti permainan yang disarankan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum ini adalah satu pendekatan terancang dan berstruktur yang memberi peluang kepada murid-murid untuk belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna sebagai guru LINUS, kita mahu murid-murid bermain dan dalam masa yang sama dapat menguasai kemahiran bahasa.

Apabila kita menyebut perkataan ‘permainan’ tentunya perkara yang terbayang dalam fikiran kita adalah aktiviti yang menyeronokkan dan menggembirakan. Siti Hajar (1996) menyatakan bahawa permainan bahasa merupakan aktiviti yang dirancang dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Oleh itu, aktiviti yang hendak dijalankan perlulah dirancang dengan baik dan teratur agar murid-murid berupaya mengingat isi pelajaran yang mahu disampaikan dalam permainan tersebut.

Melalui aktiviti permainan bahasa, murid-murid boleh menguasai beberapa kemahiran secara serentak seperti kemahiran mendengar, kemahiran lisan, kemahiran membaca dan kemahiran menulis. Hal ini membuatkan, pembelajaran berpusatkan murid-murid dapat dilakukan manakala guru dapat bertindak sebagai fasilitator. Ini dapat membantu murid-murid mendengar dan menerima arahan dengan jelas, tepat dan betul. Namun demikian, perkara utama di sini adalah pengisian aktiviti dalam permainan bahasa itu. Guru perlu menyediakan bahan yang sesuai dan berfaedah untuk perkembangan murid-murid agar keupayaan kognitif murid-murid dapat dipertingkatkan.

Hal ini amat penting kerana guru perlu memikirkan jenis permainan bahasa yang sesuai dengan kemahiran yang mahu diajar pada minggu itu atau hari itu. Aktiviti itu perlu diukur setaraf dengan kebolehan murid-murid kita. Pemilihan aktiviti yang tidak sesuai dengan tahap kebolehan murid-murid akan menjadikan permainan itu hambar, mengecewakan dan menimbulkan rasa bosan. Objektif agar murid-murid menguasai kemahiran bahasa sambil bermain tidak kesampaian. Aktiviti yang dibuat secara tangkap muat sahaja boleh menjejaskan kemahiran yang sepatutnya dikuasai oleh murid-murid dan menjadikan aktiviti ini sekadar sebuah permainan biasa sahaja, bukan permainan berobjektif.

Faedah Permainan Bahasa

1. Mencungkil bakat dan kreativiti murid-murid dalam melaksanakan aktiviti yang diberikan.
2. Memupuk semangat kerjasama dalam kumpulan dan dalam kelas.
3. Menggalakkan komunikasi yang baik dan berkesan dalam kalangan murid-murid.
4. Meningkatkan penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis murid-murid.
5. Menggalakkan murid-murid berfikir secara kritis dan kreatif.
6. Melahirkan murid-murid yang dedikasi dan bertanggungjawab atas tugas yang diberi.
7. Membentuk disiplin murid-murid membuat sesuatu kerja dalam had masa yang telah ditetapkan.
8. Memberi peluang kepada semua murid-murid melaksanakan tugas yang diamanahkan.
9. Menarik minat murid-murid agar sentiasa gembira semasa belajar dan tidak bersikap pasif semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlaku.

Matlamat Permainan Bahasa

1. Mewujudkan suasana pembelajaran yang santai tanpa memberi tekanan kepada murid-murid.
2. Melahirkan murid-murid yang kreatif dan inovatif dalam melakukan sesuatu tugas yang diberi.
3. Melahirkan murid yang mempunyai sikap kepimpinan dan disiplin yang tinggi dalam melaksanakan tugas yang dipertanggungjawabkan.
4. Memupuk semangat kerja berpersatuan dan bantu membantu sekali gus melahirkan semangat perpaduan dalam kalangan masyarakat.
5. Memberi motivasi kepada pelajar agar berani berdaya saing dalam menghadapi kehidupan ini.
6. Memberi pengalaman sebenar murid-murid dalam mengamalkan sikap kerjasama, sikap mematuhi undang-undang dan peraturan dalam kehidupan melalui permainan.

Objektif Permainan Bahasa

1. Proses pengajaran dan pembelajaran berlaku dalam suasana yang menyeronokkan.
2. Murid-murid dapat menguasai kemahiran mendengar, bertutur dan menulis dengan baik.
3. Mewujudkan kerjasama yang baik di dalam kumpulan.
4. Menggalakkan penyertaan semua murid-murid dalam setiap aktiviti yang dilaksanakan.
5. Murid-murid dapat menguasai kemahiran bahasa sambil bermain.

Pelaksanaan Permainan Bahasa

Permainan bahasa akan menjadi aktiviti yang menyeronokkan. Aktiviti ini akan dapat meninggalkan kesan terhadap murid-murid sekiranya kedua-dua pihak iaitu guru dan murid-murid bersedia untuk melaksanakan aktiviti ini. Aktiviti permainan bahasa ini hendaklah dijalankan sama ada pada peringkat awal

(induksi), pertengahan atau akhir pengajaran (penutup). Pilihlah masa yang sesuai untuk menjalankan aktiviti ini kerana kita tidak mahu guru membuat aktiviti permainan sepanjang waktu pelajaran berlangsung.

Guru-guru perlu memikirkan beberapa perkara semasa merancang untuk melaksanakan aktiviti permainan bahasa. Ini penting agar proses pengajaran dan pembelajaran dapat berjalan lancar serta dapat mencapai hasil pembelajaran seperti yang dirancang. Permainan bahasa ini boleh dijalankan secara kelas, kumpulan besar, kumpulan kecil, berpasangan atau secara individu. Guru boleh menjalankan permainan ini sama ada di dalam kelas atau pun di luar kelas. Ini bergantung kepada jenis permainan yang telah dipilih. Perkara yang perlu difikirkan semasa menjalankan aktiviti kelas atau kumpulan adalah disiplin murid-murid, keselamatan bahan bantu belajar, cara mengawasi kelas dan arahan permainan yang betul.

Perkara-perkara berikut boleh membantu guru untuk menjalankan aktiviti permainan bahasa di dalam kelas.

Sebelum Permainan

- Beri tahu murid nama atau tajuk permainan yang akan mereka lakukan
- Arahan permainan disampaikan terlebih dahulu agar murid tahu aktiviti yang akan dijalankan sama ada secara individu, berpasangan, kumpulan kecil atau secara kelas. Sekiranya kumpulan kecil atau berpasangan, pastikan setiap ahli kumpulan atau pasangan yang ditetapkan sesuai dari segi fizikal dan persamaan dari sudut tingkah laku. Biasanya dalam sebuah kumpulan ada murid yang pendiam, pasif dan ada yang aktif.
- Lantik wakil kumpulan untuk menyampaikan pesanan atau arahan permainan. Galakkan murid ikut arahan ketua yang dilantik.
- Beberapa orang murid diberi tugas seperti pencatat, penjaga masa dan pengadil sekiranya perlu.

Semasa Permainan

- Guru bertindak sebagai fasilitator dan pemudah cara untuk membimbing murid melicinkan perjalanan permainan.
- Murid boleh diberi kebebasan bermain dengan pengawasan guru.

- Pastikan disiplin murid terkawal, mengamalkan sikap kerjasama dan tidak mengganggu aktiviti pengajaran dan pembelajaran murid di kelas bersebelahan.
- Guru harus sering mengingatkan tugas yang perlu dilakukan sepanjang permainan berjalan.

Selepas Permainan

- Buat refleksi dan perbincangan dengan murid.
- Guru perlu memberi pandangan dan penambahbaikan mengenai aktiviti permainan yang telah dijalankan.
- Guru menyemak tugas kumpulan, pasangan atau tugas individu serta membuat pengulangan untuk pengukuhan hasil pelajaran.

Contoh 1:

Tajuk : Mengeja suku kata mengikut melodi lagu ‘Jong-Jong Inai’

BBB : Lirik lagu, kompong

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja lima suku kata terbuka.
2. Menyebut lima nama objek bermula dengan suku kata terbuka.

Aktiviti:

1. Murid mendengar guru menyanyikan lagu ‘Jong-Jong Inai’ diiringi paluan kompong.
2. Murid menyanyi lagu ‘Jong-Jong Inai’ beramai-ramai berpandukan lirik yang diedarkan guru.

Contoh lirik:

ba ca da fa ga ha ja ka la ma lu - Jong-Jong Inai Mak Ipong Rajawali
ma na pa qa ra sa ta va wa ya za - Sepak tunggul inai berdarah ibu kaki
dan seterusnya dengan suku kata lain

3. Murid-murid diminta menyebut dan mengulang beberapa kali suku kata yang terdapat dalam lagu.
4. Murid dibahagikan kepada lima kumpulan.
5. Murid dalam setiap kumpulan menyebut lima nama objek yang bermula dengan suku kata terbuka seperti baju, topi, dadu dan lori.
6. Wakil murid menyebut nama objek tersebut di hadapan kelas dan diikuti oleh murid-murid. Contohnya baju, topi, telinga, dadu dan lori.
7. Ulang menyanyi nama objek mengikut melodi ‘Jong-Jong Inai’.

Contoh 2:

Tajuk : Membina ayat tunggal

BBB : Kad perkataan

Objektif : Murid dapat:

1. Membaca lima perkataan dengan betul.
2. Membina lima ayat selapis dengan betul secara lisan.

Aktiviti:

1. Murid menyaksikan simulasi bacaan berita slot “Buletin Utama TV 3” oleh guru.
2. Murid menjawab soalan guru berkaitan rakaman tersebut seperti:
 - nyatakan tajuk utama berita
 - ceritakan isu yang dinyatakan dalam berita
3. Murid dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B (satu kumpulan 6 hingga 8 orang).
2. Setiap kumpulan murid itu diberi nombor 1 hingga 6.
3. Murid diminta berbaris dalam kumpulan masing-masing mengikut susunan nombor yang telah diberi.

4. Kad perkataan diletakkan di dalam bakul di tengah-tengah antara kedua-dua kumpulan tersebut.
5. Apabila guru menyebut nombor ahli kumpulan, misalnya nombor 3, murid dari kedua-dua kumpulan itu akan berlari ke arah bakul untuk mengambil kad perkataan yang disediakan guru.
6. Murid yang berjaya terlebih dahulu mengambil kad perkataan itu, akan menyebut perkataan yang diperolehnya. Misalnya murid nombor 3 dari kumpulan A yang telah berjaya, dia akan mempamerkan kad perkataan kepada kelas dan menyebutnya, ‘rumah’.
7. Murid nombor 3 dari kumpulan B mesti membina ayat tunggal dengan menggunakan perkataan ‘rumah’. Sekiranya murid tersebut tidak berjaya membina ayat dalam tempuh yang tertentu, satu markah diberikan kepada kumpulan A dan kosong markah kepada kumpulan B. Aktiviti ini akan dilakukan berulang kali mengikut nombor yang berlainan.

Contoh 3:

Tajuk : Menyusun perkataan menjadi Ayat Mudah

BBB : Dam ular gergasi, dadu, dan kad imbasan

Objektif : Murid dapat:

1. Membentuk empat ayat selapis dengan betul.

Aktiviti:

1. Murid mendengar penerangan guru mengenai cara bermain dam ular
2. Guru membina petak-petak “dam ular gergasi” di gelanggang badminton dan menamakan nombor satu hingga dua puluh pada petak-petak itu. Guru akan meletakkan beberapa kad imbasan kata pada petak huruf genap. Contoh kad-kad:
 - Emak, ke pasar, menaiki, bas,
 - Saya, suka, bermain, bola, sepak,

3. Murid bermain secara kumpulan (tiga dan empat orang sekumpulan).
4. Wakil kumpulan melontar dadu, sekiranya dadu yang dilontar itu berhenti pada angka empat, kumpulan murid itu maju empat petak ke depan.
*Sekiranya kumpulan berhenti pada petak genap, wakil kumpulan akan mengambil kad imbasan kata.
5. Ahli kumpulan berbincang dan menyusun kad imbasan kata membentuk ayat mudah.
6. Mereka membaca ayat yang dibentuk secara kelas, kumpulan dan individu.

Contoh 4:

Tajuk : Memadankan perkataan dengan gambar

BBB : Kad perkataan, sampul berisi gambar

Objektif : Murid dapat:

1. Memadankan lima perkataan dengan lima gambar yang diberi dengan betul.

Aktiviti:

1. Murid membentuk kumpulan berempat.
*Guru menampal label nama kumpulan iaitu BETIK, PISANG, TEMBIKAI dan JAMBU di lantai.
Murid berbaris, dan menyebut BETIK, murid kedua PISANG, murid ketiga TEMBIKAI dan murid keempat JAMBU. Begitulah seterusnya hingga semua murid menyebut dan memiliki nama.
2. Dengan senyap murid berkumpul mengikut label masing-masing.
3. Wakil kumpulan diminta mengambil satu sampul di atas meja guru.
*Guru menayangkan kad perkataan yang mempunyai kaitan dengan gambar dalam sampul.

4. Ahli kumpulan berbincang untuk memadankan perkataan dengan gambar yang dipaparkan guru.
5. Murid membaca perkataan yang dipadankan secara kelas dan kumpulan.

Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Pemintal Lidah

Pemintal lidah dilaksanakan oleh guru bagi melatih murid menyebut perkataan yang hampir sama bunyinya. Perkataan ini sama dari segi bunyi tetapi terdapat beberapa perbezaan konsonan dan vokal yang menjadikan perbezaan maksud bagi perkataan tersebut. Aktiviti ini merupakan latihan tubi perkataan dengan mengulang-ulangnya. Hal ini dapat membantu murid menghafal, menyebut dengan betul dan tepat serta perkara yang disebut itu akan kekal dalam ingatan. Latihan tubi ini boleh membantu murid yang menghadapi masalah membunyikan fonem. Hal ini merupakan latihan asas mendengar, membaca dan bertutur yang berkesan kepada murid.

Contoh :

Tajuk : Menyebut fonem

BBB : Kad imbasan fonem, kad imbasan kata

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut empat fonem dalam pemintal lidah dengan betul.

Aktiviti:

1. Murid mendengar guru menyebut fonem.
2. Murid menyebut fonem /c/ berulang-ulang seperti contoh pemintal lidah berikut:
Chah cari cincin cicir celah laci.
3. Kelemahan menyebut fonem /j/ berulang-ulang seperti contoh pemintal lidah berikut:
Johan jemput Joyah jalan-jalan jumpa Jothi.

4. Kelemahan menyebut fonem /k/ berulang-ulang seperti contoh pemintal lidah berikut:
Kuku kiri kaki kakak kena ketuk kayu keras.
5. Kelemahan menyebut fonem /r/ berulang-ulang seperti contoh pemintal lidah berikut:
Hari raya Ramlah ramai-ramai pergi ronda-ronda rumah rakan.
6. Murid menyusun kad imbasan kata agar membentuk ayat yang betul.
7. Murid mengulang menyebut semua fonem dalam pemintal lidah tersebut mengikut melodi ‘Siti Sifir’.

Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Pasangan Minimal

Latih tubi pasangan minimal yang bertujuan melatih murid menyebut perkataan yang hampir sama sebutan bunyinya tetapi mempunyai makna yang berlainan. Pasangan kata ini mempunyai perbezaan kata yang kecil sahaja kerana melibatkan dua fenomena yang berbeza. Biasanya perkataan ini mempunyai bilangan suku kata yang sama tetapi perbezaan fonem ini boleh mengubah maksud perkataan tersebut.

Murid-murid yang dikenal pasti kurang mahir menyebut perbezaan fonem ini perlulah dilatih untuk menyebut perkataan ini berkali-kali agar sebutannya fasih dan betul. Hal ini juga dapat membantu murid-murid yang pendiam, malu atau tidak yakin untuk bertutur. Selain itu guru dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan bersifat dua hala.

Contoh :

Tajuk : Menyebut perkataan dengan betul

BBB : Kad imbasan

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut lima pasangan perkataan yang hampir sama bunyi sebutan.

Aktiviti:

1. Murid mendengar guru menyebut lima pasangan perkataan yang hampir sama bunyi.

Contoh:

baju	-	biru
madu	-	malu
tadi	-	nadi
tarik	-	carik
kari	-	jari

*Guru perlu menyediakan kad-kad imbasan kata pasangan minimal.

2. Murid menyebut lima pasangan perkataan tersebut dengan betul.
3. Murid diminta menyenaraikan satu pasangan perkataan yang hampir sama bunyi.
4. Murid menyanyikan pasangan perkataan mengikut melodi “Pisang Goreng”.

Pisang apa, pisang apa, pisang apa sekarang - baju apa, baju apa, baju apa sekarang,

pisang goreng, pisang goreng, pisang goreng sekarang - baju biru, baju biru, baju biru sekarang

Madu apa, madu apa, madu apa, sekarang

Madu malu, madu malu, madu malu sekarang

*Teruskan nyanyian dengan lirik baharu yang disediakan guru.

Pembinaan dan Penggunaan Bahan PdP untuk Lakonan

Lakonan merupakan aktiviti pembelajaran yang menyerupai keadaan sebenar. Lakonan dilakukan untuk memahami sesuatu situasi atau menyelesaikan sesuatu masalah. Aktiviti ini akan melibatkan ramai murid. Mereka akan memainkan peranan sebagai petugas di belakang tabir atau memegang watak untuk dipertontonkan kepada orang lain. Aktiviti lakonan merupakan aktiviti yang menarik dan menyeronokkan murid-murid kerana mereka sendiri berperanan memegang watak dalam lakonan tersebut.

Sekiranya guru merancang untuk menjalankan aktiviti ini, arahan lakonan itu perlu jelas, terancang dan selaras dengan kebolehan murid di dalam kelas tersebut. Lakonan ini dapat meningkatkan kemahiran lisan murid di samping dapat membina keyakinan diri murid apabila melakonkan sesuatu watak selain dapat menghayati watak-watak tertentu, di samping mengetahui peranan atau bidang tugas sesuatu watak itu. Sebagai contoh, sekiranya melakonkan watak kerani di kaunter Pejabat Pos, murid perlu mengetahui perkhidmatan yang diberikan di Pejabat Pos.

Guru digalakkan merakamkan lakonan ini sama ada melalui rakaman suara atau rakaman bergambar. Rakaman ini dapat membantu murid untuk mengenal pasti penggunaan bahasanya yang salah serta dapat dibetulkan oleh guru atau rakan-rakan. Selain meningkatkan penguasaan bahasa lisan, murid dapat membina sikap yakin diri apabila melihat semula rakaman lakonan yang telah dilakukan. Hal ini dapat membantu mereka membuat penambahbaikan dan meminimumkan kesilapan.

Sebagai seorang guru, mereka perlu menguasai segala yang berkaitan dengan langkah-langkah pembinaan bahan pengajaran dan menggunakan bahan pengajaran tersebut untuk aktiviti lakonan.

Kamarudin (1985) membahagikan jenis-jenis lakonan kepada empat iaitu :

- (a) Lakonan bisu
- (b) Lakonan berkait
- (c) Lakonan berseni kata dan menggunakan pergerakan
- (d) Lakonan menggunakan patung

(a) Lakonan Bisu

Lakonan ini merupakan aktiviti yang mudah dan popular digunakan oleh guru di dalam kelas. Biasanya guru akan memilih murid untuk melakukan pergerakan anggota badan tanpa suara mengikut arahan yang diberi oleh guru. Murid-murid lain diminta memerhatikan dengan teliti pergerakan yang dilakonan itu. Kedua-dua pihak iaitu pelakon dan murid mengambil bahagian yang aktif dalam aktiviti lakonan ini. Murid yang melakonkan watak itu perlu memikirkan pergerakan yang betul, tepat dan sesuai agar mudah diteka oleh murid lain. Murid yang menonton pula perlu memikirkan aksi lakonan yang dibuat itu dan meneka perbuatan yang dilakonan oleh rakan mereka itu.

Berikut dinyatakan beberapa contoh situasi lakonan bisu yang boleh dilakukan;

- i. Kegiatan masa lapang – membaca buku, mengumpul setem, bermain bola sepak, memasak, melayari komputer dan menunggang basikal.
- ii. Haiwan peliharaan – kucing, anjing, ikan, arnab, kambing, ayam dan itik.
- iii. Alat permainan – di rumah; basikal, buaian dan bola. – di taman permainan; gelongsor, buaian dan jongkang- jongket.

Contoh:

Tajuk : Membaca ayat mudah

BBB : Sampul surat

Objektif : Murid dapat:

1. Meneka lakonan yang dilakonan.

Aktiviti:

1. Murid meneka lakonan bisu yang dibuat guru.

Contoh: Guru membuat lakonan bisu yang menunjukkan “kakak makan nasi”

-Guru melakonkan gaya seorang kakak, murid ‘A’ akan meneka siapa yang dilakonan. Sekiranya salah, guru akan menggoyangkan tangan tanda salah. Jika betul, guru akan memegang hidungnya dengan tangan dan sebelah tangan lain akan menunjukkan arah murid yang menjawab betul.

2. Murid 'A' akan menulis perkataan 'kakak' di papan tulis.
-Guru terus melakonkan aksi 'makan' dan aksi 'nasi'. Setelah dijawab betul, murid tersebut menulis perkataan-perkataan tersebut di papan tulis.
3. Murid membaca ayat mudah tersebut dan diikuti oleh kelas.
4. Murid diminta mencari pasangan ('Murid Y' dan 'Murid Z'). Murid Y akan mengambil satu sampul di atas meja guru, membaca senyap ayat mudah di dalamnya.
*Guru menyediakan sampul secukupnya. Setiap sampul mempunyai satu ayat mudah yang ditulis pada potongan kertas
5. Murid Y melakonkan aksi bisu untuk diteka oleh Murid Z.
6. Murid Z akan menulis ayat ringkas yang betul di papan tulis.
7. Murid Z membaca ayat yang telah lengkap dengan diikuti kelas dan kumpulan.

(b) Lakonan Berkait

Lakonan ini memerlukan guru atau murid yang dipilih secara rawak. Lakonan bermula sebaik sahaja satu perkataan atau satu ayat disebut oleh petugas yang dilantik. Lakonan ini amat sesuai digunakan untuk memperkenalkan arahan-arahan mudah kepada murid yang baru memasuki alam persekolahan atau murid pemulihan.

Guru boleh menunjukkan lakonan berkait ini kepada murid terlebih dahulu misalnya arahan menyuruh murid "duduk". Mula-mula guru menyebut perkataan "duduk" dan terus duduk. Kemudian murid yang dipilih pula menyebut perkataan tersebut dan terus duduk. Guru boleh juga meminta murid duduk secara kelas, secara kumpulan dan secara individu.

Selain itu, murid juga boleh melakonkan arahan ini secara bergilir-gilir. Selain dapat menarik minat murid, secara tidak langsung murid akan peka dengan setiap arahan yang diberikan dan berjaya mewujudkan suasana kelas yang ceria.

*Lakonan berkait juga boleh dibuat dalam PdP. Sila gunakan contoh aktiviti dalam lakonan bisu sebagai panduan.

(c) Lakonan Berseni Kata dan Menggunakan Pergerakan

Kamarudin (1985) membahagikan lakonan ini kepada dua iaitu:

- i. Lakonan yang tidak bersahaja
- ii. Lakonan yang bersahaja

Lakonan yang tidak bersahaja

Lakonan ini merupakan aktiviti yang dilakukan oleh murid-murid selepas mendengar sesuatu cerita atau kejadian. Misalnya guru bercerita tentang kemalangan jalan raya yang baru terjadi di hadapan matanya. Kemudian murid diminta oleh guru untuk melakonkan kejadian itu. Dalam hal ini, murid tidak perlu membuat persediaan rapi. Guru akan memberi nasihat dan cadangan untuk melakonkan kejadian itu. Murid bebas menggunakan ayat mereka sendiri asalkan menepati tajuk yang diberikan.

Lakonan yang bersahaja

Lakonan ini merupakan lakonan bukan spontan. Biasanya lakonan ini berpandukan jalan cerita yang terdapat dalam buku cerita. Murid-murid akan dilatih dan diberi tugas atau peranan berdasarkan cerita tersebut. Sebelum menjalankan lakonan itu, guru perlu menerangkan perkara-perkara yang patut dibuat oleh murid mengikut watak masing-masing. Biasanya guru akan menyediakan skrip cerita terlebih dahulu. Setiap watak yang terdapat dalam cerita itu perlu dijelaskan peranannya. Apabila murid berlakon, guru hendaklah membiarkan mereka melakonkan watak tanpa sebarang gangguan.

Hanya setelah lakonan selesai, barulah guru membetulkan kesilapan murid dengan memberi teguran positif dan membina. Elakkan sikap mengkritik dan ‘membunuh’ bakat murid. Guru digalakkan untuk memberi peluang kepada semua murid agar setiap murid berpeluang memegang watak. Adalah lebih baik jika guru menyediakan alatan yang sesuai untuk menghidupkan lakonan ini seperti menyediakan topeng dan baju yang sesuai.

(d) Lakonan Menggunakan Patung

Lakonan patung merupakan lakonan tertua antarabangsa. Patung ini boleh digunakan oleh guru untuk memperkenalkan topik, memahami isi pelajaran dan menyudahkan sesuatu pengajaran itu. Penggunaan patung dalam pengajaran pasti akan menarik minat murid.

Jenis-jenis patung:

- (a) Patung kayu – Contohnya gambar haiwan, buah-buahan atau manusia. Gambar ini akan diwarnakan dan digunting. Kemudian lekatkan pada kayu menggunakan gam.
- (b) Patung tali – Murid-murid yang menjadi patung, digerakkan dengan kuasa tali yang diikatkan kepadanya.

Inilah antara jenis-jenis lakonan yang boleh dilaksanakan di dalam kelas mahupun di luar kelas untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran supaya lebih berkesan. Guru yang inovatif dan kreatif akan menggunakan aktiviti menarik untuk memikat murid di dalam kelas. Semua aktiviti ini akan berjaya sekiranya dilakukan dengan kesungguhan hati.

Contoh:

Tajuk : Perkataan KV + KV

BBB : Patung kayu, lima helai baju patung

Objektif : Murid dapat:

1. Membaca empat perkataan KVKV dengan betul

Aktiviti:

1. Murid melihat patung kayu dan lima helai baju yang guru tunjukkan
2. Murid mendengar cerita guru:

Sehelai Baju Biru

Di dalam sebuah butik terdapat sehelai baju berwarna putih. Baju itu berharap ada orang membelinya. Namun sekian lama menunggu masih tiada pembeli. Hati baju menjadi runsing. Warna biru turun dari langit mewarnai baju. Baju masih tidak dibeli orang. Datang pula saku dari hutan menampalkan diri pada baju biru itu. Masih juga tiada yang sudi membelinya. Akhirnya melayang seutas tali dari laut. Tali itu melingkari pinggang dan hujungnya membentuk reben. Seorang gadis manis datang membeli baju biru itu. Dia memakai baju itu ke majlis perkahwinan kawannya.

- Guru menunjukkan sehelai baju berwarna putih
- Guru memakaikan patung kayu baju putih
- Murid menyebut ‘baju’
- Murid menulis perkataan ‘baju’ di papan tulis
- Guru menunjukkan sehelai baju berwarna biru pula
- Guru memakaikan patung kayu baju biru
- Murid menyebut ‘biru’
- Murid menulis perkataan ‘biru’ di papan tulis
- Guru menunjukkan sehelai baju berwarna biru yang mempunyai saku
- Guru memakaikan patung kayu baju biru yang mempunyai saku
- Murid menyebut ‘saku’
- Murid menulis perkataan ‘saku’ di papan tulis
- Guru menunjukkan sehelai baju berwarna biru yang mempunyai saku dan reben daripada tali
- Guru memakaikan patung kayu baju biru yang mempunyai saku dan reben daripada tali
- Murid menyebut ‘tali’
- Murid menulis perkataan ‘tali’ di papan tulis

3. Murid diminta bercerita menggunakan patung kayu

Nota Tambahan

Penggunaan media bukan elektronik ini banyak membantu murid-murid untuk memahami pelajaran dan boleh mengurangkan rasa bosan mereka terhadap pengajaran guru yang begitu sinonim dengan ‘whiteboard marker’ dan papan putih sahaja di dalam kelas. Atan Long (1981 : 174) berpendapat semakin banyak pancaindera yang digunakan semakin berkesan pembelajaran itu. Pendapat ini sememangnya benar kerana apabila seseorang guru itu menggunakan bahan bantu belajar yang berfokus murid-murid, mereka akan terlibat aktif lebih-lebih lagi bahan bantu belajar itu dapat merangsang minda murid-murid untuk melihat, mendengar, bertutur dan berkomunikasi sesama kawan semasa melakukan aktiviti.

Noraziah (1981 : 118) membahagikan alatan mengajar kepada dua kumpulan iaitu media elektronik dan media bukan elektronik. Apa yang difokuskan di sini adalah penggunaan media bukan elektronik. Antara bahan media bukan elektronik ialah carta, kad gambar, kad imbasan, kad ayat, buku, buku cerita dan sebagainya. Terdapat juga bahan yang digunting daripada surat khabar atau majalah untuk dijadikan aktiviti murid-murid. Selain itu, benda-benda maujud seperti penggunaan boneka, buah-buahan, alat-alat tulis dan seumpamanya boleh digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pengajaran. Yang penting disedari dalam penggunaan alatan mengajar ialah alat itu adalah sebahagian daripada kaedah dan idea-idea yang disampaikan oleh guru kepada murid-muridnya (Noraziah, 1985 : 117).

Berkaitan dengan Literasi Bahasa, antara aktiviti yang boleh digunakan adalah permainan bahasa, ayat pemintal lidah, pasangan minimal, aktiviti lakonan, kuiz dan sebagainya. Hal ini bermakna, guru perlu membina bahan pengajaran ini untuk memperkukuh penggunaan bahasa murid-murid.

Bahan-bahan ini bukan sahaja dapat menyerlahkan bakat dan kreativiti guru, bahkan dapat memperkembang kemahiran murid-murid berfikir secara kreatif dan kritis. Bagi murid-murid yang lemah, aktiviti ini diharap dapat membantu mereka dalam menguasai kemahiran bahasa kerana mereka belajar melalui kegiatan bermain. Beberapa aktiviti di bawah ini disarankan untuk membantu murid-murid agar mereka dapat menguasai kemahiran bertutur, membaca dan menulis dengan berkesan.

11

Aktiviti Pembelajaran dan Pengajaran Menggunakan Boneka

Pengenalan

Boneka ialah bahan atau objek dalam bentuk tertentu yang digerakkan serentak dengan skrip yang dibaca atau skrip bebas yang disesuaikan dengan bahan yang diceritakan. Guru boleh menggunakan pelbagai jenis boneka seperti berbentuk haiwan, manusia dan lain-lain yang digunakan untuk menyampaikan mesej. Aktiviti ini menggunakan gerak-geri sarung tangan, topeng, papatung, gambar dan juga bunyi-bunyian.

Boneka boleh digunakan sebagai alat komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Disebabkan sifatnya yang istimewa, boneka boleh digunakan untuk memberi nasihat, menyelesaikan masalah dan mencerminkan cara hidup murid-murid yang dilakukan.

Membina Boneka

Boneka dapat digolongkan berdasarkan bahan yang digunakan untuk membuatnya. Selain itu cara menggunakan boneka tersebut memerlukan kreativiti dan inovasi guru-guru LINUS.

Boneka Lidi

Boneka lidi amat mudah dibuat. Alat yang diperlukan ialah lidi daun kelapa, lidi sate, gambar, doh tepung dan gam. Guru hanya perlu menggunting kertas bergambar, melukis gambar, dan menampal pada lidi.



Gambar 11.1

Boneka Tangan

Pelbagai boneka yang dijual di pasaran amat sinonim dengan murid-murid. Senyuman kegembiraan pasti menguntum di bibir kanak-kanak apabila berdepan dengan boneka-boneka popular seperti barbie, doraemon atau boneka bertemakan superhero seperti superman. Walau bagaimanapun, boneka tangan masih kurang dikenali. Pada hal, selain sebagai mainan, boneka tangan juga dapat menjadi medium pembelajaran alternatif untuk mengembangkan kreativiti kanak-kanak.

Bertolak daripada situasi ini, wajarlah guru-guru mencuba berkreaitiviti dengan membuat boneka tangan. Boneka telah mula digunakan di tadika dan prasekolah di negara kita. Pelbagai koleksi boneka tangan boleh dibuat bermotifkan haiwan seperti gajah, harimau, ikan paus dan lain-lain lagi. Boneka dihasilkan dalam pelbagai warna yang memikat daripada pelbagai bahan. Semua ini memerlukan guru yang kreatif dan berimajinasi tinggi agar murid-murid mendapat kesan yang maksimum dalam sesi PdP.

Boneka tangan memiliki fungsi komunikasi yang lebih efektif berbanding dengan buku atau bahan mainan lain. Sebenarnya alat permainan bercirikan pendidikan telah banyak terdapat di pasaran, tetapi dengan boneka tangan apa yang disampaikan guru kepada murid-murid atau ibu bapa kepada anak-anak jauh lebih mudah dicerna. Dengan boneka tangan juga, kanak-kanak lebih mudah menginterpretasikan objek-objek seperti haiwan, tanaman dan seumpamanya yang diajarkan di sekolah mahupun di rumah. Selain itu, kanak-kanak juga dapat belajar untuk kreatif dan berimajinasi ketika mereka cerita sendiri dengan bermain boneka tangan bersama teman-temannya.

Boneka Stoking

Boneka stoking dibuat dengan menggunakan sebarang stoking sama ada yang pendek, panjang, tebal, nipis, berbulu, kecil atau besar. Guru membentuk watak yang dikehendaki menggunakan stoking. Stoking boleh diubah bentuk mengikut kehendak watak secara menggunting, menjahit dan menampal bahagian-bahagian yang tertentu.



Gambar 11.2

Boneka Benda Maujud

Dewasa ini banyak benda maujud boleh dimanfaatkan dalam proses PdP. Contoh benda maujud yang boleh dijadikan boneka adalah seperti kole, tabung, pasu, telur, dan sebagainya. Benda maujud ini bolehlah dihiasi dengan lakaran mengikut watak yang dikehendaki oleh guru.

Boneka Jari

Boneka jari boleh dibuat menggunakan gulungan kertas, reben, kain, yang disarungkan pada jari. Selain itu, guru boleh melukis gambar pada jari sendiri menggunakan pen, warna air, cat air, inai dan bahan-bahan lain yang sesuai.



Gambar 11.3

Boneka Wayang Kulit

Boneka jenis ini dibuat daripada kulit, plastik lut sinar, kertas tebal dan buluh. Boneka ini berbentuk dua dimensi dan biasanya nipis. Boneka ini boleh digerakkan dan digunakan untuk menggambarkan perjalanan cerita. Guru boleh menggunakan kreativiti masing-masing untuk menarik dan merangsang minat murid-murid untuk mengikuti sesi pembelajaran.



Rajah 11.1

Boneka Tongkat

Boneka ini berbentuk lengkap menyerupai objek yang digambarkan. Contohnya haiwan, buah-buahan dan sebagainya. Boneka ini diperkukuh dengan tongkat yang diperbuat daripada kayu, rotan, buluh pada bahagian bawah boneka tersebut. Boneka ini berbentuk tiga dimensi.



Gambar 11.4

Boneka Tali

Boneka jenis tali ini digerakkan dengan menggunakan tali atau benang yang digantung untuk mendapatkan keseimbangan. Cara menggerakkan tangan boneka itu adalah dengan hanya menarik tali yang menggantung tangan boneka itu sahaja. Boneka ini boleh digantung di dalam kelas dan boleh digunakan guru bila-bila perlu. Guru boleh juga meminta murid-murid untuk menggerakkan boneka tali ini agar murid-murid berasa terlibat sepenuhnya dalam sesi pengajaran.



Rajah 11.2

Boneka Pinggan Kertas

Boneka pinggan kertas dihasilkan daripada pinggan kertas berwarna putih. Alatan yang diperlukan untuk menyediakan boneka kertas ialah pinggan kertas, gunting, gam / *stapler*, kertas warna dan pensel warna. Dua pinggan kertas dilipat dua sama tengah. Susun kedua-duanya dan *stapler* di bahagian yang melengkung untuk menyatukan kedua-dua pinggan itu. Gigi, lidah dan rambut boleh dibuat menggunakan kertas warna dan boleh dilukis dengan pensel warna.



Gambar 11.5

Boneka Gelas

Boneka gelas kertas dan gelas plastik mudah dibuat. Boneka ini sangat menarik digunakan dalam PdP. Bagi membina boneka kertas, kita memerlukan cawan kertas, gunting, kertas warna dan pensel warna. Dinding gelas kertas dibelah dua dari atas ke bawah. (Bahagian dasar gelas tidak dipotong). Lipatkan bahagian dasar gelas itu. Lukis dengan pensel warna atau tampal dengan kertas warna bahagian rambut dan gigi boneka. Berikut adalah boneka plastik yang boleh digunakan dalam PdP.



Gambar 11.6

Simulasi PdP Menggunakan Boneka

Simulasi merupakan lakonan dalam situasi sebenar seperti simulasi di pasar ikan, simulasi di kaunter penjualan tiket bas ekspres, simulasi di kantin sekolah dan simulasi di pejabat pos.

Tajuk : Mengeja perkataan satu suku kata

BBB : Boneka lidi

Objektif : Murid dapat:

1. Mengeja empat perkataan satu suku kata.
2. Menyebut empat perkataan satu suku kata dengan betul.

Aktiviti:

*Perkataan satu suku kata seperti cap, gam, cat, pen,

1. Murid-murid mendengar cerita guru menggunakan boneka lidi.

*Cerita guru harus memasukkan perkataan-perkataan cap, gam, cat, pen dan lain-lain perkataan satu suku kata.

2. Murid-murid mengecam dan menyatakan secara lisan kata satu suku kata yang guru ungkapkan dalam cerita yang didengar.
3. Murid dibahagikan kepada empat stesen (Stesen Cap, Stesen Gam Stesen Cat dan Stesen Pen).
4. Murid bermain dengan boneka lidi di stesen masing-masing.
5. Murid mengeja dan membaca perkataan satu suku kata bersama-sama ahli kumpulan.
6. Kumpulan beredar ke stesen lain hingga semua stesen dilawati. Mereka mengeja dan membaca kata satu suku kata.

Dalam proses pembelajaran bagi kanak-kanak, unsur permainan amat penting. Hal ini demikian kerana otak kanak-kanak akan mengalami pertumbuhan dalam setiap proses bermain. Pertumbuhan otak pada anak yang jarang bermain 20-30% lebih kecil dari otak normal anak seusia mereka. Pada usia 5-10 tahun otak kanak-kanak akan mengalami masa perkembangan paling berpotensi. Oleh itu alat permainan sangat diperlukan sebagai medium pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak.

Salah satu medium pembelajaran yang sesuai ialah boneka. Boneka merupakan hasil penggabungan konsep bermain dan belajar. Boneka boleh dijadikan sebagai medium pembelajaran bagi kanak-kanak kerana mampu membantu meningkatkan daya imaginasi dan kreativiti kanak-kanak, kemahiran melakukan sesuatu secara spontan dan menyelesaikan masalah dan mengenali diri.

Menurut Mc' Caslin (1984), boneka dapat berfungsi sebagai alat bantu mengajar. Selain itu, penggunaan boneka juga dapat membantu menarik perhatian pelajar terhadap pembelajaran dan membantu menghidupkan suasana yang lebih menyeronokkan.

Menurut Kamus Dewan Eja Pro, bonéka bermaksud 1. Anak patung, anak-anakan; 2. Patung (mis orang atau binatang) yang boleh digerakkan dengan menarik tali yang dilekatkan padanya, atau dengan memasukkan tangan ke dalam badannya dan menggerakkannya. Mengikut Kamus Pelajar Bahasa Malaysia, Dewan Bahasa dan Pustaka (1987), boneka ialah barang permainan yang diperbuat menyerupai patung orang yang dianggap sebagai alat atau barang permainan.

Dalam konteks pembelajaran dan pengajaran, boneka tidak hanya terhad kepada bentuk orang bahkan boleh berbentuk haiwan atau objek lain sesuai dengan situasi dan jalan cerita. Semasa boneka dimainkan, pemain menggunakan dialog yang sesuai dengan watak dalam cerita tersebut. Dalam keadaan ini, suara latar atau muzik diadakan bagi mengiringi pergerakan boneka itu. Boneka boleh dimainkan oleh seorang atau beberapa orang mengikut kesesuaian situasi dan jalan cerita.

Guru boleh menggunakan boneka semasa pengenalan pelajaran, perkembangan pelajaran ataupun untuk pengukuhan. Oleh itu, guru sendiri boleh memainkan boneka tersebut atau guru meminta murid-murid untuk memainkannya. Situasi pembelajaran akan lebih menyeronokkan dan murid-murid akan terangsang dengan penggunaan boneka dalam PdP.

12

Aktiviti Pembelajaran Individu, Berpasangan dan Berkumpulan

Pengenalan

Aktiviti Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) merupakan bahagian yang sangat penting dalam satu sesi PdP LINUS. Isi pelajaran disampaikan dalam aktiviti. Oleh itu aktiviti yang dilakukan mesti mempunyai matlamat mencapai objektif. Aktiviti yang menggembirakan murid pasti dapat membantu pemahaman murid dalam PdP. Dalam hal ini, kebijaksanaan dan kreativiti guru memilih pendekatan secara individu, secara berpasangan dan secara berkumpulan akan memberi impak besar kepada PdP.

Murid-murid dalam sebuah kelas biasanya terdiri daripada kepelbagaian tahap kebolehan dan kecerdasan. Walau bagaimanapun, setiap murid berhak mendapat peluang memperkembangkan kecenderungan mereka secara menyeluruh sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Guru perlu sedar bahawa mereka boleh menggunakan pelbagai kaedah, teknik dan strategi dalam PdP.

Suasana pembelajaran yang menggalakkan dapat diwujudkan sekiranya kerusi, meja dan alatan dalam kelas disusun mengikut jenis aktiviti dan bentuk interaksi. Aktiviti yang pelbagai memerlukan alatan dan bahan pengajaran disusun mengikut kedudukan tertentu. Apa pun pendekatan yang digunakan, murid-murid mestilah menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Proses ini boleh dijalankan sama ada secara individu, berpasangan, kumpulan dan secara kelas. Berikut dinyatakan proses pembelajaran dan pengajaran secara individu, kumpulan dan secara kelas.

Simulasi Pembelajaran Secara Individu

Simulasi merupakan aktiviti seperti situasi sebenar. Aktiviti seumpama ini dapat menarik minat murid menguasai satu-satu kemahiran. Program ini akan memberi kesan positif kepada pencapaian objektif dalam PdP.

Konsep Simulasi

Simulasi menurut Kamus Dewan Edisi ke-4 ialah perbuatan (latihan dan lain-lain) yang berasaskan atau menggunakan sesuatu yang direka atau dibuat-buat tetapi yang mirip kepada atau hampir dengan yang sebenarnya.

Aktiviti simulasi boleh dibuat berdasarkan tema. Contoh yang ditunjukkan ini adalah daripada tema pengangkutan. Simulasi situasi penjualan tiket bas ekspres. Langkah persediaan sebelum simulasi, semasa simulasi berlangsung dan setelah selesai simulasi dilakukan perlu diperincikan guru. Persediaan awal meliputi latar belakang simulasi, dan menyediakan senarai tugas seorang penjual tiket bas ekspres, kad tugas murid-murid disediakan. Semasa simulasi berlangsung, rakaman video dibuat. Setelah selesai simulasi, guru memberikan komentar dan mendapatkan jawapan kepada tugas dan membuat refleksi serta menentukan hasil pembelajaran tercapai atau tidak.

Pembelajaran secara individu telah lama digunakan dalam dunia pendidikan. Kaedah ini telah diamalkan oleh nenek moyang kita sejak berkurun lampau. Perkara ini dibuktikan oleh Abdullah Munshi dalam Ilmu Pendidikan Pedagogi 1986, halaman 165. Menurut Sharifah Alwiah (1983) lagi, kaedah pembelajaran secara individu boleh dilaksanakan dalam pelbagai bentuk. Antaranya ialah:

- (i) Pengajaran biasa murid-murid dengan guru, dan mentor dengan protege.
- (ii) Rancangan mengikut unit berdasarkan kecekapan individu seperti rancangan Dalton dan Winnetka.
- (iii) Pengajaran terancang, jenis linear, bercabang dan berkomputer atau penyelesaian.
- (iv) Pukul - Pembelajaran Sendiri

Kaedah ini sangat sesuai kepada individu kerana setiap individu adalah unik. Mereka mempunyai ciri-ciri yang tersendiri. Menurut Pittmun (1963), menitikberatkan penyesuaian terhadap keperluan individu merupakan salah satu tugas guru yang diterima oleh pengkaji-pengkaji bahasa era moden. Berikut ialah aspek perbezaan individu yang dapat dikenal pasti menjadi ciri asas pengajaran secara individu:

- (i) Aspek Fizikal: perbezaan jantina, rupa dan saiz badan serta kemahiran jasmani
- (ii) Aspek Kognitif: perbezaan keupayaan berfikir, belajar, mengingat, menaakul, menganalisis dan perbezaan bakat
- (iii) Aspek Emosi: perbezaan emosi dalam situasi yang sama kepada setiap individu
- (iv) Tingkah Laku: perbezaan tingkah laku individu dapat dihayati melalui pergaulan, interaksi, dan aktiviti sosial
- (v) Aspek Sosial: perbezaan cara kehidupan dan persekitaran setiap individu
- vi) Aspek Rohani: perbezaan kepercayaan, keagamaan dan falsafah hidup

Berikut ialah Objektif pembelajaran dan pengajaran individu yang dipaparkan dalam Siri Panduan Guru Kurikulum Baru Sekolah rendah (Jilid 5), Pengurusan Bilik Darjah, DBP 1992:

- (i) Murid-murid dapat menguasai kemahiran membaca, menulis dan mengira mengikut kebolehan masing-masing.
- (ii) Murid-murid mendapat panduan khusus daripada guru dan rakan sebaya.
- (iii) Murid-murid dapat memperkembang kemahiran berfikir dan bertindak dengan sendiri.

(iv) Murid-murid dapat keyakinan diri dan mempunyai motivasi untuk belajar.

(v) Murid-murid mempunyai daya usaha untuk belajar dengan sendiri.

Terdapat beberapa faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran dan pengajaran individu. Faktor ini meliputi faktor murid-murid, aktiviti, masa, bahan dan ruang.

(a) Murid-murid

Perbezaan dari segi fizikal dan mental akan mempengaruhi keupayaan menguasai kemahiran asas. Selain itu, faktor keluarga, sosioekonomi dan rakan sebaya juga memainkan peranan.

(b) Aktiviti

Aktiviti perlu sesuai dengan kebolehan murid-murid. Menarik minat murid-murid, mempelbagaikan pelaksanaan aktiviti sama ada secara perseorangan, berpasangan dan berkumpul mengikut masa yang ditetapkan dan pelaksanaan distrukturkan dengan baik.

(c) Masa

Bergantung kepada keperluan individu dan kemahiran yang hendak dikuasai. Murid-murid yang lemah memerlukan waktu yang lebih panjang berbanding murid-murid yang cerdas.

(d) Bahan

Merangsang minat murid-murid. Bahan yang dimaksudkan boleh menjadikan sesuatu pelajaran itu menarik dan bermakna, mudah diperoleh atau disediakan, sesuai dengan peringkat perkembangan murid-murid, mudah digunakan oleh individu, pasangan atau kumpulan dan dalam pelbagai bentuk dan jenis.

(e) Ruang

Menggunakan ruang yang ada sama ada dalam kelas, sudut padang dan gelanggang permainan bagi menjalankan aktiviti pembelajaran dan pengajaran.

Apabila guru memberikan bahan pengajaran mengikut taraf kebolehan murid-murid, guru telah mengamalkan pengajaran individu. Pengajaran secara individu akan menumpukan perhatian terus kepada seorang murid-murid tertentu dan bahan pengajaran khas buat murid-murid tersebut. Kesemua pengajaran individu diwujudkan dengan mengambil kira perbezaan pencapaian serta kadar kepantasan murid-murid seperti yang dinyatakan di atas. Pengajaran cara ini pada keseluruhannya bertujuan supaya murid-murid boleh belajar mengikut kebolehan sendiri.

Murid-murid adalah bertanggungjawab terhadap pembelajarannya. Sikap ini perlu dipupuk oleh guru. Murid-murid akan menguasai satu-satu kemahiran sebaik sahaja satu-satu aktiviti atau siri aktiviti diikuti oleh murid-murid berkenaan. Murid-murid yang bertanggungjawab akan terus berusaha meningkatkan lagi pencapaiannya. Tugas guru hanya menyediakan situasi pembelajaran yang merangsang murid-murid belajar.

Pembelajaran secara individu ini dapat dijalankan dalam dua bentuk berdasarkan objektifnya. Bentuk pertama ialah pengajaran biasa, bertujuan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh murid-murid tertentu. Dalam hal ini, guru akan memberi perhatian khusus dan menyediakan perancangan rapi dan teliti dalam usaha membantu murid-murid menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Bagi menghasilkan kesan yang maksimum, pengajaran cara ini tidak menggalakkan jumlah murid-murid yang besar kerana guru tidak dapat menumpukan perhatian sepenuhnya kepada individu tersebut. Pengajaran secara individu ini sangat sesuai dilaksanakan dalam pengajaran pemulihan.

Bentuk kedua pula, dilakukan kepada murid-murid yang cerdas sebagai aktiviti pengayaan. Biasanya murid-murid ini akan menggunakan kepintaran dan kebijaksanaan mereka sendiri untuk belajar tanpa bergantung sepenuhnya kepada guru. Dalam hal ini, hubungan guru dan murid-murid sangat minima kerana murid-murid sendiri yang menentukan objektif pembelajarannya dan bertindak sendiri untuk mencapai objektif itu. Untuk itu, pelbagai bahan bantu belajar sendiri disediakan dan disusun oleh guru dengan baik untuk dipilih murid-murid tertentu bersesuaian dengan tahap kebolehan murid-murid. Pencapaian objektif murid-murid berkenaan akan tercapai mengikut masa-masa tertentu.

Sistem ini memberi murid-murid peruntukan masa, aktiviti-aktiviti diagnostik, dan pemulihan yang fleksibel. Mereka perlu memilih bahan-bahan mengikut kemampuan sendiri, tempat belajar sendiri, dan cara mempelajarinya sendiri. Sebagai persiapan yang lengkap, guru perlu menyediakan bahan-bahan daripada media cetak seperti kad-kad, buku-buku pengetahuan am, majalah ilmiah, surat khabar dan bahan elektronik seperti bahan tayangan, filem, pita rakaman video, slaid dan seumpamanya. Persediaan awal yang perlu dibuat oleh guru ialah mengumpulkan maklumat murid-murid seperti meliputi maklumat peribadi, maklumat sosial dan pencapaian akademik. Berdasarkan maklumat ini, guru dapat merancang bentuk kemahiran yang akan dilaksanakan.

Dalam merancang pengajaran individu, tingkah laku, amalan, keperluan, kecenderungan, kebolehan, pengalaman, pencapaian dan bakat perlu diberi perhatian. Soalan-soalan yang dapat membantu guru ketika membuat perancangan:

- (a) Apakah objektif yang hendak dicapai?
- (b) Apakah kemahiran yang perlu dikuasai oleh individu?
- (c) Apakah aktiviti yang akan dijalankan?
- (d) Apakah bahan-bahan yang hendak digunakan?
- (e) Apakah strategi atau teknik yang akan digunakan?

Latihan Simulasi Pembelajaran Secara Individu

Tajuk : Huruf-huruf vokal dan konsonan

BBB : Kad huruf, LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut lima huruf vokal
2. Menyebut lima huruf konsonan

Aktiviti:

Mengajar murid yang mengalami masalah

1. Murid menyanyi lagu abc dengan mengangkat kad huruf mengikut lirik dengan LCD.

2. Murid diminta melakukan simulasi seorang penyanyi sedang menyampaikan sebuah lagu.
3. Seorang murid menyanyi di hadapan kelas dan murid lain mendengar lirik lagu yang dinyanyikan.
4. Murid-murid mencatat perkataan yang mempunyai huruf vokal dalam lirik lagu di atas kertas A4.
5. Jawapan murid dikumpulkan guru dan mereka bertukar-tukar jawapan untuk semakan.
6. Murid-murid menyebut huruf vokal yang dicatat dan murid lain menulis sekali lagi di papan tulis secara bergilir-gilir.
7. Murid-murid diminta untuk membuat simulasi seorang penyajak sedang mendeklamasikan sajaknya.
8. Murid lain mencatatkan lima huruf konsonan yang ditemui dalam bait-bait sajak.
9. Murid mencatatkan huruf konsonan tersebut di papan tulis.
10. Secara individu, murid menyebut huruf vokal dan konsonan yang tertera di papan tulis.

Simulasi Pembelajaran Secara Berpasangan

Konsep pembelajaran berpasangan merupakan satu strategi yang melibatkan dua orang murid-murid bekerjasama merancang pembelajaran dan pengajaran. Memerhati pengajaran rakan sebaya, dan memberikan maklum balas tentang persediaan dan penyampaian pelajaran semasa amalan profesional.

Melalui pengajaran berpasangan murid-murid akan dapat:

- (i) mewujudkan kerjasama dalam kalangan murid secara formal berasaskan ungkapan *“two hands are better than one”*
- (ii) berfikir dan berbincang mengenai teknik pembelajaran dan pengajaran, cara-cara meningkatkan pembelajaran murid-murid dan perkara-perkara lain yang berkaitan dengan tugas mereka.
- (iii) Berlatih dan mencuba pelbagai kemahiran belajar.

- (iv) Mengkaji kelemahan pembelajaran dan pengajaran mereka dan berikhtiar mencari jalan untuk mengatasinya.
- (v) Memerhati pengajaran orang lain dan membina kemahiran memerhati serta menilai.
- (vi) Meningkatkan kreativiti.

Pengajaran berpasangan mengandungi ciri-ciri tertentu. Garis panduan berikut sangat penting sebagai menandai pelaksanaan pembelajaran berpasangan.

- (i) Peringkat-peringkat perkembangan kemahiran:

Meliputi pengurusan kemahiran menganalisis dan mengkaji semula kemahiran serta mencuba pendekatan strategi, kaedah dan teknik yang berlainan.

- (ii) Proses pembelajaran berlaku melalui perbincangan, pemerhatian, dan maklum balas.

- (iii) Jenis-jenis interaksi:

- (a) “Tandem” - Proses dalam aktiviti berpasangan.
- (b) “Berpasukan” - Proses interaksi dalam aktiviti berpasangan iaitu dua orang pelajar merancang bersama-sama.
- (c) “Individu” - Proses interaksi dalam aktiviti, dua orang pelajar berbincang bersama.

Aktiviti Simulasi Pembelajaran Secara Berpasangan

Aktiviti:

Tajuk : Menulis dialog

BBB : Kad huruf, LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menyebut lima huruf vokal
2. Menyebut lima huruf konsonan

1. Murid mendengar dialog antara peniaga kedai runcit dengan Pak Israq menggunakan boneka stoking yang disampaikan guru.
2. Murid berbincang dengan guru berhubung dialog.
3. Dua orang murid melakukan simulasi aktiviti di kaunter Pejabat Pos.
4. Dua orang murid dipilih; Murid A melakonkan watak Pegawai Pejabat Pos dan Murid B melakonkan watak pelanggan yang berurusan di Pejabat Pos.
5. Urusan Pejabat Pos yang boleh dilakukan adalah seperti aktiviti membeli stem, membayar bil elektrik dan sebagainya.
6. Murid-murid lain akan mencatatkan semua soalan yang diungkapkan dalam simulasi tersebut.

*Guru menyediakan soalan yang digunakan oleh murid.

Simulasi Pembelajaran Secara Berkumpulan

Pengajaran secara kumpulan adalah salah satu cara penyampaian pembelajaran yang boleh dilaksanakan di dalam kelas. Kaedah ini memerlukan murid-murid menjalankan aktiviti dalam kumpulan bersaiz kecil atau kumpulan besar. Pengelompokan murid-murid dibuat berdasarkan peringkat kebolehan dan minat.

Murid-murid dikelompokkan kepada kumpulan yang sama kebolehan dan kumpulan berbeza-beza kebolehan. Kumpulan sama kebolehan terdiri daripada murid-murid yang mempunyai peringkat kebolehan yang sama. Kumpulan berbeza kebolehan pula terdiri daripada murid-murid yang mempunyai berbagai-bagai peringkat kebolehan.

Tujuan pengajaran berkumpulan ialah:

- (a) Menggalakkan penglibatan aktif individu dalam kumpulan kecil.
- (b) Kerjasama antara ahli kumpulan.
- (c) Murid-murid cerdas membantu murid-murid lemah.
- (d) Bertanggungjawab kepada ahli kumpulan.

- (e) Guru berpeluang memberikan tumpuan kepada murid-murid yang sama peringkat kebolehannya.

Pembelajaran cara ini meminta guru memberikan penumpuan kepada murid-murid dalam satu-satu kumpulan tertentu. Lazimnya kumpulan yang dimaksudkan dianggotai antara 5 hingga 10 orang murid. Dalam hal ini, mungkin terdiri dalam satu kelas atau boleh juga mempunyai tiga atau empat kumpulan dalam satu kelas, dengan menyusun kerusi dan meja secara berkelompok.

Pengendalian pembelajaran secara berkelompok biasanya dianggotai oleh murid-murid yang hampir sama dari semua segi. Mungkin mereka hanya berbeza dari segi kecerdasan. Walau bagaimanapun, mereka serupa dalam perkara seperti umur, minat, kecenderungan. Murid-murid dalam kumpulan ini digalakkan memberi tunjuk ajar kepada rakan-rakan dalam kumpulan dan perkara ini boleh dilakukan pada bila-bila masa. Mereka berinteraksi antara ahli kumpulan secara bebas. Dengan ini akan memberikan mereka peluang belajar, mengkaji, dan menjalankan aktiviti bersama-sama. Cara ini akan meningkatkan kemahiran interpersonal mereka. Pembelajaran cara ini tidak begitu banyak membebankan guru. Dalam hal ini, ada dua bentuk kumpulan yang boleh dipraktikkan di dalam kelas. Kumpulan pertama mengikut kebolehan atau pencapaian. Kumpulan ini dibentuk berdasarkan keputusan ujian. Hal ini bererti taraf kebolehan pemikiran ahli kumpulan ini hampir-hampir serupa. Dan kumpulan kedua dianggotai oleh murid-murid yang mempunyai pelbagai kebolehan dan kecenderungan.

Bagi melicinkan perjalanan pengajaran berkelompok, guru perlu memberikan perhatian ketika membentuk kumpulan:

- (a) menentukan jenis dan bentuk kumpulan
- (b) menentukan bentuk atau corak interaksi
- (c) menentukan pengurusan fizikal kelas

Aktiviti Simulasi Pembelajaran Secara Berkumpulan

Tajuk : Mencari Nilai Murni

BBB : Kad huruf, LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Menyatakan empat nilai murni secara lisan
1. Murid menonton rakaman video di pasar ikan melalui LCD.
2. Tiga atau empat orang murid melakukan simulasi di pasar.
3. Watak yang diwujudkan; antaranya ibu, anak perempuan, penjual ikan dan penjual sayur.
4. Murid-murid mendengar dengan teliti dialog dan mencari nilai murni yang diterapkan setelah selesai simulasi.
5. Murid-murid membaca nilai murni yang ditulis dan membincangkannya dengan guru.

Catatan Tambahan

Pembahagian kumpulan dibuat berdasarkan beberapa kriteria. Antaranya adalah seperti yang berikut:

Kumpulan mengikut ujian

- (i) Kumpulan ini juga mengumpulkan murid-murid yang memiliki taraf kebolehan berdasarkan keputusan penilaian yang diperoleh.
- (ii) Pengumpulan murid-murid mengikut keputusan penilaian biasanya digunakan dalam pembahagian kumpulan semua subjek. Dengan ini membolehkan guru memberikan perhatian kepada kumpulan kecil ini. Selain itu, guru juga akan dapat merancang strategi pengajaran dan penerangan aktiviti pengajaran dalam kumpulan berkenaan.
- (iii) Pemerhatian yang berterusan juga membantu guru untuk pengasingan ahli kumpulan. Hal ini kerana kebolehan murid-murid pastinya berbeza

mengikut subjek dan kemahiran. Kebolehan mereka juga akan berubah-ubah dari semasa ke semasa. Oleh itu, ahli satu-satu kumpulan tidak semestinya sama sepanjang tahun.

- (iv) Secara umum dan lazimnya, guru-guru akan membentuk tiga kumpulan iaitu, kumpulan cerdas, kumpulan sederhana dan kumpulan lambat. Dalam hal ini, guru perlu menyediakan bahan-bahan yang sesuai dan wajar mengikut kelompok tersebut.

Kumpulan pelbagai kebolehan

- (i) Kumpulan seumpama ini dibentuk setelah murid-murid dapat menguasai kemahiran-kemahiran asas.
- (ii) Dalam kumpulan ini, murid-murid yang cerdas akan membantu murid-murid lain. Dalam waktu yang sama dapat membina perkembangan emosi dan sosial ahli kumpulan melalui aktiviti lawatan, permainan, kerja projek, simulasi dan sebagainya.
- (iii) Murid-murid dapat mengembangkan bakat kepimpinan. Sahsiah yang sihat juga dapat dibina. Selain itu, murid-murid dapat memupuk semangat kerjasama, mengukuhkan sikap bertimbang rasa, bertanggungjawab, bertolak ansur dan sebagainya, selain memupuk persaingan yang sihat.

Prinsip Pengajaran Berkumpulan

Berikut ialah prinsip pengajaran berkumpulan yang perlu diikuti oleh guru ketika merancang pengajaran kumpulan:

- (i) Murid-murid telah dilatih mengendalikan tatakerja aktiviti kumpulan supaya pengajaran berjalan lancar. Murid-murid mesti tahu tugas mereka seperti mengambil bahan atau alatan, pembahagian alatan dan bahan kepada kumpulan, cara-cara menjalankan aktiviti, membentangkan hasil tugasan, membersihkan, menyusun, menyimpan alatan dan bahan, dan mengemas persekitaran pembelajaran dan pengajaran.

- (ii) Suasana belajar agak bising kerana mereka akan bersoal jawab. Kawalan guru diperlukan agar tidak mengganggu kumpulan lain.
- (iii) Guru mesti peka terhadap semua ahli kumpulan supaya tidak terdapat ahli yang meninggi diri atau berasa rendah diri berada dalam kumpulan.
- (iv) Sekiranya perlu, perhatian yang lebih perlu diberikan kepada ahli kumpulan tertentu.
- (v) Aktiviti bekerjasama dan pertandingan yang sihat perlu diwujudkan dalam kumpulan atau dalam diri setiap ahli kumpulan.
- (vi) Sebelum aktiviti bermula, guru haruslah memastikan murid-murid telah bersedia dan mendengar arahan dengan teliti. Tajuk tugas telah disediakan. Segala aktiviti telah dirancang dengan teliti. Alatan dan bahan yang diperlukan telah disediakan dengan baik.
- (vii) Guru perlu beredar untuk membantu murid-murid ketika aktiviti berjalan. Beberapa orang murid-murid dalam kumpulan boleh dilantik guru untuk melaksanakan tugas-tugas khas demi melicinkan perjalanan aktiviti.
- (viii) Pada akhir pelajaran, guru perlu membincangkan hasil tugas semua kumpulan. Hal ini membolehkan ahli kumpulan mengetahui hasil dapatan kumpulan lain. Pamerkan hasil kerja kumpulan yang baik sebagai menghargai usaha gigih mereka. Hal ini akan memberikan panduan, galakan dan dorongan kepada kumpulan lain.
- (ix) Sebelum pelajaran ditamatkan, guru dan murid-murid perlu membuat rumusan terhadap isi pelajaran. Seterusnya, ahli kumpulan perlu mengumpul, mengemas, dan menyimpan alatan dan bahan yang telah digunakan.

Keberkesanan proses pembelajaran dan pengajaran dapat ditentukan dengan pengurusan aktiviti kumpulan yang teratur, kemas dan cekap. Untuk tujuan itu, pengurusan bahan dan pengurusan masa perlu diambil perhatian. Pengurusan bahan meliputi bahan yang bervariasi, menimbulkan situasi sebenar dan berupaya merangsang pemikiran murid-murid.

Cabaran Aktiviti Pengajaran Berkumpulan

Kaedah pengajaran berkumpulan ini dianggap baik dan berkesan. Walau bagaimanapun terdapat beberapa cabaran dalam kalangan guru ketika melaksanakan pembelajaran dan pengajaran itu. Antara cabaran yang wujud adalah seperti:

- (i) Guru tidak dapat memberikan perhatian yang sama kepada ahli kumpulan.
- (ii) Pembelajaran rakan sebaya kurang berlaku.
- (iii) Peruntukan masa / jadual waktu terlalu terikat.
- (iv) Kekurangan bahan di dalam kelas. Masa diperlukan untuk ke pusat sumber.
- (v) Jumlah murid-murid terlalu ramai, keadaan tidak tenteram, bising dan tidak berdisiplin.

13

Pembinaan Bahan Pemulihan dengan Power Point

Pengenalan

Power Point merupakan satu program aplikasi komputer yang dapat memudahkan guru membuat persembahan berbentuk interaktif terutama dalam PdP LINUS di bilik darjah. Proses PdP akan lebih menarik dan bermakna kepada murid-murid. Penggunaan power point mampu mengelakkan kebosanan murid-murid terhadap cara pengajaran guru. Gaya persembahan dalam perisian ini mampu menarik perhatian murid dan mengekalkan ingatan mereka terhadap perkara yang dipelajari.

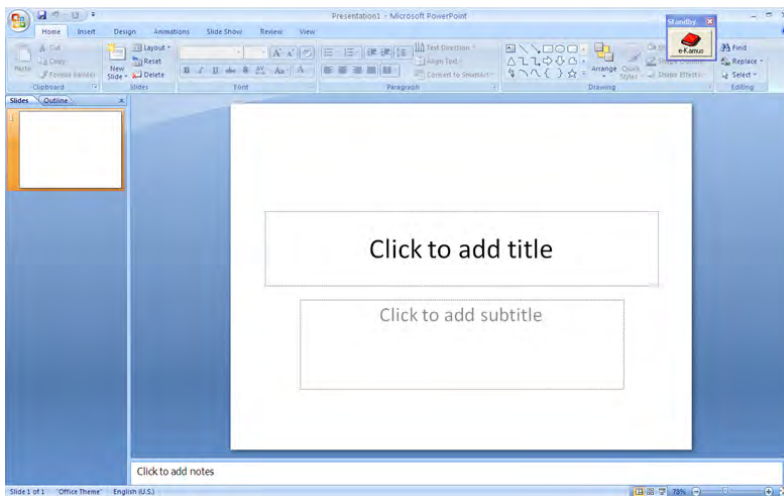
Pembinaan bahan PdP pemulihan dengan power point bermaksud guru LINUS memanfaatkan kecanggihan teknologi. Proses Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) dengan bantuan teknologi maklumat amat diperlukan dalam sistem pendidikan masa kini. Penggunaan teknologi dalam PdP seperti komputer dan internet boleh digunakan sebagai Bahan Bantu Belajar (BBB). Melalui pemerhatian dalam program praktikum guru pelatih di sekolah-sekolah sekitar Selangor, mendapati murid sangat seronok apabila guru menggunakan apa saja

alatan teknologi dalam PdP di dalam kelas. Pendekatan ini telah merangsang keinginan belajar dan sikap ingin tahu mereka. Dalam hal ini, guru harus sedar maklumat berhubung internet seperti enjin carian dan lain-lain.

Enjin carian ialah sebuah pangkalan data yang menyimpan pautan-pautan laman web, kata kunci dan frasa kata kunci. Enjin carian ini berfungsi apabila kita menaip kata kunci seperti frasa “pakaian tradisional” pada google, yahoo atau msn. Enjin carian akan mencari maklumat berpandukan kata kunci tersebut. Semua laman web yang menggunakan kata kunci “pakaian tradisional” akan dipaparkan. Guru yang kreatif akan menggunakan bahan yang sesuai dalam enjin pencarian. Bahan dalam bentuk video, audio, teks dan imej diperoleh dalam pencarian ini. Bahan-bahan dalam enjin pencarian dapat membantu guru menyediakan Power Point yang digunakan dalam PdP.

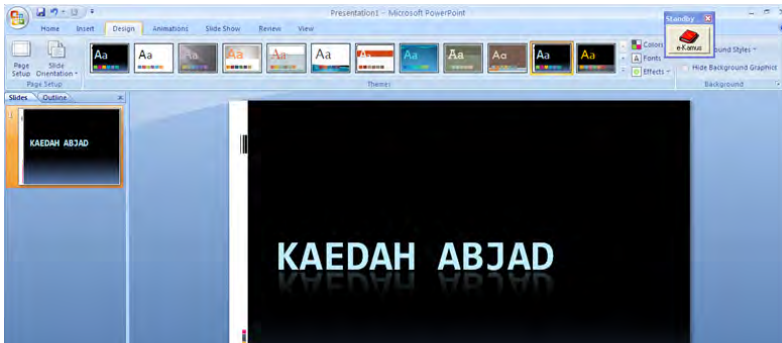
Membina Bahan Pemulihan dengan Power Point

Buka *Microsoft Office Power Point*. Berikut adalah paparan pertama anda dapat lihat dalam program tersebut.

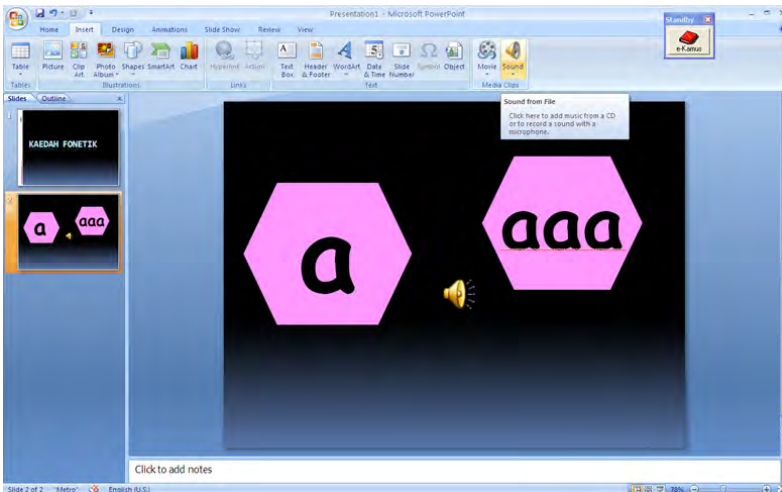


Pilih *Design*

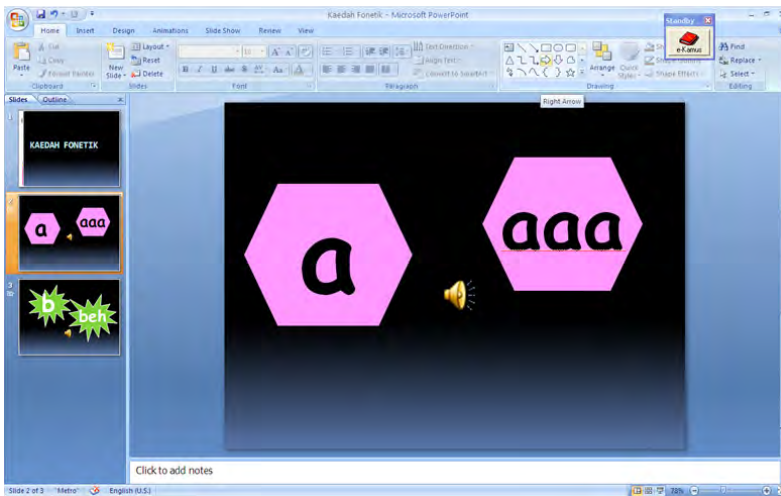
Anda boleh memilih mana-mana *design* yang bersesuaian dengan menekan butang *Design* pada menu. Halaman ini memberi peluang kepada murid memilih latar belakang slaid. Di sini juga pilihan warna tulisan dan jenis tulisan boleh dibuat.



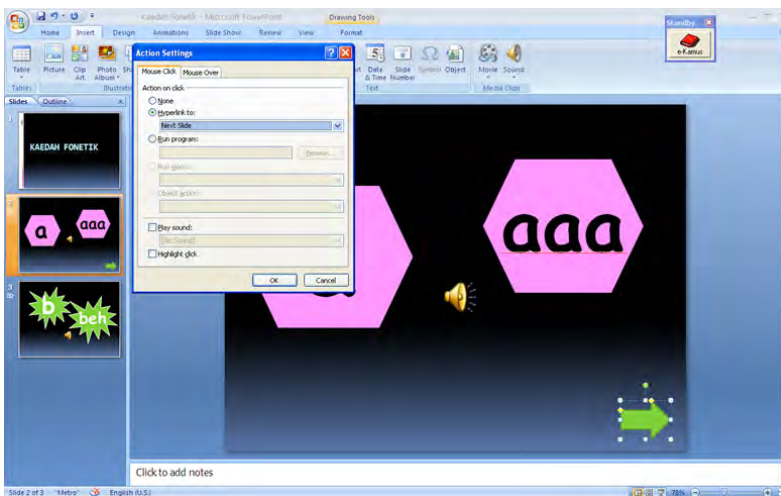
Untuk memasukkan bunyi atau muzik, klik *Insert* dan diikuti ikon *Sound*. Bunyi atau muzik boleh diambil daripada mana-mana fail yang murid simpan sebelum ini. Di peringkat ini, akan terpapar gambar pembesar suara. Gambar itu boleh dialihkan mengikut kesesuaian murid.



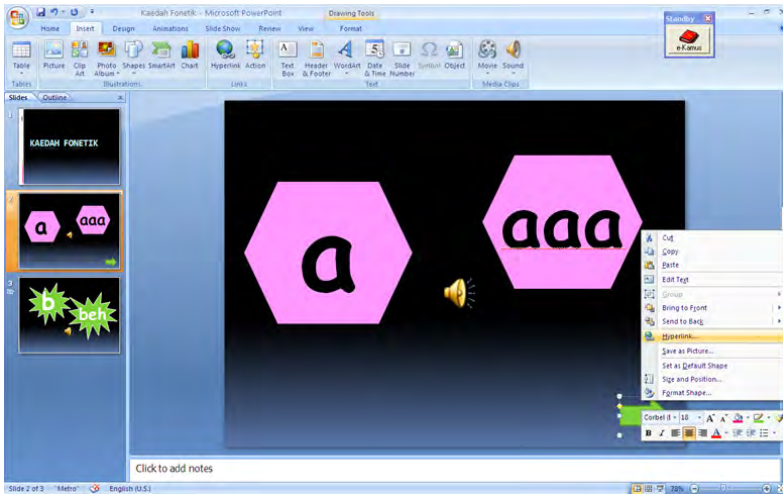
Seterusnya untuk membuat butang arahan (*action button*) anda klik *Home* dan pilih butang yang berkaitan. Kemudian *paste* pada tempat yang anda tetapkan.



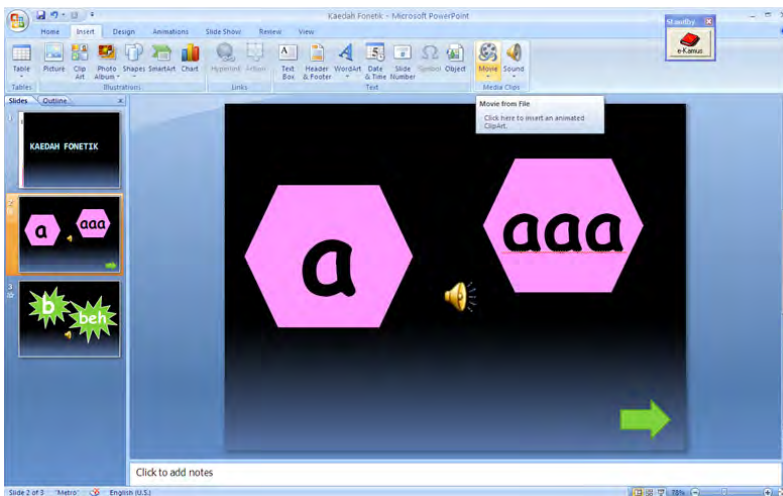
Untuk memastikan butang arahan itu berfungsi, klik *Insert* dan pilih ikon *Action Setting*. Pilih *Hyperlink to next slide* seperti gambar di bawah. Setelah yakin dengan pilihan anda, klik ok.



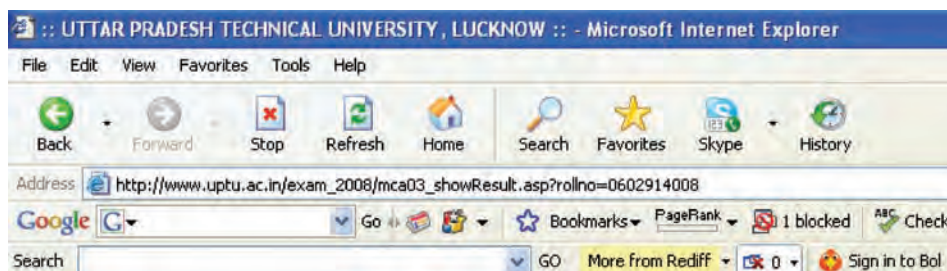
Anda juga boleh mencipta butang arahan kembali ke slaid yang sebelumnya.



Anda juga boleh memasukkan movie dalam slaid anda dengan menekan ikon *Insert* dan klik *Movie*. *Movie* yang dimaksudkan mestilah yang telah disimpan di mana-mana fail anda.



Mari kita cuba menggunakan Kata Kunci, Frasa untuk mencari bahan pengajaran dari internet. Masuk ke laman utama dan taipkan alamat *web* dan tekan pada *enter*. Taip tajuk bahan yang hendak dicari (kata kunci). Pilih frasa yang mengandungi perkara berkaitan. Bahan tersebut akan ditemui.



Proses mendapatkan bahan

Bahan yang telah diperoleh perlu disimpan. Menyimpan bahan boleh dibuat dalam beberapa bentuk iaitu dalam bentuk Fail Internet (URL) dan bentuk Katalog Internet. Sila lihat prosedur di bawah. Bahan-bahan yang telah disimpan ini bukan hanya boleh digunakan ketika ada talian, malah boleh juga digunakan secara *offline* ataupun sekiranya tiada talian internet.

Untuk menyimpan bahan dengan menggunakan alamat internet, anda perlu mendapatkan halaman yang berkenaan terlebih dahulu. Klik bahagian kanan tetikus, pada laman web (URL). Akan muncul kotak penyataan, pilih penyataan *copy* dalam ruangan tersebut.

Fail internet merupakan medium penyimpanan alamat laman web yang telah dipindahkan ke dalam bentuk *Microsoft Word*. Contoh Fail Internet ditunjukkan seperti berikut:

Bil.	Alamat
1.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_aktif
2.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_pasif
3.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_tanya
4.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Golongan_kata_(bahasa_Melayu)#Kata_sendi

5.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_songsang
6.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_inti
7.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_perintah
8.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_nafi
9.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Jenis-jenis_ayat_bahasa_Melayu#Ayat_gabungan
10.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Kata_nama
11.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Golongan_kata_(bahasa_Melayu)#Kata_seru
12.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Kata_kerja
13.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Kata_tugas
14.	http://ms.wikipedia.org/wiki/Adjektif

Jadual 13.1

Kata Kunci Bentuk Frasa

Ayat Aktif	Ayat Tanya	Kata Nama	Kata Sendi Kata Seru
Ayat Pasif	Ayat Songsang	Kata Kerja	
Ayat Perintah	Ayat Inti	Kata Adjektif	
Ayat Nafi	Ayat Gabungan	Kata Tugas	

Jadual 13.2

PERINGATAN PENTING KEPADA GURU

Sumber carian yang terkandung dalam Wikipedia dan beberapa URL lain perlu dibuat rujukan pengesahan melalui Buku Tatabahasa Dewan.

Katalog internet adalah medium untuk kita menyimpan bahan secara lebih tersusun dan mudah untuk dicari pada masa akan datang. Dengan menggunakan katalog internet, kita dapat mengetahui isi kandungan laman berkenaan berpanduan sinopsis yang disertakan. Berikut merupakan contoh katalog internet. Bentuk jadual katalog internet menunjukkan prinsip dan bentuk fail katalog. Penyediaan fail katalog boleh kita lakukan mengikut fahaman kita namun prinsip asas penyediaan katalog ini harus memenuhi ketiga-tiga prinsip iaitu, alamat, sinopsis dan tajuk.

Contoh katalog internet tajuk kata tugas URL http://ms.wikipedia.org/wiki/Kata_tugas. Sinopsis artikel ini membincangkan aspek tatabahasa kata tugas yang menyeluruh bermula dengan makna dan jenis. Setelah alamat web disimpan (*copy*) daripada laman utama enjin pencari bahan, alamat tersebut perlu disalin semula (*paste*) dalam kotak seperti yang berikut.

Tajuk	Kata Tugas
URL	http://ms.wikipedia.org/wiki/Kata_tugas
Sinopsis	Aspek tatabahasa kata tugas yang menyeluruh bermula dengan makna dan jenis

Jadual 13.3

Contoh seterusnya bertajuk Kemerdekaan Malaysia URL <http://www.bahasa.malaysia.simple> Sinopsis Artikel ini membincangkan aspek kemerdekaan. Bagaimana, dan apabila kita memperoleh kemerdekaan.

Tajuk	Kemerdekaan Malaysia
URL	http://www.bahasa.malaysia.simple
Sinopsis	Artikel ini membincangkan aspek kemerdekaan

Jadual 13.4

Katalog Internet

Mengumpul dan mengkategorikan bahan audio, video, grafik dan teks proses pengumpulan bahan boleh dilakukan dengan menggunakan pelbagai enjin pencari. Selain laman sesawang seperti *Google* dan *Yahoo*, sama ada sedar atau tidak kita sering kali menggunakan enjin pencari maklumat yang telah pun sedia ada dalam komputer. Enjin pencarian itu dikenali sebagai internet.

Kepentingan Mengumpul Bahan

Bahan dikumpul untuk:

- Memudahkan proses mencari bahan.
- Menjimatkan masa untuk mencari bahan yang ingin digunakan.
- Menyusun bahan mengikut kemahiran bahasa yang teratur.
- Mencari bahan yang lebih sistematik.

Langkah Pengumpulan Bahan

1. Muat turun bahan kemahiran bahasa daripada internet.
2. Bahan disimpan dalam *File Download*.
3. Folder setiap kemahiran bahasa dibentuk dan bahan yang diambil akan disimpan mengikut kemahiran tertentu.

Aplikasi Garis Panduan dan Etika Penggunaan Internet

Pengguna internet semestinya memuat turun garis panduan dan etika penggunaan internet. Seterusnya memindahkan garis panduan dan etika penggunaan internet dalam bentuk Power Point untuk panduan dan simpanan. Sebagai seorang pelajar di IPG Kampus,

1. Pensyarah akan menjelaskan etika penggunaan internet kepada para pelajar.
2. Pensyarah meminta anda memuat turun bahan asal daripada laman web yang disediakan di atas.
3. Sila hayati etika penggunaan internet kerana etika ini perlu dipatuhi.
4. Sebarang penyalahgunaan bahan internet dan perkakasan Teknologi Maklumat Komunikasi (TMK) ialah tanggungjawab anda sendiri.

Menggunakan bahan pemulihan dengan penekanan terhadap aspek persembahan dengan kelas pemulihan.

Contoh bahan pemulihan huruf vokal yang boleh digunakan dalam PdP:

- Murid-murid memerhati huruf-huruf vokal yang ditunjukkan oleh guru menggunakan program power point.

- Murid-murid menyebut nama huruf vokal yang dipancarkan ke skrin.
- Murid-murid membunyikan huruf vokal dengan bimbingan guru.
- Murid-murid membunyikan huruf vokal berulang kali.
- Murid-murid memerhati huruf-huruf vokal yang ditunjukkan oleh guru menggunakan program *power point*.
- Murid-murid menyebut nama huruf.
- Murid-murid membunyikan huruf vokal dengan bimbingan guru.
- Murid-murid membunyikan huruf vokal berulang kali.
- Memadankan bunyi vokal dengan hurufnya menggunakan bahan interaktif. (masukkan slaid).

Contoh:

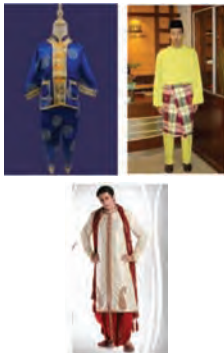
Tajuk : Pakaian Tradisional

BBB : LCD, video,

Objektif : Murid dapat:

1. Menyatakan secara lisan 3 jenis pakaian tradisional kaum utama di Malaysia
2. Membaca petikan yang disediakan dengan sebutan dan intonasi yang betul
3. Menulis 5 ayat tunggal berdasarkan gambar yang dipaparkan

Aktiviti:

Langkah	Aktiviti	Catatan
Set induksi (5 minit)	1. Guru menayangkan video perayaan Aidil Fitri di Malaysia (///C:\user\admin\Destop\MTVRaya feat. BoBoiBoy & Yaya.fly). 2. Murid berbincang berhubung video yang ditonton. 3. Murid menjawab soalan guru.	
Langkah 1 (10 minit)	1. Murid melihat gambar dalam paparan enjin pencarian (///E:\tmk bm\BAJU TRADISIONAL.docx). 2. Murid berbincang dalam kumpulan berhubung gambar yang ditonton. 3. Murid menyatakan secara lisan tiga jenis pakaian tradisional kaum utama di Malaysia.	
Langkah 2 (15 minit)	1. Murid membaca dengan intonasi dan sebutan yang betul petikan bertajuk Pakaian Tradisional yang ditunjukkan melalui enjin pencari (///E:\tmk bm\BAJU TRADISIONAL.docx). 2. Murid membaca secara kelas dan individu. 3. Murid menjawab lima soalan kefahaman secara lisan dan bertulis.	

Langkah 3 (15 minit)	1. Murid meneliti beberapa keping gambar yang ditayangkan guru melalui (///E:\tmk bm\BAJU TRADISIONAL.docx). 2. Murid membina lima ayat tunggal berdasarkan gambar.	
Penutup (5 minit)	1. Murid mendengar lagu bertajuk 'Memikat Hati' (http://www.youtube.com/watch?v=SbirtzVCTys). 2. Murid menamakan lima jenis baju tradisional yang disebut dalam lirik lagu. 3. Murid menyanyi bersama lagu tersebut.	

Jadual 13.5

Nota Tambahan

Penggunaan Enjin Pencarian Bahan Bahasa Melayu

Bahan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) Bahasa Melayu merupakan bahan yang sinonim dengan penggunaan medium teknologi. Namun begitu, penggunaan yang lestari harus berfokus kepada pencarian bahan yang lebih mudah, praktikal, dan berteknologi terkini. Penggunaan enjin pencarian bahan adalah sebahagian daripada pelestarian teknologi maklumat dan komunikasi tersebut.

Dalam proses pencarian maklumat, terdapat beberapa pembekal maklumat di internet. Setiap pembekal maklumat internet memberi perkhidmatan yang hampir sama iaitu bahan yang mempunyai elemen audio, video, teks dan grafik. Untuk melayari internet dengan menggunakan pelayar tertentu, kita perlu menaip alamat internet. Ketika kita klik ikon 'internet', kita akan dibawa terus ke halaman yang telah disertakan secara semula jadi.

Jenis-jenis Enjin Carian

Enjin carian *search engine* ialah sistem yang dibangunkan bagi membantu kita untuk mendapatkan maklumat dalam sebuah komputer, dalam sebuah jaringan besar seperti *World Wide Web*, rangkaian kecil seperti LAN atau dalam komputer peribadi. Selalunya enjin carian ini dikaitkan dengan internet, mencari sesuatu maklumat dalam internet menggunakan enjin carian.

Tidak semua enjin carian adalah sama. Sesetengah enjin carian akan mengindeks nama tajuk halaman sahaja, sesetengah enjin carian pula hanya akan mengindeks kandungan sahaja. Sepuluh tapak web yang paling popular awal Julai ini menurut Net Ratings, sebuah syarikat penyelidikan pengguna web adalah *Yahoo*, *AOL*, *Microsoft*, *MSN*, *GeoCities*, *Netscape*, *Excite*, *Tripod*, *Infoseek* dan *Disney*. Data menunjukkan tapak web direktori Internet terus menguasai senarai. Berikut adalah tapak web yang biasa dilawati.

www.altavista.com

Pengguna boleh mencari laman web, artikel perbincangan dalam USENET, syarikat perniagaan, alamat e-mail, alamat rumah seseorang dan sebagainya. Menawarkan dua jenis pencarian iaitu pencarian mudah (*simple search*) dan pencarian advans (*advance search*). Hasil pencarian boleh diterjemahkan kepada tiga bahasa iaitu Inggeris, Perancis dan Jerman.

www.msn.com

Microsoft Network atau *MSN* adalah portal carian internet yang dimiliki oleh *Microsoft*. Dilancarkan pada 24 Ogos 1995, *MSN* dapat beroperasi dengan sistem operasi *Windows 95*, *Windows 98*, *Windows 2000*, *Windows XP* dan *Windows Vista*. *MSN* terbahagi kepada beberapa bahagian seperti *Hotmail*, *Windows Messenger*, *My MSN* dan *Download IE8*. *MSN* kini tersedia dalam semua bahasa di dunia.

www.hotbot.com

Antara enjin carian yang tertua dan diperkenalkan pada tahun 1996.

www.lycos.com

Diwujudkan dua tahun lebih awal daripada *Hotbot*.

www.holyquran.net

Menyediakan pelbagai maklumat mengenai pengajian Al-Quran secara umum. Contohnya pencarian teks Al-Quran, mencari perkataan dalam Al-Quran, buku-buku tafsir dan maklumat mengenai Al-Quran dan Sains.

www.alroqia.com/, www.islam.saudihit.com/, www.altatar.com

Dalam laman web ini, kita boleh mengetahui pelbagai cara mengubati penyakit seperti sakit terkena sihir atau gangguan makhluk halus dan sebagainya. Kaedah perubatan yang ditunjukkan adalah dengan menggunakan ayat-ayat suci Al-Quran.

www.cari.com.my

Laman web ini merupakan salah satu enjin carian tempatan terawal dan masih kekal sehingga ke hari ini. Enjin carian ini menyimpan alamat laman web tempatan bagi memudahkan pencarian tempatan. Enjin carian ini boleh didapati dalam bahasa Inggeris, bahasa Melayu dan bahasa Cina.

www.yellowpages.com.my

Buku panduan telefon melalui internet seperti *Yellow Pages* yang disediakan oleh syarikat telekomunikasi TM. Pautan lain yang disediakan adalah katalog mengikut kategori, peta, whitepages, mobile pages, kelab *yellow* dan pengiklanan.

www.jobsmalaysia.gov.my

Jobsmalaysia adalah sistem penjodohan pekerjaan automatik atas talian yang disediakan oleh Kementerian Sumber Manusia. Sistem ini adalah satu modul daripada tiga modul yang terdapat di bawah projek Bursa Buruh Elektronik (ELX). *Jobsmalaysia* telah dilancarkan pada 30 Mei 2002 oleh YB Menteri Sumber Manusia ketika itu. Sistem ini memberi kemudahan kepada pencari kerja untuk mencari peluang pekerjaan yang bersesuaian. Majikan pula boleh mendapatkan calon untuk mengisi kekosongan jawatan di syarikat mereka. Semua kemudahan yang disediakan ini adalah percuma.

14

Latihan Membuat Rakaman Bunyi-bunyian Menggunakan Alat Perakam Digital

Pengenalan

Murid-murid LINUS berminat dengan PdP yang berasaskan kepada bunyi-bunyian (Nazariyah, 2013). Oleh itu, latihan rakaman bunyi-bunyian dengan alat perakam digital merupakan satu daripada tugas guru LINUS. Proses merakam dan mengeluarkan semula bunyi merupakan mekanik gelombang bunyi. Teknik ini biasanya digunakan untuk suara nyanyian atau muzik. Namun, kemudahan teknologi ini dapat dimanfaatkan dalam PdP.

Terdapat dua kelas utama rakaman bunyi iaitu analog dan perakam digital. Rozinah (2000) menyatakan bahawa bunyi dihasilkan melalui getaran sesuatu objek dalam air atau udara dan membentuk gelombang analog. Menurut beliau, apabila getaran memantul gegendang telinga, bunyi diterima dan apabila memantul kod vokal akan menghasilkan muzik.

Jenis Audio	Alat Perakam
Analog	Perakam pita gulung Perakam kaset audio
Digital	Komputer Digital voice recorder iPod Perakam MP3 iPod Telefon mudah alih Kamera digital multi fungsi

Jadual 14.1 Alatan perakam suara

Dalam proses PdP LINUS, alat bantu mengajar elektronik seperti alat perakam digital dapat menarik minat murid-murid terhadap pelajaran, lebih-lebih lagi murid-murid berpeluang untuk melakukan rakaman itu sendiri dan dapat mendengar semula apa yang dirakamnya itu.

Selain boleh merakam bunyi suara, murid-murid juga boleh merakam bunyi-bunyian yang terdapat di sekitar mereka untuk meningkatkan dan menguji kemahiran mendengar. Dalam hal ini, guru boleh memperdengarkan terlebih dahulu rakaman bunyi-bunyian yang telah dilakukan. Murid-murid perlu diperkenalkan dengan pelbagai alat yang boleh dijadikan sebagai alat perakam seperti pita rakaman, telefon bimbit, piring hitam, cakera padat, Mpeg Audio layer (MP3), komputer dan sebagainya.

Dalam konteks pelajaran Literasi yang menekankan kemahiran mendengar, guru boleh merakamkan bunyi semula jadi yang dihasilkan oleh alam seperti hujan, petir, guruh, ombak, angin kencang, air terjun, arus sungai dan sebagainya. Adalah lebih mudah dan berkesan kepada murid-murid apabila guru membawa rakaman bunyi yang sebenar di dalam kelas.

Merakam Bunyi

Terdapat banyak bunyi di sekeliling kita. Bunyi yang biasa kita dengar kurang meninggalkan kesan berbanding dengan bunyi yang jarang kita dengar. Jenis-jenis bunyi ini memberi kesan yang berlainan kepada setiap orang yang mendengar. Sebagai pendidik, berapa kerap kita mengajak murid-murid mendengar dengan teliti? Adakah penting aktiviti mendengar itu?

Murid-murid memang mudah tertarik pada sebarang bunyi yang jarang mereka dengar. Perhatikan apabila sedang mengajar, murid mendengar bunyi ambulans, siren kereta polis, kapal terbang di udara dan sebagainya, perhatian murid-murid cepat teralih. Malah, mendengar kicauan burung dan bunyi cicak sekalipun boleh menghilangkan tumpuan murid-murid. Mengapa hal ini terjadi? Pastiya murid-murid tertarik dengan bunyi yang aneh, kuat dan mampu menarik perhatiannya.

Sehubungan itu, guru boleh mempelbagaikan teknik pengajarannya dengan merakam bunyi-bunyian ini. Apabila murid-murid merakam sendiri, mendengar semula dan membuat penilaian sendiri pemikiran kreatif dan kritis dapat dibentuk. Selain merupakan tugas menarik, merakam bunyi dapat memperkembang minat murid-murid dalam bidang Teknologi Maklumat. Rakaman ini boleh dilakukan secara individu mahupun secara berkumpulan. Ini dapat menyeronokkan murid-murid, membina suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan mengaplikasikan strategi pembelajaran berpusatkan murid-murid. Berikut adalah alat perakam bunyi yang biasa kita temui.

Membuat Rakaman Bunyi Alam

Bunyi alam merangkumi bunyi air hujan, air terjun, angin, ombak, geseran daun ditiup angin, petir dan guruh terhasil secara semula jadi dan dapat didengar dengan jelas. Segala bunyi ini boleh dijadikan bahan bantu belajar yang menarik di dalam kelas. Melalui bunyi yang dirakam, guru boleh mempelbagaikan aktiviti pengajarannya dan menggabungkan bunyi-bunyi itu dengan tajuk dan subjek lain.

Selain memperdengarkan rakaman bunyi alam ini, guru boleh membawa murid-murid ke luar kelas untuk menunjukkan cara-cara merakam yang betul. Misalnya, guru membawa murid-murid ke kawasan rekreasi tanah tinggi untuk merakam bunyi air terjun, ke laut untuk merakam bunyi ombak dan sebagainya. Kemudian guru memperdengarkan semula bunyi yang dirakam itu. Murid-murid akan seronok dan gembira apabila dapat merasai pengalaman merakam bersama guru dan rakan.



Gambar 14.1 Petir

Berikut disertakan contoh aktiviti PdP yang menggunakan rakaman bunyi alam. Guru boleh mencuba aktiviti ini di dalam kelas.

Contoh:

Tajuk : Meniru bunyi alam dengan suara

BBB : Audio, LCD, kertas A4

Objektif : Murid dapat:

1. Menamakan bunyi alam semula jadi yang diperdengarkan melalui audio.
2. Meniru lima bunyi alam yang diperdengarkan dengan LCD.

Aktiviti:

1. Murid mendengar audio bunyi alam semula jadi yang dimainkan oleh guru – bunyi petir, air terjun dan hujan.
2. Murid meneka bunyi alam semula jadi yang diperdengarkan guru melalui LCD
3. Murid-murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan bertiga atau berempat. Nama kumpulan, mengikut bunyi alam seperti Kumpulan Ombak, Kumpulan Hujan, Kumpulan Air Terjun dan Kumpulan Angin.
4. Kumpulan meneka rakaman bunyi alam yang diperdengarkan – bunyi hujan, petir, ribut, air terjun, ombak dengan menulis bunyi tersebut dalam kertas A4.
5. Wakil kumpulan menulis bunyi yang diperdengarkan di papan tulis.

6. Setiap kumpulan melakukan pergerakan dan meniru bunyi tersebut.
Misalnya Kumpulan Ombak akan meniru pergerakan ombak dan bunyi ombak.
7. Kumpulan melakukan aktiviti tersebut secara bergilir-gilir.

Membuat Rakaman Bunyi Mekanikal

Bunyi mekanikal ialah bunyi yang dihasilkan oleh manusia melalui kecanggihan teknologi. Bunyi mekanikal bukan bunyi semula jadi tetapi bunyi yang dicipta atau dihasilkan dengan menggunakan alatan tertentu. Apabila alat ini digunakan, ia akan menghasilkan bunyi yang selalunya berbeza-beza. Perkembangan teknologi membolehkan kita mendengar pelbagai bunyi mekanikal dari yang terendah hinggalah yang tertinggi. Misalnya bunyi pelbagai jenis kenderaan seperti kereta, bas, motosikal, kapal terbang dan kereta api. Di rumah pula terdapat alat-alat kegunaan seharian seperti mesin pengisar makanan, mesin penyedut habuk, mesin pembasuh pakaian dan pendingin hawa. Di pejabat kita boleh mendengar bunyi mesin pencetak dan komputer.

Bunyi-bunyi ini boleh dirakam untuk diperdengarkan kepada murid-murid. Guru juga boleh menggalakkan murid-murid untuk merakam segala bunyi yang didengar agar murid-murid peka pada keadaan sekeliling. Di samping itu, murid-murid yang mempunyai telefon bimbit, gajet, dan tablet dapat merakam pelbagai bunyi serta boleh mengkategorikan bunyi yang didengar itu.

Berikut adalah contoh aktiviti yang boleh dijadikan panduan apabila guru menggunakan rakaman digital untuk BBB.

Contoh:

Tajuk : Bunyi alatan kegunaan harian

BBB : Pengisar makanan, penyedut hampa gas

Objektif : Murid dapat:

1. Menamakan dua bunyi alatan kegunaan harian.
2. Menulis nama dua alatan tersebut.

Aktiviti:

1. Murid menonton demonstrasi penggunaan mesin pengisar makanan dan mesin penyedut hampa gas.
2. Murid-murid menyebut nama alat yang digunakan guru.
3. Murid menulis nama alat yang ditunjukkan guru.
4. Murid-murid merakam bunyi-bunyi alatan seperti mesin pengisar makanan dan mesin penyedut hampa gas menggunakan telefon bimbit guru.
6. Murid mendengar semula hasil rakaman.
7. Murid-murid meniru bunyi-bunyi yang dirakam dan murid lain meneka nama alatan berkenaan.

Latihan Asosiasi Bunyi dengan Abjad

Terdapat pelbagai bunyi yang kita dengar sama ada bunyi haiwan, bunyi alam semula jadi, bunyi buatan sendiri, bunyi mekanikal dan bunyi benda maujud. Semua bunyi ini boleh diasosiasikan dengan abjad bagi memudahkan proses pembelajaran dan pengajaran. Murid-murid yang agak lambat dalam pelajaran boleh diajar aktiviti ini untuk membantu mereka menguasai abjad dengan mudah.

Untuk melakukan aktiviti ini, guru perlu bijak mengaitkan segala bunyi yang terdapat di sekitar murid-murid untuk memudahkan murid-murid mengingati abjad yang mahu diperkenalkan itu. Ini juga dapat memberi kesan dalam proses pembelajaran murid-murid kerana murid-murid mudah tertarik kepada aktiviti yang mengaitkan mereka dengan pengalaman sedia ada. Dengan itu, mereka akan cepat mengingat dan menghafal abjad yang mahu diperkenalkan itu.

Selain itu, murid-murid akan dapat mengenali dan membunyikan huruf yang diperkenalkan dengan jelas melalui aktiviti ini. Mereka boleh membuat gambaran visual antara bunyi huruf dengan objek yang dipilih. Berikut dicadangkan aktiviti yang boleh dilakukan oleh murid-murid.

Contoh:

Tajuk : Suku kata KV dan KVK

BBB : Kad imbasan suku kata, power point suku kata, LCD

Objektif : Murid dapat:

1. Membuat asosiasi dua bunyi alam dengan suku kata KV dan KVK.

Aktiviti:

1. Murid dibawa ke kawasan rekreasi seperti kawasan air terjun, tepi pantai dan tepi hutan.
2. Murid diminta agar meniru segala bunyi alam yang mereka boleh dengar di situ.
*bunyi air terjun – surrrrrrr, bunyi ombak – booooo, bunyi tiupan angin - fuuuuu.
3. Murid-murid mengaitkan bunyi ‘sur....’ dengan suku kata KVK iaitu ‘SUR’.
4. Aktiviti ini boleh juga dilakukan secara berkumpulan iaitu Kumpulan A meniru bunyi ombak dan Kumpulan B meneka serta mengasosiasikan dengan suku kata yang sesuai sama ada KV atau KVK.
5. Murid-murid mengulangi langkah ini dengan membuat asosiasi lain mengikut kreativiti murid.

Contoh:

Tajuk : Suku kata KV dan vokal

BBB : Sampul, kad imbasan

Objektif : Murid dapat:

1. Membuat asosiasi empat bunyi buatan sendiri KV dan vokal.

Aktiviti:

1. Murid-murid menyaksikan simulasi mangsa kemalangan yang dilakukan guru di hadapan kelas.
2. Murid mendengar bunyi buatan sendiri yang dikeluarkan dalam simulasi tersebut.
3. Murid dibahagikan kepada empat kumpulan kecil.
4. Setiap kumpulan membaca arahan yang terdapat dalam sampul.
5. Mereka melakonkan simulasi dengan memberi tumpuan kepada bunyi buatan sendiri KV seperti menyebut “ha....” apabila kepedasan
6. Murid menampal kad imbasan yang sesuai mengikut bunyi yang dikeluarkan semasa melakukan simulasi.
*Menyebut “hu.....” apabila menggigil kesejukan kerana demam.
7. Mereka melakonkan simulasi dengan memberi tumpuan kepada bunyi buatan sendiri vokal.

Contoh, meminta murid melakonkan simulasi orang terkena air panas dan membunyikan “aaa...aa...” untuk menunjukkan rasa sakit.

*Menyebut “iiiiii.....” apabila melihat sesuatu yang menjijikkan.

*Menyebut “uuuuu....” apabila mengagumi kecantikan dan keindahan sesuatu.

*Menyebut “ooooo....” apabila kehairanan

8. Semua murid dikehendaki membunyikan bunyi buatan sendiri KV dan vokal.

Contoh:

Tajuk : Huruf konsonan

BBB : Tin minuman berkarbonat, dram , dan gelas kaca

Objektif : Murid dapat:

1. Membuat asosiasi tiga bunyi benda maujud dan konsonan.

Aktiviti:

1. Murid memegang beberapa benda maujud seperti tin minuman berkarbonat, dram dan gelas kaca.
2. Murid menulis nama benda-benda maujud tersebut pada kertas A4.
3. Murid mengetuk semua benda maujud menggunakan sebatang kayu dram.
4. Murid meniru bunyi ketukan

Contoh: “tang, tang, tang” untuk tin minuman berkarbonat

“dung, dung, dung” untuk bunyi dram

“ting, ting, ting” bunyi gelas kaca

5. Murid menyanyikan bunyi-bunyi ketukan dengan menggunakan melodi lagu “ABC”.

A... B... C... D... E... F... G...

tang... tang... tang... tang...

- Tang... tang... tang...

H... I... J... K... L... M... N...

dung... dung... dung... dung...

- dung... dung... dung...

6. Murid mengeluarkan semula kertas A4 yang digunakan dalam aktiviti no 2 di atas. Murid menulis bunyi yang sesuai dengan benda maujud (‘dung’ – untuk dram, ‘ting’ - untuk gelas kaca, dan ‘tang’ – untuk tin minuman berkarbonat)
7. Murid menunjukkan kertas A4 kepada rakan. Rakan mereka membaca nama benda maujud dan menyebutkan bunyinya.

Alat Perakam Digital dan Manfaatnya

Ledakan ICT menyaksikan perkembangan teknologi dan pembuatan alat termasuklah alat perakam. Penggunaan alat perakam digital sangat membantu guru-guru LINUS dalam proses PdP. Alatan ini juga berfungsi sebagai salah satu BBB yang menarik dan berkesan. Hal ini demikian kerana murid-murid merasai sendiri pengalaman merakam bunyi-bunyian seperti yang diarahkan. Alat perakam digital banyak manfaatnya iaitu:

1. Penggunaannya dapat merangsang murid untuk seronok belajar.
2. Membantu murid menguasai kemahiran baharu dalam PdP LINUS.
4. Menyediakan murid belajar secara sendiri.



Gambar 14.2 Alat perakam digital

15

Seminar dan Pameran Bahan Pemulihan Bahasa Melayu

Pengenalan

Program seminar dan pameran ini merupakan salah satu aktiviti wajib yang terkandung dalam pro forma Literasi Bahasa (WAJ 3104) yang diwajibkan kepada pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) dan pelajar Program Pensiswazahan Guru Sekolah Rendah (PGSR) di IPGK, Program Pensiswazahan Guru (PPG), Program Diploma Perguruan Malaysia (PDPM), dan di Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) seluruh negara.

Untuk mengadakan seminar, beberapa perkara perlu dititikberatkan dan dikendalikan seperti menyiapkan kertas kerja, bermesyuarat, menyiapkan atur cara, menguruskan jemputan dan seterusnya melaksanakan seminar, melaporkan program dan kerja-kerja dokumentasi.

Seminar

Berikut adalah panduan untuk mengadakan seminar:

1. Membentuk Jawatankuasa pelajar dan pensyarah jabatan.
2. Bermesyuarat dengan Penyelaras – Penyelaras akan membawa maklumat ke mesyuarat Jabatan.
3. Bermesyuarat sesama jawatankuasa pelajar – menyediakan rangka jawatankuasa.
4. Melantik jawatankuasa dan pembahagian tugas.
5. Pengumpulan bahan.
6. Kolaboratif sesama pensyarah dan pelajar.
7. Menempah dewan.
8. Menyediakan kertas kerja untuk mendapatkan pembiayaan kewangan.
9. Mengedarkan kad jemputan kepada pihak yang berkaitan.
10. Menyusun alatan di tempat pameran.
11. Mengadakan promosi program.
12. Menjemput tetamu.
13. Menjemput Tetamu Kehormat untuk merasmikan pembukaan dan penutupan.

Contoh Format Kertas Kerja Seminar / Pameran

1. TAJUK KERTAS KERJA

Nyatakan tajuk kertas kerja yang bersesuaian

Contoh:

Pameran Literasi Bahasa / Seminar Literasi Bahasa

2. TUJUAN

Nyatakan tujuan projek / program.

Contoh:

Tujuan kertas kerja ini adalah untuk memaklumkan serta mencadangkan pelaksanaan pameran bagi tujuan memenuhi kehendak Pro Forma Subjek Literasi Bahasa. (WAJ 3104)

3. LATAR BELAKANG

Nyatakan sedikit latar belakang subjek WAJ 3104 dan hubungan kait serta kepentingan pameran yang dilaksanakan.

4. OBJEKTIF

Senaraikan objektif-objektif utama seminar / pameran ini.

5. TARIKH DAN TEMPAT PAMERAN

- Cadangan tarikh dan tempat pelaksanaan.
- Nyatakan tarikh dan tempat pameran ini akan dilaksanakan.

6. PESERTA (Kumpulan Sasar)

Nyatakan jumlah dan kumpulan peserta

Contoh:

- 100 orang pelajar PISMP, Semester 2.
- Atur cara (sebagai maklumat tambahan).
- Kepilkan tentatif program.

Contoh:

HARI PERTAMA**1. Pagi:**

Pendaftaran

Pembukaan / Perasmian

Taklimat Literasi

Pameran

Tayangan Video

2. Makan tengah hari

3. Petang:

Bengkel

Pembentangan Hasil Bengkel

Jamuan dan Bersurai

7. ANGGARAN PERBELANJAAN

- Nyatakan anggaran perbelanjaan bagi setiap program beserta pecahan-pecahan perbelanjaan.
- Nyatakan juga jumlah peruntukan yang dipohon daripada IPG masing-masing.

Laporan Seminar

Perancangan program seminar hampir serupa dengan perancangan program pameran. Beberapa perbezaan perlu dibuat antaranya jemputan penyampai seminar, dan pelaporan program. Berikut adalah contoh laporan program seminar sebagai panduan.

Program ini telah dirancang sejak bulan September yang lalu dan dimurnikan semula melalui mesyuarat AJK induk program. Program ini telah diadakan

Tarikh : 17 Sept. 2013

Tempat : Dewan al-Tarbiyah, IPG Kampus Pendidikan Seni

Masa : 8.00 hingga 11.00 pagi

Program ini telah dirasmikan oleh Pengarah IPG Kampus Pendidikan Seni iaitu Tn. Hj. Agus bin Sani. Program ini melibatkan kerjasama 6 unit PISMP Semester 2 iaitu Kuliah 2.01, 2.02, 2.03, 2.04, 2.05, dan 2.06. Seminar ini diadakan khusus untuk menilai keupayaan pelajar dalam mengurus dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Pada keseluruhannya, seminar ini

berjaya dengan cemerlang dan mendapat pujian daripada semua pensyarah yang hadir dan mencapai matlamat penganjurannya.

Seminar yang dijalankan ini menjurus kepada membimbing dan mengenalkan pelajar-pelajar PISMP Semester 2 mengenai Literasi dan Numerasi (LINUS). Seminar ini dibimbing oleh seorang penceramah jemputan iaitu En. Amin Bin Minhad, seorang pensyarah dari Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Melayu Malaysia. Beliau mempunyai kepakaran dalam bidang ini.

Objektif seminar ini ialah memberi pendedahan lanjut untuk menjadi seorang guru yang kompetens, memberi kefahaman kepada bakal guru untuk menjadi guru yang seimbang dan profesional dan merealisasikan harapan kerajaan terhadap guru-guru di Malaysia bersesuaian dengan Falsafah Pendidikan Guru dan Kebangsaan yang mana selari dengan Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP).

Seminar ini juga dapat memberi pendedahan awal kepada peserta seminar tentang bahan bantu belajar (BBB) LINUS: aplikasi bahan bantu belajar dalam bilik darjah dan memantapkan kefahaman pelajar semester 2 mengenai program LINUS di sekolah.

Seminar ini berlangsung di Dewan al-Tarbiyah. Para peserta yang terlibat merupakan pelajar-pelajar PISMP Semester 2 yang berjumlah 125 orang. Para pensyarah Jabatan Pengajian Melayu juga dijemput hadir bagi memeriahkan seminar ini. Untuk menjalankan seminar ini, pelajar-pelajar telah dibahagikan tugas mengikut kelas masing-masing.

Pameran

Pelajar akan diberi pilihan sama ada untuk mengadakan seminar ataupun pameran bagi memenuhi kehendak pro forma. Andai pelajar memilih untuk mengadakan pameran, persediaannya lebih kurang sama dengan seminar dari segi bermesyuarat, menyiapkan kertas kerja pameran, menguruskan jemputan seterusnya mengadakan pameran. Namun bagi pelajar yang memilih untuk mengadakan pameran mereka perlu mengumpulkan bahan-bahan yang dibuat semasa proses pembelajaran dan pengajaran sepanjang tahun dan mempamerkannya semasa hari pameran.

Laporan Pameran

Pameran bahan P&P bagi mata pelajaran Literasi Bahasa (WAJ 3104) telah diadakan di Dewan Besar Nik Mohyiden Musa 30 hingga 31 Oktober 2013. Semua bahan pameran adalah hasil kerja amali para pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) Semester 2 yang diusahakan semasa sesi bengkel bagi mata pelajaran tersebut. Kesemua 6 unit PISMP telah mengambil bahagian dalam pameran ini.

Antara bahan-bahan yang dipamerkan ialah bahan pengajaran yang berupa kad-kad suku kata, gambar, boneka, bahan-bahan untuk menguji deria, bahan-bahan interaktif dan sebagainya.

Bahan-bahan pameran yang dipamerkan dibina berasaskan tajuk-tajuk yang dikemukakan dalam sukatan pelajaran tersebut, iaitu Bengkel Aktiviti Prabacaan: Kaedah Fonetik, Kaedah Abjad, Kaedah Pandang dan Sebut. Bengkel Aktiviti Pratulisan: Aktiviti Penulisan Mekanis, Bengkel Penyerapan Pemulihan Membaca dan Menulis dalam Mata Pelajaran Pendidikan Muzik, Aktiviti Penyerapan Pemulihan Membaca dan Menulis dalam Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual, Aktiviti Penyerapan Pemulihan Membaca dan Menulis dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan.

Membina dan Menggunakan Bahan Pembelajaran dan pengajaran Bukan Elektronik: Bengkel Pengajaran Menggunakan Boneka, Bengkel Pembelajaran Secara Individu, Berpasangan dan Berkumpulan, Bengkel Pembinaan Bahan Pemulihan dengan Power Point dan Bengkel Membuat Rakaman Bunyi-bunyian dengan Menggunakan Alat Perakam Digital.

Pensyarah-pensyarah yang terlibat dalam mata pelajaran ini ialah Pn. Noor Zihan Adnan (Ketua Jabatan Pengajian Melayu), En. Husin Fateh Din (Penyelaras Literasi Bahasa Melayu), Pn. Nazariyah Sani, Pn. Halijah Harun dan juga Pn. Zainab Majid.

Pengarah IPG Kampus Pendidikan Seni, Tn. Hj. Agus b Sani dalam ucapannya mengatakan bahawa kualiti bahan-bahan yang dihasilkan oleh para pelajar pada kali ini lebih baik dan beliau amat berpuas hati dengan komitmen yang ditunjukkan oleh semua pihak. Bahan-bahan penghasilan para pelajar ini akan dijadikan contoh kepada para pelajar yang akan menjalani praktikum pada semester hadapan.

16

Bahasa dan Teori Kebahasaan

Pengenalan

Sejajar dengan Hasil Pembelajaran (HP) yang terkandung dalam Pro Forma Kursus Literasi Bahasa Melayu (WAJ 3104) dapat kita lihat dalam HP 1 iaitu menghuraikan teori pemerolehan bahasa maka Tajuk 16 ini dibahaskan.

Bahasa merupakan sesuatu yang indah. Bahasa dituturkan agar dua pihak saling memahami. Keupayaan individu berbahasa dengan berkesan dapat melahirkan komunikasi yang amat diharapkan. Sedap di mulut enak di halwa telinga kata pujangga. Hai ini kerana bahasa telah wujud sebagai alat berkomunikasi antara satu sama lain seiring dengan kemajuan manusia.

Perhubungan sesama manusia dan kelestarian kata-kata indah yang digunakan semasa berkomunikasi. Konsep, idea, emosi, dan pendapat diluahkan melalui medium bahasa yang difahami oleh semua pihak yang berkomunikasi sama ada secara formal mahupun secara tidak formal. Situasi ini membentuk satu sistem komunikasi yang berkesan.

Sebagai guru, kita perlu memahami apa sahaja masalah yang dihadapi oleh murid-murid yang akan diajar. Hal ini demikian kerana kita perlu membuat rancangan pengajaran yang bersesuaian dengan tahap kebolehan murid-murid. Guru juga perlu sentiasa sedar bahawa masalah kemahiran berbahasa dihadapi oleh kanak-kanak yang bermasalah dalam pembelajaran terutama murid-murid LINUS. Antara masalah kemahiran berbahasa kanak-kanak termasuklah yang berpunca daripada organ pendengaran, masalah alat dan daerah artikulasi, serta tidak dapat mengenal simbol tulisan. Oleh itu tanggungjawab kita sebagai guru amat besar dalam mengenal pasti punca seterusnya mengatasi masalah ini.

Pengertian Bahasa

Apakah pengertian bahasa? Ramai orang telah mempelajari bahasa, memperkatakan bahasa tetapi adakah kita tahu makna bahasa dan bagaimanakah bahasa itu diperoleh manusia? Apakah pula kandungan bahasa itu? Persoalan tersebut perlu dijawab andai kita ingin menjadi pejuang bahasa yang unggul.

Sebagai manusia kita tidak dapat lari daripada menggunakan bahasa untuk berinteraksi sesama sendiri. Memahami bahasa haiwan merupakan satu keistimewaan yang Allah kurniakan kepada Nabi Sulaimana.s. Hal ini telah membuktikan bahawa haiwan juga tidak terkecuali mempunyai bentuk “bahasa” mereka tersendiri untuk berkomunikasi dan memahami sesama mereka. Oleh itu sebagai manusia yang lebih tinggi darjatnya daripada haiwan, kemampuan menguasai bahasa dengan baik, dapat mempengaruhi kita dalam menyampaikan pendapat, idea atau meluahkan perasaan dengan lebih baik juga.

Definisi Bahasa

Terdapat berbagai-bagai definisi bahasa telah diberikan oleh tokoh-tokoh bahasa dan juga linguistik. Antaranya adalah seperti berikut:

“Bahasa adalah lambang-lambang yang kita jadikan sebagai simbol-simbol khusus untuk mewakili sesuatu.” (Reed, C.A., 1994)

“Satu struktur yang unik daripada bunyi-bunyi dan ucapan yang dipilih dan disusun secara sewenang-wenangnya (*arbitrary*) untuk dipakai oleh sesuatu masyarakat untuk berhubung.”(Simanjuntak, 1978)

“Lambang-lambang pertuturan yang dikeluarkan secara sewenang-wenang dan dipersetujui dan digunakan untuk berkomunikasi.” (Bloom, 1988)

Berdasarkan definisi bahasa di atas, jelas kepada kita bahawa bahasa terdiri daripada lambang-lambang pertuturan yang dikeluarkan secara sewenang-wenang (arbitrari). Menurut Hayakawa (1964), arbitrari bermaksud sebagai “*no necessary connection between the symbol and that which is symbolized...*”

Bagi menjelaskan lagi maksud sewenang-wenang atau arbitrari ini, Asmah (1986) menerangkan unit yang kita tuturkan sebagai “rumah” itu bukanlah benda konkrit yang mempunyai bumbung, lantai, dinding, tingkap, dan pintu yang menjadi tempat kita berteduh, tetapi adalah apa yang mewakili benda itu. Hal ini bererti, benda-benda konkrit yang mempunyai ciri-ciri yang disebut itu boleh mempunyai lambang-lambang lain. Misalnya ‘*bait*’ (bahasa Arab), ‘*house*’ (bahasa Inggeris), ‘*het huis*’ (bahasa Belanda), ‘*griya*’ (bahasa Jawa halus), dan ‘*walay*’ (bahasa Kadazan), dan seumpamanya.

Sebagai kesimpulan, dapatlah dinyatakan bahawa bahasa pertuturan sama sekali tiada hubungannya dengan makna atau pengertian tulisan sesuatu kata itu. Hal ini dapat dijelaskan oleh contoh berikut:

Perkataan “meja” tiada hubungannya dengan apa yang disebut dalam bahasa Melayu [meja]. Begitu juga tiada hubungannya dengan tulisan $m + e + j + a$, dan tiada kaitan langsung dengan benda maujud merupakan satu alat yang mempunyai permukaan rata, berkaki dan dijadikan tempat alas menulis murid-murid di dalam kelas. Keempat-empat komponen yang dinyatakan di atas telah berdiri dengan sendirinya tanpa ada hubungan dari segi makna atau tulisan mahupun sebutan. Ini bererti, alat yang mempunyai permukaan rata, berkaki dan dijadikan tempat alas menulis murid-murid di dalam kelas boleh diberi nama lain, bergantung kepada persetujuan golongan penutur sesuatu bahasa tertentu.

Teori Pemerolehan Bahasa

Sebagai guru, adalah penting bagi kita mengetahui bagaimana bahasa diperoleh. Di sini kita akan membincangkan tiga teori utama iaitu ioris atau Mekanis, Teori Mentalis atau Innatis, dan Teori Kognitif.

Teori Behaviorisme



B.F Skinner

Teori Behaviorisme menekankan kepentingan persekitaran dalam pembelajaran bahasa yang berlandaskan Teori Pelaziman Operan. Teori ini dipelopori oleh B. F. Skinner (1938). Menurut Skinner, pembelajaran bahasa kanak-kanak berlaku apabila ibu bapa atau ahli keluarga yang lain mengajar kanak-kanak bercakap dan memberi galakan dengan memberi ganjaran setiap kali kanak-kanak dapat meniru atau menyebut perkataan yang diajar itu. Ganjaran

yang diberi adalah untuk mengukuhkan sesuatu perlakuan bahasa yang betul dan telah berjaya dilakukan oleh kanak-kanak.

Antara ganjaran yang biasa diberikan adalah pujian seperti “pandai”, senyuman, ciuman, tepuk tangan, pelukan, dan lain-lain yang boleh merangsang kanak-kanak untuk bercakap. B.F. Skinner juga mengatakan bahawa manusia secara semula jadi dilahirkan dengan keupayaan mempelajari bahasa. Keupayaan bertutur ialah satu bentuk perlakuan manusia yang dikenal sebagai perlakuan bahasa yang terbentuk berdasarkan prinsip Teori Behaviorisme iaitu rangsangan tindak balas.

Dalam mempelajari bahasa, persekitaran mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap kanak-kanak. Pengaruh rangsangan persekitaran dalam bentuk bahasa dan bukan bahasa akan membantu kanak-kanak menguasai bahasa dengan lebih cepat. Sementara itu, peneguhan yang diberi dapat merangsang kanak-kanak mengulang-ulang percakapannya.

Kesimpulannya, Teori Behaviorisme berlaku apabila pemerolehan bahasa dikuasai daripada pelaziman atau pengulangan. Persekitaran menjadi faktor utama membantu kanak-kanak menguasai bahasa. Ganjaran dan skim galakan juga menyokong penguasaan bahasa kanak-kanak.

Teori Mentalis



Noam Chomsky

Teori ini dikemukakan oleh Noam Chomsky (1959) yang mengatakan bahawa pemerolehan bahasa berlaku secara mentalis. Menurutnya, kanak-kanak dilahirkan dengan alat pemerolehan bahasa yang bersifat universal. Melalui alat pemerolehan bahasa itu kanak-kanak berpotensi secara semula jadi untuk mempelajari bahasa apa sahaja yang didedahkan kepada mereka.

Chomsky mendasarkan teorinya kepada satu hipotesis iaitu Hipotesis Nurani (*The Innateness Hypothesis*) yang mengatakan bahawa otak manusia telah dipersiapkan secara semula jadi (genetik) untuk berbahasa. Otak manusia telah diperengkap dengan struktur bahasa sejagat yang dikenal sebagai *Language Acquisition Device* (LAD)

Bagi menguatkan teorinya LAD, Chomsky memberikan empat kenyataan iaitu;

- i. Proses pemerolehan bahasa semua kanak-kanak boleh dikatakan sama;
- ii. Proses pemerolehan bahasa ini tidak ada kaitannya dengan kecerdasan (anak yang mempunyai IQ rendah juga memperoleh bahasa pada masa dan cara yang hampir sama);
- iii. Proses pemerolehan bahasa tidak pula dipengaruhi oleh motivasi atau emosi kanak-kanak; dan
- iv. Tatabahasa yang dihasilkan oleh semua kanak-kanak boleh dikatakan sama.

Berkaitan dengan keupayaan sejadi (*innate*) kanak-kanak dalam mempelajari bahasa ibundanya, Chomsky memberikan tiga hujah berikut;

- i. Wujudnya unsur kesejagatan dalam sesuatu bahasa iaitu kesejagatan formal yang terdiri daripada ciri-ciri tatabahasa dan kesejagatan substantif yang berupa kategori-kategori tatabahasa;
- ii. Bentuk-bentuk ujaran yang didengari oleh kanak-kanak tidak akan diperolehnya tanpa keupayaan sejadi; dan

- iii. Kanak-kanak boleh menguasai bahasa ibunya dalam tempoh empat hingga lima tahun dan tanpa keupayaan menjadi bahasa itu tidak akan dikuasai.

Kesimpulannya, walaupun proses pemerolehan bahasa semua kanak-kanak dikatakan sama, namun terdapat banyak aspek lain yang menjadi faktor penyumbang kepada keupayaan mereka berbahasa, bertahap-tahap kebolehan. Namun cara pendekatan pengajaran bahasa membolehkan kecerdasan berbahasa antara individu itu berbeza.

Teori Kognitif



Jean Piaget

Teori Kognitif adalah berlandaskan kepada pandangan Piaget seorang ahli psikologi berbangsa Swiss. Menurut Piaget, perkembangan bahasa kanak-kanak berkait rapat dengan perkembangan mentalnya. Malah beliau berpendapat bahawa bahasa kanak-kanak itu merupakan manifestasi penting daripada perkembangan mentalnya. Untuk memperoleh penguasaan bahasa seseorang kanak-kanak perlu melalui beberapa peringkat perkembangan

kognitifnya.

Peringkat pertama dikatakan sebagai peringkat deria-motor iaitu kanak-kanak berumur dalam lingkungan 18 bulan hingga 2 tahun. Pada peringkat ini kanak-kanak membentuk skemata atau struktur kognitif hasil daripada interaksi yang aktif dengan persekitaran. Pengetahuan digambarkan dalam pelbagai bentuk simbolik. Daripada umur 2 hingga 7 tahun, kanak-kanak memasuki peringkat tahap pemikiran praoperasi konkrit. Pada peringkat ini penguasaan bahasa kanak-kanak semakin berkembang.

Dalam lingkungan umur 4 tahun kanak-kanak sudah mula pandai bercakap dan boleh membentuk ayat serta memahami percakapan orang lain. Peringkat ketiga adalah operasi konkrit (7-12 tahun) iaitu sudah dapat menguasai beberapa kemahiran seperti hukum pengekal, konsep hubungan, pengkategorian, dan persirian. Umur selepas 12 tahun dikatakan sebagai peringkat operasi formal.

Perkembangan Bahasa Kanak-kanak

Faktor umur, persekitaran, intelek, alat pertuturan yang sempurna akan mempengaruhi cara bercakap dan perkembangan bahasa kanak-kanak. Kanak-kanak akan mencapai tahap tertentu dalam proses berbahasa seperti melafazkan perkataan, frasa atau ayat mengikut perkembangan umur dan fizikal mereka.

Masa yang paling kritikal dalam perkembangan bahasa dan pertuturan kanak-kanak ialah pada peringkat awal kanak-kanak. Tokoh bidang psikologi kanak-kanak, Marilyn Friend (2005), memberikan beberapa petunjuk penting tentang perkembangan kanak-kanak normal seperti berikut. Petunjuk perkembangan bahasa kanak-kanak yang diberi adalah mengikut umur:

Umur 1 tahun - Mengenal nama - Sudah boleh menyebut dua hingga tiga perkataan tambahan kepada “mama” dan “papa”. - Faham arahan mudah.	Umur 1-2 tahun - Faham perkataan “tidak”/ “no” - Guna sepuluh hingga dua puluh perkataan, termasuk nama. - Menggabungkan dua perkataan - “Mak. Makan”. - Meniru bunyi binatang yang sudah biasa seperti lembu. - Melambai-lambai selamat jalan.
Umur 2-3 tahun - Mengenal anggota badan - Guna dua perkataan dalam frasa negatif - “tak mahu”, “no want”. - Memahami konsep masa yang mudah - “esok”, “semalam”. - Selesai masalah dengan bercakap, buka secara memukul atau menangis. - Menyesuaikan tiga atau empat warna, tahu tentang “kecil” dan “besar”.	Umur 3-4 tahun - Sudah boleh bercerita - Menguasai lebih kurang 1000 patah perkataan. - Memahami makna “kelmarin”, “makan tengah hari”. - Mula menurut arahan/ permintaan - “Letak kasut di luar”.

Umur 4-5 tahun - Menguasai lebih kurang 1,500 patah perkataan - Mengenal pasti segi tiga, bulatan, atau segi empat - Boleh bercakap angan-angan - “saya harap” - Banyak menyoal, termasuk “Mengapa.....?”	Umur 5-6 tahun - Menguasai lebih kurang 2,000 patah perkataan - Memahami hubungan ruang seperti “atas” dan “belakang” - Tahu alamat sendiri - Tahu perkataan antonim mudah seperti “kecil - besar” - Membezakan tangan kanan dan kiri tanpa bantuan - Menggunakan pelbagai-bagai jenis ayat
--	---

Berdasarkan petunjuk-petunjuk penting perkembangan bahasa kanak-kanak normal di atas, anda boleh mengesan kelainan yang dimiliki oleh kanak-kanak yang mempunyai masalah bahasa. Antara masalah yang dapat dikenal pasti ialah;

- Tidak dapat menyebut perkataan dua suku kata seperti “mama/papa”, ketika berumur 1 tahun
- Gagal meniru bunyi binatang yang biasa ditemui seperti bunyi kucing, ketika berumur 1 – 2 tahun
- Gagal menyampaikan mesej dengan pertuturan, sebaliknya hanya menangis atau memukul-mukul, ketika berumur 2 – 3 tahun
- Tidak boleh melakukan arahan mudah seperti “hantar gelas itu ke dapur”, apabila berumur 3 – 4 tahun
- Tidak banyak menyoal (mengapa?/ bagaimana?), apabila berumur 4 - 5 tahun
- Belum menguasai konsep arah seperti hadapan, atas dalam lingkungan umur 5 – 6 tahun

Teori Pelaziman Operan Thorndike

E. L. Thorndike merupakan ahli behavioris pertama yang mengemukakan konsep “pelaziman operan.” Beliau menjalankan kajiannya atas haiwan seperti kucing, ayam, anjing dan monyet. Melalui kajiannya atas seekor kucing yang dimasukkan ke dalam sebuah sangkar dengan makanan diletakkan di luar sangkar, beliau mendapati kucing tersebut telah melakukan beberapa percubaan untuk keluar dari sangkar. Pembelajaran ini dikenali sebagai pembelajaran “cuba jaya.”

Melalui pembelajaran cuba jaya ini, kucing tersebut melakukan pelbagai reaksi, dan apabila terpijak selak pintu, sangkar itu terbuka. Kucing tersebut akan keluar untuk mendapatkan makanan. Apabila dimasukkan ke dalam sangkar itu semula, sekali lagi kucing tersebut akan melakukan beberapa percubaan untuk keluar dari sangkar tersebut.

Dengan kata lain kucing tersebut belajar membuka pintu sangkar secara cuba jaya dan pengulangan. Melalui eksperimen ini, Thorndike berpendapat bahawa pembelajaran berlaku hasil daripada gabungan antara S-R, iaitu stimulus (rangsangan) dan respons (gerak balas). Thorndike menyarankan bahawa pembelajaran manusia dikawal oleh hukum tertentu, yang disebut sebagai hukum pembelajaran.

Hukum-hukum Pembelajaran:

Menurut Thorndike, hukum pembelajaran dapat dibahagikan kepada tiga, iaitu:

- (a) Hukum Kesediaan
- (b) Hukum Latihan
- (c) Hukum Kesan

Hukum Kesediaan

Menurut Thorndike (1913), apabila seseorang itu bersedia untuk melakukan sesuatu tindakan, maka tindakan itu dapat memberi kepuasan kepadanya. Sekiranya dia tidak melakukannya, timbul wujud perasaan dukacita dan jika dia dipaksa melakukannya, akan menghasilkan keputusan yang tidak sempurna.

Rumusannya, hukum kesediaan merujuk kepada kesediaan dan persiapan-persiapan yang perlu ada, sebelum individu itu bertindak, iaitu belajar. Kesediaan dapat dilihat dari tiga aspek utama, iaitu kesediaan psikomotor yang melibatkan pergerakan fizikal badan, bertindak balas apabila menerima isyarat dan menterjemahkannya ke dalam perlakuan, dan aktif dalam memberi tindak balas kompleks.

Kesediaan afektif pula merupakan tahap kemampuan individu dalam menerima cabaran contohnya kesediaan badan untuk belajar, kemampuan memberi tindak balas positif, kebolehan menilai dan memaknakan, boleh bersosial dan menyedari nilai murni.

Kesediaan kognitif pula, merupakan kebolehan / kemampuan memahami, kemampuan menerap, kemampuan menganalisis, kemampuan membuat sintesis serta mampu membuat evaluasi.

Hukum Latihan

Menurut Thorndike, perkaitan antara rangsangan dan gerak balas (R-G) akan bertambah kukuh melalui latihan yang diulang-ulang. Seseorang individu akan menguasai kemahiran jika latihan diadakan.

Contohnya, jika pelajar selalu mengulangkaji rumus Matematik, dia akan dapat mengingatnya dengan lebih mudah. Hukum latihan menyatakan bahawa sesuatu tingkah laku akan diteguhkan melalui aplikasi dan akan dilemahkan tanpa pengukuhan. Hukum latihan ini sangat sesuai digunakan bagi latihan hafalan.

Hukum Kesan

Hukum kesan menyatakan bahawa jika sesuatu tindakan diikuti oleh sesuatu perubahan persekitaran yang menyeronokkan, kebarangkalian tindakan itu berlaku akan meningkat dan sebaliknya. Selepas gerak balas terhasil, pertalian antara rangsangan dan gerak balas akan bertambah kukuh, jika terdapat kesan yang menyeronokkan.

Kesan yang menyakitkan akan melemahkan pertalian antara R-G. Contohnya, jika dalam eksperimen Thorndike, kucing tersebut mendapat kejutan elektrik apabila keluar dari sangkar, kesannya tentulah menyakitkan dan kucing itu tidak akan mempunyai motivasi untuk keluar dari sangkar.

Rumusan Hukum Pembelajaran Thorndike

Jika tingkah laku diikuti dengan kepuasan, bentuk tingkah laku itu akan diulang, tetapi jika tingkah laku diikuti dengan kesakitan tingkah laku itu akan lenyap.

Berdasarkan kepada tiga hukum yang telah dikemukakan oleh Thorndike, guru bolehlah menggunakannya sebagai salah satu pendekatan yang berkesan untuk merangka strategi pengajaran-pembelajaran dalam bilik darjah.

Antara strategi yang boleh digunakan oleh guru ialah :

- Mengadakan pelbagai rangsangan untuk mewujudkan kesan pembelajaran yang menyeronokkan.
- Memberi ganjaran atau peneguhan untuk respons yang betul.
- Menentukan persekitaran yang sesuai untuk pembelajaran.
- Sentiasa menilai aspek kesiapan pelajar.
- Guru memulakan pengajaran setelah beliau mendapati pelajar bersedia dari aspek kognitif, fizikal dan afektif.

Implikasi Teori Thorndike dalam Pembelajaran dan Pengajaran

1. Untuk meningkatkan tahap kesiapan belajar murid-murid. Guru harus menggunakan motivasi yang sesuai.
2. Mengukuhkan pertalian antara rangsangan dan gerak balas pelajar dengan mempelbagaikan aktiviti latihan, ulangkaji, aplikasi serta pengukuhan keadaan yang menyeronokkan.
3. Memberi ganjaran atau peneguhan untuk respons atau gerak balas betul daripada pelajar.
4. Memberi peluang kepada pelajar untuk menikmati kejayaan dalam pembelajaran mereka.

17

Pembelajaran Murid-murid LINUS Berasaskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

Pengenalan

Memandangkan semua Hasil Pembelajaran (HP) yang terkandung dalam Pro Forma Kursus Literasi Bahasa Melayu (WAJ 3104) memfokuskan LINUS maka Tajuk 17 ini membahaskan semua perkara yang berkaitan LINUS terutama dari sudut PdP murid-murid LINUS yang berasaskan TMK.

Menyedari akan kepentingan aplikasi TMK dalam PdP, pelbagai cara boleh digunakan oleh guru untuk membantu murid-murid LINUS. Pembelajaran jadi sangat menyeronokkan murid-murid LINUS seandainya guru kreatif memanfaatkan TMK dalam PdP. Antara program yang dapat membantu murid-murid LINUS ialah seperti yang berikut:

Aplikasi Web 2.0 dalam PdP Murid LINUS

Aplikasi Web Dalam PdP

Kenapa guna web dalam kelas???



Kita dah ada pakar dalam kelas!!!

Pengenalan

- Internet mengubah sistem pendidikan memperkayakan PdP
- PdP laman web mencapai maklumat grafik, animasi, audio & video.
- Aplikasi web peluang pelajar terlibat aktif dalam PdP

Aplikasi Web Dalam P&P

William (1996) – berpendapat sebab pelajar perlu aplikasi internet:

- mengandungi pelbagai contoh pelajaran & pengetahuan
- memudahkan pembelajaran kolaboratif
- memberi peluang dibimbing secara elektronik
- meningkatkan daya komunikasi
- menampung pelbagai keperluan pelajar
- alat perantaraan yang tidak dipengaruhi oleh bahasa.

Aplikasi Web Dalam PdP

Web 2.0

- Konsep Web 2.0 bermula sesi konferen sumbang saran antara O'Reilly & Media Live International
- Istilah 'Web 2.0' diperkenalkan Dale Dougherty, Timbalan Presiden O'Reilly Media Inc 2004
- Revolusi penggunaan web.

Aplikasi Web Dalam PdP

Takrif Web 2.0

- Web 2.0 generasi web ke 2
- Aplikasi web membantu pengguna berkolaboratif atas talian

Perbezaan Antara web 1.0 dan web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Double Click	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Britanica Online	Wikipedia
Publishing	Participation
Content management system	Wikis
Directories (taxonomy)	Tagging ("folksonomy")
Personal websites	blogging

Prinsip Web 2.0

- **User – generated content**
 - Aplikasi Web 2.0 - menyumbang kandungan
- **Utilizing Collective knowledge**
 - Aplikasi Web 2.0 - komuniti berkongsi maklumat
 - Berkommunikasi, berkolaboratif & menyumbang idea
 - Cth. wikipedia - Pelbagai topik menjadi rujukan

Prinsip Web 2.0

- **Driven By Data**
 - Web 1.0 & Web 2.0 di kemaskini
 - Web 2.0 senang dicapai berbanding web 1.0.
- **Specalized Information**
 - Web 2.0 komuniti minat sama membangunkan suatu laman web
 - Berkolaboratif, meningkatkan kuantiti dan kualiti melalui internet
- **Open access to content**
 - Aplikasi web 2.0 - perkongsian kandungan digital terbuka

Aplikasi Web 2.0

- Aplikasi Web 2.0 digunakan dalam P&P:
 - Blog
 - Facebook
 - Twitter
 - Wikipedia
 - Googledoc
 - mspace

Web 2.0 & Pendidikan

- Berkolaboratif secara nyata
 - Googledoc - berkolaborasi atas talian secara *synchronous*
 - Menambah idea & memperbaiki dokumen secara *online*
- Web 2.0 berkolaboratif & menyumbang idea
 - Pelajar/guru mewujudkan satu halaman
 - Contoh: *wikispace* ruang berkolaboratif & berkongsi idea
- Mencari & memperoleh maklumat
 - Mencari maklumat - mudah
 - Menyediakan dan dikemaskini oleh sesiapa saja

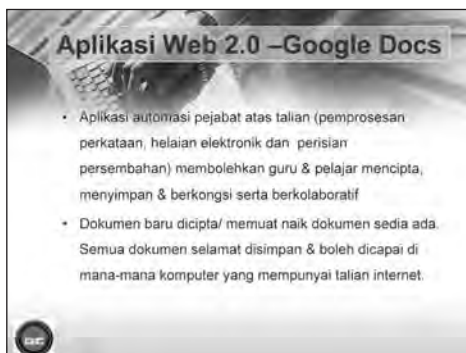
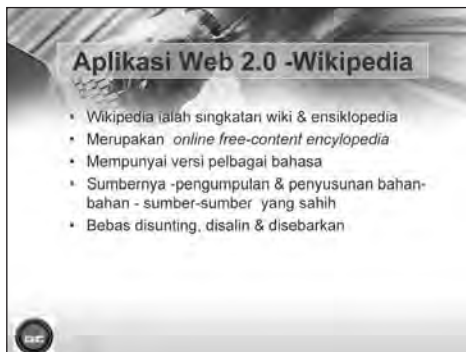
Aplikasi Web 2.0 -wikispace

- Wiki = sangat cepat & space = ruang
- Merupakan pembelajaran atas talian percuma

Aplikasi Web 2.0 -wikispace

Kebaikan menggunakan wikispace

- Mewujudkan pembelajaran kolaboratif
 - Bagi perbincangan kumpulan - semua ahli menyunting dokumen yang sama
 - Memberi input kepada perbincangan tanpa perlu menghantar maklumat kepada ahli kumpulan.
 - Perubahan yang dibuat dilihat ahli lain.
- Menarik minat & meningkatkan motivasi.
- Memberi peluang kepada pelajar kurang aktif dalam proses PdP
- Membentuk langkah laku mendisiplinkan pelajar menyiapkan tugas
- Meningkatkan pencapaian pelajar.



Aplikasi Web 2.0 –Google Docs

- Mengedit teks, menyimpan rekod sebarang perubahan dibuat serta nama individu yang mengeditnya.
- Menyediakan alat - kumpulan berkolaboratif - membangunkan laman web - boleh diterbitkan dengan alamat URL yang unik.
- Kebanyakan aplikasi Google boleh digunakan di peranti mobile.
- Contoh aktiviti :

<https://www.google.com/docs/press/press.html>

Aplikasi Web 2.0 -Blog

- Singkatan untuk perkataan web log
- Ditulis mengikut kronologi
- Memberikan informasi, ulasan@berita- tajuk.
- Blog tipikal menggabungkan teks, imej, pautan ke dalam blog, laman web & media lain.
- Perisian ini membenarkan pengguna membangunkan blog :-
 - Blogger.com
 - Edublog
 - Googleblog
 - freewebs

Contoh Aplikasi Blog Di Dalam Bilik Darjah

- Blog Kelas: Memaklumkan latihan dsbnya- pelajar respons.
- Book journaling: Pelajar memben pandangan- topik, buku & dikomen oleh pelajar lain.

Contoh Aplikasi Blog Di Dalam Bilik Darjah

- Penulisan kreatif: Pelajar menghantar karya & pelajar lain komen.
- Digital portfolio: Pelajar merekodkan segala aktiviti, memuat turun dokumen & imej sepanjang pelaksanaan projek
- Guru memantau perjalanan projek

Kebaikan Menggunakan Blog

- Menyediakan ruang berkongsi pandangan & berinteraksi.
- Pengunjung seluruh dunia mengiktiraf- hasil penulisan pelajar
- Menggalakkan pelajar menulis -ramai memberi respons
- Membantu pelajar meneroka pemikiran & pembelajaran sendiri.

Kebaikan Menggunakan Blog

- Pelajar dapat membaca blog pelajar lain & respons
- Berfikir secara kritis
- Menyediakan platform -pelajar berkomunikasi -pakar
- Ciri arkib -terdapat pada blog membolehkan aktiviti PdP di pantau dan dinilai oleh guru.
- Penilaian sendiri -melihat perkembangan pemikiran

Contoh Lain-lain Aplikasi Web

- <http://www.thekidzpage.com/learninggames/spotthedifference/gingerbread.htm>
- <http://sewing.about.com/od/beginner1/b/sewing101.htm>

Persediaan Penggunaan Aplikasi Web

- Peralatan Komputer
 - Spesifikasi komputer menyokong aplikasi Web 2.0
- Talian internet.
- Guru
 - Berpengetahuan -aplikasi digunakan
 - Memilih & menyediakan bahan sesuai.
 - Menyediakan penilaian bersesuaian.

Persediaan Penggunaan Aplikasi Web

- Modul
 - Modul penggunaan aplikasi web
- Masa pengajaran
 - Masa pengajaran mencukupi
 - Objektif dicapai - aplikasi digunakan waktu PdP.
- Strategi pengajaran.

TERIMA KASIH

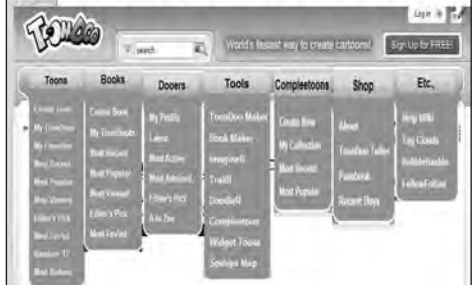
Toondoo



FUNGSI TOONDOO



CIRI-CIRI TOONDOO

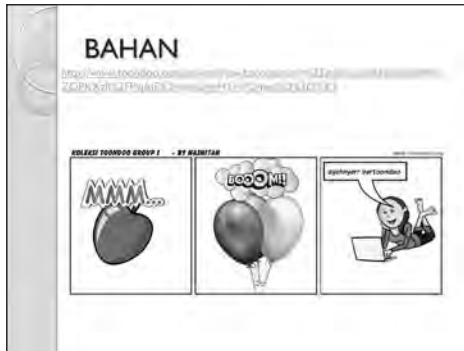


CIRI-CIRI PERISIAN TOONDOO

- ToonDoo = perisian mengandung grafik & pelbagai kotak dialog.
- Mengandungi banyak karektor watak -menjana idea murid walaupun murid tidak berbakat dalam seni visual

CARA MUDAH MEMBUAT KOMIK





**KEPENTINGAN & KEGUNAAN
PERISIAN *TOONDOO* DALAM PdP**

- Cara mudah menghasilkan animasi menarik

Penggunaan perisian Toondoo dalam PdP
- kemahiran penulisan (temu bual, wawancara, dialog, tindakan dsb)

- Menghubungkan kait idea melalui watak-watak animasi
- Meramal tindakan

Pembelajaran karangan selalunya membosankan murid. Berdasarkan penekanan kepada pengajaran pembelajaran sendiri dalam TMK, terdapat banyak alat yang boleh digunakan dalam pembelajaran ini.

Guru memilih perisian Toondoo. Ini diikuti dengan Pembelajaran Kolaboratif (CoL). Pembelajaran Kolaboratif adalah satu situasi yang melibatkan dua atau lebih murid belajar atau cuba untuk belajar sesuatu bersama-sama.

SEKIAN...

Contoh Tugas:

Berdasarkan Perisian Terbuka (*Open Source*) di URL <http://www.toondoo.com>
Hasilkan satu produk mudah pembelajaran dan pengajaran (PdP) murid LINUS dengan mengaplikasikan perisian tersebut.

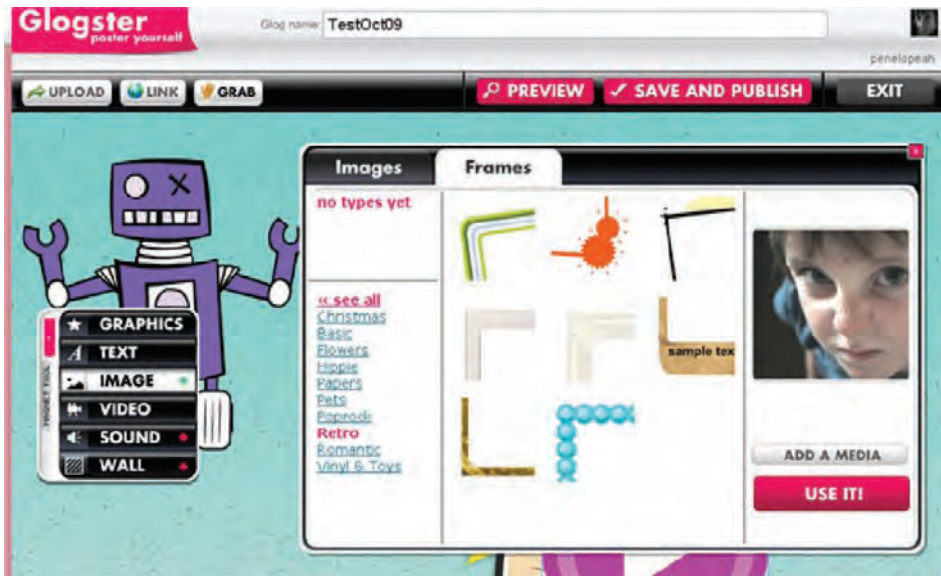
Glogster

Glogster ialah satu rangkaian sosial yang membolehkan kita untuk membuat poster interaktif secara percuma, atau Glogs. Glog, singkatan bagi grafik blog, adalah imej multimedia interaktif. Imej ini kelihatan seperti poster tetapi kita boleh berinteraksi dengan kandungannya. Pada masa ini rangkaian sosial ini mempunyai lebih satu juta pengguna berdaftar. Majoriti pengguna Glogster adalah remaja. Glogster ialah alat yang boleh digunakan untuk pengiklanan.



Ciri-ciri

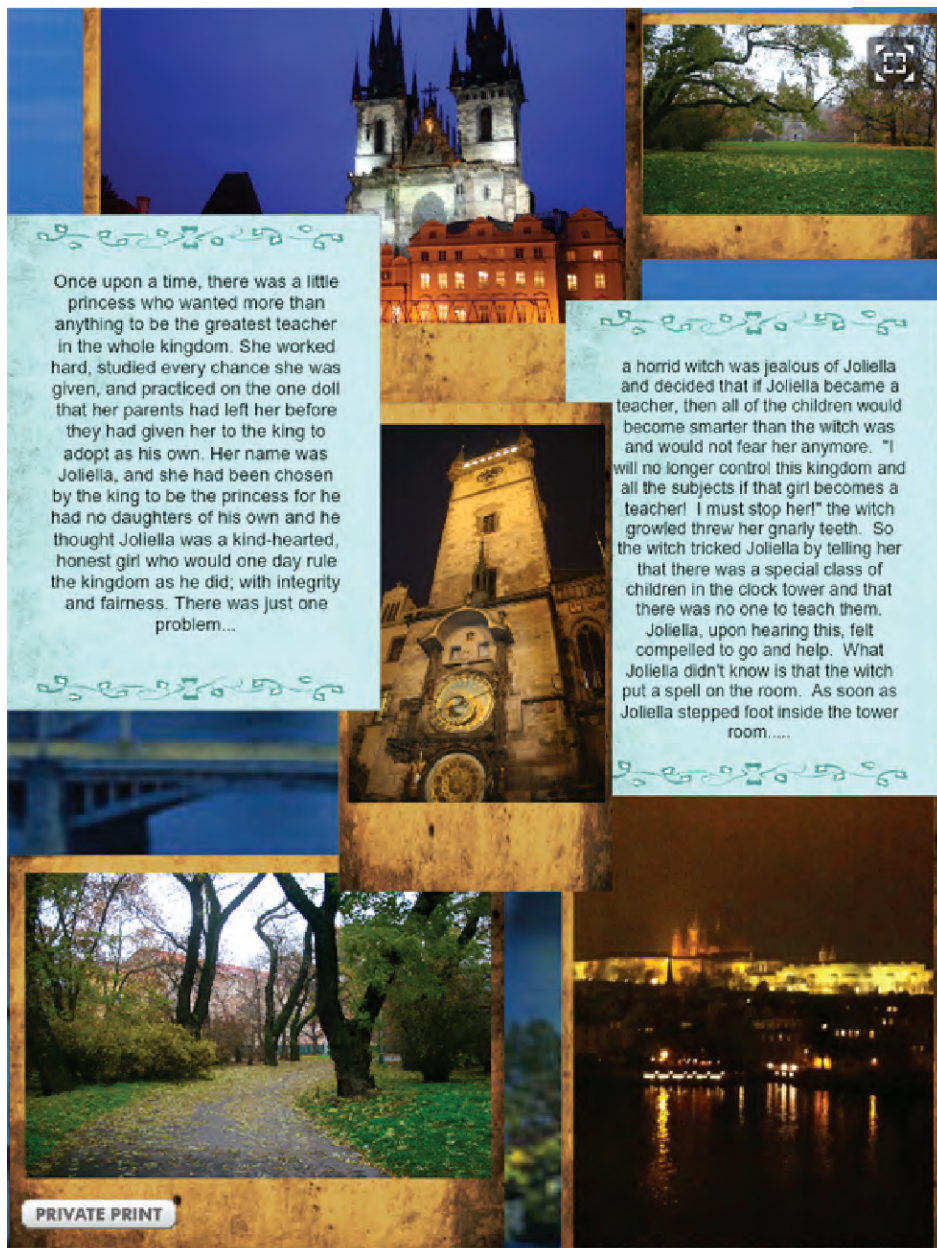
Glogster menyediakan persekitaran dalam talian untuk reka bentuk poster interaktif. Kita memasukkan teks, imej, gambar, audio (MP3), video, kesan khas dan elemen-elemen lain ke glogs untuk menjana penciptaan multimedia dalam talian. Glogster adalah berdasarkan unsur-unsur Adobe Flash. Poster boleh dikongsi dengan pengguna lain di laman web, tertanam dalam wiki luaran atau blog, dan dikongsi melalui banyak rangkaian sosial seperti Facebook dan Twitter. Glogs juga boleh dieksport dan disimpan untuk format komputer riba.



Glogster Komuniti telah dilancarkan pada tahun 2009 untuk berkhidmat kepada masyarakat pendidikan. Komuniti Glogster membolehkan guru dan murid-murid untuk menggunakan glogs sebagai Bahan Bantu Belajar (BBB) dan berkongsi glogs mereka di dalam kelas persendirian maya.

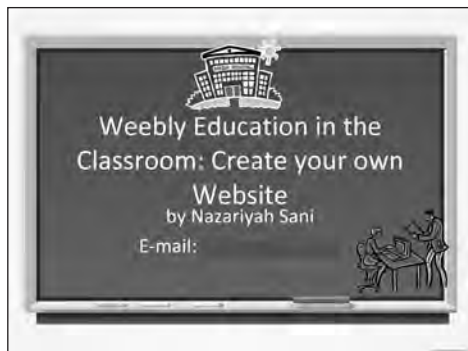
Guru-guru boleh mewujudkan projek, persembahan, tugas, penggredan, dan berkomunikasi dengan pelajar-pelajar dalam talian. Glogster Komuniti merupakan satu sistem pendidikan dalam talian yang direka untuk interaktif, kerjasama pendidikan dan sesuai untuk guru, pelajar dan sekolah secara keseluruhannya. Glogster EDU membolehkan kita menggabungkan video, muzik, bunyi, gambar, teks, lampiran data, kesan khas, animasi dan pautan ke dalam poster digital atau glog. Platform ini juga termasuk alat lukisan. Seorang guru yang menyelia praktikum atau aktiviti pelajarannya dan boleh mengakses mereka. Pelajar boleh memproses tugas-tugas yang diberikan dan menyampaikan pengetahuan mereka. Glogs boleh dibangunkan menerusi pelbagai kategori, seperti matematik atau fizik.





Glogster EDU membolehkan pelajar meluaskan persekitaran pembelajaran digital mereka. Glogster menjadikan pembelajaran mudah dengan menggunakan teknologi. Glogster membolehkan pelajar daripada semua peringkat umur untuk menjadi penyelesaian masalah secara bebas. Pelajar boleh menjadi inovatif dan kreatif semasa menggunakan Glogster. Pelajar membuat poster digital dengan unsur-unsur interaktif seperti video, imej dan audio. Hal ini membolehkan pelajar untuk meluahkan perasaan individu.

Weebly



Use Weebly Educator

- **Weebly Educator** is a free website builder for educators and has multiple uses:
 - Post assignments
 - Post class information
 - Import files
 - Import videos
 - Import pictures
 - Create links to other websites
 - Collect assignments using the Digital Dropbox
 - Create digital student portfolios
 - Create classes and add students




Create a Free Website in Minutes!

- Step 1: Go to <http://education.weebly.com/> and sign up. You will be asked to create a username, password, and provide an e-mail address



Step 1



Step 2

Step 2: Create a website- FILL UP THE
INFORMATION NEEDED, SUBMIT!
CLICK CREATE A WEBSITE



CHOOSE A TITLE FOR YOUR WEBSITE

- THE ONE YOU WOULD LIKE TO BE FIRST APPEAR ON YOUR WEBSITE
- EG: SUPERTeacher, ILMU ITU CAHAYA

TYPE OF SITE
EDUCATION.

CATEGORY
- TEACHER

Step 2



Let the Creation Begin!



- Step 3: Start creating- choose a design (you can change this later and alter the pictures)
- Step 4: Create your page: click and drag on the elements of your choice to add titles, paragraphs, pictures, video, files, etc.

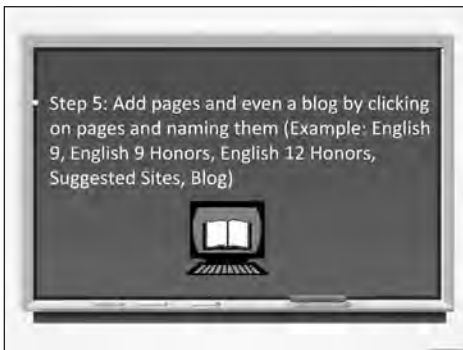
Step 3: Select a Design



ELEMENTS

CHOOSE MULTIPLE COLUMNS

- EASIER FOR YOU TO ADD WIDGETS AND PICTURES, ETC.





Enjin Carian

"SLOT 2"
*Penggunaan Enjin Carian
dan Pengurusan Sumber
Bahan Bahasa Melayu*

Nazariyah sani

APA ITU ENJIN PENCARI ?

ENJIN PENCARI

Pangkalan data yang menyimpan pautan-pautan laman web dan kata kunci atau frasa.

CONTOH



PENYIMPANAN BAHAN DARIPADA INTERNET

- 1-ALAMAT INTERNET
- 2-KATALOG INTERNET
- 3-FAIL INTERNET

ALAMAT INTERNET

1. Pilih halaman yang berkenaan terlebih dahulu
2. Pergi ke bahagian yang tertera alamat laman web, klik bahagian kanan tetikus dan pilih penyataan "copy" dalam ruangan tersebut.



- Buka "Microsoft Word" dan "save" seperti di bawah

- Contoh –

- 1- Bacaan pantun yang betul

http://www.karyanet.com.my/knet/sastera_budaya/pantun_baca.ph

KATALOG INTERNET

- Lebih tersusun dan mudah dicari dengan bertambahnya sinopsis yang disertakan

Tajuk	Kata Kunci
URL	http://hu.wikipedia.org/wiki/Kata_tegus
Sinopsis	Artikel ini membincangkan aspek kata bahasa Kata Tegus yang menyeluruh berawal dengan makna dan jenis

FAIL INTERNET

- Bahan daripada internet boleh disimpan dalam bentuk artikel asal dan masih mengandungi bentuk laman web yang dilayari.
- pergi pada halaman yang berkenaan
- klik File pada taskbar



- -Klik Save Page as.
- -Tetingkap 'Save Webpage' akan terpacar dan buat folder untuk simpan bahan.

!! Terima Kasih !!

Semua bahan boleh diakses di alamat

- <http://nazaphd.blogspot.com>
- <http://husinphd.blogspot.com>

Lampiran

Pro Forma Kursus Literasi Bahasa Melayu WAJ 3104 yang dikemaskini pada Oktober 2012 menggariskan pentaksiran kursus ini 100% berdasarkan Kerja Kursus Pendek (KKP). Berikut diberikan contoh soalan KKP sebagai panduan.

Contoh Soalan KKP

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KEBAT)

PROGRAM IJAZAH SARJANA MUDA PERGURUAN			
TUGASAN KERJA KURSUS PENDEK			
PROGRAM : PISMP		NAMA GURU PELATIH :	
TAJUK KURSUS : WAJ 3104 LITERASI BAHASA MELAYU		SEMESTER : 2	
TARIKH MULA		TARIKH HANTAR	
- Tugas 1	10 OGOS 2013	- Tugas 1	24 OGOS 2013

Hasil Pembelajaran Kursus

1. Menjelaskan dan menghuraikan Teori Pemerolehan Bahasa, Konsep LINUS, Kemahiran-kemahiran Asas LINUS, Prinsip dan Kriteria Pemilihan Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) LINUS.
 2. Membina bahan elektronik dan bukan elektronik dalam PdP LINUS.
 3. Melaksanakan PdP LINUS dalam mata pelajaran Muzik, Seni Visual, dan Pendidikan Jasmani.
 4. Menilai dan memilih strategi pengajaran pembelajaran yang sesuai untuk melaksanakan LINUS kepada murid-murid yang pelbagai latar belakang.
- Kerja kursus ini bagi menilai Hasil Pembelajaran 1, 3 dan 4.

Objektif Kerja Kursus Pendek

Pelajar dapat melaksanakan tugas-tugas seperti yang berikut:

1. Membuat kajian pemerhatian dan mengumpul data.
2. Menganalisis dan memaparkan data pemerhatian secara visual.
3. Menghasilkan laporan kajian.

Tugasan Kerja Kursus Pendek

(100 Markah)

Kursus Literasi Bahasa Melayu merangkumi Teori Pemerolehan Bahasa, Konsep LINUS, Prinsip dan Kriteria Pemilihan Bahan PdP. Aktiviti amali merangkumi aktiviti prabacaan, pratulisan, pemulihan membaca dan pemulihan menulis. Kursus ini juga memberi pendedahan kepada pelajar untuk mencapai tujuan pembinaan bahan dalam PdP LINUS.

Secara berkumpulan (4–5 orang), anda dikehendaki:

1. Mendapatkan maklumat dan membuat huraian tentang Teori Pemerolehan Bahasa, Konsep LINUS, Kemahiran-Kemahiran Asas LINUS.
2. Membina dan menggunakan bahan bantu belajar untuk aktiviti LINUS dalam salah satu mata pelajaran PJK, Pendidikan Seni Visual dan Muzik.
3. Mengadakan pameran.

Sub-tugasan

1. Dapatkan maklumat dengan melayari internet, merujuk buku, membuat perbincangan dan membuat huraian tentang Teori Pemerolehan Bahasa, Konsep LINUS, Kemahiran-Kemahiran Asas LINUS.
2. Anda perlu membina bahan bantu belajar yang sesuai dalam salah satu mata pelajaran di atas.

Panduan Pelaksanaan Kerja Kursus

1. Tugas ini adalah tugas kumpulan.
2. Libatkan semua ahli kumpulan dalam sesi pengajaran.
3. Anda boleh bergerak secara kolaboratif untuk mengumpul data.

4. Gunakan data yang dikumpul sebagai bahagian utama isi tugas taksiran anda.
5. Anda boleh memaparkan data kajian pemerhatian dalam sebarang bentuk visual pilihan anda (jadual, graf, grafik).
6. Format penulisan tugas adalah seperti berikut:
 - i. Fon Arial
 - ii. Saiz huruf ialah 12
 - iii. Langkau satu setengah baris
 - iv. Rujukan mengikut format APA
 - v. Lampiran
7. Amalan plagiat tidak dibenarkan.
8. Panjang tugas tidak kurang daripada 15 muka surat (termasuk persembahan visual).
9. Tugas ini membawa markah 100 dan wajaran 50%.

Tugas yang baik harus menunjukkan kriteria-kriteria berikut:

1. Liputan isi kandungan yang menyeluruh, konsisten dan terperinci
2. Tugas anda perlu merangkumi perkara berikut:
 - (a) Teori Pemerolehan Bahasa, Konsep LINUS, Kemahiran-Kemahiran Asas LINUS.
 - (b) Penerangan tentang pembinaan bahan bantu belajar dalam salah satu mata pelajaran.
 - (c) Membina RPH menggunakan bahan bantu belajar.
3. Bukti-bukti dan bahan-bahan yang dapat menyokong hujah-hujah anda hendaklah dikemukakan.
4. Keseluruhan isi dan pengolahan perlu menunjukkan keaslian hasil kajian dan sokongan ilmiah.
5. Format dan organisasi laporan perlu jelas dan koheren.

6. Penulisan laporan harus menunjukkan kefasihan bahasa, kematangan hujah dalam menterjemah maklumat secara analitikal.

Kriteria Pemarkahan

Tugasan ini akan dinilai berdasarkan templet garis panduan pemarkahan (Templet 3: Grid Kriteria Pemarkahan)

Tugasan disediakan oleh:

Disahkan oleh:

(nama pensyarah)

(nama Ketua Jabatan)

Bibliografi

- Abd. Aziz Abd. Talib. (1989). *Pengajaran dan Pengujian Bahasa: Perspektif untuk Perguruan*. Kuala Lumpur: Nurin Enterprise.
- Abd. Aziz Abd Talib. (2000). *Pedagogi Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Abu Basar bin Mohd Shah. (1986). *Pengelolaan dan Pengurusan Kelas Pemulihan*, dari Bahagian Sekolah-sekolah Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Akhadiat, Sabarti. (1996). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: IKAPI.
- Ali Mahmood, Seman Salleh, Mashudi Bahari, dan Munsyi Zainal Abidin Kasim. (2010). *Hbml2103 Morfologi dan Sintaksis Bahasa Melayu*. Selangor: Meteor Doc. Sdn. Bhd.
- Allyn & Bacon. (1997). *Teaching and Learning in The Information Age*: Mass, USA.
- Asmee bin Tajuddin. (1994). *Pemulihan Bacaan Murid Tahun 2: Satu Kajian Kes*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Asmah Hj. Omar. (1986). *Nahu Melayu Mutakhir*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Atan Long. (1981). *Pedagogi – Kaedah Am Mengajar*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Bahagian Sekolah-sekolah Kementerian Pendidikan Malaysia. (1986). *Kelas Khas Pemulihan di Sekolah-sekolah*. Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Baker O. Shelton. (1971). *Teaching and Guiding The Slow Learner*. New York: Perker Publishing Company, Inc. West Nyack.

- Boh Boon. (1981). *Pengajaran Pemulihan dalam Bahasa Malaysia*. Kuala Lumpur: Utusan Publication Distributors Sdn. Bhd.
- Byrne. (1988). *Teaching Writing Skills*. Ebook.
- Bahagian Pengembangan Kurikulum. *Buku Sumber Bahasa Melayu Tahun 1*. (1983). Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Daud Md. Saman dan Muhaiyuddin Mohamed Azizi. (2010). *Literasi Bahasa*. Kuala Lumpur: Pekan Ilmu Publications Sdn. Bhd.
- De Porter Bobbi dan Mike Hernacki. (1992). *Quantum Learning*. New York: Del Publishing.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Kurikulum 2004 Standard Kompetensi. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Friend, Marilyn Penovich. *Special Education: Contemporary Perspectives For School Professionals / Marilyn Friend*. Boston: Pearson/A and B, c2005.
- Haduyanto. (2001). *Membudayakan Kebiasaan Menulis*. Sebuah Pengantar. Jakarta: PT. Fikahati Aneska.
- Hasnah Awang dan Habibah Mohd Samin. (2010). *Literasi Bahasa Melayu*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Hayakawa. (1994). *How to Cite, Journal of Food Science*, Volume 59, Issue 1.
- Institut Bahasa. (1994). *Strategi Pendidikan Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jamilah Ahmad. (1999). *Panduan Pengajaran Pemulihan Bahasa Melayu KBSR & KBSM*. Fajar Bakti: Shah Alam.

- Juriah Long et. al. (1990). *Perkaedahan Pengajaran Bahasa Melayu*. Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Juriah Long. (1994). *Perkaedahan Bahasa Melayu*. (Edisi Keempat). Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin dan Siti Hajar. (1996). *Permainan Bahasa Siri Pendidikan Perguruan*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1985). *Pelatih Maktab Perguruan*. Selangor: Longman Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1988). *Pedagogi Bahasa*. Selangor: Longman Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1993). *Perkaedahan Mengajar Bahasa*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1998). *Pedagogi Bahasa*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1990). *Pedagogi 4*. Petaling Jaya: Longman Malaysia Sdn. Bhd.
- Kamus Dewan Edisi Ke-4. (2007). Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Koh Boh Boon. (1984). *Bahan Pengajaran Kendiri Terancang*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Liang Gie, The. (2002). *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Linda Kathleen Miller. (2000). *Literacy Development in The Pre School Years*. United Kingdom: University of Hertfordshire.

- Mahzan Arshad. (2008). *Pendidikan Literasi Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Mahzan Arshad. (2003). *Pendidikan Literasi Bahasa Melayu Satu Pendekatan Bersepadu*. Kuala Lumpur: Malaya.
- Marahimin Ismail. (1987). *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya. 1999.
- Marohaini Yusoff. (1999). *Strategi Pengajaran Bacaan dan Kefahaman*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mok Soon Sang. (2008). *Murid dan Alam Belajar*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Mok Soon Sang. (2010). *Penyelidikan dalam Pendidikan, Perancangan dan Pelaksanaan Penyelidikan Tindakan*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Nazariyah Sani. (2013). *Pelaksanaan Program LINUS: Satu Analisis*. Tesis Doktor Falsafah, Universiti Malaya.
- Nik Safiah Karim et. al. (2008). *Tata Bahasa Dewan*. Edisi Ketiga Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Noraziah Abd. Hamid. (1981). *Alatan Mengajar dalam Pengajaran Bahasa*, Kertas Kerja Seminar Perguruan, Universiti Malaya.
- Nurdiyantoro, Burhan. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Pusat Pengembangan Kurikulum. (2010). *Aplikasi Teori Kecerdasan Pelbagai dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Kuala Lumpur.
- Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia. (2006). *Program Intervensi Awal Membaca dan Menulis (KIA2M) Tahun 1*.

- R.H Robbins. (1998). *A Short History of Linguistics*, 4th edition. London: Longman.
- Raminah Hj. Sabran dan Rahim Syam. (1986). *Kaedah Pengajaran Bahasa Malaysia*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Raminah dan Rahim. (1987). *Kaedah Pengajaran Bahasa Melayu*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Robiah Kulop Hamzah. (1992). *Guru Khas Pemulihan Fungsi dan Masalah – Satu Kajian*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rozinah Jamaludin. (2000). *Basics of Multimedia in Education*. Kuala Lumpur: Utusan Publication Sdn. Bhd.
- Sampurno, Adi. (2004). *Menulis Modul Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat SLTP.
- Semi, Atar. *Menulis Efektif. Padang*: Angkasa. 1998.
- Sharifah Alwiah Alsagoff. (1983). *Ilmu Pendidikan Pedagogi*. Petaling Jaya: Heinemann (M) Sdn. Bhd.
- Sharifah Alawiah Alsagoff. (1986). *Ilmu Pendidikan Pedagogi*. Petaling Jaya: Heinemann (M) Sdn. Bhd.
- Siri Panduan Guru KBSR. (Jld. 5). (1990). *Pengurusan Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bahagian Pengembangan Kurikulum. (1994). *Siri Risalah Panduan Guru Bahasa Melayu*.
- Siti Hajar Abd. Aziz. (1996). *Tatabahasa Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.

- Sofiah Hamid. (1983). *Pendekatan Mengajar Bacaan Bahasa Malaysia di Peringkat Sekolah Rendah*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Sulaiman Masri et. al. (2006). *Bahasa Melayu Dimensi Pengajaran dan Pembelajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Syed Abu Bakar Syed Akil. (1994). *Bimbingan Khas Perkhidmatan Pendidikan Pemulihan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Widyamartaya. (1994). *A. Seni Menuangkan Gagan*. Yogyakarta: Kanisius. 1.
- Yahya Othman. (2005). *Tren Terkini dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. Bentong: PTL Publisher & Distributor.
- Zainal Abidin bin Deen. (1986). *Pentadbiran dan Pengelolaan Pendidikan Pemulihan di Peringkat Negara, Negeri dan Sekolah*. Bahagian Sekolah-sekolah, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Zamri Mahamod dan Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi Maklumat dan Komunikasi*. Karisma Publication Sdn. Bhd.



Literasi Bahasa Melayu (Edisi Kedua)

Buku ini diterbitkan atas kesedaran penulis yang menginginkan semua murid dapat menguasai kemahiran asas bahasa Melayu dengan baik pada seawal-awal usia. Penulis juga optimis murid melalui proses kemahiran asas berbahasa dengan lebih mudah dan suasana riang dan gembira.

Pelbagai kemahiran seperti kemahiran prabacaan, pengendalian dan bahan perbengkelan dalam asas membaca dengan pelbagai kaedah, bengkel aktiviti pratulisan dengan pelbagai kaedah pendekatan penulisan, bengkel penyerapan pemulihan dan menulis dalam mata pelajaran Pendidikan Muzik, Pendidikan Seni Visual, Pendidikan Jasmani dan Kesihatan yang memberi kekuatan pada buku ini.

Buku ini juga menyediakan informasi berguna untuk membina dan menggunakan bahan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) bukan elektronik dan bahan elektronik, mengendalikan bengkel PdP menggunakan boneka, bengkel PdP secara individu, berpasangan dan berkumpulan selain memberi maklumat bengkel pembinaan bahan pemulihan dengan *Power Point*, bengkel membuat rakaman bunyi-bunyian dengan menggunakan alat perakam digital, seminar dan tatacara mengelolakan pameran bahan pemulihan bahasa Melayu.



Penerbitan
Multimedia

1486

Sem. Malaysia **RM26.00**
Sabah/Sarawak **RM30.00**