


## PENGGUNAAN APLIKASI ‘CeKAP BM’ BAGI MENINGKATKAN PEMAHAMAN KATA ADJEKTIF PANCAINDERA DALAM KALANGAN MURID TAHUN TIGA

\*Mohd Haiqal Abdul Hamid

Sekolah Kebangsaan Jaya Bakti, Beluran

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b> Received: 22 Jan 2025 Revised: 4 Feb 2025 Accepted: 1 March 2025 Published: 15 March 2025</p>	<p>Kajian ini bertujuan untuk membantu enam orang murid tahun tiga mengenal konsep-konsep dan menyatakan contoh-contoh kata adjektif pancaindera dengan menggunakan aplikasi CeKAP BM. Aplikasi Celik Kata Adjektif Pancaindera Bahasa Melayu (CeKAP BM) ini merupakan aplikasi android berasaskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) yang merupakan salah satu elemen dalam Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21). Kajian menggunakan aplikasi CeKAP BM ini melalui tiga bahagian utama iaitu nota, latihan dan permainan bahasa iaitu kuiz yang digunakan bagi membantu murid memahami kata adjektif pancaindera yang terdapat dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu tahun tiga. Kajian ini hanya mengambil masa sebulan untuk dilaksanakan. Peserta kajian mampu mengenal konsep kata adjektif pancaindera dan memberikan contoh dengan tepat dan betul setelah menggunakan aplikasi ini. Dapatan kajian yang dianalisis kemudian disemak dengan menggunakan triangulasi kaedah. Para peserta kajian telah menunjukkan peningkatan dalam aspek pemahaman dan penguasaan terhadap kata adjektif pancaindera. Setiap peserta kajian mempunyai peningkatan yang sangat ketara iaitu sebanyak 42% (seorang), 58% (seorang), 67% (dua orang), 75% (seorang) dan 92% (seorang). Pengaplikasian tindakan yang dilaksanakan telah membantu murid untuk mengenal konsep-konsep dan menyatakan contoh-contoh kata adjektif pancaindera.</p>
<p><b>Keywords:</b> CeKAP BM kata adjektif pancaindera teknologi maklumat komunikasi kuiz</p> <p> OPEN ACCESS</p>	

\*Corresponding Author:

Email: g-37510884@moe-dl.edu.my



Creative Commons Attribution 4.0 International

Doi: 10.5281/zenodo.14997195

## PENGENALAN

Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2013), pihak kementerian membangunkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 bagi mengadaptasi sistem pendidikan mengikut peredaran zaman termasuk mata pelajaran Bahasa Melayu. Perubahan kurikulum Bahasa Melayu bertujuan untuk mempertingkatkan dan memantapkan pendidikan Bahasa Melayu agar bersifat global dan holistik serta dapat memenuhi Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Hal ini disokong oleh Wong et al. (2018) yang menyatakan bahawa para guru perlulah bekerja keras dalam menambahkan ilmu pengetahuan dan sentiasa mengikuti perkembangan dan perubahan maklumat terkini dalam mata pelajaran yang akan diajar.

## TINJAUAN LITERATUR

Refleksi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang lepas, hanya sebilangan kecil murid yang melibatkan diri secara aktif sehingga akhir PdPc manakala sebahagian yang lain hanya memberi tumpuan singkat sahaja. Hal ini menunjukkan bahawa kaedah pengajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang berkesan hingga menyebabkan murid mudah hilang tumpuan. Keberkesanan sesuatu proses PdPc dilihat apabila murid-murid mampu memberi sepenuh perhatian dan respons yang baik di dalam kelas (Manisah, 2016). Pada akhir proses PdPc, murid tidak dapat memberikan jawapan tentang konsep kata adjektif pancaindera apabila disoal. Guru mendapati murid tidak dapat membezakan antara kata adjektif pancaindera dan jenis-jenis kata adjektif lain. Terdapat juga murid yang menjawab lembaran kerja dengan menggunakan kata nama, kata kerja dan kata seerti.

## METODOLOGI

Pengkaji telah memilih Model Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart (1988) kerana model ini mudah dan bersesuaian dengan kajian yang dilaksanakan. Model kajian ini sesuai digunakan dalam bidang pendidikan dan menggunakan pendekatan kualitatif (Ratna Mohd Razali & Adenan Ayob, 2018). Noraini Idris (2013) menyokong pandangan ini dengan menyatakan bahawa dalam mencari jalan penyelesaian yang dihadapi, suatu penyelidikan wajar dijalankan oleh guru yang terlibat bagi membolehkannya mengambil tindakan yang lebih tepat daripada penyelidikan yang dijalankan oleh penyelidik luar. Rajah 1 berikut merupakan model kajian menurut Kemmis dan McTaggart (1988).

Rajah 1: Model kajian Kemmis dan McTaggart (1988)



## HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Penggunaan aplikasi ini juga memberikan keseronokan dan minat untuk belajar kepada murid-murid. Hal ini dapat dibuktikan apabila murid menggunakan pelbagai kemahiran Bahasa Melayu semasa menggunakan

aplikasi CeKAP BM ini seperti kemahiran mendengar dan bertutur, kemahiran membaca dan kemahiran menaakul. Elemen Merentas Kurikulum iaitu Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) juga dapat meningkatkan kemahiran murid dalam bidang Sains, Teknologi, Kejuruteraan dan Matematik (STEM) disamping meningkatkan keupayaan murid dalam Bahasa Melayu.

### DAPATAN KAJIAN MELALUI ANALISIS DOKUMEN

Perubahan paling ketara apabila murid-murid dapat mengenal konsep-konsep kata adjektif pancaindera dengan betul. Hasil dapatan melalui analisis dokumen mendapati bahawa penggunaan akronim “bara delisen” memudahkan murid untuk mengenal konsep-konsep kata adjektif pancaindera. Hal ini bertepatan dengan Bakar *et. al.*, (2017) yang menyatakan bahawa kaedah akronim merupakan salah satu proses mengingat yang paling mudah. Selain itu, hasil dapatan juga menunjukkan bahawa murid lebih berminat untuk belajar menggunakan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) yang bercirikan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21). Pembudayaan teknologi dapat dalam PdP dapat merangsang pemikiran murid seterusnya dapat menggalakkan penyelesaian masalah serta dapat membantu akses kepada pembelajaran sendiri.

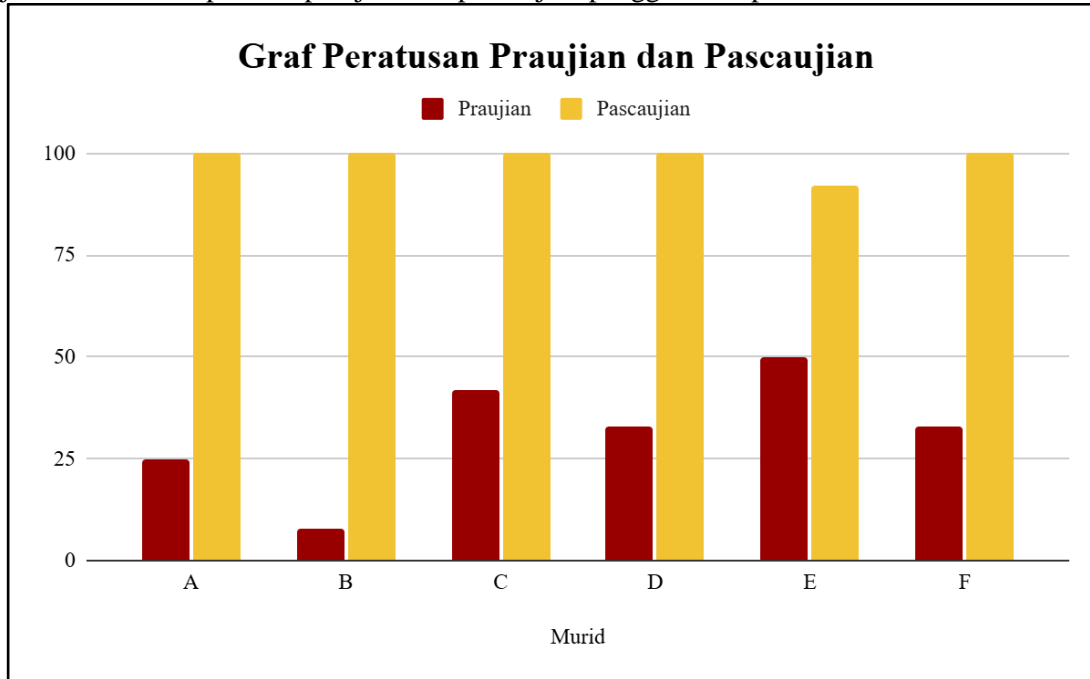
Rajah 3: Akronim bara delisen yang digunakan untuk mengenal konsep-konsep kata adjektif pancaindera



M u r i d	Praujian		Pascaujian		Peratus Peningkatan (%)	Min Peratus Peningkatan (%)
	Kekerapan	Peratus (%)	Kekerapan	Peratus (%)		
A	3/12	25	12/12	100	75	67
B	1/12	8	12/12	100	92	
C	5/12	42	12/12	100	58	
D	4/12	33	12/12	100	67	
E	6/12	50	11/12	92	42	
F	4/12	33	12/12	100	67	

Jadual 5: Analisis keputusan praujian dan pascaujian penggunaan Aplikasi CeKAP BM

Rajah 4: Analisis keputusan praujian dan pascaujian penggunaan aplikasi CeKAP BM



#### DAPATAN KAJIAN MELALUI PEMERHATAN

Melalui pemerhatian, peserta kajian dapat menyatakan konsep-konsep dan contoh-contoh kata adjektif pancaindera. Selain itu, peserta kajian menunjukkan minat dan terlibat secara aktif dalam PdPc yang menyeronokkan.

Murid	A		B		C		D		E		F	
Kod	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>
Faham	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/
Minat	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/
Aktif	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/	X	/

Jadual 6: Senarai semak sebelum tindakan dan selepas tindakan  
S<sub>1</sub> = Sebelum; S<sub>2</sub>= Selepas

Jadual 7: Senarai semak perkara yang difokuskan selepas tindakan

Bil.	Perkara Yang Difokuskan	Pemerhatian Terhadap Murid					
		A	B	C	D	E	F
1.	Murid dapat menyatakan konsep kata adjektif pancaindera dengan tepat dan betul berdasarkan akronim lima jenis deria iaitu 'bara delisen'.	/	/	/	/	/	/
2.	Murid dapat menyatakan contoh-contoh kata adjektif pancaindera dengan tepat dan betul.	/	/	/	/	/	/
3.	Murid menunjukkan minat dan lebih tumpuan untuk belajar kata adjektif pancaindera dengan menggunakan aplikasi CeKAP BM.	/	/	/	/	/	/

4. Murid berasa seronok dan aktif ketika menggunakan aplikasi CeKAP BM untuk belajar kata adjektif pancaindera. / / / / / /

Jadual 8: Catatan nota lapangan selepas tindakan

Aktiviti	Pelaksanaan Pascaujian (Selepas Tindakan)
Catatan	- Peserta kajian menjawab pascaujian dengan tekun.
Peristiwa	- Setelah masa tamat, murid A memberitahu pengkaji bahawa dia dapat menggunakan akronim 'bara delisen' untuk menghafal kata adjektif pancaindera - Murid B dapat memahami contoh kata adjektif pancaindera melalui nota dan latihan dalam aplikasi CeKAP BM - Murid C pula mengingati kata adjektif pancaindera dengan mudah kerana selalu bermain kuiz dalam aplikasi CeKAP BM.

### DAPATAN KAJIAN MELALUI TEMU BUAL

Seterusnya, melalui kaedah temu bual pula, peserta kajian memberikan respons positif dengan tema keseronokan belajar. Peserta kajian seronok bermain permainan bahasa yang mampu meningkatkan daya pemikiran yang kreatif dan kritis (Prambayun et al., 2015).

- Guru* : Anak-anak murid cikgu suka tak aplikasi CeKAP BM ini?  
*Murid A* : Saya suka, cikgu. Best pula boleh main kuiz.  
*Murid B* : Saya rasa seronok bermain. Tekan ja gambar nanti ada bunyi.  
*Murid C* : Saya pun suka. Senang jawab latihan dan kuiz sebab ada gambar.  
*Murid D* : Macam mana cikgu buat? Saya suka sebab warna-warni.  
*Murid E* : Syok cikgu. Nanti kita main lagi.  
*Murid F* : Ya, saya pun mahu main lagi sebab menyeronokkan.

Guru-guru memberikan respons positif dengan tema kaedah pembelajaran yang berkesan. Para responden juga memuji aplikasi CeKAP BM yang bercirikan PAK21.

- Pengkaji* : Apakah pendapat anda tentang aplikasi CeKAP BM ini?  
*Guru A* : Alhamdulillah, saya sangat suka dengan inovasi ini. Aplikasi ini berkonsepkan TMK dan menyeronokkan. Permainan bahasa melalui kuiz juga dapat menarik minat murid untuk belajar dengan lebih aktif.  
*Guru B* : Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan berpusatkan murid. Guru hanya sebagai pembimbing kerana nota dan latihan telah tersedia dalam aplikasi CeKAP BM ini. Konsep dan contoh juga diterangkan dengan jelas.  
*Guru C* : Saya amat tertarik dengan aplikasi CeKAP BM ini. Murid-murid lebih mudah untuk belajar dengan adanya elemen gambar dan audio. Warna yang pelbagai juga nampak menarik dan sesuai untuk murid-murid.

### KESIMPULAN DAN CADANGAN PENAMBAHBAIKAN

#### REFLEKSI PENILAIAN TINDAKAN

Setelah kajian tindakan yang menggunakan inovasi aplikasi CeKAP BM ini dilaksanakan, peserta kajian dapat memahami konsep-konsep kata adjektif pancaindera dan dapat menyatakan contoh-contoh kata adjektif pancaindera. Peserta kajian juga sangat aktif dalam sesi PdPc kerana masing-masing mampu menjelaskan konsep dan memberikan contoh-contoh kata adjektif pancaindera dengan baik serta menjadikan suasana kelas

menjadi seronok dan tidak bosan. Peserta kajian kelihatan lebih berminat dan menumpukan perhatian terhadap PdPc dijalankan khususnya topik kata adjektif pancaindera. Perkembangan tingkah laku ini sekaligus menjadikan keputusan akademik peserta kajian meningkat.

Dalam konteks ini, guru berperanan membantu peserta kajian meningkatkan pemahaman terhadap kata adjektif pancaindera melalui penggunaan aplikasi CeKAP BM. Inovasi ini dihasilkan dengan teliti berdasarkan prinsip Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21). Aplikasi CeKAP BM mengintegrasikan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dengan pendekatan pembelajaran berpusatkan murid. Ia menggunakan teknik akronim dalam mnemonik, gaya pembelajaran visual dan auditori, serta elemen permainan bahasa seperti kuiz untuk menarik minat peserta kajian. Inovasi ini dirancang bagi memupuk penglibatan aktif murid dalam mempelajari Bahasa Melayu, khususnya topik kata adjektif pancaindera.

## **REFLEKSI PEMBELAJARAN KENDIRI**

Penggunaan inovasi dalam PdPc memberikan kesan positif yang signifikan terhadap amalan pedagogi guru. Penyelidikan tindakan yang dijalankan menggalakkan pengkaji untuk menjadi lebih kreatif dalam mengendalikan amalan pengajaran sendiri. Sebagai bukti, bahan bantu belajar kreatif dan bercirikan pembelajaran abad ke-21 berjaya dihasilkan sebagai sebahagian daripada inovasi kajian ini. Perkongsian ilmu turut dilaksanakan sepanjang tempoh kajian bersama guru-guru Bahasa Melayu di SK Jaya Bakti, Beluran.

Kajian ini juga membantu dalam mempraktikkan pelbagai kemahiran PdPc, termasuk kemahiran merancang, berfikir, melaksana, berkomunikasi, menilai, serta pengaplikasian teknologi maklumat dan komunikasi (TMK). Di samping itu, kajian ini memberi peluang kepada pengkaji untuk mengembangkan diri sebagai seorang penyelidik dan mempelajari serta mematuhi etika penyelidikan yang relevan.

Selaras dengan keperluan pendidikan digital Abad Ke-21, pelbagai pandangan dan cadangan penambahbaikan telah diterima untuk memperkasa kajian ini. Penambahbaikan pada masa akan datang dirancang dengan memperluas aplikasi CeKAP BM kepada topik-topik lain, melalui penghasilan aplikasi baharu yang disesuaikan mengikut kandungan pembelajaran. Kajian ini juga tidak akan terhad kepada murid Tahun Tiga, tetapi diperluaskan kepada murid Tahun Satu hingga Tahun Enam. Dalam era modenisasi yang menyaksikan generasi muda lebih terdedah kepada teknologi canggih, aplikasi seperti CeKAP BM sangat relevan untuk dikembangkan. Berasaskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) serta Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21), aplikasi ini sesuai dengan minat murid yang cenderung menggunakan peranti seperti telefon pintar, tablet, dan komputer riba dalam kehidupan seharian. Pendekatan ini bukan sahaja menarik minat murid tetapi juga membantu memperkukuh pembelajaran secara interaktif dan berkesan.

## **RUJUKAN**

- Bakar, K. A., Omar, M. Y., Ishak, M. A., Harun, N. A. A., & Yasuni, N. (2017). Mnemonik sebagai strategi dalam meningkatkan daya ingatan pelajar Universiti Sains Malaysia. *Universiti Sains Malaysia: Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan*.
- Chuah, K. H. (2016). Penulisan laporan penyelidikan tindakan panduan penyelidik. *Sarawak: Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang*.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen standard kurikulum dan pentaksiran sekolah kebangsaan Bahasa Melayu Tahun Tiga. *Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia*.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025. *Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Victoria, Australia: Deakin University.
- Manisah, M. A., & Norizza, S. (2016). Intervensi meningkatkan tumpuan dalam pembelajaran murid bermasalah pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 41(1), 1-6.
- Noraini, I. (2013). *Penyelidikan dalam pendidikan* (2nd ed.). Selangor: McGraw-Hill Education (Malaysia) Sdn. Bhd..

- Prambayun, A., & Farozi, M. (2015). Pola perancangan gamifikasi untuk membangun engagement siswa dalam belajar dalam Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia: ISSN 2302-2805. *STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Ratna, M. R., & Adenan, A. (2018). Keberkesanan penggunaan modul interaktif terhadap pencapaian membaca murid pemulihan. *International Journal of Education*, 3(19), 34–56.
- Wong, K. W., Rashid, N. A., & Bong, P. Y. (2018). *Asas kepemimpinan dan pembangunan profesionalisme guru* (2nd ed.). Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.