



USM UNIVERSITI
SAINS
MALAYSIA



PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN

PPG214: KAEDAH MENGAJAR BAHASA MELAYU I

SEMESTER 1

SIDANG AKADEMIK 2019/2020

TAJUK:

B.M B.E.S.T 2.0

NAMA MODUL:

“KENALI AKU”

NAMA AHLI :

IBNU SANY BIN SAMSULBAHRI

136361

NURUL ZUHEINNA BINTI TAN TECK FUI

136485

NURUL AIN BINTI MAHAMAD YUSUFF

136475

NAMA PENSYARAH :

DR. FADZILAH BINTI AMZAH

2.0 KANDUNGAN LAPORAN

A. MAKLUMAT TENTANG PROJEK

I. PENGENALAN PROJEK

Projek BM B.E.S.T ini merupakan projek bagi kursus PPG214 iaitu Kaedah Mengajar Bahasa Melayu I dibawah kelolaan Dr. Fadzilah Binti Amzah. Projek BM B.E.S.T ini akan diadakan di sekolah-sekolah terpilih termasuklah sekolah yang kami tujui iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Datuk Haji Mohamed Nor Ahmad. Projek ini melibatkan semua kumpulan tutorial dan dilaksanakan pada hari yang berbeza mengikut penetapan yang suda dibuat oleh ketua-ketua kumpulan tutorial bersama dengan pensyarah. Projek ini juga dilaksanakan selama satu hari sahaja iaitu pada waktu persekolahan. Kumpulan sasaran bagi projek ini adalah terdiri daripada murid tingkatan satu hingga tingkatan tiga.

II. RASIONAL & OBJEKTIF PROJEK

Projek BM B.E.S.T sememangnya mendatangkan banyak kelebihan kepada kami semua. Rasional projek ini dilaksanakan adalah untuk memberi pendedahan kepada mahasiswa dan mahasiswi tahun tiga yang mengambil kursus Kaedah Mengajar Bahasa Melayu I tentang kemahiran-kemahiran mengajar dan persediaan awal untuk menjadi seorang guru bahasa Melayu kelak. Selain daripada memenuhi keperluan kursus PPG214, projek ini berupaya memberikan pengisian input yang banyak dan sangat berguna kepada kami semua.

Objektif projek ini dijalankan termasuklah membantu proses PdP sama ada di dalam mahupun di luar bilik darjah. Hal ini demikian kerana melalui projek BM B.E.S.T ini, guru-guru dapat melaksanakan pelbagai aktiviti bukan sahaja di dalam bilik darjah, malah juga boleh juga dilaksanakan di luar bilik darjah. Selain itu, projek BM B.E.S.T ini juga dapat menarik minat murid terhadap mata pelajaran bahasa Melayu. Melalui projek ini, kami semua diminta untuk menghasilkan 10 aktiviti yang berlainan dalam satu kumpulan tutorial. Aktiviti ini merangkumi aspek tatabahasa, aspek karangan, aspek ulasan dan rumusan dan aspek seni bahasa. Dalam menghasilkan aktiviti ini, kami juga telah berpandukan Pembelajaran Abad ke-21 bagi menghasilkan aktiviti yang menyeronokkan kepada murid-murid. Oleh itu, diharapkan semua aktiviti yang telah dilaksanakan oleh murid-murid sekolah ini

secara tidak langsung dapat menimbulkan minat mereka terhadap mata pelajaran bahasa Melayu ini.

Di samping itu, objektif projek ini adalah untuk membantu murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran bahasa Melayu. Projek BM B.E.S.T ini direka bukan sahaja untuk memberi keseronokan kepada murid-murid sekolah, tetapi juga untuk membantu murid yang lemah dalam menguasai bahasa Melayu. Hal ini dapat dibuktikan dengan terdapat beberapa rumus atau formula yang dicipta khas dalam setiap modul yang digunakan semasa melakukan aktiviti ini. Rumus atau formula ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan serta dapat membantu murid-murid yang lemah dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Seterusnya, projek BM B.E.S.T ini juga dapat memupuk nilai-nilai murni dalam kalangan murid-murid. Semasa bermain aktiviti, murid-murid akan bermain secara berkumpulan. Murid-murid akan cenderung untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan bersama-sama. Murid-murid juga akan saling hormat menghormati dan bertolak ansur dalam menerima pandangan rakan lain semasa melakukan perbincangan.

B. INPUT

Berikut merupakan modul BM B.E.S.T yang telah dihasilkan secara berkumpulan. Terdapat beberapa perubahan yang berlaku terhadap penghasilan modul setelah berjumpa dengan pensyarah.

I. MODUL BM B.E.S.T

ASPEK BAHASA MELAYU	Prosa Moden
TAJUK	Cerpen: Hadiah
SINOPSIS	Melalui BM Best ini, murid-murid akan dapat menguasai tiga komponen sastera dalam bahasa Melayu iaitu watak dan perwatakan, nilaidan pengajaran. BM Best ini sebagai pemudah cara untuk murid dalam menguasai tiga komponen dengan mudah. Hal ini demikian kerana melalui modul ini, seseorang murid akan dapat menguasai komponen watak dan perwatakan dalam sesuatu prosa, dan secara tidak langsung murid akan dapat mengenalpasti komponen nilai yang terdapat dalam watak tersebut. Melalui nilai yang mereka peroleh ini, nilai tersebut boleh membentuk komponen pengajaran dalam prosa tersebut.
OBJEKTIF PEMBELAJARAN	Di akhir pembelajaran ini, murid dapat: <ol style="list-style-type: none">1. Mengenalpasti dan menghayati sekurang-kurangnya dua watak dan perwatakan yang terdapat dalam prosa secara berkumpulan.2. Menganalisis sekurang-kurangnya tiga nilai yang terdapat dalam watak dan perwatakan melalui lakonan yang dilakukan secara lisan.3. Membina sekurang-kurangnya tiga pengajaran berdasarkan nilai yang telah dibentuk secara berkumpulan.
BBM	<ol style="list-style-type: none">1. Belon

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kertas berwarna 3. Kad berwarna 4. Audio 5. Kadbod hitam
ARAHAN AKTIVITI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dikehendaki untuk membentuk kumpulan secara teknik '<i>Fish Bowl</i>'. <i>*Fish Bowl merupakan teknik yang memerlukan separuh ahli kumpulan duduk di dalam bulatan, dan separuh lagi duduk di luar bulatan.</i> 2. Audio dimainkan sementara belon yang berisi sebuah situasi beredar dari satu murid ke murid yang lain. 3. Belon akan berhenti beredar apabila audio dihentikan. 4. Murid yang memegang belon tersebut dikehendaki untuk melakonkan situasi yang diberikan di tengah bulatan. 5. Setelah itu, murid yang duduk di dalam bulatan perlu menganalisis nilai melalui situasi yang dilakonkan. 6. Murid yang berada di luar bulatan akan membina pengajaran berdasarkan nilai yang telah dibentuk. 7. Seterusnya, wakil dari setiap bulatan akan menampal jawapan mereka di kadbod yang disediakan. 8. Kadbod tersebut akan dijadikan '<i>Gallery Walk</i>' untuk murid mendapatkan maklumat.

II. MODUL BM B.E.S.T YANG TELAH DIBAIKI SEMULA

ASPEK BAHASA MELAYU	Prosa Moden
TAJUK	Kenali Aku
SINOPSIS	Kenali Aku merupakan permainan yang dapat merangsang murid untuk mengenal pasti dan menghayati watak dan perwatakan yang terdapat dalam cerpen yang dipilih iaitu Bawod. Melalui penghayatan watak dalam sesebuah cerpen ini, pelajar secara tidak langsung akan dapat menyenaraikan nilai yang terdapat dalam watak tersebut. Murid-murid juga akan dapat membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh dari watak dalam cerpen. Murid akan menggunakan rumus WNP iaitu Watak, Nilai Pengajaran dalam bermain aktiviti ini.
OBJEKTIF PEMBELAJARAN	Di akhir pembelajaran ini, murid dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyenaraikan sekurang-kurangnya dua watak dan perwatakan yang terdapat dalam cerpen secara berkumpulan. 2. Menganalisis sekurang-kurangnya dua nilai yang terdapat dalam watak dan perwatakan secara individu. 3. Membina sekurang-kurangnya dua pengajaran berdasarkan nilai yang telah dibentuk secara berkumpulan.
BBM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas berwarna 2. Nota berpelekat 3. Kadbod hitam 4. Kotak ajaib
ARAHAN AKTIVITI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dikehendaki untuk membentuk dua kumpulan kecil. 2. Kedua-dua kumpulan akan diberi kotak ajaib yang berisi kertas soalan berkaitan beberapa peristiwa yang terkandung dalam cerpen Bawod.

	<ol style="list-style-type: none">3. Wakil dari setiap kumpulan dikehendaki untuk mencabut satu kertas soalan peristiwa dalam kotak ajaib tersebut.4. Setiap kumpulan akan bertanding untuk menyelesaikan soalan dengan menjawab seberapa banyak peristiwa yang terkandung dalam kotak ajaib.5. Murid akan berlari untuk mendapatkan kadbod hitam lalu melekatkan kertas soalan peristiwa tersebut.6. Berdasarkan peristiwa tersebut, murid akan mengenalpasti nilai yang terdapat dalam lakonan watak tersebut.7. Selepas menganalisis nilai, murid dikehendaki untuk membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh.8. Seterusnya, murid akan menampal jawapan mereka di kadbod hitam yang disediakan.9. Kumpulan yang banyak menyelesaikan soalan peristiwa yang dicabut dalam kotak ajaib akan dikira sebagai pemenang.10. Kadbod hitam tersebut akan dijadikan '<i>Gallery Walk</i>' untuk murid mendapatkan maklumat.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. PROSES BM BEST

I. PELAKSANAAN BM B.E.S.T DI SEKOLAH

Pada tanggal 8 November 2019, kumpulan tutorial waktu 12:00 tengah hari-1:00 petang merupakan kumpulan pertama yang telah menjalankan program BM B.E.S.T di Sekolah Menengah Kebangsaan Datuk Haji Mohamed Nor Ahmad. Program BM B.E.S.T ini berlangsung daripada pukul 8:30 pagi sehingga 12:00 tengah hari. Sebanyak 100 orang pelajar telah menyertai program ini iaitu terdiri daripada murid tingkatan satu sehingga tingkatan tiga. Murid-murid tersebut dibahagikan kepada 10 kumpulan kecil.

Pada pukul 7:15 pagi, para fasilitator bertolak secara berkumpulan dari Universiti Sains Malaysia kemudian sampai ke Sekolah Menengah Kebangsaan Datuk Haji Mohamed Nor Ahmad pada pukul 7:30 pagi. Sebaik sahaja kami sampai di sekola ini, kami diarahkan untuk mengambil gambar bersama ahli kumpulan masing-masing di hadapan sekolah. Setelah itu, kami semua diminta untuk berkumpul di kantin bagi mendengar taklimat ringkas mengenai atur cara program yang dikendalikan oleh saudara Mohd Irman selaku ketua kumpulan bagi tutorial kami. Dalam taklimat tersebut, kami semua telah berbincang mengenai pembahagian stesen bagi setiap kumpulan. Pembahagian stesen ini dilakukan di luar bilik darjah agar aktiviti dilakukan menjadi lebih seronok. Namun demikian, cuaca tidak mengizinkan membuatkan kami terpaksa melakukan pembahagian stesen di makmal sains sahaja. Selepas membuat agihan stesen, para fasilitator mengambil tempat di stesen masing-masing untuk membuat persediaan sebelum murid diarahkan untuk bermain dari stesen ke stesen lain. Pada pukul 8:30 pagi, pembahagian kumpulan untuk murid-murid dan sesi taklimat ringkas dijalankan oleh saudara Irman. Irman telah membahagikan murid kepada 10 kumpulan kecil.

Setelah pembahagian kumpulan dan sesi taklimat ringkas, tepat pada pukul 9:00 pagi, aktiviti dimulakan dan murid-murid diarahkan untuk bergerak ke stesen yang telah ditetapkan menggunakan kad nombor. Kumpulan murid yang sampai ke setiap stesen sesuai dengan kad nombor yang diberikan akan melakukan aktiviti yang dijalankan dalam stesen tersebut. Apabila wisel ditiup oleh ketua tutorial menandakan masa 20 minit telah pun tamat dan murid-murid perlu bergerak ke stesen seterusnya dengan berpandukan kad nombor yang telah diberikan oleh fasilitator sebaik sahaja aktiviti mereka berakhir. Pada pukul 10:15 pagi, murid-murid diberikan masa untuk

berehat sebelum aktiviti diteruskan semula pada pukul 10:45 pagi. Setelah masa rehat tamat, murid-murid meneruskan aktiviti dengan meneruskan perjalanan mereka ke stesen-stesen seterusnya. Murid-murid dikehendaki untuk menghabiskan kesemua stesen dari stesen satu hingga setesen sepuluh agar mereka merasai kesemua aktiviti yang berbeza.

Setelah aktiviti selesai, para fasilitator mengumpul refleksi daripada murid. Tepat pukul 12:00 tengah hari, para fasilitator bersama-sama murid-murid berkumpul di kantin sekolah untuk majlis penutupan dan sesi bergambar. Setelah selesai majlis penutupan, para fasilitator berkumpul di kawasan tapak perhimpunan dan balik ke desa masing-masing.

II. LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN MODUL

Kumpulan telah memilih aspek bahasa Melayu iaitu prosa tradisional dengan tajuk permainan iaitu 'Kenali Aku'. Berikut merupakan arahan permainan yang kami hasilkan untuk murid-murid:

1. Murid dikehendaki untuk membentuk dua kumpulan kecil.
2. Kedua-dua kumpulan akan diberi kotak ajaib yang berisi kertas soalan berkaitan beberapa peristiwa yang terkandung dalam cerpen Bawod.
3. Wakil dari setiap kumpulan dikehendaki untuk mencabut satu kertas soalan peristiwa dalam kotak ajaib tersebut.
4. Setiap kumpulan akan bertanding untuk menyelesaikan soalan dengan menjawab seberapa banyak peristiwa yang terkandung dalam kotak ajaib.
5. Murid akan berlari untuk mendapatkan kadbod hitam lalu melekatkan kertas soalan peristiwa tersebut.
6. Berdasarkan peristiwa tersebut, murid akan mengenalpasti nilai yang terdapat dalam lakonan watak tersebut.
7. Selepas menganalisis nilai, murid dikehendaki untuk membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh.
8. Seterusnya, murid akan menampal jawapan mereka di kadbod hitam yang disediakan.
9. Kumpulan yang banyak menyelesaikan soalan peristiwa yang dicabut dalam kotak ajaib akan dikira sebagai pemenang.
10. Kadbod hitam tersebut akan dijadikan '*Gallery Walk*' untuk murid mendapatkan maklumat.



Gambar 1: Ketibaan ahli kumpulan di sekolah



Gambar 2: Ahli kumpulan bergambar di hadapan sekolah



Gambar 3: Murid-murid sedang berhimpun sebelum pembahagian kumpulan di jalankan



Gambar 4: Murid-murid bergerak secara berkumpulan



Gambar 5 dan 6: Murid-murid sedang bermain permainan



Gambar 7: Ahli kumpulan bersama alat bantu mengajar



Gambar 8: Antara alat bantu mengajar yang digunakan

III. CABARAN BM B.E.S.T

Terdapat beberapa cabaran yang kami hadapi semasa menjalankan BM B.E.S.T ini termasuklah aspek pengurusan masa. Kami menghadapi kesulitan iaitu masa yang terhad memandangkan BM B.E.S.T ini diadakan pada hari jumaat. Murid-murid terpaksa pulang pada pukul 12:00 tengah hari. Program ini bermula agak lewat daripada masa yang telah ditetapkan iaitu bermula pada pukul 8:40 pagi kerana kami terpaksa menunggu murid-murid selesai perhimpunan. Selain itu, cabaran yang kami hadapi ialah dari segi pembahagian kumpulan murid. Pembahagian ini mengalami sedikit masalah disebabkan terdapat murid yang tidak mengikuti pembahagian kumpulan yang telah diagihkan oleh ketua fasilitator. Murid-murid lebih memilih untuk memasuki kumpulan yang mempunyai rakan karib mereka sendiri. Hal ini menyebabkan terdapat kumpulan yang mempunyai ahli yang sedikit dan terdapat juga kumpulan yang mempunyai lebih ahli.

Di samping itu, cabaran yang kami hadapi semasa menjalankan BM B.E.S.T ini ialah kawalan murid-murid. Dalam melaksanakan BM B.E.S.T ini, murid-murid perlu bergerak dari stesen ke stesen yang lain. Murid-murid hanya diberikan masa selama 20 minit sahaja bagi setiap stesen yang mereka tuju sebelum bergerak ke stesen yang lain. Kami sebagai fasilitator menghadapi kesukaran untuk mengawal murid kerana terdapat beberapa kumpulan yang mempunyai ahli yang terlalu ramai. Hal ini demikian kerana, terdapat beberapa ahli dalam kumpulan tersebut yang tidak bergerak bersama-sama dari satu stesen ke stesen yang lain. Kumpulan yang ramai ini juga secara tidak langsung telah membuat bising semasa menjalankan aktiviti yang diberikan.

Selain itu, pengetahuan murid terhadap aktiviti yang kami jalankan juga merupakan cabaran dalam menjalankan program ini. Semasa melakukan pembahagian kumpulan, murid dari tingkatan satu hingga tiga akan bercampur dalam membentuk satu kumpulan. Hal ini menyukarkan aktiviti yang dijalankan kerana bahan yang kami sediakan adalah sesuai dengan kognitif murid tingkatan tiga. Bagi murid tingkatan satu, mereka secara tidak langsung menjadi pasif kerana tidak tahu tentang tajuk cerpen yang kami pilih. Namun demikian, sebagai seorang fasilitator, kami berperanan untuk membimbing pelajar tingkatan satu dan dua untuk menyiapkan tugas yang diberikan.

IV. PENAMBAHBAIKAN BM B.E.S.T

Terdapat beberapa penambahbaikan yang perlu dilakukan bagi mengatasi cabaran dan kekurangan projek ini. Pada pendapat kami, peruntukan masa bagi Program BM B.E.S.T ini perlulah ditambah lebih panjang agar membolehkan semua murid terlibat dalam kesemua stesen-stesen yang disediakan. Hari bagi program ini diadakan mungkin perlu diubah kepada hari lain selain daripada hari Jumaat memandangkan hari Jumaat merupakan waktu persekolahan yang singkat kerana murid-murid dilepaskan awal untuk menunaikan solat fardu Jumaat.

Selain itu, dari segi pembahagian kumpulan murid pula, fasilitator boleh menggunakan pelekat berwarna atau simbol yang menunjukkan kumpulan berlainan yang diberikan kepada murid semasa pembahagian kumpulan ini. Sebagai contoh, setiap murid diberikan pelekat berwarna yang berbeza dan pelekat tersebut hendaklah diletakkan pada baju mereka. Pelekat yang terdapat pada baju mereka ini memudahkan fasilitator untuk mengesan murid sekiranya mereka masuk ke kumpulan yang bukan sepatutnya. Dengan ini, pembahagian kumpulan juga akan menjadi lebih adil dan teratur.

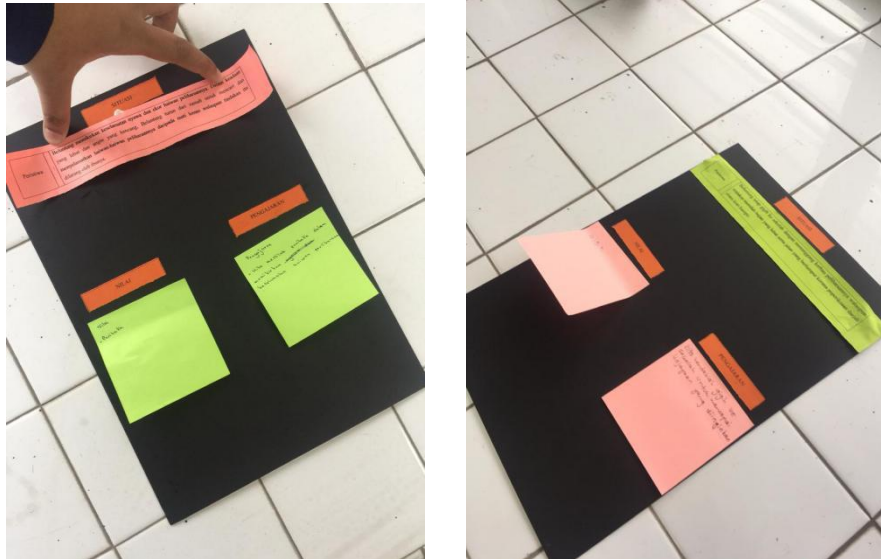
Seterusnya, setiap fasilitator perlulah berperanan untuk mengawal murid-murid dengan baik terutamanya dalam pertukaran stesen. Para fasilitator sepatutnya tidak melepaskan atau membiarkan murid yang berada di stesen mereka untuk bergerak ke stesen lain sekiranya wisel belum ditiup. Para fasilitator hendaklah peka dengan tiupan wisel tersebut barulah murid-murid dilepaskan ke stesen lain. Hal ini akan memudahkan pergerakan murid dari satu stesen ke stesen lain tanpa melalui kesesakan.

Penambahbaikan juga perlu dilakukan terhadap aktiviti yang kami jalankan supaya aktiviti tersebut dapat merangkumi aras kognitif yang bersesuaian bagi murid tingkatan satu hingga tingkatan tiga. Penambahbaikan yang boleh dilakukan adalah dengan mempelbagaikan bahan yang sesuai dan bahan tersebut boleh diaplikasikan bukan sahaja murid tingkatan tiga namun juga boleh diaplikasikan oleh murid tingkatan dua dan tingkatan satu. Mempelbagaikan bahan sesuai dengan aras kognitif murid ini membolehkan murid dari setiap tingkatan dapat bermain dan bekerjasama dalam satu pasukan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini juga dapat mengelakkan murid daripada pasif dalam melakukan tugas yang diberikan.

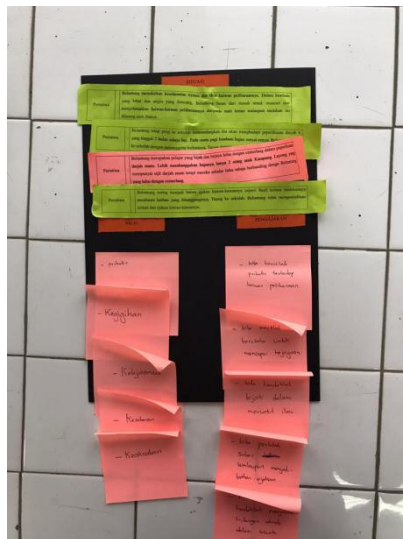
D. OUTPUT

I. HASIL KERJA MURID

Berikut merupakan hasil dari permainan yang telah dihasilkan oleh murid-murid.



Gambar 9 dan 10: Murid-murid menampal jawapan mereka pada kad bod hitam yang disediakan



Gambar 11: Murid melekatkan peristiwa, nilai dan pengajaran di atas kad bod hitam sebagai hasil aktiviti mereka

III. STRATEGI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN

A. Pendekatan Didik Hibur

Dalam menjalankan BM B.E.S.T ini, kami sekumpulan telah menggunakan beberapa pendekatan termasuklah pendekatan didik hiburan. Pendekatan didik hiburan ialah sebuah pendekatan yang berasaskan hiburan semata-mata. Pendekatan didik hiburan di dalam bilik darjah akan menjadikan proses PdP lebih interaktif dan berpusatkan murid. Didik hiburan merupakan satu kaedah alternatif dalam PdP yang bersifat santai dan berhibur untuk mengurangkan rasa tidak yakin murid untuk berinteraksi dengan guru di samping mencapai objektif PdP pada waktu tersebut. Pendekatan didik hiburan yang kami digunakan adalah berbentuk aktiviti permainan yang bertajuk 'Kenali Aku'. Aktiviti ini merupakan aktiviti santai yang memerlukan murid-murid mencari nilai dan pengajaran yang terdapat di dalam watak sesebuah peristiwa yang telah diberikan. Berdasarkan watak dalam peristiwa tersebut, murid perlu mengenal pasti nilai yang terdapat dalam lakonan watak tersebut dan selepas mereka memperolehi nilai, mereka dikehendaki untuk membina pengajaran. Aktiviti ini menyeronokkan kerana setiap kumpulan akan bertanding untuk menyelesaikan soalan dengan menjawab seberapa banyak peristiwa yang terkandung dalam kotak ajaib. Jadi, kumpulan yang paling banyak menyelesaikan soalan peristiwa yang dicabut dalam kotak ajaib itu akan dikira sebagai pemenang. Oleh itu, melalui aktiviti didik hiburan ini murid dapat membangunkan kemahiran sendiri dalam membentuk semangat kerjasama antara satu sama lain di samping murid berpeluang untuk bersaing secara positif.

B. Pendekatan Penggabungjalinan dan Penyerapan

1. Kemahiran

● Kemahiran mendengar

Murid mendengar penerangan yang diterangkan oleh fasilitator berkaitan ciri-ciri watak dan perwatakan. Murid juga mendengar arahan yang diberikan oleh fasilitator sebelum aktiviti dijalankan.

● Kemahiran membaca

Murid membaca kertas soalan yang telah dicabut daripada kotak ajaib. Kertas soalan tersebut merupakan petikan peristiwa yang terkandung dalam Cerpen Bawod. Murid

perlu membaca petikan peristiwa tersebut dengan teliti untuk mengenal pasti nilai dan pengajaran yang terkandung dalam peristiwa tersebut. Murid juga memperoleh kemahiran membaca semasa menjalankan 'Gallery Walk'. Murid membaca hasil kerja yang telah disiapkan oleh kumpulan lain.

- **Kemahiran menulis**

Murid menulis jawapan pada nota berpelekat bagi nilai dan pengajaran yang telah dikenal pasti berdasarkan petikan peristiwa yang terkandung dalam cerpen Bawod.

2. Aktiviti

- Aktiviti : Kenali Aku

Berdasarkan aktiviti 'Kenali Aku', Murid dikehendaki untuk membentuk dua kumpulan kecil. Kedua-dua kumpulan akan diberi kotak ajaib yang berisi kertas soalan berkaitan beberapa peristiwa yang terkandung dalam cerpen Bawod. Wakil dari setiap kumpulan dikehendaki untuk mencabut satu kertas soalan peristiwa dalam kotak ajaib tersebut.

Setiap kumpulan akan bertanding untuk menyelesaikan soalan dengan menjawab seberapa banyak peristiwa yang terkandung dalam kotak ajaib.

Murid akan berlari untuk mendapatkan kadbod hitam lalu melekatkan kertas soalan peristiwa tersebut.

Berdasarkan peristiwa tersebut, murid akan mengenalpasti nilai yang terdapat dalam lakonan watak tersebut.

Selepas menganalisis nilai, murid dikehendaki untuk membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh.

Seterusnya, murid akan menampal jawapan mereka di kadbod hitam yang disediakan.

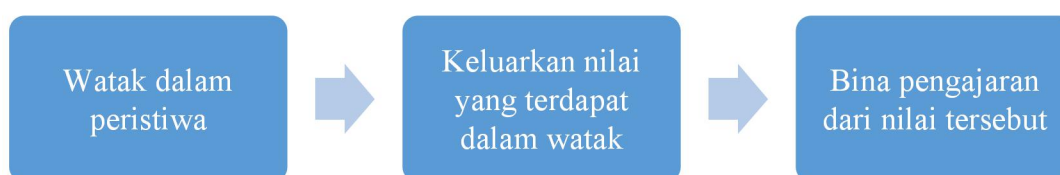
Kumpulan yang banyak menyelesaikan soalan peristiwa yang dicabut dalam kotak ajaib akan dikira sebagai pemenang. Kadbod hitam tersebut akan dijadikan 'Gallery Walk' untuk murid mendapatkan maklumat.

3. Bahan

1. Kertas berwarna
2. Nota berpelekat
3. Kadbod hitam
4. Kotak ajaib

C. Pendekatan Pemulihan dan Pengayaan

Selain daripada pendekatan didik hibur dan penggabungjalinan dan penyerapan, kami juga telah menggunakan pendekatan pemulihan dan pengayaan dalam modul kami ini. Pemulihan merupakan salah satu pendekatan yang disediakan untuk membantu murid menguasai keahmahiran asas yang belum dapat dikuasai dalam tempoh yang ditetapkan. Aktiviti pemulihan dilaksanakan adalah mengikut kadar kemampuan murid dalam menguasai sesuatu kemahiran. Bahan yang disediakan juga digunakan secara berperingkat-peringkat daripada yang mudah kepada yang sukar. Semasa aktiviti permainan dijalankan, kami sebagai fasilitator telah menilai murid-murid dari segi ketangkasan mereka dalam menyelesaikan sesuatu peristiwa yang diberikan. Kami mendapati terdapat murid yang masih tidak dapat mengeluarkan nilai dari watak dalam peristiwa yang kami berikan terutamanya murid tingkatan satu. Hal ini berkemungkinan bahawa bahan yang kami gunakan adalah bahan daripada tingkatan tiga iaitu cerpen Bawod. Namun demikian, perkara ini boleh diatasi kerana walaupun bahan daripada tingkatan tiga, murid tingkatan satu masih boleh menyelesaikan kerana watak, nilai dan pengajaran sudah pun mereka belajar semasa di tingkatan satu. Oleh yang demikian, kami sebagai fasilitator telah membimbing murid tingkatan satu ini dengan merangsang dan membantu mengeluarkan nilai dalam watak tersebut kemudian barulah mereka dapat membina pengajaran dari nilai tersebut. Sebelum membimbing murid tingkatan satu ini, kami telah memberikan contoh terlebih dahulu kepada mereka barulah mereka dapat mengikuti kumpulan mereka untuk menyelesaikan tugas tersebut.



Pengayaan pula merupakan pendekatan yang disediakan untuk memantapkan kebolehan, keupayaan, bakat dan murid-murid. Dalam aktiviti pengayaan ini, bahan yang diberikan adalah berbeza mengikut tahap penguasaan murid dan boleh digunakan secara bersendirian atau dengan bimbingan guru. Kebiasaannya bahan ini diberikan kepada murid yang telah menguasai kemahiran dalam jangka masa yang

ditetapkan atau lebih awal daripada jangka masa yang ditetapkan. Semasa aktiviti permainan berlangsung, terdapat beberapa orang murid yang aktif dan tangkas berfikir. Kami sebagai fasilitator berperanan penting untuk memberikan galakkan kepada mereka untuk menyelesaikan lebih banyak peristiwa yang akan dicabut dari kotak beracun. Dalam masa yang sama, kami juga meminta murid yang menguasai permainan ini agar berkongsi pendapat kepada rakan yang lain agar bersama-sama menyelesaikan tugas bersama-sama.

IV. REFLEKSI DIRI

Nama : IBNU SANY BIN SAMSULBAHRI

No matrik : 136361

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada rakan sekumpulan saya, Nurul Zuheinna dan Nurul Ain kerana telah banyak membantu dalam menjayakan program BM B.E.S.T ini. Tidak dilupakan juga, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada pensyarah PPG214, iaitu Dr. Fadzilah Binti Amzah kerana dengan bimbingan serta tunjuk ajar yang diberikan dapatlah kami menyiapkan modul BM B.E.S.T ini. Akhir sekali, saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan program ini.

Secara keseluruhannya, program BM B.E.S.T ini telah mendatangkan banyak kelebihan dan kekurangan kepada kami khususnya bakal guru bahasa Melayu. Antara kelebihan yang kami peroleh dalam BM B.E.S.T ini ialah semangat kerjasama dalam kumpulan. Kumpulan kami terdiri daripada tiga orang ahli telah bertungkus lumus dalam memikirkan idea, menyumbang tenaga dan masa untuk menyiapkan modul ini bermula dari melakukan perbincangan setiap malam, membeli bahan aktiviti sehinggalah tiba hari BM B.E.S.T ini dilangsungkan. Idea-idea yang tercetus antara kami bertiga ini telah menghasilkan satu modul ringkas yang dapat digunakan bukan sahaja oleh murid-murid sekolah malahan juga kepada kumpulan tutorial yang lain. Bukan dalam kalangan ahli kumpulan sahaja, setiap kumpulan tutorial juga telah berkerjasama termasuklah saling bantu membantu semasa proses menjalankan program ini. Selain itu, kekuatan dari kumpulan kami juga ialah kami telah berjumpa sendiri secara langsung dengan pensyarah, Dr. Fadzilah. Kami meminta pendapat beliau berkaitan dengan modul yang kami hasilkan dan memperbaiki modul sesuai dengan saranan Dr. agar modul ini menjadi lebih ringkas tetapi murid-murid dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan.

Tanpa kekurangan, tidak lengkap sesuatu program itu dijalankan. Terdapat beberapa kekurangan dan cabaran yang kami hadapai semasa menjalankan program BM B.E.S.T ini termasuklah pengurusan masa, pembahagian kumpulan murid, kawalan murid, dan pengetahuan sedia ada murid. Kesemua kekurangan dan cabaran ini telah pun dihuraikan dalam proses menjalankan program BM B.E.S.T ini. Melalui kekurangan dan cabaran ini, kami sekumpulan juga telah melakukan refleksi dengan

berbincang sesama sendiri untuk mencari langkah penyelesaian bagi mengatasi kekurangan dan cabaran ini pada masa hadapan.

Pada pandangan saya, BM B.E.S.T ini merupakan salah satu program yang telah memberikan pendedahan kepada guru bahasa Melayu tentang keadaan sekolah, cara bermain aktiviti di dalam bilik darjah, melihat karenah murid dan banyak lagi. Semua ini merangkumi persiapan kepada bakal guru bukan sahaja untuk latihan mengajar, malahan juga untuk menjadi seorang guru kelak. Melalui program ini, kami semua dilatih untuk mempelbagaikan aktiviti di dalam darjah agar murid-murid agar murid dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap topik-topik bahasa Melayu.

Nama : NURUL ZUHEINNA BINTI TAN TECK FUI
No matrik : 136485

Pada 8 November 2019, program Bm Best telah dijalankan di Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Gambir. Program ini merupakan program di bawah kursus PPG214 iaitu Kaedah Mengajar Bahasa Melayu 1. Program ini memberi peluang kepada bakal guru untuk mengadakan aktiviti bersama murid-murid. Hal ini juga sebagai persediaan kepada kami untuk berhadapan dengan murid-murid apabila mengajar di sekolah nanti. Terdapat beberapa persediaan dalam menjalankan program ini.

Beberapa minggu sebelum program ini berlangsung, murid-murid yang mengambil kursus ini diberi peluang untuk berbincang sesama ahli kumpulan mengenai aktiviti yang akan dijalankan di dalam program ini. Dr Fadzilah memberi kelonggaran kepada kami untuk berbincang mengenai perancangan aktiviti ini semasa kuliah PPG214. Ahli kumpulan saya iaitu Ibnu Sany dan Nurul Ain telah berbincang mengenai aktiviti yang akan kami jalankan. Selain mengadakan perbincangan secara bersemuka kami juga mengadakan perbincangan melalui 'whatsapp'. Setelah berbincang, kami telah bersepatat untuk mengajar prosa dari segi perwatakan, nilai dan pengajaran. Setelah Dr Fadzilah memberikan kelulusan untuk aktiviti kami, kami telah membeli barangan dan membuat persiapan untuk menghasilkan bahan bantu mengajar yang akan digunakan. Ahli kumpulan saya sangat banyak membantu dalam hal ini. Kami dengan sedaya upaya kami cuba untuk menghasilkan aktiviti yang memberi manfaat kepada murid-murid.

Semasa program Bm Best berlangsung, beberapa cabaran yang telah kami hadapi. Cabaran pertama yang dihadapi adalah semasa pembahagian kumpulan murid. Ketua bagi tutorial kami iaitu Irman telah membahagikan murid-murid kepada beberapa kumpulan dengan bilangan yang sama rata namun berlaku sedikit masalah apabila terdapat murid yang bertindak untuk memasuki kumpulan yang bukan ditetapkan oleh mereka. Hal ini menyebabkan bilangan murid dalam setiap kumpulan tidak sama rata. Namun begitu, kami tetap cuba untuk melibatkan semua murid dalam aktiviti yang kami telah rancang. Selain itu, kami juga menghadapi cabaran dari segi pengurusan masa. Hal ini demikian kerana, terdapat beberapa kumpulan yang tidak sempat untuk pergi ke semua stesen kerana masa yang tidak mencukupi. Seterusnya, semasa melakukan aktiviti tersebut kami juga menghadapi cabaran untuk menguruskan murid-murid. Hal ini demikian kerana, terdapat murid yang pasif dan

juga pelajar yang terlalu aktif. Namun dengan bantuan rakan-rakan saya, kami telah berjaya untuk melibatkan semua murid dalam aktiviti tersebut. Kami telah menggunakan pelbagai teknik dan cara pengurusan pelajar yang telah kami pelajari dalam kuliah-kuliah pengajaran sebelum ini. Walaupun kami menghadapi pelbagai cabaran namun semuanya masih berada dalam kawalan sehinggalah program ini selesai.

Pada pandangan saya, Program Bm Best ini sememangnya banyak membantu saya untuk menjadi seorang guru pada masa akan datang. Melalui program ini, saya terlatih untuk berfikir secara kreatif dan kritis terutamanya dalam merancang aktiviti yang bersesuaian dengan semua murid dan aktiviti tersebut dapat mereka aplikasikan sampai bila-bila. Seterusnya, saya juga lebih menghargai setiap sumbangan idea dan kerjasama yang telah diberikan oleh ahli kumpulan saya. Walaupun kadangkala terdapat perselisihan faham atau pertentangan idea, namun disebabkan sikap profesional dan nilai tolak ansur dalam ahli kumpulan saya, kami telah berjaya menghasilkan aktiviti yang sangat menarik. Malah bagi saya, saya sangat berpuas hati dengan aktiviti yang telah kami jalankan terutamanya setelah melihat refleksi daripada murid-murid bahawa kebanyakan daripada mereka berjaya mendapatkan objektif aktiviti tersebut. Saya juga telah pelajari cara untuk mengatur atau mengawal murid-murid. Saya telah mempraktikkan teknik-teknik pengajaran yang telah dipelajari dalam kursus pendidikan ini. Melalui program ini juga saya dapat melihat dan menilai prestasi saya dalam mengawal murid-murid. Terdapat juga perkara yang saya perlu baiki untuk masa akan datang.

Kesimpulannya, saya sangat bersyukur dan berterima kasih kepada Dr Fadzilah kerana telah memberikan peluang dan kepercayaan kepada kami untuk mengadakan aktiviti seperti ini. Sesungguhnya tidak dapat dinafikan program ini sedikit sebanyak membantu kami sebagai persediaan untuk menjadi guru di sekolah nanti.

Nama : NURUL AIN BINTI MAHAMAD YUSUFF

No matrik : 136475

Projek BM Best telah berlangsung pada hari Jumaat yang bertarikh 8 November 2019 yang bertempat di SMK Datuk Hj. Mohd. Nor Ahmad. Kami merupakan kumpulan yang kesembilan daripada sepuluh kumpulan. Ahli kumpulan saya terdiri daripada Ibnu Sany dan Nurul Zuheinna. Tema untuk projek BM Best kami ialah didik hibur. Aspek bahasa melayu yang telah digunakan ialah prosa moden dan tajuk untuk projek BM Best kami ialah 'Kenali Aku'. Kebanyakan murid yang turut serta dalam projek BM Best ini terdiri daripada murid Tingkatan Dua dan Tingkatan Tiga.

Secara jujurnya, kekuatan dan kelebihan kumpulan kami ini ialah di mana kami saling membantu dalam menyelesaikan sebarang tugas yang diberikan tanpa mengeluh. Kami juga mempunyai semangat setia kawan yang kuat dan saling memahami antara satu sama lain, jadi ia sangat membantu saya untuk memberikan yang terbaik dalam gerak kerja projek kami. Sejajurnya, dengan adanya Ibnu Sany dan Nurul Zuheinna, semuanya menjadi mudah. Mereka banyak membantu saya dalam hal ini kerana minggu tersebut saya dalam keadaan tidak sihat. Kelebihan projek BM Best ini dilakukan ialah dapat mencungkil idea-idea bakal pendidik untuk menghasilkan satu aktiviti yang sangat menarik dan penuh dengan pengisian input yang berguna. Melalui program ini juga, saya dapat melihat pelbagai karenah murid-murid dan pentingnya sifat sabar dalam diri setiap pendidik untuk mendidik mereka. Objektif pembelajaran yang kami hasilkan juga tercapai disebabkan sikap kerjasama yang ada di dalam diri setiap murid tersebut. Mereka sangat bekerjasama dan bersemangat dalam menyiapkan aktiviti yang kami adakan.

Walau bagaimanapun, terdapat juga kelemahan yang dihadapi. Disebabkan kesuntukan masa, kami terpaksa mengubah rancangan yang asal. Tetapi, tidak menjadi masalah kerana rancangan yang terakhir ini juga memberi output yang besar kepada murid-murid tersebut. Kemudian, ABM kami yang agak kecil menyukarkan pelajar untuk menampal hasil kerja mereka. 'Sticky notes' yang digunakan juga tidak sesuai untuk ditampal di kadbod hitam tersebut. Sepatutnya, kami perlu sediakan 3 kadbod hitam yang besar untuk menampal situasi, nilai dan pengajaran. Disebabkan keadaan kelas yang agak padat dan dipenuhi dengan meja, ia menyukarkan pergerakan murid-murid untuk pergi menampal hasil kerja mereka di kadbod hitam. Pergerakan mereka akan terbatas. Jika aktiviti ini dibuat di kawasan yang lapang, ia

berkemungkinan menyebabkan murid berasa lebih seronok. Jadi, apa yang boleh diperbaiki adalah dari segi saiz kadbod hitam. Kami perlu menggunakan kadbod hitam yang agak besar dan kadbod tersebut perlu ditampalkan di dinding supaya murid-murid lebih senang untuk menampal hasil kerja mereka.

Secara kesimpulannya, projek BM Best ini telah membuka minda saya dan ahli kumpulan untuk mencipta satu aktiviti yang mampu diguna pakai oleh bakal pendidik Bahasa Melayu kelak. Melalui projek BM Best ini, kami dapat mencari pengalaman dan cabaran baru dalam menyiapkan diri sebagai seorang guru yang serba boleh pada masa akan datang. Projek ini merupakan langkah awal kepada pelajar PPG 214 dalam mendalami pelbagai kemahiran pengajaran Bahasa Melayu dan segala kemahiran yang dipelajari dapat diaplikasikan ketika Latihan Mengajar kelak. Anggaph kelemahan itu sebagai cabaran. Bina kemahiran intrapersonal dan interpersonal dalam sendiri masing-masing agar mampu menjadi insan yang berbakti kepada keluarga, anak bangsa, masyarakat, dan negara.

Sekian, terima kasih.