



PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU (PPG)
MOD PENDIDIKAN JARAK JAUH

IJAZAH SARJANA MUDA PERGURUAN DENGAN KEPUJIAN

MODUL MURID DAN ALAM BELAJAR
EDU 3103



**INSTITUT PENDIDIKAN GURU
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
ARAS 1, ENTERPRISE BUILDING 3,
BLOK 2200, PERSIARAN APEC,
CYBER 6, 63000 CYBERJAYA**

Berkuat kuasa pada Jun 2011

MODUL PEMBELAJARAN INI DIEDARKAN UNTUK KEGUNAAN PELAJAR-PELAJAR YANG BERDAFTAR DENGAN INSTITUT PENDIDIKAN GURU, KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA BAGI MENGIKUTI PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU (PPG) IJAZAH SARJANA MUDA PERGURUAN.

MODUL PEMBELAJARAN INI HANYA DIGUNAKAN SEBAGAI BAHAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAGI PROGRAM-PROGRAM TERSEBUT.

Cetakan Jun 2011
Institut Pendidikan Guru
Kementerian Pelajaran Malaysia

PANDUAN PELAJAR

PENGENALAN

Modul pembelajaran ini disediakan untuk membantu anda menguruskan pembelajaran anda agar anda boleh belajar dengan lebih berkesan. Anda mungkin kembali semula untuk belajar secara formal selepas beberapa tahun meninggalkannya. Anda juga mungkin tidak biasa dengan mod pembelajaran arah sendiri ini. Modul pembelajaran ini memberi peluang kepada anda untuk menguruskan corak pembelajaran, sumber-sumber pembelajaran, dan masa anda.

PEMBELAJARAN ARAH KENDIRI

Pembelajaran arah sendiri memerlukan anda membuat keputusan tentang pembelajaran anda. Anda perlu memahami corak dan gaya pembelajaran anda. Adalah lebih berkesan jika anda menentukan sasaran pembelajaran sendiri dan aras pencapaian anda. Dengan cara begini anda akan dapat melalui kursus ini dengan mudah. Memohon bantuan apabila diperlukan hendaklah dipertimbangkan sebagai peluang baru untuk pembelajaran dan ia bukannya tanda kelemahan diri.

SASARAN KURSUS

Pelajar Sarjana Muda Perguruan dengan Kepujian yang mendaftar dengan Institut Pendidikan Guru, Kementerian Pelajaran Malaysia (IPG KPM) di bawah Program Pensiswazahan Guru (PPG).

JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (JPP)

Berdasarkan standard IPG KPM yang memerlukan pelajar mengumpulkan 40 jam pembelajaran bagi setiap jam kredit. Anggaran peruntukan jam pembelajaran adalah seperti dalam Jadual 1:

Aktiviti-aktiviti Pembelajaran	Aghian Jam pembelajaran Mengikut Kredit Kursus					
	3 Kredit		2 Kredit		1 Kredit	
	Tanpa Amali (3+0)	Ada Amali (2+1) (1+2) (0+3)	Tanpa Amali (2+0)	Ada Amali (1+1) (0+2)	Tanpa Amali (1+0)	Ada Amali (0+1)
Membaca modul pembelajaran dan menyiapkan latihan / tugas terarah / amali	70	60	70	62	70	65
Menghadiri kelas interaksi bersemuka (5 kali)	10	10	5	5	5	5
Latihan Amali*	-	10	-	8	-	5
Perbincangan Atas Talian	7½	7½	5½	5½	5½	5½
Kerja Kursus	20	20	20	20	15	15
Ulangkaji	10	10	10	10	5	5
Amali/Peperiksaan	2½	2½	2½	2½	2½	2½
Jumlah Jam Pembelajaran	120		80		40	

* Latihan amali akan dijalankan pada hari Ahad atau melalui kursus intensif.

SUSUNAN TAJUK MODUL

Modul ini ditulis dalam susunan **tajuk**. Jangka masa untuk melalui sesuatu tajuk bergantung kepada gaya pembelajaran dan sasaran pembelajaran sendiri anda. **Latihan-latihan** disediakan dalam setiap tajuk untuk membantu anda mengingat semula apa yang anda telah pelajari atau membuatkan anda memikirkan tentang apa yang anda telah baca. Ada di antara latihan ini mempunyai cadangan jawapan. Bagi latihan-latihan yang tiada mempunyai cadangan jawapan adalah lebih membantu jika anda berbincang dengan orang lain seperti rakan anda atau menyediakan sesuatu nota untuk dibincangkan semasa sesi tutorial. Anda boleh berbincang dengan pensyarah, tutor atau rakan anda melalui email jika terdapat masalah berhubung dengan modul ini.

IKON

Anda akan mendapati bahawa **ikon** digunakan untuk menarik perhatian anda agar pada sekali imbas anda akan tahu apa yang harus dibuat.

PEPERIKSAAN DAN PENTAKSIRAN

Anda juga diperlukan untuk menduduki **peperiksaan bertulis** pada akhir kursus. Tarikh dan masa peperiksaan akan diberitahu apabila anda mendaftar. Peperiksaan bertulis ini akan dilaksanakan di tempat yang akan dikenal pasti.

Soalan peperiksaan akan meliputi semua tajuk dalam modul pembelajaran dan juga perbincangan

Tip untuk membantu anda melalui kursus ini.

1. Cari sudut pembelajaran yang sunyi agar anda boleh meletakkan buku dan diri anda untuk belajar. Buat perkara yang sama apabila anda pergi ke perpustakaan.
2. Peruntukkan satu masa setiap hari untuk memulakan dan mengakhiri pembelajaran anda. Patuhi waktu yang diperuntukkan itu. Setelah membaca modul ini teruskan membaca buku-buku dan bahan-bahan rujukan lain yang dicadangkan.
3. Luangkan sebanyak masa yang mungkin untuk tugas tanpa mengira sasaran pembelajaran anda.
4. Semak dan ulangkaji pembacaan anda. Ambil masa untuk memahami pembacaan anda.
5. Rujuk sumber-sumber lain daripada apa yang telah diberikan kepada anda. Teliti maklumat yang diterima.
6. Mulakan dengan sistem fail agar anda tahu di mana anda menyimpan bahan-bahan yang bermakna.
7. Cari kawan yang boleh membantu pembelajaran anda.

KANDUNGAN

MUKA SURAT

Falsafah Pendidikan Kebangsaan

Falsafah Pendidikan Guru

Panduan Pelajar

Pengenalan

Tajuk Pembelajaran

Tajuk 1 xxxxxxxxxxxx

1.0 Sipnosis

1.1 Hasil Pembelajaran

1.2 Kerangka Tajuk

.....

.....

Tajuk 1 xxxxxxxxxxxx

2.0 Sipnosis

2.1 Hasil Pembelajaran

2.2 Kerangka Tajuk

.....

.....

Bibliografi

Panel Penulis Modul

Ikon Modul

PANDUAN PELAJAR

PENGENALAN

Modul pembelajaran ini disediakan untuk membantu anda menguruskan pembelajaran anda agar anda boleh belajar dengan lebih berkesan. Anda mungkin kembali semula untuk belajar secara formal selepas beberapa tahun meninggalkannya. Anda juga mungkin tidak biasa dengan mod pembelajaran arah sendiri ini. Modul pembelajaran ini memberi peluang kepada anda untuk menguruskan corak pembelajaran, sumber-sumber pembelajaran, dan masa anda.

PEMBELAJARAN ARAH KENDIRI

Pembelajaran arah sendiri memerlukan anda membuat keputusan tentang pembelajaran anda. Anda perlu memahami corak dan gaya pembelajaran anda. Adalah lebih berkesan jika anda menentukan sasaran pembelajaran sendiri dan aras pencapaian anda. Dengan cara begini anda akan dapat melalui kursus ini dengan mudah. Memohon bantuan apabila diperlukan hendaklah dipertimbangkan sebagai peluang baru untuk pembelajaran dan ia bukannya tanda kelemahan diri.

SASARAN KURSUS

Pelajar Sarjana Muda Perguruan dengan Kepujian yang mendaftar dengan Institut Pendidikan Guru, Kementerian Pelajaran Malaysia (IPG KPM) di bawah Program Pensiswazahan Guru (PPG).

JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (JPP)

Berdasarkan standard IPG KPM yang memerlukan pelajar mengumpulkan 40 jam pembelajaran bagi setiap jam kredit. Anggaran peruntukan jam pembelajaran adalah seperti dalam Jadual 1:

Aktiviti-aktiviti Pembelajaran	Aghian Jam pembelajaran Mengikut Kredit Kursus					
	3 Kredit		2 Kredit		1 Kredit	
	Tanpa Amali (3+0)	Ada Amali (2+1) (1+2) (0+3)	Tanpa Amali (2+0)	Ada Amali (1+1) (0+2)	Tanpa Amali (1+0)	Ada Amali (0+1)
Membaca modul pembelajaran dan menyiapkan latihan / tugas terarah / amali	70	60	70	62	70	65
Menghadiri kelas interaksi bersemuka (5 kali)	10	10	5	5	5	5
Latihan Amali*	-	10	-	8	-	5
Perbincangan Atas Talian	7½	7½	5½	5½	5½	5½
Kerja Kursus	20	20	20	20	15	15
Ulangkaji	10	10	10	10	5	5
Amali/Peperiksaan	2½	2½	2½	2½	2½	2½
Jumlah Jam Pembelajaran	120		80		40	

* Latihan amali akan dijalankan pada hari Ahad atau melalui kursus intensif.

SUSUNAN TAJUK MODUL

Modul ini ditulis dalam susunan **tajuk**. Jangka masa untuk melalui sesuatu tajuk bergantung kepada gaya pembelajaran dan sasaran pembelajaran sendiri anda. **Latihan-latihan** disediakan dalam setiap tajuk untuk membantu anda mengingat semula apa yang anda telah pelajari atau membuatkan anda memikirkan tentang apa yang anda telah baca. Ada di antara latihan ini mempunyai cadangan jawapan. Bagi latihan-latihan yang tiada mempunyai cadangan jawapan adalah lebih membantu jika anda berbincang dengan orang lain seperti rakan anda atau menyediakan sesuatu nota untuk dibincangkan semasa sesi tutorial. Anda boleh berbincang dengan pensyarah, tutor atau rakan anda melalui email jika terdapat masalah berhubung dengan modul ini.

IKON

Anda akan mendapati bahawa **ikon** digunakan untuk menarik perhatian anda agar pada sekali imbas anda akan tahu apa yang harus dibuat.

PEPERIKSAAN DAN PENTAKSIRAN

Anda juga diperlukan untuk menduduki **peperiksaan bertulis** pada akhir kursus. Tarikh dan masa peperiksaan akan diberitahu apabila anda mendaftar. Peperiksaan bertulis ini akan dilaksanakan di tempat yang akan dikenal pasti.

Soalan peperiksaan akan meliputi semua tajuk dalam modul pembelajaran dan juga perbincangan

Tip untuk membantu anda melalui kursus ini.

1. Cari sudut pembelajaran yang sunyi agar anda boleh meletakkan buku dan diri anda untuk belajar. Buat perkara yang sama apabila anda pergi ke perpustakaan.
2. Peruntukkan satu masa setiap hari untuk memulakan dan mengakhiri pembelajaran anda. Patuhi waktu yang diperuntukkan itu. Setelah membaca modul ini teruskan membaca buku-buku dan bahan-bahan rujukan lain yang dicadangkan.
3. Luangkan sebanyak masa yang mungkin untuk tugas tanpa mengira sasaran pembelajaran anda.
4. Semak dan ulangkaji pembacaan anda. Ambil masa untuk memahami pembacaan anda.
5. Rujuk sumber-sumber lain daripada apa yang telah diberikan kepada anda. Teliti maklumat yang diterima.
6. Mulakan dengan sistem fail agar anda tahu di mana anda menyimpan bahan-bahan yang bermakna.
7. Cari kawan yang boleh membantu pembelajaran anda.

	<p>Teori Kognitif dan Konstruktivis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implikasi teori pembelajaran terhadap pengajaran-pembelajaran • Implikasi teori pembelajaran terhadap pengajaran-pembelajaran kanak-kanak berkeperluan khas. <p>Teori Pembelajaran Sosial dan Humanistik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implikasi teori pembelajaran terhadap pengajaran-pembelajaran • Implikasi teori pembelajaran terhadap pengajaran-pembelajaran kanak-kanak berkeperluan khas. 		6 jam
			6 jam
3	<p>Model-model Pengajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model Pemprosesan Maklumat • Model Behaviouris • Model Sosial • Model Personal <p>Implikasi SETIAP MODEL terhadap pengajaran dan pembelajaran</p> <p>Strategi, Kaedah & Teknik Pengajaran</p> <p>Definisi, jenis dan prinsip pendekatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Induktif • Deduktif • Integratif • Eklektik • Tematik <p>Definisi, jenis dan prinsip strategi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemusatan guru • Pemusatan murid • Berasaskan bahan • Berasaskan tugas/aktiviti 	2 jam	10 jam
			6 jam
			6 jam

	<p>Definisi, jenis dan prinsip kaedah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumbangsan • Bercerita • Perbincangan • Demonstrasi • Penyelesaian masalah(TOC) <p>Pendekatan, strategi, kaedah & teknik pengajaran berdasarkan model pengajaran Pedagogi Bestari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen Bestari • Kemahiran Generik 		3 jam
4	<p>i. Perbezaan Individu & Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi & Aspek-aspek perbezaan individu <p>ii. Motivasi Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi & Jenis Motivasi <p>Pendekatan motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Behaviorisme • Humanistik • Kognitif • Sosio-budaya <p>iii. Pembentukan Persekitaran Pembelajaran yang Kondusif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merekabentuk pelan persekitaran pembelajaran yang kondusif 	2 jam	4 jam 4 jam 4 jam
5	ULANGKAJI	2 jam	
	Jumlah Jam Interaksi	10 jam	70 jam

PENGENALAN

Pelajar akan didedahkan dengan pengetahuan mengenai konsep alam belajar murid; pelbagai teori pembelajaran; implikasi faktor perbezaan individu, motivasi, gaya pembelajaran terhadap pemilihan dan pengaplikasian pendekatan dan strategi pengajaran pembelajaran.

Di samping interaksi dengan pensyarah pada masa cuti, anda boleh menggunakan panduan pembelajaran ini untuk memperkukuhkan pengetahuan dan kemahiran anda dalam beberapa tajuk (Tajuk 1 – 7). Harap anda mendapat pengalaman belajar yang menarik dan mencabar.

HASIL PEMBELAJARAN

- (1) Menjelaskan konsep alam belajar dan pengajaran-pembelajaran
- (2) Menjelaskan kepentingan alam belajar dalam perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak.
- (3) Menghuraikan teori-teori pembelajaran utama dan implikasi terhadap pengajaran dan pembelajaran.
- (4) Memilih dan mengaplikasi pendekatan serta strategi pengajaran pembelajaran yang sesuai berdasarkan teori pembelajaran
- (5) Mengaplikasi pengetahuan tentang perbezaan individu, gaya pembelajaran dan motivasi dalam pengajaran dan pembelajaran.
- (6) Mewujudkan persekitaran pembelajaran yang kondusif.

RANGKA ISI PELAJARAN

Kursus ini terbahagi kepada 7 tajuk utama. Setiap tajuk dipecahkan kepada beberapa subtopik kecil yang mengandungi latihan-latihan yang berkaitan mengikut kesesuaian. Tajuk-tajuk utama diberi peruntukan masa seperti berikut:

Murid dan Alam Belajar

TAJUK	JAM INTERAKSI
1. Alam Belajar	6 jam
2. Konsep Pengajaran & Pembelajaran	3 jam
3. Teori-Teori Pembelajaran	18 jam
4. Model, Pendekatan, Strategi dan Kaedah Pengajaran	31 jam
5. Perbezaan Individu dan Pembelajaran	4 jam
6. Motivasi dan Pembelajaran	4 jam
7. Pembentukan Persekitaran Pembelajaran yang kondusif	4 jam

KEPERLUAN KURSUS DAN BAHAN SOKONGAN

Setiap tajuk mengandungi **nota ringkas** dan **tugasan terarah** yang perlu disempurnakan oleh pelajar dan dimasukkan ke dalam portfolio pembelajaran untuk dinilai. Tugasan-tugasan yang disediakan membantu pelajar menguasai pengetahuan kandungan dan seterusnya mengaplikasikannya dalam aktiviti pengajaran pembelajaran di dalam bilik darjah.

Pelajar juga disarankan untuk mengaplikasikan strategi pembelajaran terkini dengan **mengintegrasikan kemahiran belajar, kemahiran berfikir, kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi, dan kemahiran mentaksir dan menilai** yang merupakan kemahiran-kemahiran yang ditekankan dalam abad ke 21. Strategi pembelajaran di atas boleh dilaksanakan secara sendiri dan juga secara koperatif dengan rakan sekerja.

Untuk membantu pelajar menguruskan aktiviti pembelajaran, **senarai rujukan** dicadangkan di dalam setiap tajuk panduan pembelajaran. Rujukan lain yang berkaitan boleh digunakan terutama **rujukan secara internet iaitu URL yang disertakan pada setiap tajuk pembelajaran**. Pelajar juga perlu merujuk pensyarah melalui **e-mail** untuk mendapatkan bimbingan dan penjelasan.

Aktiviti dan latihan yang disertakan pada setiap tajuk pembelajaran perlu dilakukan oleh pelajar bagi mencapai hasil pembelajaran berkesan.

Beberapa tips yang boleh digunakan oleh pelajar untuk menguruskan pembelajaran sendiri dengan menggunakan Panduan Pembelajaran yang disediakan:

- i. Pelajar perlu memahami Hasil Pembelajaran yang hendak dicapai untuk setiap kursus.
- ii. Pelajar diminta memahami konsep, istilah dan definisi berkaitan sesuatu tajuk kursus secara kontekstual dan bukan hanya sekadar menghafal.
- iii. Konsep belajar yang perlu difahami dan dihayati oleh pelajar merangkumi aktiviti mengakses maklumat, mengumpul maklumat, memproses maklumat dan mengapikasi maklumat.
- iv. Pelajar dinasihatkan merujuk pelbagai sumber maklumat iaitu pada pensyarah, bahan rujukan, dan rakan sekerja, pengalaman profesional dan juga sumber internet.
- v. Pelajar disarankan untuk menyediakan rancangan pengajaran dan

pembelajaran dalam bentuk pakej untuk digunakan sepanjang 1 tahun pengajian.

vi. Pengetahuan kandungan dan pedagogi sentiasa dinamik dan bertambah. Oleh itu, pelajar disarankan untuk membuat rujukan maklumat dengan menggunakan kemudahan ICT.

vii. Pengetahuan semula jadi dan pengalaman profesional yang sedia ada pada pelajar adalah kekuatan yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar untuk membuat banding beza dan mengaplikasikan sebagai amalan di bilik darjah.

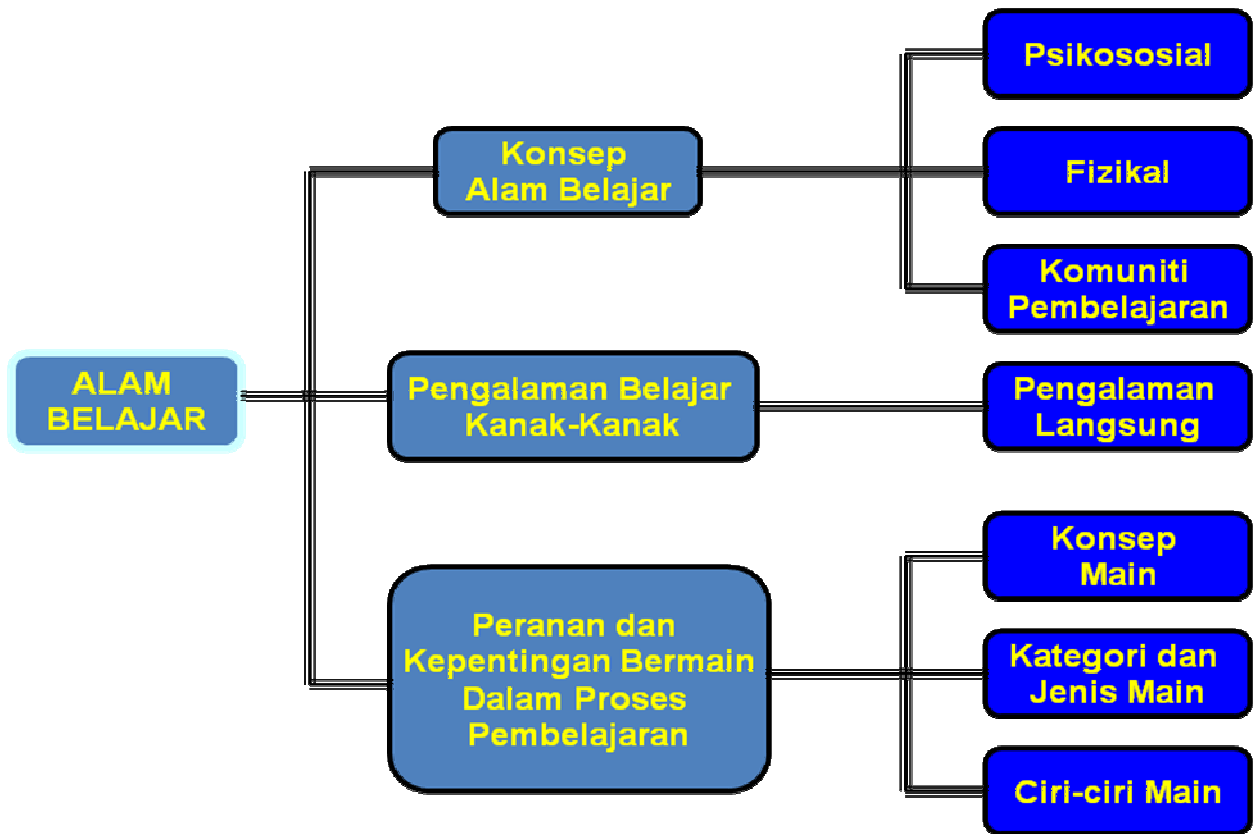
TAJUK 1**ALAM BELAJAR****Sinopsis**

Bab ini menjelaskan konsep alam belajar dari segi psikososial, fizikal dan komuniti pembelajaran. Bab ini juga menghuraikan pengalaman langsung pembelajaran kanak-kanak dan membincangkan konsep main dan kepentingan bermain dalam proses pembelajaran. Peranan main dalam proses pembelajaran adalah sangat penting. Tidak dapat dinafikan bahawa kanak-kanak belajar melalui proses bermain. Main boleh dikategorikan kepada permainan sosial dan permainan kognitif. Main ialah asas yang kukuh kepada pembelajaran bahasa, berfikir secara logik dan kreatif serta mematuhi peraturan dan cara hidup. Guru wajar memanfaatkan proses main untuk menghasilkan pembelajaran yang berkesan. Perancangan yang rapi amat diperlukan untuk mendapatkan kesan yang baik. Ciri-ciri main selaras dengan ciri-ciri pembelajaran berkesan yang merangkumi aspek-aspek penglibatan aktif, motivasi intrinsik, bebas untuk memilih, menyeronokkan, proses penyesuaian, penerokaan dan simulasi. Kesimpulannya, alam belajar merupakan suasana belajar yang dapat merangsang minat belajar kanak-kanak dalam mencapai matlamat perubahan tingkah laku.

Hasil Pembelajaran

1. Menerangkan konsep alam belajar.
2. Menghuraikan elemen-elemen fizikal, psikososial dalam mewujudkan persekitaran yang kondusif.
3. Menjelaskan konsep main dalam proses pembelajaran kanak-kanak.
4. Menerangkan peranan dan kepentingan bermain dalam proses pembelajaran.
5. Menghubungkan pengalaman belajar kanak-kanak dengan konsep pengalaman langsung

KERANGKA TAJUK



Rajah 1.1: Kerangka Tajuk Alam Belajar

KONSEP ALAM BELAJAR

Soalan-soalan untuk direnung bersama....

- Pada pandangan anda, apakah aspek-aspek dalam alam belajar yang mempengaruhi perkembangan seorang pembelajar dari segi fizikal, emosi, intelek dan rohani?
- Antara aspek-aspek yang telah anda kenalpasti, manakah yang paling penting dan kritikal sekali? Mengapa?

Alam belajar dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan atau suasana belajar yang dapat merangsang minat belajar kanak-kanak dalam mencapai matlamat perubahan tingkah laku ke arah yang positif dan daripada tidak tahu kepada tahu.

ALAM FIZIKAL

Fizikal boleh diibaratkan sebagai 'guru yang kedua' bagi seseorang pelajar dalam bilik darjah. Alam fizikal banyak mencerminkan gaya pengajaran seorang guru di bilik darjah. Susunan kerusi dan meja, pokok-pokok dalam pasu, gambar-gambar pemandangan, papan kenyataan, hasil kerja pelajar akan mewujudkan satu keadaan yang kondusif untuk seseorang pelajar. Penyusunan meja kerusi pelajar sebagai gaya auditorium, gaya bersemuka, gaya off-set, gaya seminar dan gaya kluster akan membantu pelajar untuk meningkatkan pelajaran mereka.

Lima susunan bilik darjah yang biasa digunakan oleh guru:

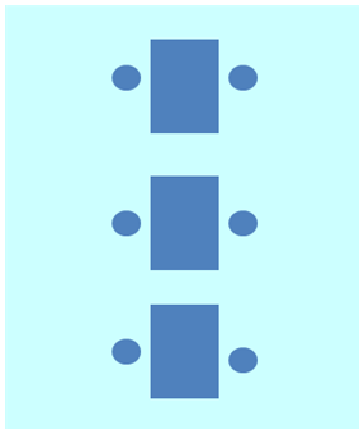
a. Gaya Auditorium

Gaya tradisional di mana murid-murid duduk mengadap guru.



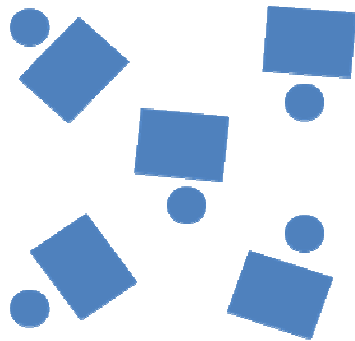
b. Gaya bersemuka

Murid-murid duduk mengadap satu sama lain.



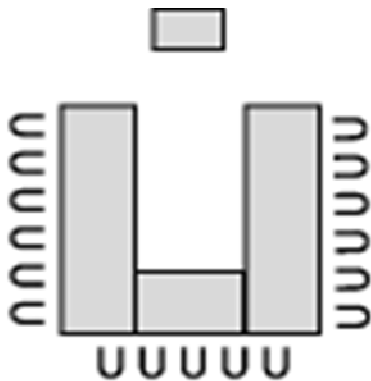
c. Gaya 'off-set'

Tiga atau empat orang murid-murid duduk pada meja tetapi tidak mengadap sesama mereka.



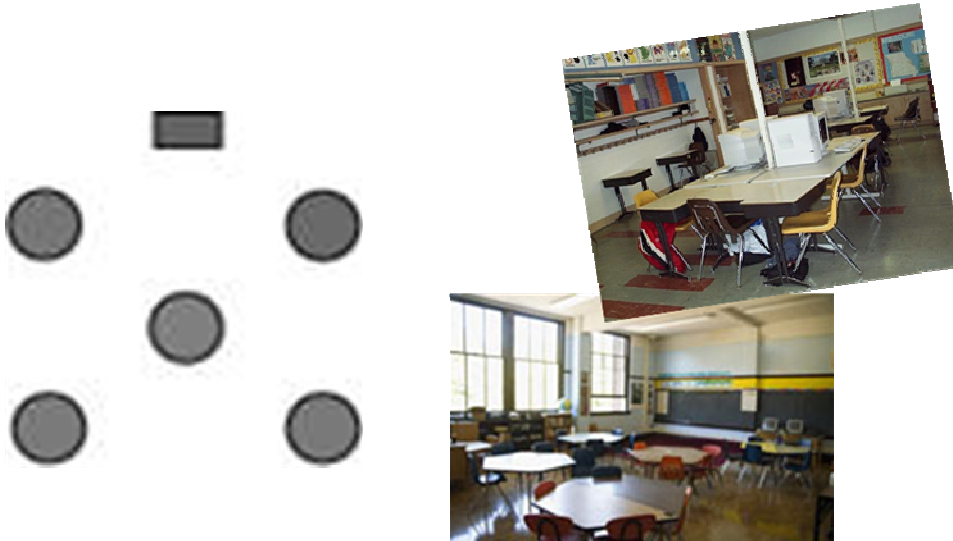
d. Gaya Seminar

Kumpulan murid-murid yang terdiri daripada 10 atau lebih orang duduk dalam bulanan, segiempat sama atau berbentuk-U.



e. Gaya Kluster/ Berkelompok

Kumpulan murid-murid yang terdiri daripada 4 – 8 orang duduk dalam kumpulan yang dekat dan rapat.



Cuba anda renungkan soalan berikut: Adakah sesebuah bilik darjah hanya terdiri daripada meja dan kerusi sahaja? Sebuah bilik darjah bukan hanya terdiri daripada meja dan kerusi sahaja tetapi perlu mengambilkira aksesori-aksesori untuk “sentuhan peribadi” (*personal touch*) seperti;

- pokok-pokok pasu
- gambar-gambar
- papan-papan kenyataan
 - poster / carta pendidikan
 - hal-ehwal umum
 - kata-kata hikmah
 - sudut bacaan
 - jadual-jadual : waktu / bertugas / dan lain-lain.

Psikososial

Faktor psikososial seperti nada suara yang sesuai, suasana yang kondusif, tingkah laku yang diterima dan saling berbudi bahasa akan membantu seorang pelajar dalam aspek keselamatan dan keselesaan mereka dalam persekitaran sekolah. Seorang guru yang prihatin terhadap kebajikan pelajar dan mudah didampingi, beramah tamah, cekap, berkeyakinan diri dan mengambil berat tentang keselamatan dan keselesaan pelajar akan memenuhi keperluan-keperluan psikososial murid-murid yang diajar.

1. FAKTOR PSIKOSOSIAL



Rajah 1. 2: Faktor Psikososial

KOMUNITI PEMBELAJARAN

Konsep kedua alam belajar yang penting dalam pembentukan murid berkaitan dengan komuniti pembelajaran. Biasakah anda dengar istilah 'sekolah sebagai komuniti pembelajaran'? Apakah yang anda faham dengan konsep tersebut?

Komuniti pembelajaran merujuk kepada sekumpulan manusia yang belajar bersama-sama dalam satu persekitaran yang selamat lagi menggalakkan dengan adanya dialog, maklumbalas, refleksi dan penurunan kuasa.

Ciri-ciri satu komuniti pembelajaran;

- Kolaborasi sesama murid melalui pembelajaran koperatif;
- Penglibatan murid-murid dalam pembelajaran koperatif bersama rakan sebaya mereka;
- Sumber jaringan sokongan akademik dan sosial;
- Fokus kepada pembinaan pengetahuan dan hasil pembelajaran.

Bilik darjah sebagai komuniti pembelajaran berpegang pada prinsip-prinsip ;

- Tanggungjawab ke atas pengetahuan dan kawalan terhadap ilmu yang akan diperoleh diperkongsikan bersama;
- Pembelajaran menitikberatkan pemahaman;
- Kolaborasi antara murid-murid dengan guru bagi memikirkan alternatif penyelesaian masalah;
- Guru menggunakan insentif ekstrinsik untuk mendorong mereka;

- Perbezaan antara individu dialu-alukan untuk memaksimumkan sumbangan setiap murid dalam proses P&P;

Murid-murid belajar sesama mereka dalam suasana pembelajaran yang kondusif

Perlaksanaan komuniti pembelajaran melibatkan

kedua-dua pihak;

- pihak sekolah
- semua warga sekolah

Teori Ekologi Bronfenbrenner

Teori Ekologi Bronfenbrenner menjelaskan pengaruh sosiobudaya persekitaran terhadap perkembangan dan pembelajaran individu. Elemen-elemen dalam setiap sistem dalam model Bronfenbrenner ialah seperti berikut:

1. Mikrosistem.

Persekitaran yang terdekat dimana kanak-kanak mempunyai interaksi secara langsung dan menghabiskan paling banyak masa. Contoh ibubapa, adik beradik, rakan-rakan, jiran dan guru.

2. Mesosistem.

Perhubungan antara mikrosistem. Apa yang berlaku dalam satu mesosistem boleh mempengaruhi interaksi dengan mikrosistem yang lain. Misalnya keadaan

rumah boleh mempengaruhi tingkah laku individu di sekolah. Contoh rumah-sekolah, rumah jiran, sekolah-jiran.

3. Ekosistem.

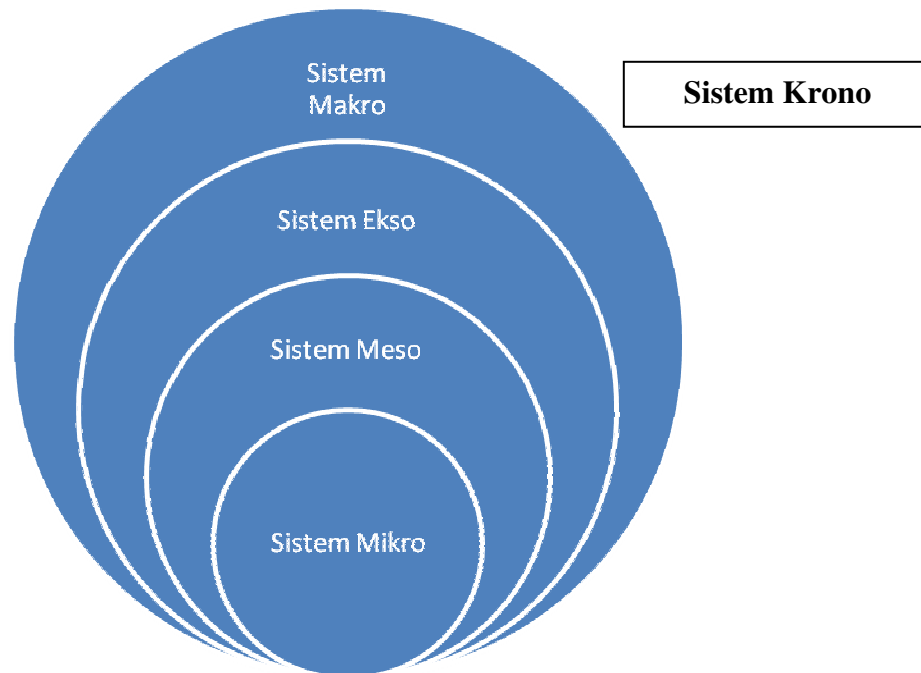
Pengalaman dengan persekitaran yang tidak melibatkan murid secara langsung tetapi keputusan yang diambil dalam persekitaran tersebut memberi kesan kepada kanak-kanak dan dewasa yang terlibat dengan kanak-kanak tersebut. Contoh sekolah-pasar raya, kaedah pengurusan, kemudahan dan peraturan-peraturan yang dikuatkuasakan oleh tempat membeli belah secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan sosial kanak-kanak tersebut.

4. Makrosistem.

Perkembangan individu dipengaruhi oleh norma-norma, nilai-nilai dan amalan masyarakat. Misalnya dalam sesetengah masyarakat peranan jantina dititik beratkan (Santrock 2008). Di sesetengah Negara, kaum lelaki diberi peranan yang lebih dominan dimana mereka diberi peluang pelajaran dan pekerjaan-pekerjaan yang penting.

5. Kronosistem.

Perubahan keadaan dalam sesuatu tempat masa. Misalnya kanak-kanak hari ini lebih berfokus kepada permainan komputer jika dibandingkan dengan kanak-kanak dua atau tiga puluh tahun dahulu yang lebih gemar bermain di persekitaran rumah.



Rajah 1.3: Teori Sistem Ekologikal Bronfenbrenner

Interaksi elemen-elemen dalam 5 sistem ekologi Teori Ekologi Bronfenbrenner boleh mempengaruhi perkembangan dan pembelajaran murid. Apakah implikasi teori ini kepada anda sebagai seorang guru?

Implikasi Sistem Teori Ekologi Bronfenbrenner kepada guru.

Persekitaran banyak mempengaruhi tingkah laku dan perkembangan intelek dan rohani seorang pelajar. Persekitaran yang membina dan positif akan membantu pelajar mencapai kecemerlangan dalam akademik manakala persekitaran yang tidak sesuai atau negatif akan membantutkan segala usaha yang diambil oleh pelajar tersebut. Persekitaran yang diwarisi oleh seorang pelajar akan membentuk

tingkah laku yang akan mencorakkan perkembangan akademik dan sahsiah. Oleh yang demikian persekitaran boleh mempengaruhi perkembangan dan pembelajaran murid secara mutlak.

PERANAN DAN KEPENTINGAN MAIN DALAM PEMBELAJARAN

MURID-MURID

Konsep dan Peranan Main

Konsep main boleh dijelaskan sebagai “tingkah laku dinamik, aktif dan konstruktif yang telah disebatkan dalam diri kanak-kanak. Ia merupakan satu keperluan dalam alam kanak-kanak, dari peringkat bayi sehingga peringkat remaja” (Brewer, 2001, m.s 144)

Sudah tentu anda masih ingat pengalaman bermain semasa anda di bangku sekolah. Pengalaman tersebut masih meninggalkan perasaan kegembiraan, kebebasan dan emosi yang menenangkan jiwa. Sebenarnya dari perseptif psikologi, kesemua perasaan ini member kesediaan kognitif kepada individu tersebut untuk belajar pada tahap optimum. Maka sebagai pendidik, kita harus bawa keseronokan ini dalam bilik darjah.

Bermain merupakan aktiviti di dalam kehidupan seharian kanak-kanak. Melalui bermain, kanak-kanak belajar berkenaan diri sendiri dan hubungan dengan alam persekitarannya. Main adalah proses di mana pembelajaran berlaku, main ialah tugas belajar kanak-kanak. Oleh yang demikian, ibu-bapa, orang dewasa dan guru perlu meahami perana dan kepentingan main dalam proses pembelajaran kanak-kanak di sekolah rendah. Tanpa pengetahuan dan kefahaman tentang konsep ini, main dianggap tidak mendatangkan faedah dan hanya membuang masa dan tenaga sahaja.

Pengalaman Langsung Melalui Bermain

Cara pembelajaran terbaik untuk kanak-kanak belajar tentang dunia mereka adalah melalui pengalaman langsung. Ibu bapa tidak akan berkata, “Jangan tengok labah-labah ini, baca buku tentang labah-labah.”

Seseorang akan memahami apa yang diperkatakan oleh orang lain berdasarkan pengalaman mereka. Kanak-kanak mungkin mempunyai pengalaman langsung yang terhad, guru dan ibu bapa harus mengatur peluang untuk kanak-kanak mengalaminya. Oleh itu proses pembelajaran adalah lebih berkesan bagi kanak-kanak yang masih dalam peringkat perkembangan Operasi Konkrit (7-12 tahun) untuk mengalami persekitaran pembelajaran yang berunsurkan *hands-on*, penglibatan dan eksperimental. Pengalaman langsung yang paling asas dan semula jadi ialah bermain.

- Contoh-contoh pengalaman langsung yang boleh diimplementasikan merentasi topik dan bahantara yang berbeza-beza ialah;
 - projek pembelajaran berkumpulan;
 - pendidikan luar;
 - kerja lapangan;
 - amali;
 - lawatan sambil belajar;
 - drama, dll.



[Rujukan:<http://www.timesofmalta.com/articles/view/20101103/local/children-get-first-hand-experience-of-traffic-control>]

AKTIVITI

Senaraikan tiga peranan main yang signifikan dalam proses pembelajaran.

- I. _____
- II. _____
- III. _____

KEPENTINGAN MAIN DALAM PROSES PEMBELAJARAN KANAK-KANAK

Mengapa bermain?

Mengikut Piaget (1962), kanak-kanak memerlukan aktiviti bermain kerana:

1. Main memberikan peluang kepada kanak-kanak meluahkan idea, perasaan dan emosi
2. Main dapat mewujudkan perasaan tenang dan menghiburkan hati
3. Main menyediakan saluran untuk kanak-kanak menggunakan tenaga yang berlebihan
4. Main membolehkan kanak-kanak menyediakan diri ke arah kedewasaan atau kematangan

5. Main memberikan peluang kepada kanak-kanak belajar menyelesaikan pelbagai bentuk masalah (kognitif, motor, social) yang menyumbang kepada perkembangan intelek
6. Main membudayakan proses pembelajaran termasuk mengulang, latihan, latih tubi. Peniruan, penerokaan, penemuan, perkaitan, membuat huraian, rumusan, mensintesis dan menguji
7. Main membantu dalam pembentukan jati diri, ketrampilan diri, pemupukan nilai murni seperti motivasi intrinsic, penglibatan, ketahanan, kemahiran interpersonal, keyakinan diri dan berani bertindak.

Kepentingan dan Faedah Bermain

Secara umum, bermain boleh membantu kanak-kanak dalam perkembangan fizikal, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.

1. Perkembangan Fizikal

Kanak-kanak menguasai kawalan motor halus dan motor kasar melalui bermain. Kemahiran motor kasar yang dapat dikembangkan melalui aktiviti seperti berlari bebas, melompat, memanjat, menendang, mengangkat, memaling dan menyambut (bola). Ini member kesedaran kepada kanak-kanak tentang fungsi badan sendiri, kegunaan ruang dan arah tujuan. Aktiviti membutang, mewarna, melukis, menampal dan mencantum dapat mengembangkan kemahiran motor halus dan koodinasi mata-tangan. Kemahiran manipulative dapat dibina melalui aktiviti seperti mencucuk benang ke dalam manik, jigsaw puzzles, mengikat reben, kraftangan dan membentuk menggunakan doh.



2. Perkembangan sosioemosi

Semasa bermain, kanak-kanak berpeluang belajar berinteraksi dengan orang lain secara positif, menajak kanak-kanak keluar daripada pola egosentrik, mengambil kira pandangan rakan, menghormati hak orang lain, bersabar dan bertolak ansur. Mereka dapat belajar menanggung kehendak semerta diri (*delayed gratification*) untuk mencapai matlamat jangka panjang. Dengan itu main member peluang kepada kanak-kanak membina konsep sendiri yang positif, keyakinan diri serta melahirkan sentiment dan menstabilkan emosi.

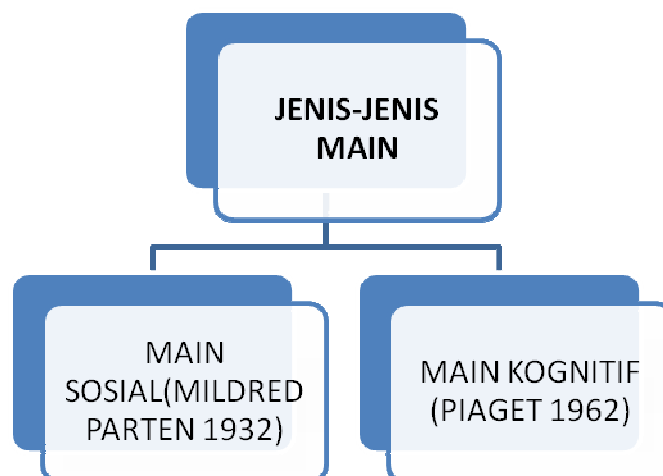
Aktiviti main peranan seperti berpura-pura menjadi doctor dan pesakit atau menaiki bas olok-olok member latihan kepada kanak-kanak untuk menguasai pengetahuan dari pesekitaran seta membantu perkembangan kemahiran bersosialisasi. Permainan imaginative seperti ini memberikan latihan kepada kepada kanak-kanak mengenali alam dewasa. Mereka belajar bekerjasama untuk mencapai matlamat kumpulan.



3. Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Bermain juga dapat membantu memperkembangkan kebolehan kognitif seperti mengenal pasti, mengkategorikan, membuat urutan, memerhati, membezakan, meramal, membuat rumusan, dan membuat perbandingan. Aktiviti seperti membina blok, permainan bahasa, permaiana dam, puzzle, teka-teki, nyanyian dan congkak membantu mengembangkan kemahiran bahasa, matematik dan sains serta berfikir secara logic dan kreatif. Kanak-kanak juga dapat meningkatkan kemahiran penggunaan bahasa dalam persekitaran yang relaks, semulajadi dan seronok.

JENIS-JENIS MAIN



Rajah 1.4: Jenis-jenis main

Pernahkah kita berfikir bahawa kanak-kanak memerlukan main dalam perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif. Terdapat 2 kategori main iaitu permainan social yang diutarakan oleh Parten(1932) dan permainan kognitif pula dipelopori oleh Piaget (1962).

MAIN SOSIAL (*SOCIAL PLAY*)

Kanak-kanak bermain bersama dalam kumpulan atau dalam lingkungan kawasan permainan secara sendirian atau berinteraksi dengan bahan.



Jenis-jenis main sosial:

- *Unoccupied Play*
- Main Pemerhati (*Onlooker Play*)
- Main Solitari (*Solitary Play*)
- Main Selari (*Parallel Play*)
- Main Gabungan (*Associative Play*)
- Main Koperatif (*Cooperative Play*)

■ **Unoccupied Play** (*Perlakuan tidak menentu*)

- Murid berada dalam lingkungan kawasan permainan tetapi tidak bermain



■ **2. Main Solitari** (*Solitary Play*)

- Murid bermain secara perseorangan / bersendirian tanpa menghiraukan rakan sekelilingnya.



■ **3. Main Pemerhati (*Onlooker Play*)**

- Penglibatan murid dalam permainan ini adalah minima atau tidak langsung tetapi lebih suka memerhati rakan-rakan mereka bermain.



■ **4. Main Gabungan (*Associative Play*)**

- Murid bermain secara kumpulan menggunakan peralatan yang sama tetapi tiada matlamat dan peranan juga tidak ditentukan.

■ **5. Main Koperatif (*Cooperative Play*)**

- Murid bermain dalam satu kumpulan dan bekerjasama untuk mencapai satu matlamat. Kanak-kanak diberi peranan dan objek khusus dan mereka mematuhi peraturan yang ditetapkan.



MAIN KOGNITIF(COGNITIVE PLAY)

Murid menggunakan bahan konkrit/maujud untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan perkembangan kognitif, psikomotor, sosioemosi dan kreativiti.

Jenis-jenis main kognitif :

- Main Fungsian (*Functional Play*)
- Main Fantasi (*Fantasy Play*)
- Main Berperaturan (*Games & Rules*)
- Main Konstruktif (*Constructive Play*)
- Main Dramatik (*Dramatic Play*)

■ **Main Fungsian (*Functional Play*)**

- kanak-kanak menggunakan sensori motor dan tubuh badan melakukan sesuatu aktiviti seperti melompat atau memanipulasi objek yang melibatkan pengulangan pergerakan.



■ Main Fantasi (*Fantasy Play*)

- Kanak-kanak menggunakan imaginasi dan main peranan untuk mencipta aktiviti-aktiviti baru di luar dunia ini berasaskan imaginasi dan daya kreativiti mereka seperti mengambil kotak untuk mewakili sebagai kereta)



■ Main Berperaturan (*Games and Rules*)

Kanak-kanak bermain mengikut peraturan yang telah ditentukan (polis sentri, dam, ketingting)



■ Main Konstruktif (*Constructive Play*)

- kanak-kanak bermain menggunakan bahan untuk membina pengetahuan dan mengenali dunia mereka (cipta istana pasir, binaan, memasak)



■ MAIN SOSIODRAMA(*SOCIODRAMATIC PLAY*)

Melibatkan interaksi verbal di antara kanak-kanak untuk melakonkan watak-watak dalam aktiviti ini.

Dua kategori main sosiodrama :

- Main yang melibatkan peristiwa harian yang benar dan realistik
- Main sosiodrama fantasi dan imaginasi kanak-kanak.



CIRI-CIRI MAIN

1. Motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*)

Keinginan untuk bermain berlaku secara semulajadi dan datang dari dalam diri individu itu sendiri. Seringkali kanak-kanak bermain untuk keseronokan dan kepuasan diri, bukannya disebabkan oleh ganjaran luar.

2. Bebas untuk memilih (*freedom of choice*)

Main tidak boleh dipaksa. Pemilihan jenis permainan harus datang dari keputusan kanak-kanak sendiri. Kanak-kanak sendiri pilih apa, cara dan bila hendak bermain. Dengan itu kanak-kanak dapat meneroka cara bermain serta menjelajah alam sekeliling serta menyesuaikan dirinya dengan persekitarannya. Peranan guru ialah untuk menyediakan persekitaran yang memberangsangkan dengan sekatan yang minima.

3. Proses penyesuaian yg menyeronokkan (*pleasure adaptation*)

Semasa bermain kanak-kanak melalui proses penyesuaian diri dengan persekitaran, peraturan, budaya, keperluan hidup dan lain-lain peranan yang dijangkakan. Main sosiodrama atau simbolik seperti main perang, doktor, kahwin dan lain-lain menyediakan peluang kepada kanak-kanak membuat penyesuaian yang menyeronokkan berdasarkan budaya hidup di dalam atau luar masyarakatnya.

4. Penglibatan Aktif (*active involvement*)

Apabila kanak-kanak bermain, pergerakan badan diperlukan. Mereka menggunakan motor kasar dan motor halus. Mereka juga membuat manipulasi terhadap bahan-bahan. Mereka melibatkan diri secara aktif berinteraksi dengan rakan dan persekitaran.

5. Penerokaan (*exploration*)

Kedua-dua jenis main, sosial dan kognitif, terdapat ciri penerokaan seperti meneroka alat permainan, tempat permainan, cara berkomunikasi, dan persekitaran. Setiap peristiwa/ bahan/ rakan merupakan pengalaman baru dan mempunyai kelainan

Membuka dan memasang alat permainan merupakan penerokaan. Kanak-kanak meneroka cara menggunakan fungsi alat permainan dengan efisien. Aktiviti berlari, memanjat, melompat dan membuai di taman permainan

merupakan penerokaan persekitaran fizikal dari segi ruang, jarak, kelajuan dan arah.

6. Simulasi (*Simulation*)

Main merupakan bentuk simulasi jika ia dilakukan menyerupai situasi sebenar. Lakonan dan main peranan yang disediakan dengan kostum dan props yang mirip kepada senario sebenar dapat memberi kefahaman dan penghayatan pelakon (kanak-kanak) merasakan watak yang dimainkan.

Bermain Dalam Persekitaran Sekolah Rendah (Brewer, 2001)

Konsep main dalam persekitaran sekolah rendah adalah berbeza dengan persekitaran prasekolah. Kadang-kadang guru berpendapat peluang pembelajaran akademik mungkin terjejas jika kanak-kanak sekolah rendah menghabiskan masa untuk bermain. Sebenarnya main membantu dalam perkembangan kebolehan akademik mereka. Apa yang penting ialah kebijaksanaan guru untuk mengenal pasti pengalaman main yang bersesuaian dengan peringkat umur kumpulan kanak-kanak tertentu.

Kanak-kanak sekolah rendah belajar daripada aktiviti main seperti membuat binaan daripada pelbagai bahan, mencipta alat/mainan daripada bahagian-bahagian terbuang, mereka robot dan model, yang lebih berbentuk penerokaan, pengujian hipotesis secara saintifik. Semasa bermain, kanak-kanak berpeluang untuk berbual, memberi pendapat, mempertahankan idea, memujuk dan memberi penerangan. Pengalaman mainan pupet atau lakonan muzikal menyediakan kanak-kanak untuk memperkembangkan bahasa lisan serta menyalurkan idea secara simbolik – yang merupakan asas kepada kemahiran membaca. Guru perlu memastikan terdapatnya peluang, masa, bahan-bahan dan juga peraturan yang bersesuaian untuk mengendalikan aktiviti main sambil belajar.

Aktiviti bermain dalam persekitaran sekolah rendah boleh dilihat sebagai satu kontinum yang bermula daripada main bebas kepada main terancang kepada main terkawal.

1. Main Bebas (*Free Play*)

Main bebas merupakan tingkah laku yang dimotivasikan secara intrinsik, aktif dan menyeronokkan, tanpa matlamat nyata. Kanak-kanak memilih daripada kepelbagaian bahan yang ada untuk main bebas. Peranan guru ialah untuk menyediakan persekitaran yang memberangsangkan dengan sekatan yang minima.

2. Main Terancang (*Guided Play*)

Main terancang mempunyai unsur-unsur main bebas tetapi unsur-unsur berkenaan telah dirancang oleh guru dengan rapi untuk mencapai matlamat tertentu. Guru mengenal pasti bahan tertentu dan kanak-kanak membuat pilihan. Aktiviti ini dijalankan bawah bimbingan guru. Contohnya, dalam subjek matematik, guru menggunakan permainan Monopoli untuk memperkukuhkan pembelajaran konsep nombor, tambah, tolak dan kemahiran membuat keputusan.

3. Main Terarah (*Directed Play*)

Permainan ini ditetapkan oleh guru seperti yang diarah atau ditetapkan mengikut peraturan atau undang-undang. Guru memberi arahan dan kanak-kanak menyempurnakan tugas tersebut, contohnya, nyanyian sambil melakukan aksi seperti "Kalau rasa gembira tepuk tangan," mainan dalam bulatan seperti "*Follow the leader*" dan sebagainya.

Peranan Guru Dalam Proses Main

Guru memilih pengalaman main untuk disepadankan dengan matlamat program

- Jika matlamat menekankan penemuan – mainan bebas
- Jika guru ingin pelajar mempamerkan kemahiran khusus – mainan terarah

Adalah perlu bagi guru perlu

- membuat pemerhatian tentang kelakuan kanak-kanak, memberi bantuan di mana dan jika perlu.
- menyediakan persekitaran yang kaya dan aktiviti perlu ditukar dan diubah susunannya dari semasa ke semasa
- merangsang main dengan menunjukkan minat dan sokongan terhadap tindakan kanak-kanak
- bertindak balas terhadap minat kanak-kanak atau berkongsi pengalaman. Hormati pemikiran kanak-kanak dan sistem peraturannya.
- kemukakan soalan-soalan fokus, berikan maklumat bila dikehendaki oleh kanak-kanak.
- mencelah pada masa yang sesuai. Pencelahan tidak berbentuk halangan untuk mematikan semangat dan minat kanak-kanak
- menilai untuk mengesan perkembangan dan keperluan kanak-kanak, merekodkan tingkahlaku, pencapaian dan perkembangan kanak-kanak dari aspek fizikal, emosi, intelek, sosial dan bahasa. Data-data yang diperolehi dijadikan asas perancangan bagi setiap individu

Aktiviti

Anda telah pun belajar tentang kepentingan main dalam dunia kanak-kanak. Dan fungsinya kepada perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif. Terdapat 2 kategori main iaitu permainan sosial dan permainan kognitif. Dengan merujuk kepada nota kuliah dan carian internet, cuba senaraikan 3 jenis permainan tradisional untuk setiap kategori.

Permainan Sosial	Permainan Kognitif

Pilih satu permainan tradisional dan nyatakan kepentingannya kepada perkembangan intelek, sosioemosi dan fizikal kanak-kanak.

Jenis Permainan Traditional:

Perkembangan intelek	Perkembangan sosioemosi	Perkembangan fizikal

TUGASAN

Dalam kumpulan empat orang, buat pemerhatian ke atas kanak-kanak yang sedang bermain sama ada di pusat prasekolah atau di rumah. Sediakan satu laporan bertulis yang merangkumi aspek-aspek di bawah:

- i. Apakah jenis main yang anda perhatikan?
- ii. Siapakah kanak-kanak yang terlibat?(jantina, umur, hubungan antara mereka)
- iii. Di manakah aktiviti ini berlangsung?
- iv. Apakah perasaan kanak-kanak yang sedang bermain dan bagaimana ianya dikenalpasti?
- v. Apakah faedah aktiviti main ini kepada kanak-kanak dari segi fizikal, intelek dan sosio-emosi.

Bentangkan hasil pemerhatian anda dengan menggunakan persembahan Powerpoint yang merangkumi gambar foto, grafik, klip video dan sebagainya.

UJI MINDA

1. Apakah tiga aspek alam belajar yang difikirkan penting dalam pembentukan murid yang menyeluruh?
2. Apakah empat elemen aspek-aspek psikososial yang dimaksudkan merangkumi?
3. Apakah bentuk penyusunan bilik darjah yang anda syorkan sekiranya anda ingini murid-murid anda berkolaborasi dalam kumpulan kecil bagi pembincangan secara kelas?
4. Jikalau anda merancang untuk mengendalikan pembelajaran bercorak kadar sendiri dan bersifat individu, apakah cara-cara penyusunan bilik darjah yang sesuai bagi anda membentuk stesen-stesen pembelajaran?
5. Sedarkah anda bahawa sesebuah bilik darjah bukan hanya terdiri daripada meja dan kerusi sahaja? Anda juga perlu memberi perhatian kepada aksesori-aksesori yang akan memberi "**sentuhan peribadi**". Apakah sentuhan peribadi yang dimaksudkan?
6. Ahli-ahli teoris berpendapat bahawa **persekitaran fizikal yang kondusif** boleh diibaratkan sebagai guru kedua dalam bilik darjah! Apakah kepentingan persekitaran fizikal yang kondusif?
7. Apakah itu komuniti pembelajaran?
8. Bilik darjah yang beroperasi sebagai komuniti pembelajaran, apakah prinsip-prinsip yang perlu dipegang?
9. Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, cuba anda jelaskan apakah antara pendekatan yang sesuai digunakan oleh guru.
10. Pengalaman langsung berpegang kepada prinsip pembelajaran eksperiential. Pengalaman langsung boleh diimplementasi secara meluas merentasi topik dan bahantara berbeza-beza, antaranya termasuk

RUJUKAN

Elizabeth, W & Jane, A. (2005). Play, learning and the early childhood curriculum. (2nd ed). London: Paul Chapman.

Woolfolk, A.E. (2004). Educational psychology. (9th ed). New Jersey: Prentice Hall.

TAJUK 2**KONSEP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN****SINOPSIS**

Bab ini menghuraikan tentang konsep asas pengajaran dan pembelajaran, jenis-jenis pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran Gagne.

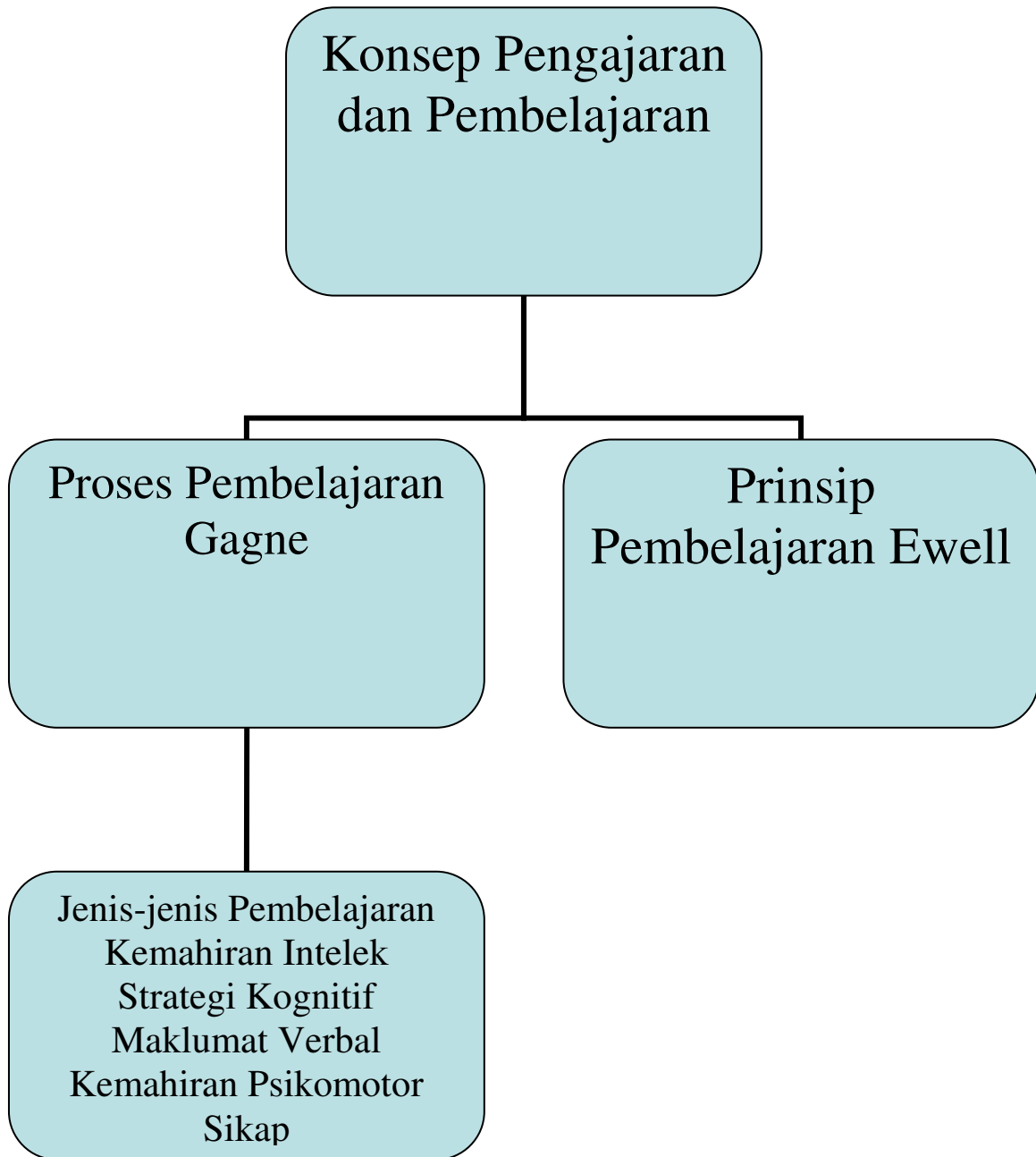
Terdapat lapan peringkat dalam proses pembelajaran Gagne. Sembilan langkah pengajaran yang dikemukakan oleh Gagne ialah menarik perhatian; maklum pelajar tentang objektif, merangsang ingatan kembali pengetahuan sedia ada/pembelajaran lepas; mengemukakan bahan rangsangan; memberikan maklum balas tentang prestasi; menilai prestasi; merangsang penyimpanan dan pemindahan pembelajaran.

Mengikut Model Ewell (1997), terdapat lapan prinsip pembelajaran, iaitu, penglibatan aktif, perkaitan dan corak/konstruktivisme, pembelajaran informal, pengalaman langsung, situasi mendesak (compelling situation), maklum balas berterusan, suasana yang menyeronokkan dan refleksi. Bab ini juga akan mengenali jenis-jenis pembelajaran. Mengikut Gagne, terdapat lima jenis pembelajaran yang berbeza, iaitu, kemahiran intelek, maklumat verbal, strategi kognitif, kemahiran psikomotor dan sikap.

HASIL PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian pengajaran dan pembelajaran.
2. Menghuraikan prinsip-prinsip pengajaran
3. Mengenalpasti jenis-jenis pembelajaran.
4. Membandingbeza antara prinsip pembelajaran Ewell dan jenis pembelajaran Gagne.

KERANGKA TAJUK-TAJUK



Rajah 2.1: Kerangka Tajuk Konsep Pengajaran dan Pembelajaran



Apakah yang anda faham tentang pengajaran dan pembelajaran? Senaraikan beberapa aspek penting dalam sesuatu pengajaran dan pembelajaran.

KONSEP PENGAJARAN

Pengajaran merupakan aktiviti yang berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan yang meliputi aktiviti perancangan, pengelolaan, penyampaian, bimbingan dan penilaian. Secara ringkas, pengajaran merupakan proses untuk menyampaikan dan menyumbang idea-idea serta memudahcara pembinaan ilmu, menentukan standard dan menggalakkan kreativiti, membantu seseorang pelajar untuk belajar dan mencabar pelajar kearah pencapaian potensi optimum.

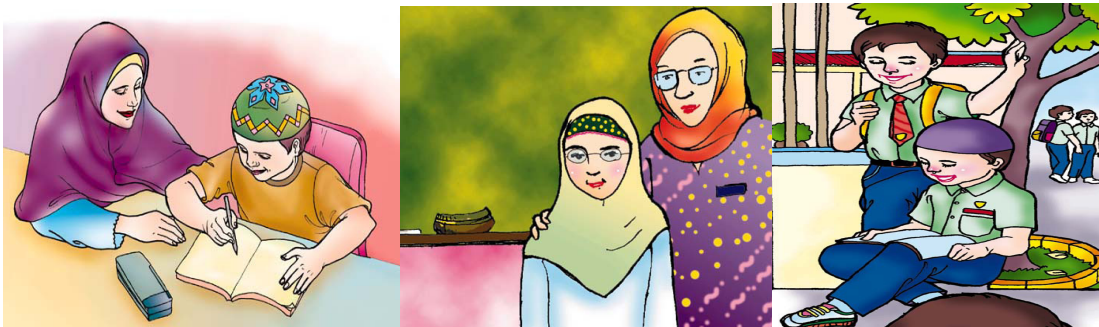
KONSEP PEMBELAJARAN

Apa pula yang dimaksudkan dengan konsep pembelajaran? Mari kita lihat definisi pembelajaran. Slavin (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan dalam seseorang individu akibat daripada pengalaman. Manusia mula belajar sejak ia dilahirkan dan semua pembelajaran ini berkait rapat dengan pengalaman. Mengikut Hill (2002) pembelajaran berlaku apabila pengalaman menyebabkan suatu perubahan yang agak kekal dalam pengetahuan atau tingkah laku seseorang. Perubahan ini mungkin secara sengaja atau tidak sengaja, untuk lebih baik atau lebih buruk, betul atau salah dan sedar atau tidak sedar. Pembelajaran adalah proses atau kegiatan belajar (Teuku Iskandar, 1986) yang berlaku dalam pelbagai bentuk (Schunk, 1991). Menurut Schunk, pembelajaran melibatkan pemerolehan dan pengubahsuaian pengetahuan, kemahiran, strategi, kepercayaan dan tingkah laku. Pembelajaran juga merupakan perubahan tingkah laku atau kebolehan untuk menunjukkan perlakuan yang dikehendaki hasil daripada latihan ataupun pelbagai bentuk pengalaman (Evans & Brueckner, 1990; Gagne, 1985). Bagi Gagne, pembelajaran merupakan perubahan dari segi kecenderungan atau kemampuan seseorang yang diperoleh dalam masa yang panjang dan bukannya dikuasai

secara mudah mengikut proses pertumbuhan seseorang. Ahli psikologi mempunyai pandangan yang berbeza mengenai pembelajaran. Ahli teoris behaviorisme menegaskan bahawa pembelajaran merujuk perubahan tingkah laku yang dapat diperhatikan. Pendukung teori kognitif pula menekankan tentang proses mental yang terlibat semasa pembelajaran berlaku tetapi tidak dapat diperhatikan.

- ❖ **Memberikan arahan-arahan kepada atau berkongsi pengetahuan dengan orang lain.**
- ❖ **Sebagai satu cara untuk menyediakan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk berfungsi dengan baik.**
- ❖ **Merupakan suatu diagnostik dan preskriptif.**

Apakah respon anda terhadap gambar di bawah yang dikaitkan dengan konsep pengajaran dan pembelajaran?



KONSEP PEMBELAJARAN

Konsep pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Ramai ahli psikologi menyatakan pembelajaran adalah proses, melalui latihan atau pengalaman organisma, dan menghasilkan perubahan tingkah laku yang agak kekal.

Pelajar diminta mencari maklumat tentang prinsip pembelajaran melalui laman berikut: <http://www.intime.uni.edu/model/learning/lear.html>. Seterusnya paparkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam satu bentuk pengurusan grafik.

TEORI PEMBELAJARAN GAGNE

Gagne(1968) mengatakan pembelajaran bergerak daripada tahap yang paling mudah kepada yang kompleks. Beliau telah mengenalpasti lapan jenis pembelajaran dan setiap pembelajaran hanya akan dicapai sekiranya pelajar telah menguasai pembelajaran di peringkat yang lebih awal.

Proses Pembelajaran Gagne

Teori Gagne (1985) menerangkan bahawa minda manusia memproses maklumat seperti komputer. Terdapat lapan peringkat dalam proses mengubah maklumat kepada pengetahuan yang dipelajari (learned knowledge).

<p>Peringkat 1: Motivasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Merupakan prasyarat yang diperlukan untuk pembelajaran berlaku. ❖ Yelon dan Weinstein (1997:294) menyatakan bahawa motivasi merupakan “satu motif yang menyebabkan seseorang bertindak dalam cara tertentu”. ❖ Zindi, Peresuh dan Mpofu (1995:111) dalam Commonwealth of Learning (2002) mendefinisikan motivasi sebagai satu proses atau kuasa dalaman organisma yang mendesak sesuatu untuk bertindak.
<p>Peringkat 2 – Memberikan Perhatian:Memastikan Perhatian Pelajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pelajar akan belajar jika mereka mendengar dan menumpukan perhatian kepada pengajaran yang disampaikan.

	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Guru harus memberikan perhatian sepenuhnya kepada cara atau strategi untuk memastikan pelajar memberikan perhatian sepenuhnya kepada pengajaran.
Peringkat 3 & 4 – Perolehan dan Ingatan	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Dalam proses pembelajaran, aspek yang amat penting ialah memori. ✦ Sesuatu yang dipelajari harus diingati dan oleh itu, guru harus menggunakan kaedah pengajaran yang dapat membantu pelajar mengingati perkara yang diajar.
Peringkat 5 – Ingat Kembali dan Retrieval	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Maklumat yang disimpan akan diingat kembali dan digunakan. ✦ Retrieval merujuk kepada proses mengesan maklumat yang disimpan dan disalurkan kepada kesedaran pelajar (Yelon dan Weinstein, 1977). ✦ Bahan pembelajaran yang disediakan oleh guru perlu mudah difahami dan ini memudahkan maklumat diingat kembali oleh pelajar.
Peringkat 6 - Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Maklumat yang diingat kembali akan digunakan dalam situasi-situasi baru. ✦ Pemindahan pembelajaran berlaku dan ini merupakan proses pembelajaran yang amat penting. <p>Pengajaran dianggap sebagai berjaya jika pelajar dapat mengaplikasi apa-apa yang telah dipelajari dalam situasi baru di dalam atau di luar sekolah</p>
Peringkat 7 - Prestasi	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Indiktator seperti aktiviti dan respons pelajar boleh menentukan sama ada pembelajaran telah berlaku. ✦ Guru boleh mempengaruhi cara pelajar memberikan

	<p>respons dan maklumat ini dapat diperoleh dengan mengemukakan soalan-soalan secara lisan atau bertulis kepada pelajar.</p>
<p>Peringkat 8 – Maklum Balas dan Peneguhan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Dalam peringkat ini, pelajar telah mencapai maklumatnya. ✦ Tahap ini merupakan tahap di mana motivasi perlu diberikan setelah pelajar mencapai objektif pembelajaran. ✦ Berdasarkan respons pelajar terhadap soalan, guru perlu memberikan maklum balas tentang prestasi mereka untuk memaklumkan tentang prestasi pelajar serta penambahbaikan yang perlu dilaksanakan.

Implikasi Proses Pembelajaran Gagne terhadap Pengajaran

1. Menarik Perhatian

- Guru menarik perhatian pelajar dengan mengarah pelajar kepada topik pengajaran.
- Cara untuk merangsang pelajar seperti merangsang naluri ingin tahu pelajar, memotivasi pelajar, memberikan cabaran kepada pelajar, menggunakan anekdot, teka-teki, humor, dan gambar untuk menarik perhatian pelajar.
- Contohnya guru menunjukkan pelbagai jenis segitiga menggunakan *slide* Powerpoint.

2. Memaklumkan Pelajar tentang Objektif Pelajaran

- Pelajar dimaklumkan tentang objektif pelajaran supaya mereka sedar tentang matlamat pengajaran.
- Pelajar lebih bersedia dan mempunyai pemikiran yang perlu untuk pelajaran yang akan dilalui.

- Bagi memperjelas matlamat pengajaran kepada pelajar, guru boleh menerangkan tujuan kandungan, mengemukakan matlamat untuk pelajar memilih dan meminta pelajar memilih matlamat sendiri.
- Contohnya guru menanyakan soalan apakah ciri segitiga sama?

3. **Merangsang Ingatan Kembali terhadap Pengetahuan Sedia Ada**

- Antara caranya ialah ujian pra atau beberapa soalan yang mencungkil pengetahuan mereka untuk memperoleh maklumat tentang pengetahuan sedia ada pelajar.
- Hubung kait antara maklumat baru dengan pengetahuan sedia ada akan memudahkan proses pembelajaran.
- Pelajar lebih mudah untuk mengekod dan menyimpan maklumat dalam ingatan jangka panjang jika terdapat perkaitan dengan pengetahuan peribadi dan pengetahuan.
- Contohnya guru mengajak pelajar mengimbas kembali pelbagai definisi segitiga.

4. **Kemukakan Kandungan**

- Kandungan ini perlu dikelompokkan dan diorganisasikan secara sistematik dan bermakna sebelum diterang dan didemonstrasikan.
- Guru perlu menggunakan pelbagai cara dan media kerana terdapat pelbagai gaya pembelajaran.
- Pelajar lebih mudah mengingati gambar atau grafik berbanding perkataan.
- Contohnya guru memberi takrifan segitiga sama.

5. **Membimbing Pembelajaran**

- Untuk membantu pelajar mengekod maklumat dalam ingatan jangka panjang.
- Antara strategi yang boleh digunakan termasuklah penggunaan contoh, kes-kes kajian, perwakilan dan pengurusan grafik serta penggunaan mnemonik, analogi dan sebagainya.

- Guru juga boleh menggalakkan pelajar membuat perbandingan antara konsep atau prinsip atau menggunakan cara aliran untuk menggambarkan kandungan.
- Pelajar dibimbing untuk melibatkan diri secara aktif
- Contohnya guru menunjukkan cara bagaimana melukis segitiga sama.

6. Melaksanakan Perlakuan

- Pelajar dikehendaki untuk melatih kemahiran atau tingkah laku baru.
- Memberikan peluang untuk mengesahkan bahawa pelajar menguasai pengetahuan yang betul dan ulangan latihan ini memanjangkan jangka masa penyimpanan pengetahuan
- Guru boleh menggunakan latihan bertulis, soalan-soalan, dan ujian.
- Pelajar diberikan peluang untuk melatih dan mengaplikasi kemahiran baru dalam situasi yang berbeza.
- Contohnya guru meminta murid menghasilkan lima contoh segitiga yang berlainan

7. Memberikan Maklum Balas

- Maklum balas perlu spesifik dan serta-merta tentang pembelajaran.
- Latihan dalam pelajaran dapat mengesan kefahaman pelajar tentang pembelajaran.
- Bimbingan dalam bentuk soalan dan jawapan merupakan maklum balas formatif.
- Contohnya guru menyemak semua contoh murid untuk mengenalpasti jawapan yang salah atau betul.

8. Menilai Perlakuan dan Prestasi

- Pembelajaran akan diakhiri dengan memberikan ujian pos atau pentaksiran akhir untuk menilai penguasaan pengetahuan dan kemahiran yang diajar.
- Dijalankan tanpa bimbingan tambahan dan secara umumnya tahap penguasaan antara 80% hingga 90% boleh diterima.
- Peringkat ini boleh dianggap sebagai peringkat penilaian sumatif atau ujian pos.

- Contohnya guru mesti memaklumkan skor yang diperolehi dan mengadakan aktiviti pemulihan jika perlu.

9. Merangsang Ingatan dan Pemindahan Pembelajaran

- Guru memberi contoh tambahan dan latihan-latihan untuk menambah baik pemahaman pelajar terhadap pembelajaran yang telah dikuasai.
- Proses ini akan memastikan pelajar dapat memindahkan pengetahuan yang dipelajari ke dalam situasi-situasi baharu.
- Contohnya guru menunjukkan kad gambar objek-objek dan meminta murid mengenalpasti objek segitiga.

PRINSIP –PRINSIP PEMBELAJARAN

PRINSIP – PRINSIP PEMBELAJARAN EWELL (1997)

Ewell (1997) telah membentuk satu model yang menggambarkan prinsip-prinsip pembelajaran dan ini mempengaruhi penguasaan pengetahuan, perkembangan kemahiran dan kompetensi apabila diaplikasikan di dalam bilik darjah.

1. Penglibatan Aktif

Mengikut Ewell (1997) *”the learner is not ‘receptable’ of knowledge, but rather creates his or her learning actively and uniquely”* Dalam hal ini pelajar perlu membina pengetahuan dengan melibatkan diri secara aktif dalam pengajaran guru kerana pengetahuan tidak disampaikan secara langsung kepada mereka. Bruner (1961) telah mencadangkan pelajar melibatkan diri secara aktif dengan bahan pembelajaran supaya dapat kembali mengingat maklumat yang diperlukan. Mayer (2004) mencadangkan pelajar harus aktif secara kognitif. Pelajar yang terlibat dengan aktif dalam proses pembelajaran mampu menyelesaikan masalah, mengemukakan cadangan, memberikan pengertian baru kepada sesuatu topik, dan berkebolehan untuk menghubungkan kait apa yang telah dipelajari kepada konteks yang baru (Ewell 1997)

2. Perkaitan dan Corak

Mengikut Ewell (1997) *“involves actively creating linkages among concepts, skill*

elements, people and experiences" (p.7) Prinsip ini menerangkan bagaimana pelajar mempunyai peluang membina, menentu, menguji dan membina corak serta perkaitannya daripada situasi pembelajaran. Melalui pembelajaran ini, pelajar dapat mewujudkan suasana yang bermakna terhadap aktiviti pembelajaran yang mempunyai kaitan dan bentuk yang tertentu. Mengikut Woolfolk (2004), pelajar membuat perkaitan dengan pengetahuan sedia ada dan pelajar juga membuat perkaitan tentang bagaimana maklumat boleh digunakan pada masa hadapan.

3. Pembelajaran Informal

Pembelajaran tidak hanya berlaku di dalam bilik darjah sahaja ataupun pada waktu pengajaran tetapi boleh berlaku di mana–mana sahaja serta pada bila-bila masa. Pembelajaran informal membolehkan pelajar memperoleh pengetahuan di luar bilik darjah melalui interaksi dengan persekitaran. Sebagai contoh program lawatan sambil belajar dapat memberi peluang kepada pelajar belajar sesuatu yang baru. Pembelajaran informal merupakan pembelajaran implisit iaitu pengetahuan diperoleh akibat interaksi secara langsung atau melalui pelbagai cara daripada rakan sebaya, orang yang lebih dewasa atau persekitaran.

4. Pengalaman Langsung

Melalui pengalaman langsung, pelajar diberikan peluang untuk menguasai pengetahuan dan kemahiran dengan memerhati secara langsung objek atau fenomena yang ingin dikaji. Aktiviti seperti ini membantu pelajar membentuk pemahaman terhadap apa-apa yang dipelajari. Pengalaman langsung dalam konteks yang sebenarnya amat diperlukan supaya dapat mengubah tanggapan atau andaian yang salah tentang sesuatu. Pelajar dapat menemukan dan meneroka serta mengalaminya sendiri dan bukannya melalui pembacaan, pendengaran atau maklumat dari orang lain.

5. Situasi Mendesak.

Prinsip pembelajaran jenis ini mengandaikan bahawa pembelajaran optimum berkemungkinan boleh berlaku sekiranya seseorang berhadapan dengan masalah yang memerlukan penyelesaian tertentu. Sekiranya pengajaran adalah dalam situasi yang mendesak dengan pengalaman secara langsung dengan sesuatu yang benar-benar berlaku, maka pembelajaran tersebut akan lebih mencabar dan menarik bagi pelajar tersebut. Hal ini berlaku disebabkan terdapat satu keseimbangan antara cabaran dengan peluang dalam mana-mana situasi pembelajaran. Jika pelajar menghadapi satu situasi yang kompleks, ini akan memotivasikannya untuk mencari jalan penyelesaian.

6. Maklum Balas Berterusan

Maklum balas merupakan maklumat yang diberikan kepada individu tentang kesesuaian tindakan serta respon mereka. Maklum balas yang berkesan harus bersandarkan kepada analisis yang tepat tentang prestasi pelajar dan perlu dilakukan serta merta supaya pelajar tidak melakukan kesilapan. Pelajar boleh mendapatkan maklum balas daripada guru dan rakan-rakannya tentang prestasinya dan dengan cara ini mereka dapat meningkatkan kemampuan prestasinya.

7. Sesuatu yang menyeronokkan.

Pembelajaran perlu merupakan sesuatu yang menyeronokkan. Menurut Ewell (1997) maklum balas serta pembelajaran berkesan berlaku jika pelajar berada dalam persekitaran yang menyeronokkan, iaitu interaksi peribadi dan sokongan padu daripada guru secara peribadi. Persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan merangkumi konteks budaya dan interpersonal menyediakan banyak peluang interaksi sosial dan pembelajaran.

8. Refleksi

Refleksi ialah proses memikir atau merenung kembali pengalaman dan implikasinya terhadap diri kita. Ia merupakan satu usaha bermakna untuk

menjiwai proses pengajaran dan pembelajaran, membantu mengimbangkan kepercayaan kita dengan keperluan pelajar (Noraiti, Boon & Sharifah, 2009) Pelajar dapat mengawal pembelajaran mereka serta dapat meningkatkan kemahiran penilaian sendiri dan untuk melihat semula apa yang telah dibuat dan yang perlu dibaiki.

AKTIVITI

Anda telah mempelajari beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Ewell (1997). Sila jawab soalan berikut :

1. Terangkan dengan ringkas dua contoh aktiviti pengalaman langsung dan faedahnya.

a) Aktiviti : _____

Faedah : _____

b) Aktiviti : _____

Faedah : _____

2. Senaraikan 5 contoh aktiviti pembelajaran aktif yang boleh dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran.

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

e) _____

3. Menurut Ewell(1997) salah satu prinsip pembelajaran ialah pembelajaran harus sesuatu yang menyeronokkan. Dengan contoh yang sesuai berikan 2 aktiviti yang dapat menimbulkan keseronokan kepada pelajar semasa pengajaran dan pembelajaran.

Aktiviti	Contoh
1	1
2	2

JENIS-JENIS PEMBELAJARAN

Sekarang mari kita melihat pula jenis-jenis pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne (1985). Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai "*a change in human disposition or capability, which persist over period of time and which is not simply ascribe to processes of growth*". Dalam bukunya, Gagne (1985) telah mencadangkan lima jenis pembelajaran utama yang mana setiap satunya memerlukan cara pengajaran yang berbeza. Kelima-lima jenis pembelajaran tersebut ialah :

1. Kemahiran intelek

Kemahiran intelek merujuk kepada pengetahuan '*procedural*' seseorang individu. Gagne (1985) telah menganalisis satu episod pembelajaran yang terdiri daripada pelajar, suatu situasi rangsangan yang merupakan episod-episod yang merangsang deria pelajar dan satu tindakan atau respons yang terhasil akibat rangsangan. Antara kategori kemahiran intelek yang dikemukakan oleh Gagne ialah :

- a) Pembelajaran Isyarat - dimana individu bertindak balas terhadap terhadap sesuatu signal.

- b) Pembelajaran Hukum - melibatkan gabungan dua atau lebih konsep yang berkaitan dalam sesuatu urutan atau rangkaian. Melalui pembelajaran ini, pelajar dapat menerangkan konsep, menggunakan rumus, prinsip dan membuat generalisasi.
- c) Pembelajaran Konsep - iaitu kebolehan untuk mengklafikasikan objek dan peristiwa mengikut ciri-ciri tertentu.
- d) Pembelajaran Diskriminasi - belajar membezakan benda mengikut ciri tertentu, untuk memudahkan proses mengkategorikan dan menyimpannya dalam ingatan.
- e) Penyelesaian Masalah - pembelajaran ini melibatkan penggunaan prinsip, rumus, generalisasi, konsep dan hukum untuk menyelesaikan masalah dalam sesuatu situasi baru.
- f) Rantaian – satu rantaian dua atau lebih perkaitan rangsangan – respons dikuasai
- g) Asosiasi Verbal – satu pembelajaran rantaian berbentuk verbal

Kebanyakan idea Gagne tentang analisis tugas menunjukkan pembelajaran berlaku secara berperingkat (*hierarchy*) iaitu bergerak daripada peringkat paling mudah kepada peringkat paling kompleks. Perkara penting dalam hierarki ini ialah mengenal pasti prasyarat yang harus disempurnakan untuk memudahkan cara pembelajaran pada setiap peringkat.

2. Maklumat Verbal

Pembelajaran jenis ini merujuk kepada kebolehan seseorang mengungkap sesuatu peristiwa atau fakta sama ada secara lisan atau tulisan. Untuk membolehkan seseorang individu dapat melakukan sedemikian, dia perlu mempunyai kemahiran intelek dalam mengungkap atau menyebut sesuatu pernyataan, konsep, prinsip-prinsip atau prosedur.

3 Strategi kognitif

Strategi kognitif pula merupakan kemahiran-kemahiran di mana pelajar dapat mengawal sendiri proses-proses dalaman seperti memberi perhatian, belajar, mengingat dan memikir sesuatu. Untuk membolehkan kemahiran intelek ini diperoleh, pelajar perlu menguasai pelbagai strategi seperti strategi mengingat, strategi berfikir dan strategi mengingat kembali perkara yang telah dipelajari.

4. Kemahiran Psikomotor

Merupakan kebolehan untuk melakukan pergerakan fizikal mengikut urutan dengan tepat dan betul. Pembelajaran jenis ini melibatkan beberapa tahap iaitu pelajar akan belajar urutan yang berkenaan, kemudian mengamalkan pergerakan psikomotor tersebut dan akhirnya pemurnian pergerakan tersebut berasaskan maklum balas daripada persekitaran mereka.

5. Sikap

Gagne (1985) menyatakan sikap merujuk kepada keadaan dalaman yang mempengaruhi pilihan tindakan seseorang. Sikap seseorang dapat diperlihatkan melalui tingkah laku yang ditunjukkannya. Sikap boleh dipelajari dan dikuasai melalui pengalaman dan pemerhatian. Untuk memupuk sikap yang diinginkan, guru perlu mengaitkan kejayaan dengan sikap yang tertentu atau penggunaan model yang boleh memupuk sertai mengukuhkan tingkah laku positif. Selain itu, perlu pengukuhan supaya tingkah laku yang diinginkan dapat dimanifestasi.

AKTIVITI

Anda telah mempelajari Prinsip Pembelajaran Ewell (1997) dan jenis pembelajaran mengikut Gagne(1985). Dengan menggunakan pengurusan grafik di bawah, banding bezakan prinsip pembelajaran Ewell (1997) dengan jenis pembelajaran mengikut Gagne (1985). Masukkan latihan ini ke dalam folio anda.



PRINSIP PENGAJARAN
MENGIKUT
EWELL (1997)

JENIS PEMBELAJARAN
MENGIKUT GAGNE (1985)

↓ Persamaan ↓

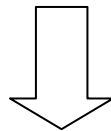
Empty rounded rectangular box for student response.

Perbezaan





Kesimpulan



--

UJI MINDA

1. Menurut **HILL (2002)**, bagaimana sesuatu pembelajaran akan berlaku dalam diri seseorang?
2. Nyatakan **LAPAN PERINGKAT** oleh Gagne dalam proses mengubah maklumat kepada pengetahuan yang dipelajari.
3. Gagne, Wager, Golas dan Keller (2005:195) telah menggariskan sembilan langkah pengajaran yang berkait dengan proses pembelajaran. Nyatakan **SEMBILAN LANGKAH** pengajaran tersebut.
4. Pada pendapat anda, apakah cara atau media yang boleh digunakan oleh guru untuk mempelbagaikan gaya pembelajaran?
5. Senaraikan **LAPAN PRINSIP** pembelajaran mengikut **Model Ewell**
6. Terangkan secara ringkas **SATU contoh** aktiviti **pengalaman langsung** dan **faedahnya**.
7. Mengikut Ewell (1997:6),

“the learner is not a ‘receptacle’ of knowledge, but rather creates his or her learning activity actively & uniquely”.

Apakah yang dimaksudkan dengan ayat diatas?
8. Apakah itu **pembelajaran informal**? Berikan **SATU contoh**.
9. Mengikut Gagne (1985), terdapat lima jenis pembelajaran yang berbeza. Nyatakan.
10. **Maklumat verbal** merujuk kepada kebolehan individu menyatakan sesuatu fakta atau set peristiwa secara lisan atau bertulis. Berikan **satu contoh** pembelajaran maklumat verbal.

Rujukan

Woolfolk, A. E. (2008) *Educational psychology (10th ed)*. Boston, MA: Allyn and Bacon.

Chong L.K. (2011) *Murid dan Alam Belajar (2nd ed)*. Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

<http://hagar.up.ac.za/catts/learner/tyna/gagne.html>

www.intime.uni.edu/model/learning/lear.html

TAJUK 3	TEORI-TEORI PEMBELAJARAN
----------------	---------------------------------

SINOPSIS

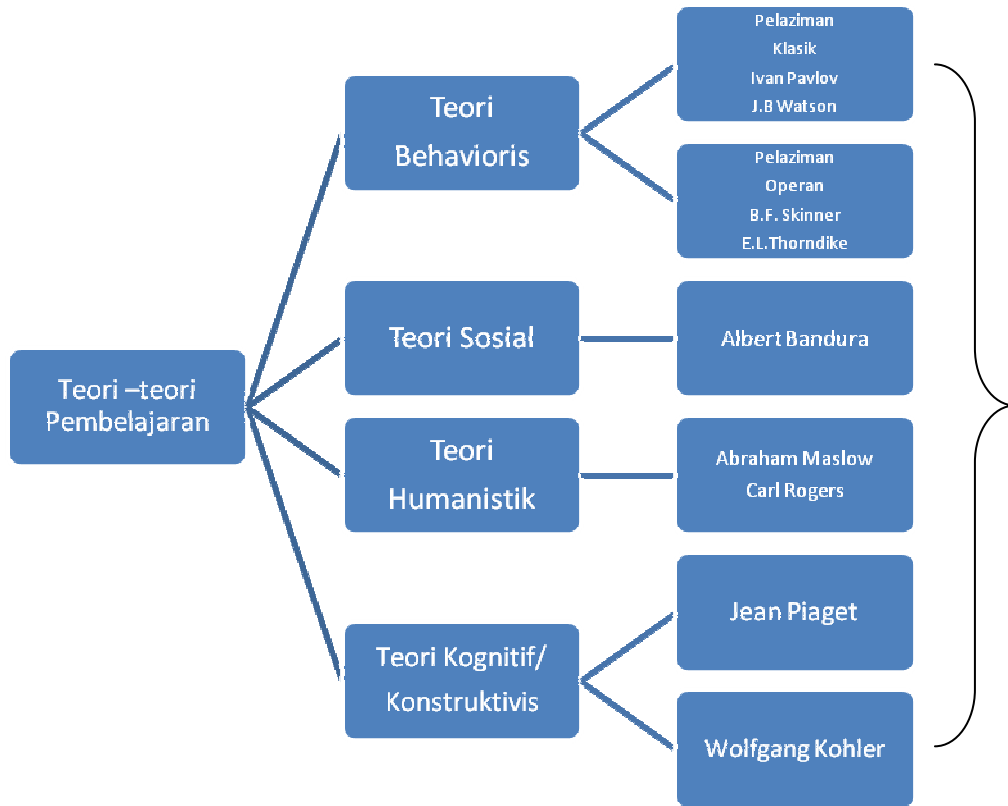
Sering kali kita menolak teori sebagai sesuatu yang ideal dan tidak dapat dipraktikkan, sebenarnya teori ialah hasil daripada kajian saintifik yang telah disah terima sebagai sesuatu prinsip atau asas yang boleh dijadikan panduan pelaksanaan. Kita akan meninjau secara dasarnya teori sosial dan humanisme agar kita dapat memanfaatkannya dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam bab ini, kita akan menjelaskan konsep teori behavioris, sosial, humanis dan kognitif.

HASIL PEMBELAJARAN

1. Menghuraikan konsep penting dalam teori-teori pembelajaran yang memperkukuhkan pengetahuan pedagogi.
2. Menghuraikan tentang teori-teori pembelajaran behavioris, kognitif dan konstruktivis, humanis dan teori pembelajaran sosial.
3. Menjelaskan prinsip-prinsip asas pelaziman klasik dan pelaziman operan dan implikasinya kepada proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak berkeperluan khas.
4. Menganalisis teori behavioris secara PMI dan merumuskan implikasi teori behavioris terhadap pengajaran dan pembelajaran.
5. Menjelaskan prinsip-prinsip teori pembelajaran sosial dan humanis serta implikasinya kepada proses pembelajaran dan pengajaran

KERANGKA TAJUK

Implikasi teori-teori pembelajaran terhadap pengajaran-pembelajaran dan terhadap kanak-kanak berkeperluan khas



Rajah 3.1: Kerangka Tajuk Teori-teori Pembelajaran

KANDUNGAN ISI

PENGENALAN

Pernahkah anda mengenali dan membaca hasil penemuan bagi tokoh-tokoh yang berkaitan dengan teori pembelajaran seperti Jean Piaget , Jerome Seymour Bruner, Lev Vygotsky dan John Dewey.



Apa pula tanggapan dan persepsi anda terhadap gambar-gambar di atas?

Apakah

yang anda fikirkan? Adakah anda pernah melihat sebelum ini? Mungkin anda pernah mempelajarinya sewaktu mengikuti kursus perguruan diperingkat sijil perguruan sebelum ini. Berikan respon anda.

TEORI PEMBELAJARAN



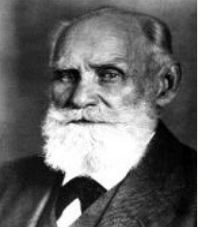

Satu lagi alat yang boleh digunakan untuk memahami proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih mendalam adalah melalui teori. Teori boleh diertikan sebagai **satu set prinsip dan definisi** (Kerlinger, 1986, as cited in Noriati, Boon

& Sharifah Fakhriah, 2009). Sehubungan dengan itu, dengan berbekalkan fahaman yang mendalam tentang satu-satu teori, maka individu mampu menghasilkan satu cara penyelesaian yang baru yang kreatif dan berinovasi semasa menghadapi masalah sesuatu fenomena. Seperti yang telah anda ketahui, pembelajaran adalah merupakan satu proses yang melibatkan pemikiran (kognitif), emosi, pengaruh persekitaran dan pengalaman yang akan mengakibatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, kemahiran, nilai dan pandangan seseorang individu (Ormrod, 1995). Dengan erti kata lain, pembelajaran sebenarnya ialah satu proses yang memberi tumpuan kepada 'belajar' yang mampu membawa perubahan menyeluruh kepada seseorang individu. Oleh itu, bagaimana kita boleh mengaitkan teori dengan pembelajaran? Bagaimana pula teori pembelajaran boleh membantu kita sebagai individu atau sebagai guru, khususnya? Sebenarnya, teori pembelajaran ialah penjelasan tentang cara manusia dan haiwan belajar (Noriati, Boon & Sharifah Fakhriah, 2009). Teori pembelajaran berusaha untuk menjelaskan cara manusia belajar dan memberi cadangan cara menyelesaikan masalah pembelajaran. Di samping itu, ahli-ahli psikologi pendidikan telah mengkaji bagaimana pembelajaran berlaku dan menghasilkan beberapa teori.

Aktiviti

Dengan menggunakan format yang disediakan, anda dikehendaki membuat catatan tentang ujikaji yang dilakukan oleh setiap tokoh teori pembelajaran serta hasil penemuannya. Kemudian anda harus memberikan komen terhadap hasil penemuan tokoh berkenaan.

Tokoh	Ujikaji	Hasil Dapatan	Komen

 <p>Burrhus F. Skinner (1904 – 1990)</p>	<p>Kotak Skinner. Seekor tikus yang sedang melompat-lompat disekeliling kotak tiba-tiba menekan butang yang akan mengeluarkan seketul makanan. Tanpa membuang masa tikus itu akan mengulangi menekan butang tersebut untuk mendapatkan makanan.</p>			
 <p>Albert Bandura (1925 – sekarang)</p>	<p>Kajian patung Bobo yang berfokuskan kepada pola tingkahlaku berhubung kait dengan tingkahlaku agresif .</p>			
 <p>Ivan Petrovich Pavlov (1849 - 1936)</p>	<p>Melatih anjing untuk mengeluarkan air liur apabila kedengaran bunyi loceng.(konsep rangsangan dan gerakbalas)</p>			
 <p>Abraham Maslow</p>	<p>Hirarki keperluan Maslow.Keperluan Fisiologi, keselamatan, kasih sayang, harga diri dan penyempurnaan sendiri.</p>			

(1908- 1970)				
Jean Piaget (1896- 1980)	Kanak-kanak aktif membentuk kefahaman terhadap persekitaran melalui empat tahap perkembangan kognitif.			
Lev Vygotsky (1896- 1934)	Kebolehan intelek adalah spesifik kepada budaya di mana kita dipelihara dan dibesarkan. Kebanyakan daripada apa yang kita berfikir dan cara berfikir dipengaruhi oleh budaya.			

TEORI PEMBELAJARAN BEHAVIORIS

Pendekatan Behavioris memberi tumpuan kepada tingkahlaku yang boleh diperhatikan

(secara nyata atau tidak nyata) dan pengaruhnya terhadap perubahan tersebut. Teori ini diwakili dengan perkataan Rangsangan- Gerak balas (R-G). Perkaitan antara Rangsangan, Organisma dan Gerakbalas boleh diringkaskan dalam Rajah 3.2.



Rajah 3.2 Kesan rangsangan kepada organisma dan gerakbalas yang diperhatikan.

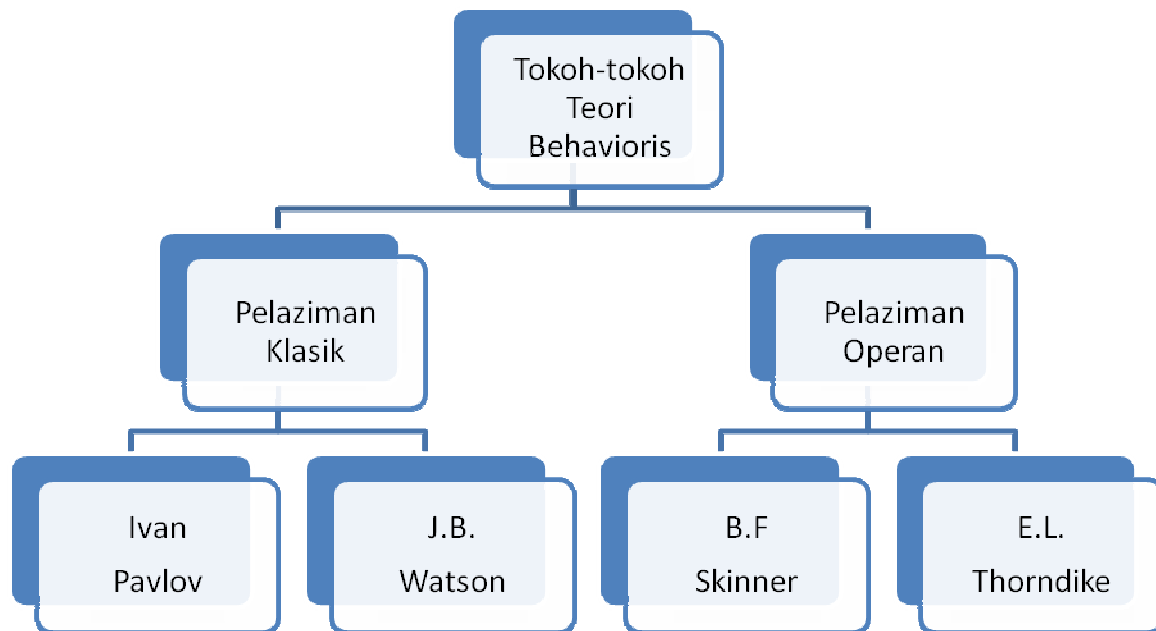
Beberapa tanggapan ahli-ahli behavioris termasuklah :-

- i. Sebahagian besar daripada tingkah laku manusia dipengaruhi oleh rangsangan (R) dari persekitaran,
- ii. Pembelajaran ialah hasil dari kejadian yang boleh diperhatikan
- iii. Pembelajaran melibatkan perubahan tingkah laku
- iv. Pembelajaran akan berlaku apabila rangsangan dan tindak balas berlaku dalam masa yang dekat
- v. Proses mental diabaikan dalam bilik darjah behavioris
- vi. Prinsip pembelajaran adalah sama merentas semua spesis.

Antara contoh teori pembelajaran behavioris yang boleh diperhatikan ialah

- i. loceng yang berbunyi di sekolah untuk menandakan pertukaran waktu, rehat atau balik.

- ii. cara murid mengumpul buku latihan selepas dilatih oleh guru
- iii. individu yang fobia selepas mengalami sesuatu kejadian yang menakutkan
- iv. sitcom televisyen yang menyebabkan penonton ketawa walaupun tidak lucu.

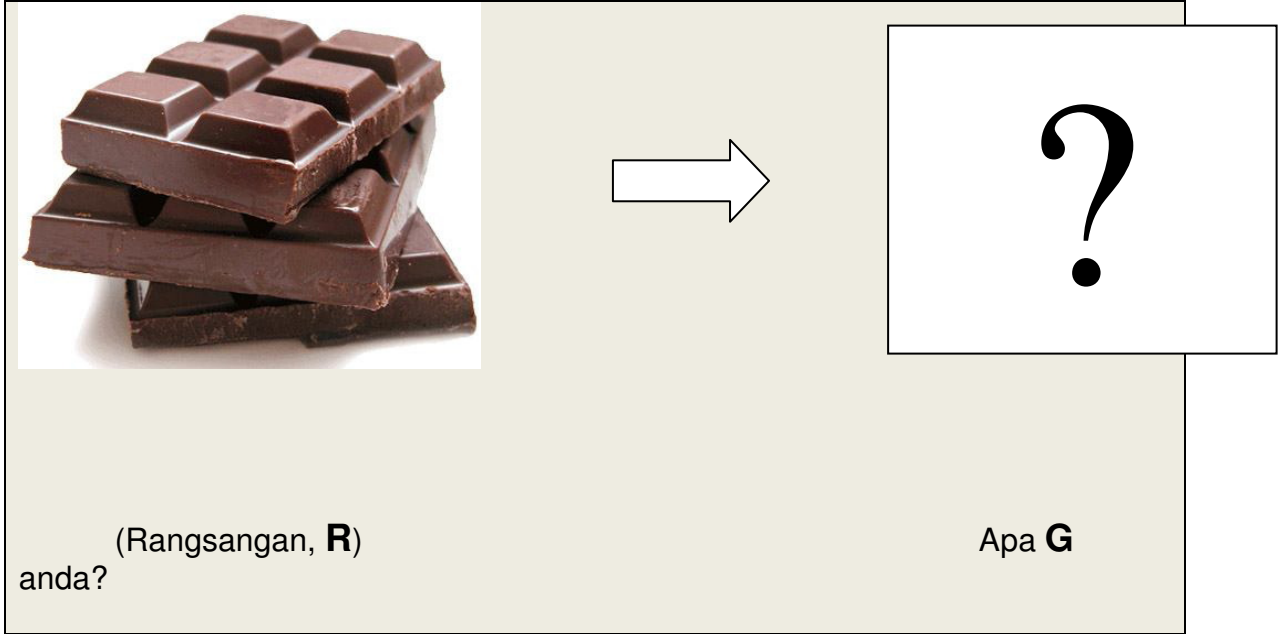


*Rajah 3.3 Tokoh-tokoh teori behavioris
(Sumber: Noriati, Boon, dan Sharifah Fakriah, 2009, p 49)*

AKTIVITI

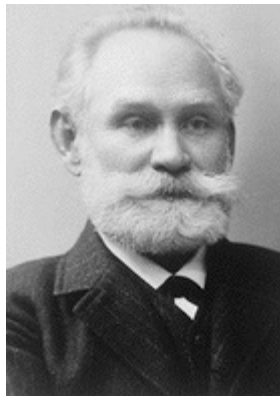
Berdasarkan Input 2 di atas cuba anda perhatikan rangsangan yang diberikan dan apa pula gerakbalas anda terhadap rangsangan ini? Mengapa anda bertindak sedemikian?

(Rangsangan, **R**) Apa **G** anda?

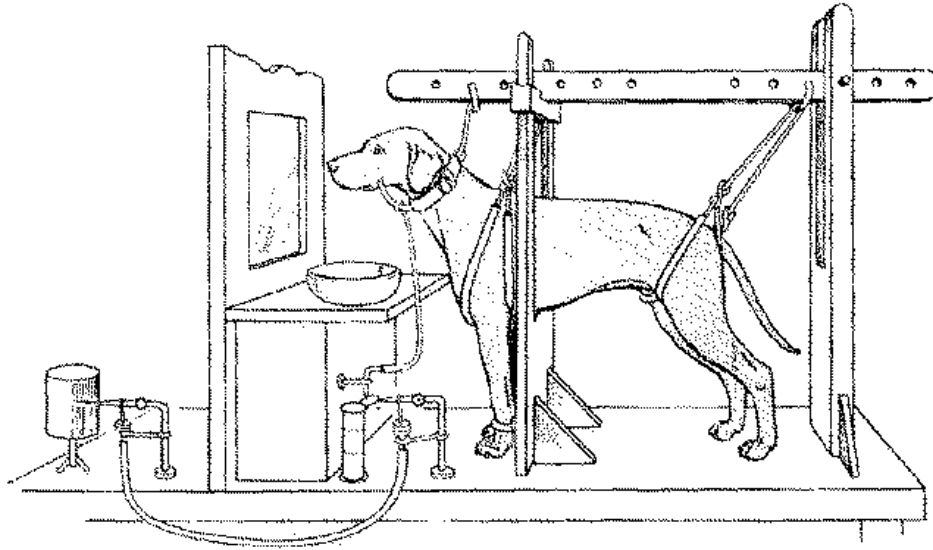


TEORI PELAZIMAN KLASIK

Teori Pelaziman Klasik Pavlov (1849-1936).



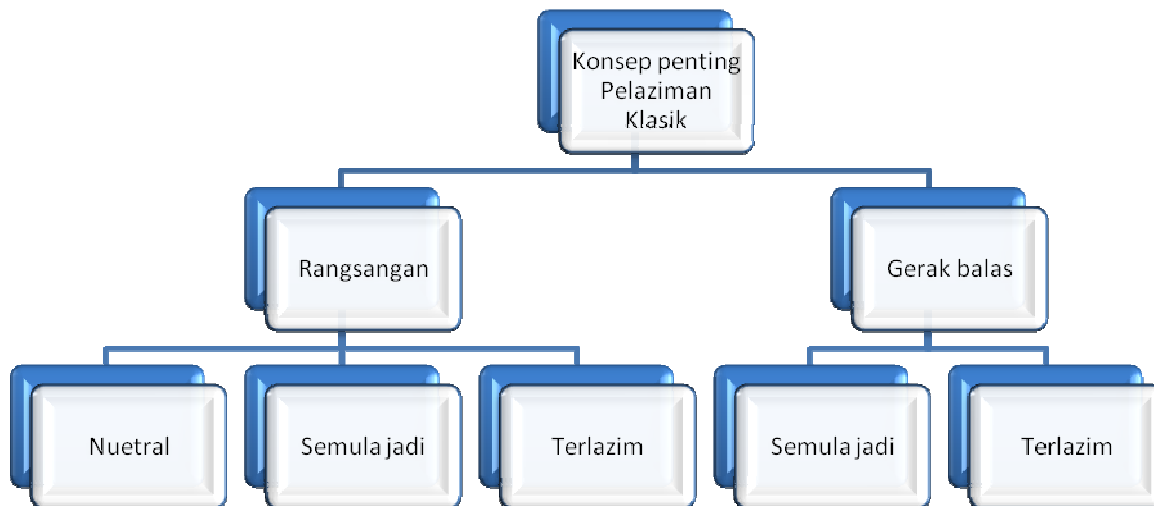
Ivan Pavlov (1849- 1936)
Berbangsa Rusia
Belajar fisiologi di Universiti Leibzig, Jerman
Pemenang Hadiah Nobel: Fisiologi Pencernaan



Rajah 3.4 Eksperimen pelaziman klasik Pavlov

Nama Pavlov memang sinonim dengan gambar di atas. Apa sebenarnya konsep dan eksperimen yang diperkenalkan oleh Pavlov?

Cuba perhatikan Rajah 3.5 sebelum kita pergi lebih lanjut tentang Pelaziman Klasik Pavlov.



Rajah 3.5 Konsep-konsep penting dalam pelaziman klasik

Konsep-konsep penting dalam Pelaziman Klasik

Rangsangan

Rangsangan nuetral: Semua objek, perkara atau peristiwa yang tidak ada hubungan langsung dengan diri kita, oleh itu tiada respon dari kita.

Rangsangan semulajadi: Semua objek,perkara atau peristiwa yang ada hubungan semula jadi, maka respon semula jadi akan diberikan

Rangsangan terlazim: Rangsangan yang terhasil apabila rangsangan nuetral digabungkan dengan rangsangan semulajadi untuk menghasilkan gerakbalas yang serupa dengan rangasangan semulajadi

Gerak balas

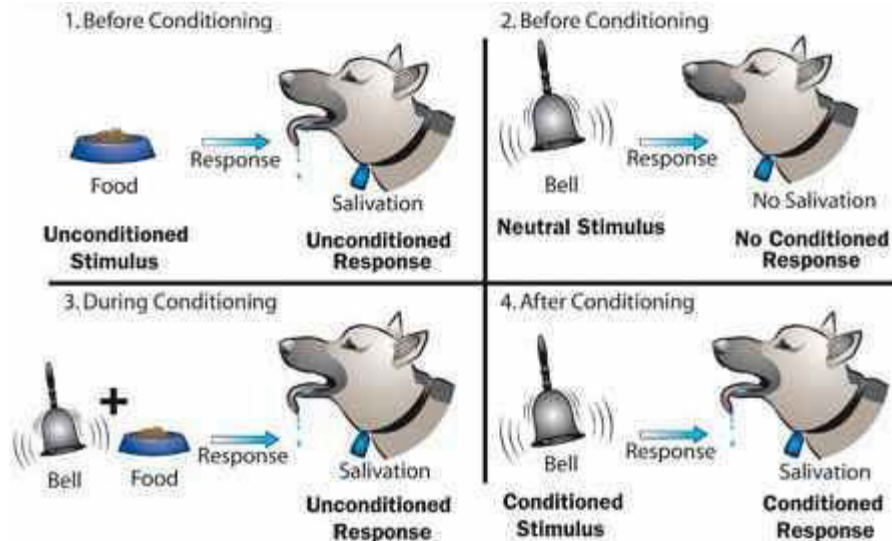
Gerakbalas semulajadi (juga dikenali sebagai gerakbalas pantulan): dimiliki oleh semua organisma yang mempunyai sistem saraf. Contoh, air liur yang meleleh apabila melihat makanan yang enak, kelipan mata apabila terdapat gangguan.

Gerakbalas terlazim: Gerakbalas yang berlaku hasil dari rangsangan terlazim

Teori Pavlov

Bagi Pavlov, minda manusia adalah seperti 'kotak hitam' yang tidak boleh dibuka; yang

hanya boleh kita perhatikan ialah rangsangan yang masuk dan gerak balas atau respons yang keluar sebagai reaksi kepada rangsangan. Pelaziman klasik (*classical conditioning*) ialah sejenis pembelajaran yang berlaku apabila organism dapat membuat perkaitan atau hubungan antara rangsangan neutral dengan rangsangan semulajadi. Pavlov melakukan eksperimen dengan anjingnya. Perhatikan rajah untuk mengetahui lebih lanjut tentang eksperimen Pavlov



Penerangan rajah dan eksperimen Pavlov

Gambar 1:

Makanan (*food*) ialah **rangsangan semula jadi (*unconditioned stimulus*)**. Organisma akan memberi **gerak balas semulajadi (*unconditioned response*)** kepada rangsangan semulajadi

Gambar 2.

Loceng (bell) ialah **Rangsangan neutral (*Neutral stimulus*)**. Tiada sebarang gerak balas atau reaksi dari organism

Gambar 3

Apabila loceng (rangsangan neutral) digabungkan dengan makanan (rangsangan semulajadi), juga akan menghasilkan gerak balas semulajadi. Gerakbalas atau reaksi ini adalah sama seperti apabila hanya makanan (rangsangan semulajadi diberikan). Kombinasi loceng dan makanan diberi berulang kali kepada anjing untuk mendapatkan gerakbalas yang sama.

Gambar 4

Hanya loceng dibunyikan (tanpa makanan) tetapi tetap mendapat respon atau reaksi yang sama. Kini, loceng berfungsi sebagai **rangsangan terlatih (*conditioned stimulus*)** dan reaksi anjing ialah **gerak balas terlatih (*conditioned response*)**

Oleh itu, pembelajaran dalam pelaziman klasik berlaku apabila organisma dapat mengaitkan dua rangsangan, iaitu rangsangan neutral dengan rangsangan semula jadi. Menurut pelopor teori ini, manusia juga mempamerkan tingkah laku ini. Oleh itu, pembentukan tingkah laku pembelajaran di bilik darjah boleh dilakukan melalui kombinasi rangsangan yang diberikan oleh guru. Contohnya bunyi loceng yang diberikan berulang kali telah menyebabkan semua murid di sekolah tahu bunyi loceng menandakan pertukaran waktu, rehat atau balik. Terdapat 3 tingkahlaku yang boleh dikaitkan dengan Teori Pelaziman Klasik.

Penghapusan (extinction)

Penghapusan berlaku apabila rangsangan terlazim (conditioned stimulus) diberikan berulang kali tanpa rangsangan semula jadi (unconditioned stimulus). Dalam erti kata ujikaji di atas, loceng dibunyikan tanpa makanan. Penghapusan melibatkan proses melemahkan gerak balas terlazim dengan meniadakan rangsangan semulajadi. Contohnya perasaan takut terhadap guru mata pelajaran dan guru matematik boleh dikurangkan sekiranya pelajar tersebut mendapat guru matematik yang memahami kelemahannya, pandai menggunakan strategi dan kaedah P&P yang sesuai.

Generalisasi

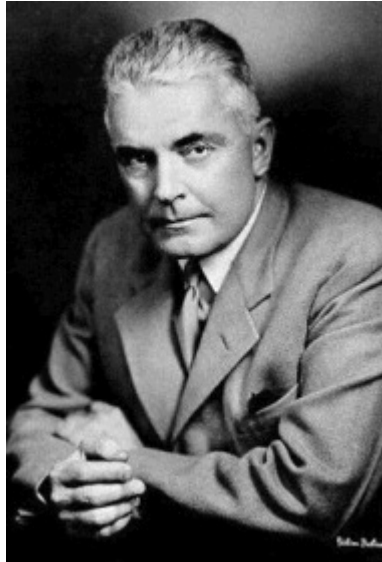
Generalisasi berlaku apabila organism mengaitkan rangsangan terlazim dengan bunyi-bunyi lain yang seakan-akan serupa. Contohnya, anjing akan tetap melelehkan air liur sekiranya anjing tersebut mendengar bunyi wisel yang hampir sama dengan bunyi loceng. Hal ini kerana telah berlaku pemindahan pembelajaran (Noriati, Boon & Sharifah Fakhriah, 2009). Ini juga bermakna, pelajar yang takut kepada guru matematik yang tegas,

Diskriminasi

Diskriminasi berlaku apabila organisma hanya member respons atau gerak balas tertentu sahaja. Contohnya, anjing tidak akan member gerakbalas kepada bunyi

lain selain dari bunyi loceng. Bunyi-bunyi lain selain dari bunyi loceng ialah rangsangan neutral.

Teori Pelaziman Klasik J.B Watson (1878-1956).



Watson percaya semua perbezaan tingkah laku individu adalah disebabkan oleh perbezaan pengalaman pembelajaran. Watson juga melihat psikologi sebagai kajian tentang tingkah laku manusia yang dapat dikawal dan diramal). Beliau pernah berkata,

“Give me a dozen healthy infants, well-formed, and my own specified world to bring them up in and I'll guarantee to take any one at random and train him to become any type of specialist I might select - doctor, lawyer, artist, merchant-chief and, yes, even beggarman and thief, regardless of his talents, penchants, tendencies, abilities, vocations and the race of his ancestors”. (Watson, 1924, as cited in *Classical Conditioning*, n.d)



Watson terkenal dengan eksperimennya bersama seorang bayi berumur 11 bulan yang diberi nama "Little Albert". Seperti gambarajah di atas, Albert diberi bermain dengan seekor tikus putih. Pada mulanya, Albert tidak menunjukkan sebarang rasa takut pada tikus ini, malah boleh bermain dengannya. Namun, beberapa saat selepas memperkenalkan tikus putih tersebut, Watson mengetuk penukul pada palang besi yang tergantung di belakang Albert. Bunyi hentaman tersebut menyebabkan bayi terkena menangis dengan kuat. Kejadian tikus bersama ketukan penukul ini diulangi sebanyak 7 kali selama 7 minggu berturut-turut dan setiap kali Albert akan menangis ketakutan. Akhirnya, Albert akan terus mengangis apabila melihat tikus putih, walaupun tidak diringi oleh bunyi ketukan penukul. Watson telah membuktikan bahawa Little Albert telah mengaitkan tikus putih dengan bunyi hentaman yang menakutkan. Malah bayi berkenaan juga menunjukkan rasa takut terhadap apa-apa sahaja yang berbulu dan berwarna putih (generalisasi). Di samping itu, Watson juga menunjukkan perkaitan antara pelaziman klasik dengan fobia. Pemerhatian ke atas Little Albert 10 hari selepas pelaziman menunjukkan rasa takut yang berkurangan (penghapusan), namun rasa takut ini berkekalan selepas sebulan. Watson juga mengatakan bahawa kanak-kanak mempunyai tiga reaksi emosi yang asas iaitu rasa takut, marah dan sayang.

Oleh itu, dalam bilik darjah, guru boleh memastikan pembentukan emosi positif di

kalangan pelajarnya. Suasana bilik darjah yang mesra, adil, dan berdisiplin dapat membentuk persekitaran psikososial yang positif, yang seterusnya mempengaruhi emosi pelajar.

AKTIVITI

1. Tahukah anda mengapa seekor gajah yang besar boleh kekal terikat pada sebatang pokok yang kecil sedangkan gajah berkenaan mempunyai tenaga yang mencukupi mengheret beberapa batang balak sekaligus?.
2. Cuba anda baca kembali eksperimen yang dilakukan oleh Watson terhadap Little Albert. Bolehkah anda kenal pasti yang mana ialah rangsangan semulajadi (unconditioned stimulus), gerakbalas semulajadi (unconditioned response), rangsangan neutral yang kemudian menjadi rangsangan terlazim (conditioned stimulus) dan gerakbalas terlazim (conditioned response)?

TEORI PELAZIMAN OPERAN

Teori Pelaziman Operan

Teori Pelaziman Operan (Operant Conditioning) merupakan satu bentuk pembelajaran yang melibatkan satu siri perkaitan antara rangsangan dan gerakbalas. Perkaitan ini boleh diperkuatkan atau diperlemahkan melalui peneguhan atau dendaan. Teori ini diperkenalkan oleh B.F. Skinner.

Teori Pelaziman Operan E.L. Thorndike (1877-1949)



Tenaga pengajar di Teachers College, Universit Columbia Banyak membuat kajian tentang proses pembelajaran “connectionism”

Ujikaji yang dilakukan oleh Thorndike adalah yang berhubung dengan hubungan atau

connection antara rangsangan dengan gerakbalas yang akan menjadi kukuh jika kesan

tingkah laku tersebut menyeronokkan atau memuaskan. **Sila buat rujukan tentang eksperimen Thorndike dengan seekor kucing yang cuba melepaskan diri sangkar.**

Menurut Thorndike, hubungan antara rangsangan dan gerakbalas akan menjadi lebih kukuh apabila wujud kesan yang positif. Dalam hal ini, masa yang diambil oleh kucing untuk melepaskan diri dari kurungan menjadi semakin singkat apabila terdapat makanan (ganjaran) selepas berjaya melepaskan diri. Berdasarkan ini, Thorndike telah memperkenalkan Tiga Hukum Pembelajaran.

1. Hukum Kesan:

Sesuatu gerak balas yang dikuti dengan kesan yang menyeronokkan dan memuaskan akan menyebabkan gerak balas tersebut diulang. Namun, sekiranya berlaku kesan yang tidak memuaskan, maka gerak balas tidak akan diulangkan.

Secara ringkasnya,



Rajah 3.8: Hukum Kesan

Dengan kata lain, Hukum Kesan mengatakan guru hendaklah menyediakan suasana pembelajaran yang dapat membawa kepada rasa berjaya. Sekiranya guru tidak kedekut dengan pujian, pelajar akan berasa puas hati dan gembira.

2. Hukum Latihan

Hukum Latihan menegaskan bahawa manusia belajar melalui proses membuat dan mengulang dan lupa berlaku apabila perkara yang dipelajari tidak dipelajari atau diulangi. Oleh itu, hubungan R-G yang positif boleh diperkukuhkan sekiranya dibuat berulang kali. Sebaliknya, hubungan R-G akan menjadi lemah jika tidak diulangi. Dalam situasi bilik darjah pula, hukum ini menggalakkan guru-guru memberi latihan dalam perlbagai bentuk, latih tubi dan mengaplikasikan kemahiran dengan lebih kerap.

3. Hukum Kesianan

Hukum ini memberi perhatian kepada kesianan organisma dari segi kognitif (pengetahuan lepas), afektif (perasaan, kecenderungan dan minat) dan psikomotor (fizikal). Bagi Thorndike, sekiranya tiada persediaan yang mencukupi akan membawa kepada kekecewaan. Contohnya,

Pelajar bersedia, guru bimbing dengan baik → kesan positif pada pelajar, pembelajaran berlaku

Pelajar bersedia, tiada bimbingan dari sesiapa → kesan negatif pada pelajar, pembelajaran tidak berjaya

Pelajar belum bersedia, dipaksa untuk belajar → kesan mengecewakan, pembelajaran tidak berjaya.

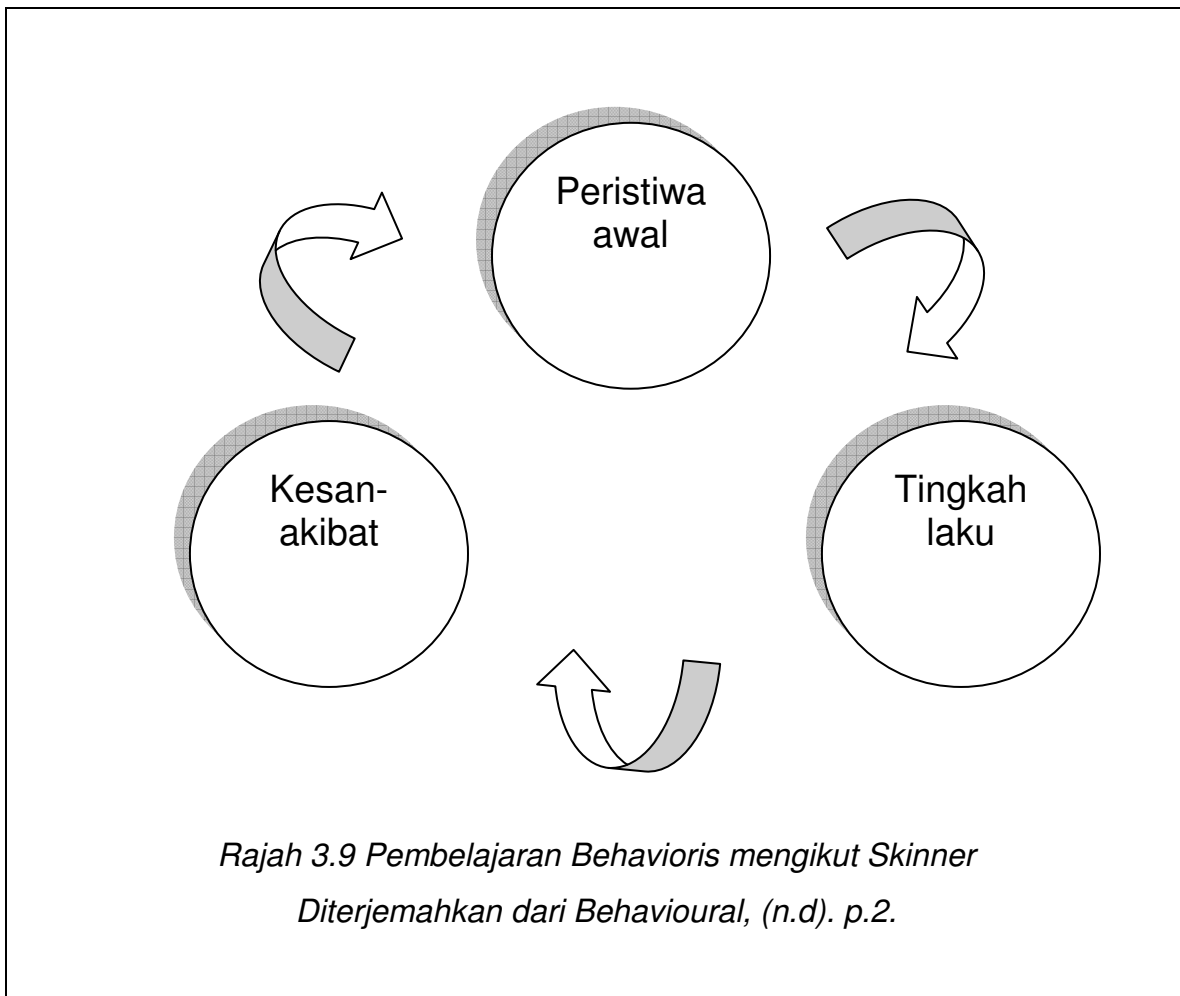
Oleh itu, mengikut hukum ini, guru perlu memastikan pelajar ada kesediaan yang diperlukan untuk memulakan sesuatu topik atau aktiviti pembelajaran. Pelajar boleh mengikuti pembelajaran dengan baik dan akan mencapai kejayaan sekiranya perkara yang dipelajari selaras dengan keupayaan mereka.

Teori Pelaziman Operan B.F. Skinner (1904- 1990).



Kelulusan ijazah pertama dalam Bahasa Inggeris dari Kolej Hamilton, New York. Ijazah Sarjana dan kedoktoran dalam psikologi dari Universiti Harvard. Salah sebuah dari bukunya yang popular ialah *Walden II*, sebuah fiksyen tentang prinsip behaviorisnya.

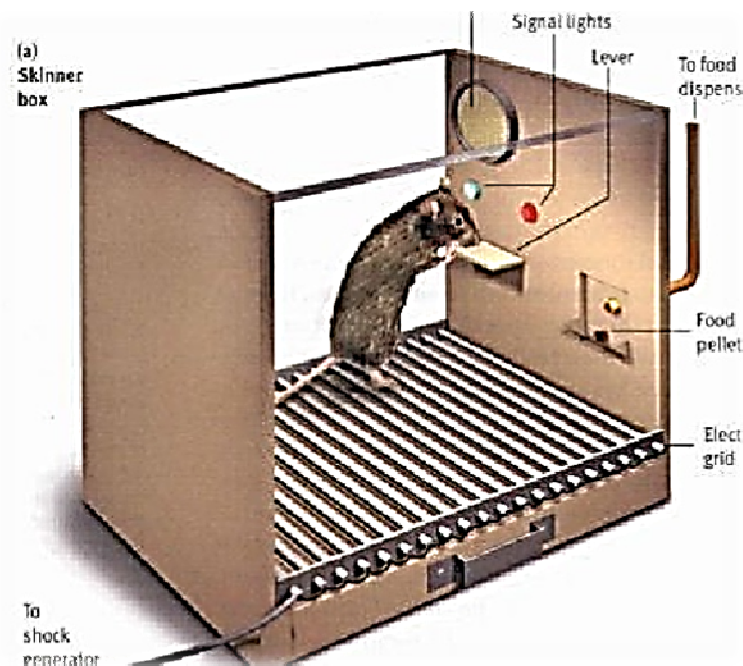
Pelaziman operan menekankan hasil kesan-akibat yang membawa kepada sama ada tingkah laku baharu, tingkah laku lama diteruskan atau diulanginya atau sebaliknya. Bagi pelopor pelaziman operan, kesan-akibat mempunyai perkaitan rapat dengan ganjaran dan hukuman. Oleh itu, tingkah laku baharu yang diinginkan boleh dibentuk melalui ganjaran dan peneguhan atau hukuman dan dendaan. Skinner merumuskan pelaziman operannya seperti Rajah 3.9



Jadual 3.1: Pembelajaran dan perubahan tingkah laku

Peristiwa Awal (Antecedents)	Rangsangan luaran yang menyebabkan kita untuk bertindak.
Tingkah laku (Behavior)	Untuk ahli behavioris, tingkah laku dibahagikan kepada dua kategori, yang diinginkan atau yang tidak diinginkan. Ahli Behavioris juga berpendapat, persepsi ialah segala-galanya. Contoh, keinginan seorang guru supaya pelajarnya menyiapkan kerja rumah bukan keinginan seorang pelajar berkenaan untuk berbuat demikian.
Kesan akibat (Consequences)	Kesan dan akibat ialah motivasi yang akan menentukan sama ada meningkatkan atau menurunkan kemungkinan sesuatu gerak balas berulang semula.

Skinner membuktikan teori peneguhannya dengan "Peti Skinner". Rajah di bawah menunjukkan Peti Skinner.



Rajah 3.10 Peti Skinner

Dalam ujikajinya, Skinner memastikan tikus hanya akan mendapat makanan apabila tuil (lever) suis ditekan. Tikus akan melakukan cuba-jaya (trial and error), menghidu dan mencari-cari sehingga tertekan suis, lampu terpasang dan akhirnya mendapat makanan (ganjaran). Selepas itu, Skinner juga mengenakan kejutan elektrik (fungsi 'shock grid' dalam gambarajah) apabila suis ditekan. Ringkasan uji kaji Peti Skinner boleh diperhatikan dalam Jadual 3.1

Jadual 3.2 Contoh ringkasan uji kaji dalam Peti Skinner

Tingkah laku Awal	Tingkah laku/Tindakan	Kesan Tindakan	Teknik	Kesan Tingkah Laku
Rawak	Tertekan tuil suis	Makanan keluar	Peneguhan	Diteruskan
Terlazim	Menekan tuil suis	Makanan keluar	Peneguhan	Diteruskan
Terlazim	Menekan tuil suis-lampu menyala	Makanan tidak keluar	Penguhan positif	Diteruskan
Terlazim	Menekan tuil suis-kejutan elektrik	Makanan tidak keluar	Peneguhan negatif	Tidak diteruskan
Terlazim	Menekan tuil suis-kejutan elektrik	Makanan tidak keluar	Hukuman	Tidak diteruskan

Sumber: Noriati, Boon & Sharifah Fakhriah, 2009, p.58

Konsep Peneguhan dan Hukuman mengikut Skinner

Jadual 3.3 : Konsep peneguhan dan hukuman mengikut Skinner

Konsep	Jenis	Penerangan	Contoh
Peneguhan	Positif	Kemungkinan tingkah laku diteruskan apabila tingkah laku diikuti dengan rangsangan yang menyenangkan (ganjaran)	Pelajar menyiapkan tugas mengikut masa yang ditetapkan, guru memuji. Pujian guru akan menyebabkan murid meneruskan usaha cemerlangnya
	Negatif	Kemungkinan tingkah laku akan diulangi apabila rangsangan yang tidak menyenangkan ditiadakan	Guru sering menegur seorang pelajar yang tidak berpakaian kemas. Akhirnya, pelajar menjaga kebersihan dirinya dan guru tidak lagi berleter dan mengkritik pelajar berkenaan. Pelajar mengekalkan kekemasan dirinya.
Hukuman	Beri	Kemungkinan tingkah laku diulangi berkurang apabila rangsangan diberikan.	Pelajar ditangkap merokok di sekolah oleh itu dia dirotan.
	Tarik	Kemungkinan tingkah laku diulangi berkurang hasil dari rangsangan yang	Pelajar didapati tidak menyiapkan kerja rumah, oleh itu dia tidak

		selesa ditarik balik	dibenarkan untuk keluar berehat.
--	--	----------------------	----------------------------------

Di samping Jadual 3.3 di atas, Skinner telah memperincikan Peneguhan Positif dan membahagikan lagi kepada kategori mengikut Jadual 3.4

Jadual 3.4 Jadual peneguhan positif

Peneguhan	Jenis	Contoh
Berterusan		Guru beri ganjaran bagi setiap langkah pelajar semasa membuat aktiviti sehingga pelajar selesai
Berkala nisbah tetap	Berdasarkan isi kandungan	Bagi setiap 5 soalan, pelajar dapat menjawab dengan betul, satu token akan diberikan. Token boleh ditukar dengan aktiviti atau benda yang disukai
Berkala Nisbah Berubah		Untuk menjawab soalan guru, pelajar perlu mengangkat tangan. Peluang untuk menjawab soalan tidak dapat dijangka.
Berkala Selang Masa Tetap	Berdasarkan masa	Pelajar menghadapi ujian pada setiap akhir bulan
Berkala Selang Berubah		Pelajar tidak tahu bila guru akan memberi ujian pop.

IMPLIKASI TEORI PEMBELAJARAN BEHAVIORIS TERHADAP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

1. Guru hendaklah menetapkan matlamat yang spesifik. Ini bermakna,

- Matlamat akhir proses pembelajaran hendaklah dinyatakan dengan jelas
 - Pastikan matlamat yang dinyatakan adalah realistik dan boleh dicapai
2. Guru perlu menetapkan objektif bagi setiap langkah pengajaran
 - Objektif hendaklah khusus
 3. Buat analisis tugas
 - Pastikan tugas yang diber sesuai dengan kemampuan pelajar
 - Pecahkan tugas kepada bahagian-bahagian kecil supaya mudah difahami
 4. Sediakan langkah pengajaran secara berperingkat
 - Susunan langkah haruslah secara progresif, contohnya dari mudah kepada sukar.
 5. Aplikasi teknik peneguhan yang sesuai
 - Peneguhan berterusan diberikan pada peringkat pembentukan tingkahlaku
 - Peneguhan berkala selepas tingkah laku dikuasai
 6. Aplikasi Hukum Kesediaan
 - Kaitkan pembelajaran baharu dengan pengetahuan sedia ada
 - Sediakan situasi yang merangsangkan
 - Cungkilkan rasa ingin tahu/ motivasi pelajar
 7. Aplikasi hukum latihan
 - Banyakkan pengulangan dan latih tubi
 - Sediakan bahan yang banyak dan pelbagai
 8. Aplikasi Hukum Kesan dan Akibat
 - Adakan aktiviti pengukuhan
 - Pilih dan aplikasi peneguhan yang sesuai
 9. Sediakan amalan bilik darjah yang sesuai
 - Amalan rutin belajar
 - Amalan rutin keceriaan
 - Peraturan bilik darjah yang mesra dan positif

- Pembelajaran koperatif dan kolaboratif

3.3 : TEORI PEMBELAJARAN SOSIAL



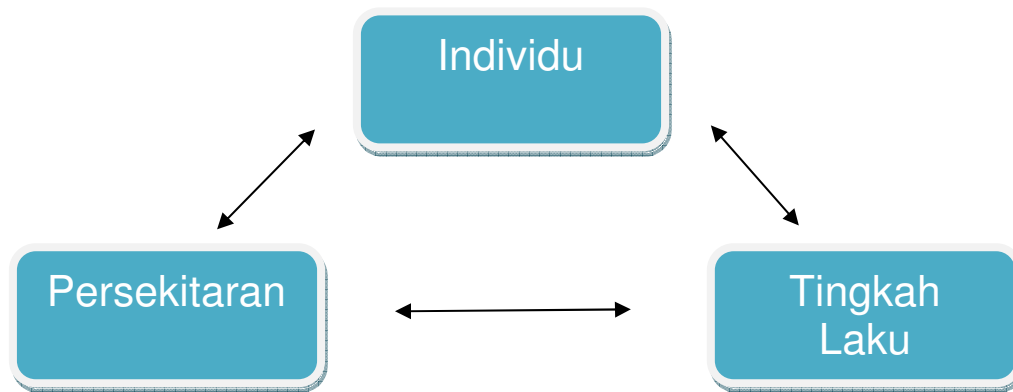
Albert Bandura

Pelopor Teori

Pelopor teori pembelajaran sosial ialah Albert Bandura. Beliau merupakan ahli psikologi kelahiran Kanada dan berkhidmat di Universiti Stanford mulai tahun 1953 hingga sekarang. Teori Pembelajaran Sosial dikenali juga sebagai teori pembelajaran peniruan dan juga sebagai pembelajaran pemerhatian atau *modeling* menekankan faktor sosial di mana manusia berfikir dan bertingkah laku melalui *pemerhatian* dan *meniru* tingkahlaku yang menghasilkan ganjaran. Pembelajaran sosial menurut Albert Bandura melibatkan hubungan pengaruh tiga unsur iaitu persekitaran, individu (kognitif) dan tingkah laku. (Ormrod, 2008)

Rajah 3.11 Pengaruh tiga unsur dalam pembelajaran sosial

Bandura mengemukakan model determinisme timbal balik yang mengandungi tiga faktor utama, iaitu perlakuan, individu (kognisi) dan persekitaran (lihat Rajah 3.11). Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi pembelajaran. Bandura berpendapat bahawa perlakuan seseorang adalah hasil interaksi antara faktor dalam diri



Rajah 3.11 Pengaruh tiga unsur dalam pembelajaran sosial

Bandura mengemukakan model determinisme timbal balik yang mengandungi tiga faktor utama, iaitu perlakuan, individu (kognisi) dan persekitaran (lihat Rajah 3.11). Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi pembelajaran. Bandura berpendapat bahawa perlakuan seseorang adalah hasil interaksi antara faktor dalam diri dan juga persekitaran.

Melalui satu kajian ke atas kesan perlakuan kanak-kanak apabila mereka menonton video tentang orang dewasa, Bandura mendapati bahawa kanak-kanak akan meniru perlakuan orang dewasa tersebut. Kajian yang dinamakan kajian Patung Bobo memperlihatkan bagaimana kanak-kanak yang melihat perlakuan ganas orang dewasa memukul patung Bobo bertindak serupa apabila diberi penegasan. Mengikut Bandura, apabila tingkah laku seseorang itu ditiru, orang yang ditiru itu secara spontan menjadi model kepada si peniru. Kesimpulan daripada kajian yang dilakukan oleh Bandura mendapati kanak-kanak suka meniru tingkah laku yang diperhatikan terutama tingkah laku yang mendapat penegasan.



Menurut teori ini, terdapat beberapa **cara peniruan** yang boleh dilakukan iaitu :

1. **Peniruan secara langsung**

Peniruan secara langsung terjadi apabila seseorang melihat orang lain (model) melakukan sesuatu dan meniru kelakuan itu. Contohnya apabila guru menunjukkan cara menendang bola, pelajar akan menirunya secara langsung.

2. **Peniruan sekat lakuan dan tak sekat lakuan**

Peniruan sekat lakuan ialah peniruan yang sesuai dilakukan dalam keadaan tertentu tetapi tidak digunakan dalam keadaan atau situasi yang lain. Contohnya murid boleh meniru kawan mereka bersorak di padang tetapi tidak boleh meniru kawan mereka bersorak di dalam bilik darjah. Peniruan tak sekat lakuan pula melibatkan tindakan yang boleh dilakukan dalam semua situasi. Contohnya pelajar meniru gaya berbudi bahasa gurunya.

3. **Peniruan Elisitasi**

Peniruan ini melibatkan emosi dan keinginan. Dalam proses elitasi seseorang akan terus lakukan apa yang dilakukan oleh orang lain jika dia sudah mengetahui cara melakukan tingkahlaku tersebut. Contohnya timbul keinginan di hati Kamal untuk membantu bapanya membasuh kereta setelah melihat Badrul membantu bapanya membasuh kereta.

Langkah-Langkah Pembelajaran Peniruan

1. Tumpuan Perhatian

Individu menumpukan perhatian dan memerhatikan perlakuan model berulang kali.

2. Penyimpanan dalam Ingatan

Langkah-langkah perlakuan model akan disimpan dalam ingatan oleh pelajar. Perhatian perlu disimpan dan dikekalkan dalam ingatan dan akan berlakunya proses mengkod, menyimpan dan mendekod.

3. Pengeluaran

Maklumat, tingkahlaku dan kemahiran yang disimpan dikeluarkan dalam bentuk perlakuan. Kecekapan ini bergantung kepada keupayaan fizikal dan kemahiran tiruan motor pemerhati serta kemahiran mengingat dengan tepat.

4. Motivasi dan Peneguhan

Sekiranya Individu berasa seronok dan mendapat peneguhan daripada orang lain, maka tingkahlaku itu akan diulangi dan dikukuhkan Model dalam teori Pembelajaran Sosial Bandura dapat dibahagikan kepada dua jenis iaitu :

1. Model Sebenar / Model hidup

Model ini merujuk kepada model sebenar atau model langsung seperti tingkahlaku manusia, haiwan atau objek yang ditiru.

2. Model simbolik

Model simbolik merujuk kepada langkah kerja atau prosedur. Model ini boleh dalam bentuk bahasa atau bentuk visual (gambar, carta aliran, gambar rajah). Termasuk dalam kategori ini ialah watak dalam cerita, tokoh sejarah serta tingkahlaku watak – watak yang ditonton dan didengar melalui media dan televisyen.

Implikasi Teori Pembelajaran Sosial Terhadap Pengajaran dan Pembelajaran

1. Pembelajaran berlaku melalui pemerhatian dan peniruan. Oleh yang demikian guru perlu menunjukkan tingkahlaku yang boleh diteladani.

2. Penyampaian guru hendaklah cekap dan menarik agar dapat menjadi role model kepada pelajar.
3. Demontrasi guru hendaklah jelas serta menarik agar pelajar dapat meniru dengan cepat.
4. Guru boleh menggunakan rakan sebaya yang cemerlang sebagai model.
5. Guna model sebenar yang mungkin terdiri daripada rakan sebaya yang mempunyai ketokohan yang tinggi dan sesuai untuk ditiru.
6. Paparkan hasil kerja terbaik untuk membolehkan pelajar berkenaan terus berusaha dan dapat merangsang pelajar lain berusaha seperti yang mereka lakukan.
7. Guru boleh mengajar nilai murni dan watak bersejarah dengan teknik main peranan dan simulasi
8. Guru perlu memberi peneguhan kepada pelajar yang menunjukkan tingkah laku yang diingini.

AKTIVITI

Muat turun maklumat daripada internet mengenai pembelajaran sosial atau modeling dan rumuskan semua isi yang berkaitan dalam bentuk peta konsep. Masukkan ke dalam portfolio anda.

3.4 : TEORI PEMBELAJARAN HUMANISTIK

Teori Pembelajaran Humanistik

Pendekatan humanistik melihat pelajar sebagai insan berpotensi, bermotivasi dan berkeupayaan untuk belajar dan berkembang. Bagi humanistik, manusia dilihat sebagai makhluk yang istimewa dan mempunyai keupayaan yang berbeza dengan haiwan. Humanistik percaya bahawa manusia bertindak atas dasar keperluan, motivasi, minat dan nilai, dengan itu individu itu harus dilihat sebagai satu entiti. Pendekatan humanistik terhadap pendidikan menekankan keunikan setiap individu dengan mengiktiraf persepsi, pengalaman dan pendekatan terhadap pembelajaran yang berbeza. Ini bererti pendekatan ini memberi

tumpuan kepada perkembangan konsep sendiri, motivasi intrinsik dan kesedaran sendiri pelajar.

Apakah objektif asas pendidikan daripada pandangan humanistik? Lima objektif asas pendidikan daripada pandangan humanistik (Gagne dan Berliner, 1991).

- i. Memupuk pembelajaran arah sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.
- ii. Mengembangkan keupayaan bertanggungjawab ke atas pembelajaran dan perkara yang dipelajari.
- iii. Mengembangkan kreativiti dan pemikiran bercapah.
- iv. Mencungkil dan mengembangkan daya ingin tahu serta penerokaan.
- v. Mengembangkan kecenderungan aspek seni dan emosi.

Apakah prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran humanistik? Gagne dan Berliner (1991) merangkumkan prinsip-prinsip pendekatan humanistik seperti berikut:

- 1 Pelajar akan mudah belajar perkara yang ingin dipelajari dan perkara yang ingin diketahui oleh mereka.
- 2 Mengetahui cara belajar adalah lebih penting daripada memiliki banyak pengetahuan.
- 3 Penilaian sendiri hasil kerja pelajar merupakan penilaian yang lebih bermakna, namun pelajar perlu mencapai tahap pencapaian yang ditetapkan.
- 4 Perasaan adalah sama penting dengan fakta.
- 5 Pelajar belajar lebih baik dalam persekitaran yang tidak mengancam seperti selamat secara fizikal, emosional, psikologikal serta nyaman.

Antara tokoh-tokoh humanistik termasuklah Carl Rogers, Abraham Maslow, John Holt,

Malcolm Knowles dan lain-lain. Dua tokoh utama bagi pendekatan pembelajaran humanistik ialah Carl Rogers dan Abraham Maslow. Kita meninjau secara ringkas pandangan kedua-dua tokoh ini.



Carl Rogers (1902-1989)

1. Carl Rogers

Carl Rogers (1902-1989) dilahirkan di Oak Park, Illinois, Amerika Syarikat. Beliau terkenal sebagai pengasas teori kaunseling terapi berpusatkan klien serta psikoterapi yang bukan bersifat mengarah. Pada mulanya beliau belajar teologi dan kemudiannya beralih kepada psikologi klinikal serta psikologi pendidikan. Carl Rogers berpendapat bahawa manusia pada dasarnya adalah baik dan mempunyai potensi yang tinggi untuk mencapai potensi diri. Sebagai insan yang baik, jika diurus ke arah yang betul akan berkembang secara positif, baik rohani dan jasmani.

Bagi Rogers, insan yang sempurna memiliki kualiti berikut:

- i. Berfikiran terbuka terhadap pengalaman dunia. Dapat membuat tanggapan yang betul tentang pengalamannya.
- ii. Menerima hidup seadanya. Mengutamakan perkara yang ada pada hari ini bukan semalam atau esok.
- iii. Mempercayai pemikiran dan perasaan sendiri sebagai sesuatu yang tepat
- iv. Menghargai kebebasan diri dan bertanggungjawab ke arah tindakan sendiri.
- v. Kreatif dan melibatkan diri dalam aktiviti sosial serta menyumbang khidmat kepada masyarakat mengikut kemahiran masing-masing.

Dalam pembelajaran, Rogers memberi penekanan kepada hubungan personel antara guru sebagai fasilitator dengan pelajar. Oleh itu teori humanistik mengutamakan pembelajaran berpusatkan pelajar. Prinsip umum pembelajaran bagi Rogers adalah:

- Kita tidak boleh mengajar seseorang secara langsung, tetapi kita hanya dapat membimbing pembelajarannya.

- Struktur dan organisasi diri seseorang menjadi lebih *rigid* jika dia merasakan dirinya terancam dan sebaliknya akan menjadi tenang jika tiada ancaman.

Bagi Rogers, pembelajaran berkesan akan terhasil jika pelajar berasa tenang dan bebas daripada ancaman serta perbezaan individu dan pengalaman pelajar diambil kira dalam menentukan tahap layanan yang sewajarnya.

Rogers menyarankan agar menerima semua pelajar sebagai individu yang memiliki potensi dan yang sedang berkembang. Dalam pendidikan Rogers terkenal dengan teori pembelajaran pengalaman (*experiential learning*). Menurut Rogers semua insan mempunyai daya dan keinginan yang tinggi untuk belajar. Kegagalan untuk belajar bukan kerana ketidakupayaan pelajar tetapi puncanya suasana pembelajaran yang kurang sesuai.

Dalam menyediakan suasana yang kondusif untuk murid-murid belajar, guru perlu menjelaskan objektif pembelajaran, membekalkan sumber pembelajaran yang sesuai, mengimbangkan komponen intelektual dan emosi berkaitan dengan pembelajaran, dan berkongsi perasaan dan idea dengan mereka.

Rogers mengkategorikan pembelajaran kepada dua bentuk.

1. Pembelajaran Kognitif
2. Pembelajaran pengalaman

Pembelajaran Kognitif dianggap kurang bermakna kerana melibatkan pembelajaran mata pelajaran akademik semata-mata. Melibatkan proses belajar di dalam bilik darjah, membaca dan membincang tentang pengalaman dan hasil kerja orang lain. Pembelajaran pengalaman melibatkan aplikasi pengetahuan. Pembelajaran jenis ini mengambil kira keperluan dan kehendak pelajar. Oleh itu pembelajaran pengalaman melibatkan perkembangan diri, motivasi, daya usaha, penilaian sendiri dan mempunyai kesan jangka panjang. Pembelajaran pengalaman merupakan belajar melalui proses membuat. Pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang merangkumi merancang, membuat kajian, menghasilkan sesuatu yang pasti akan ada hasil dan kesan yang memberangsangkan. Melalui proses ini pelajar meneroka, mencari jalan

penyelesaian, membuat uji kaji, kajian dan sebagainya. Melalui proses membuat sendiri, dalam kumpulan terutamanya, pelajar akan belajar bekerjasama, berfikir, merancang, menghayati nilai, dan memupuk sikap yang baik. Secara langsung pelajar belajar mengambil tanggungjawab ke atas pembelajaran sendiri.

2. Abraham Harold Maslow (1908-1970)



Abraham Maslow dilahirkan di Rusia dan kemudiannya menetap di Amerika Syarikat. Beliau merupakan seorang ahli psikologi yang terkenal dengan Hirarki Keperluan yang diperkenalkan pada tahun 1947 hingga 1954, dan telah diterbitkan dalam *Motivation and Personality* pada tahun 1954. Beliau juga digelar sebagai Bapa Psikologi Humanistik. Maslow telah menghasilkan dengan teori perkembangan manusia terutamanya teori keperluan. Maslow mengutarakan pemeringkatan keperluan manusia yang perlu dipenuhi sebelum manusia mencapai potensi diri.



Rajah 3.12: Hirarki keperluan Maslow
(Sumber *Teori Pembelajaran*, n.d)

Hirarki Keperluan Maslow

Menurut Hirarki Keperluan oleh Maslow, keperluan manusia boleh disusun mengikut satu hierarki yang bermula dengan keperluan fisiologi, diikuti dengan keselamatan, kasih sayang, penghargaan diri, kognitif, estetik dan berakhir dengan penyempurnaan sendiri. Keperluan yang paling asas sekali bagi manusia ialah memenuhi keperluan fisiologi terlebih dahulu. Jika tidak seseorang itu akan berasa kurang selesa dan bimbang.

Apabila keperluan fisiologi dipenuhi, seseorang itu akan memberi tumpuan kepada memenuhi keperluan keselamatan dan perlindungan. Seterusnya bagi memenuhi keperluan untuk kasih sayang dan dipunyai. Termasuk dalam keperluan ini adalah keperluan untuk berkawan, sokongan

keluarga, keahlian kumpulan tertentu dan perhubungan yang intim. Peringkat seterusnya bagi memenuhi aras keempat iaitu keperluan penghargaan diri di mana seseorang itu berusaha bagi mendapatkan pengiktirafan orang lain yang dimanifestasi dalam bentuk penerimaan, prestij, status, kompetensi, keyakinan diri dan sebagainya.

Individu akan terus berusaha untuk mengembangkan lagi kecenderungannya dalam akademik atau seni estetik yang diminatinya. Peringkat akhir adalah keperluan penyempurnaan sendiri yang melibatkan keinginan berterusan untuk memaksimumkan potensi diri, umpamanya cuba merealisasikan bakat dan kebolehan agar menjadi individu yang menyeluruh dan sempurna. Keseluruhannya menurut Maslow keperluan fisiologi dan keperluan psikologi perlu dipenuhi agar seseorang itu bermotivasi untuk mengembangkan potensi diri, belajar perkara baru, memanipulasi keupayaan diri sepenuhnya serta berjaya mencabar diri untuk melakukan yang terbaik.

Maslow membahagikan keperluan manusia kepada dua bahagian iaitu **keperluan kekurangan** (*deficiency needs*) dan **keperluan perkembangan** (*being / growth needs*). Keperluan kekurangan perlu dipenuhi peringkat demi peringkat sebelum berusaha untuk memenuhi keperluan perkembangan. Sekiranya keperluan kekurangan belum dapat dipenuhi, menurut Maslow keperluan perkembangan tidak akan bermakna. Apabila keperluan kekurangan telah dipenuhi, seseorang itu tidak bermotivasi untuk memenuhinya, tetapi akan bergerak ke hirarki yang lebih tinggi. Berbeza dengan keperluan perkembangan, seseorang itu tidak akan jemu memenuhinya dan terus berusaha untuk mengembangkan lagi minat dan kecenderungannya dalam akademik atau seni estetik yang dicapainya. Ini seterusnya membawa kepada penyempurnaan sendiri, iaitu mencapai potensi yang menyeluruh. Apakah Implikasi Teori Keperluan Maslow dalam proses pengajaran dan pembelajaran?

Seorang guru, perlu memberi perhatian agar pelajar dapat belajar dengan baik berdasarkan hirarki keperluan.

1. Memastikan keperluan fisiologi pelajar telah dipenuhi, seperti makan minum, waktu rehat, cahaya dan pengudaraan bilik darjah yang baik.
2. Memastikan keselamatan terjamin, seperti keadaan fizikal bilik darjah, tiada ancaman buli, peraturan dan rutin harian yang sesuai, wujudnya semangat setia kawan dan dinamika kumpulan.
3. Sentiasa yakin bahawa setiap pelajar adalah insan yang ada potensi. Layani pelajar secara individu.
4. Tugas yang diberi biarlah sesuai dengan keupayaan pelajar supaya pelajar berjaya membuatnya. Kejayaan pelajar akan menimbulkan rasa berjaya dan meningkatkan harga diri pelajar. Beri penegasan dan pengiktirafan bagi hasil kerja pelajar. Setelah kita mengenali dan memahami Pendekatan Humanistik, dapatkah anda fikirkan implikasinya terhadap pengajaran dan pembelajaran ?

Implikasi Pendekatan Humanistik terhadap pengajaran dan pembelajaran

Secara umum dapatlah disenaraikan secara ringkas implikasi Pendekatan Humanistik terhadap pengajaran dan pembelajaran:

1. Fokus pengajaran adalah kepada pelajar dan bukannya subjek. Dalam memberi pengajaran subjek tertentu, utamakan pelajar dan kemudiannya pada mata pelajaran.
2. Melayan pelajar sebagai insan kemudian barulah melayani mereka sebagai pelajar.
3. Menerima setiap pelajar tanpa syarat. Layani perbezaan individu mengikut potensi dan keupayaan masing-masing.
4. Membantu pelajar menentukan matlamat yang realistik.
5. Sentiasa melibatkan pelajar dalam aktiviti kumpulan, seperti pembelajaran koperatif. Ini dapat membina hubungan sosial dan kemahiran emosi.
6. Guru sebagai fasilitator bagi aktiviti kumpulan.
7. Untuk memupuk sikap, kepercayaan dan tabiat yang baik kepada pelajar, guru hendaklah menjadi dirinya teladan.
8. Sentiasa memberi ganjaran kepada gerak balas pelajar.

9. Isi pelajaran yang disampaikan hendaklah disesuaikan dengan aras pemikiran, gaya pembelajaran dan keperluan pelajar.
10. Aktiviti pembelajaran dan bahan yang ingin dipelajari hendaklah ditentukan oleh pelajar. Ini bagi meningkatkan motivasi pelajar.
11. Perancangan pengajaran perlu mengambil kira minat, kecenderungan, kesediaan belajar dan perbezaan individu.
12. Aktiviti/ program pemulihan dapat membentuk konsep sendiri yang positif bagi pelajar yang lemah.
13. Perasaan dan amalan saling hormat-menghormati dapat membantu pembelajaran berkesan.
14. Percaya bahawa semua pelajar boleh belajar jika tempoh masa mempelajarinya mencukupi.

3.5 : IMPLIKASI TEORI-TEORI PEMBELAJARAN TERHADAP PEMBELAJARAN PELAJAR BERKEPERLUAN KHAS

Kita telahpun melihat implikasi teori-teori pembelajaran kepada pelajar aliran perdana. Bagaimana pula teori-teori ini boleh membantu pelajar berkeperluan khas? Dalam konteks di Malaysia, pelajar berkeperluan khas ialah kanak-kanak yang mengalami down syndrom, perkembangan lewat. Austistik, disleksia, tumpuan singkat (AD), hiperaktif dan slow learner. Perlu ditegaskan juga, setiap kategori pelajar berkeperluan khas mempunyai ciri-ciri yang berbeza. Oleh itu, proses pembelajaran mereka perlu disediakan dalam bentuk yang mudah dan disesuaikan mengikut keperluan mereka.

Implikasi Teori-teori Pembelajaran.

1. Modifikasi tingkah laku boleh dilakukan melalui aplikasi Teori Behavioris terutamanya Pelaziman Operan. Teknik peneguhan, Hukum Kesediaan, Latihan dan Hukum Kesan boleh digunakan. Antaranya termasuklah;-
 - i. Perbanyakkan pengulangan, latihan dan latih tubi
 - ii. Beri peneguhan dalam bentuk hadiah, secara verbal sama ada pujian atau ganjaran lain yang lain yang akan mengukuhkan tingkah laku

iii. Tetapkan matlamat yang realistik yang sesuai dengan pelajar keperluan
iv. Aplikasi teknik modifikasi tingkah laku yang melibatkan token, kontrak, dendaan, dan pengasingan untuk mengurangkan tingkah laku yang tidak diingini.
2. Melalui Teori Sosial pula, pelajar boleh mengikuti dan meniru tingkah laku yang diperhatikan melalui modeling. Contoh aplikasi yang boleh dilakukan termasuklah:-

- i. Gunakan model tingkah laku seperti model sebenar dan model simbolik
- ii. Kukuhkan tingkah laku model agar pelajar mengikut tingkahlaku yang dikukuhkan

.3. Melayani pelajar keperluan khas berdasarkan keperluan mereka seperti yang dikehendaki oleh Teori Humanistik. Sediakan persekitaran pembelajaran yang menyerupai persekitaran pelajar normal

Kenal pasti keupayaan pelajar dan sediakan rancangan pendidikan individu
Gunakan pendekatan pelbagai deria (multi sensory) seperti mendengar, melihat, membuat, berbincang dan merasa
Perlu juga diberi perhatian kepada pelajar berkeperluan khas yang bermasalah penglihatan dan pendengaran yang memerlukan pendekatan khusus bagi kekurangan yang dialami

UJI MINDA

- 1.) Dalam teori pembelajaran behavioris terdapat 2 jenis teori perlaziman. Namakan.
- 2.) Terdapat 3 jenis rangsangan dan 2 jenis gerak balas dalam teori pembelajaran behavioris. Namakan.
- 3.) J.B.Watson membentuk teori bahawa kanak-kanak memiliki tiga tindak balas emosi yang asas, apakah tiga tindak balas emosi asas itu?
- 4.) Huraikan maksud Peneguhan dan hukuman dalam teori pelaziman operan B.F.Skinner.
- 5.) Namakan 2 jenis hukuman dalam teori pelaziman operan B.F.Skinner.
- 6.) Nyatakan dua orang tokoh asas konstruktivisme.
- 7.) Nyatakan antara 3 prinsip dalam konstruktivisme sosial.
- 8.) Apakah 2 tahap perkembangan murid yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky.
- 9.) Apakah 2 proses yang dikatakan oleh Jean Piaget tentang untuk mmbuat adaptasi dengan persekitaran kita?
- 10) Nyatakan peringkat-peringkat Perkembangan Kognitif.

RUJUKAN

Noriati, A.Rashid, Boon, P.Y., & Sharifah, Fakriah Syed Ahmad. (2009). *Murid dan alam belajar. (Siri Pendidikan Guru)*. Shah Alam: Oxford Fajar.

Ormrod, J. E. (2008). *Educational Psychology: Developing Learners (6th ed.)*. Uppersaddle River, New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Slavin, R.E. (2005) , Educational Psychology: Theory into Practice.Englewood Cliff:Prentice Hall Ltd

Woolfolk, A. (2004) Educational Psychology (9th ed) New Jersey: Prentice Hall

[www. funderstanding.com](http://www.funderstanding.com)

<http://tip.psychology.org>

BIBLIOGRAFI

(IKUT FORMAT APA)

**PANEL PENULIS MODUL
PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU
(PENGAJIAN PROFESIONAL-PENDIDIKAN RENDAH)**

NAMA	KELAYAKAN
<p>MOHD FU'AD BIN SAM</p> <p>Pensyarah IPG Kampus Temenggong Ibrahim 80350 Johor Bahru</p> <p>fuad_sam@yahoo.com</p>	<p>Kelulusan: Sarjana Pentadbiran Pendidikan UKM Sarjanamuda Ekonomi UKM</p> <p>PENGALAMAN: Pensyarah IPG (15 tahun) Guru Sekolah Menengah (4 tahun)</p>
<p>MARINA BINTI HAJI ABDUL MAJID</p> <p>Pensyarah IPG Kampus Temenggong Ibrahim 80350 Johor Bahru</p> <p>rin55ipti@yahoo.com</p>	<p>Kelulusan: MA.Sc Pengurusan Teknologi (Pembangunan Sumber Manusia), UTM B.Sc Management / Human Relation, Saint Louis University, Missouri, USA Dip Pendidikan, IPGK THO</p> <p>PENGALAMAN: Pensyarah Ilmu Pendidikan (5 tahun) Guru Sekolah Menengah (14 tahun)</p>
<p>(NAMA)</p> <p>(JAWATAN)</p> <p>(EMEL)</p>	<p>(KELULUSAN)</p> <p>PHD/SARJANA/SARJANA MUDA/DIPLOMA/SIJIL</p> <p>(PENGALAMAN KERJA)</p>