

PARADIGMA BAHARU DALAM PENDIDIKAN GURU: KOLABORASI DALAM TALIAN

Zahri bin Haji Ramlan
Penolong Pengarah Kanan
ICT dan Pengkomputeran
Sektor Pengurusan Akademik
Jabatan Pelajaran Selangor

Pengenalan

Pendidikan di Malaysia dapat dilihat daripada tiga era, iaitu:

1. Era Pertanian yang mana ianya merupakan satu era apabila kebanyakan pekerja adalah petani dan hidupnya berkisar dengan pengumpulan.
2. Era Perindustrian pula merupakan satu era apabila proses dipermudahkan oleh mekanik dan automasi serta bilangan yang bekerja.
3. Era Maklumat yang mana ianya adalah satu era apabila kebanyakan pekerja terlibat dalam penciptaan, pengagihan dan penggunaan maklumat.

Kini, kita berada pada era yang ketiga, iaitu gelombang maklumat, Menurut E.W. Martin et al.(1994), ini adalah satu era yang mana penggunaan teknologi maklumat untuk pengumpulan, manipulasi, komunikasi, persembahan dan menggunakan data (data ditukar menjadi maklumat) dalam semua aspek kehidupan .

Timbalan Perdana Menteri, Tan Sri Muhyiddin Yassin berkata, pendedahan melalui kursus berterusan kepada pentadbir sekolah, pengetua dan guru-guru dalam mewujudkan golongan celik komputer telah menunjukkan kesan ketara kepada perkembangan ICT di Malaysia. (Utusan Malaysia 13 Januari 2010).

Kemahiran berkolaborasi merupakan salah satu kemahiran pembelajaran Abad ke-21 yang perlu dikuasai. Perkembangan teknologi telah membolehkan kolaborasi secara dalam talian berlaku. Menurut Richadson (1977), guru yang mahir dalam kolaborasi secara dalam talian mempunyai konstruktivisme sosial yang lebih kukuh dan boleh menguatkan satu sama lain melalui persefahaman yang dibina semasa berinteraksi.

Inisiatif E-mel *Yahoo Groups*

Inisiatif e-mel *Yahoo Groups* telah bermula pada tahun 2003 dan dikenali sebagai TM2003, iaitu Teknologi Maklumat 2003. Ahlinya emel *Yahoo Groups* ini terdiri daripada 120 buah sekolah di negeri Selangor. Inisiatif TM2003 ini menyediakan ruang untuk aktiviti-aktiviti diskusi dan kolaborasi. Antara sebab-sebab *Yahoo Groups* dipilih adalah seperti berikut:

1. Medium terawal dan paling popular pada waktu itu iaitu pada tahun 2003
2. Senang dikendalikan
3. Mudah digunakan oleh setiap individu
4. Mesra pengguna

5. Interaktif
6. Tanpa kos
7. Privasi
8. Amalan terbaik (membudayakan ICT)
9. Ciri inovatif pada ketika itu

Setelah lapan tahun (2003 – 2010) Inisiatif e-mel *Yahoo Groups* dilaksanakan di negeri Selangor, antara impak-impak yang dapat dilihat adalah seperti berikut:

1. Membimbing guru-guru ICT baru dan sekolah-sekolah pelaksana baru
2. Guru dapat menguasai perancangan, persediaan, pengurusan kelas ICT, makmal dan juga panitia
3. Menyelesaikan masalah yang berbangkit dengan segera
4. Perkongsian idea, inovasi dan emosi
5. Penggunaan sumber/bahan pendidikan dapat disalurkan dan digunakan secara efisien dan optimum.
6. Kaedah penilaian dan pentaksiran yang betul dapat dikongsi dalam kalangan guru ICT
7. Mentor mentee (peer coaching)
8. Mewujudkan persaingan sihat dalam kalangan ahli untuk meningkatkan prestasi mata pelajaran ICT SPM
9. Ahli lebih selesa dan telus menyuarakan pendapat melalui medium TM2003

Hasil Dapatan Kajian

Satu kajian telah dijalankan bagi menilai bekerkesanan pelaksanaan Inisiatif e-mel *Yahoo Groups*. Hasil dapatan kajian menunjukkan kesan positif dalam kalangan responden. Antaranya, sebanyak 78 orang responden (97.5%) berpendapat bahawa mereka berasa tidak sempurna jika tanpa e-mel manakala 80 orang responden (100.0%) berpendapat mereka mendapat banyak manfaat daripada inisiatif emel tersebut.

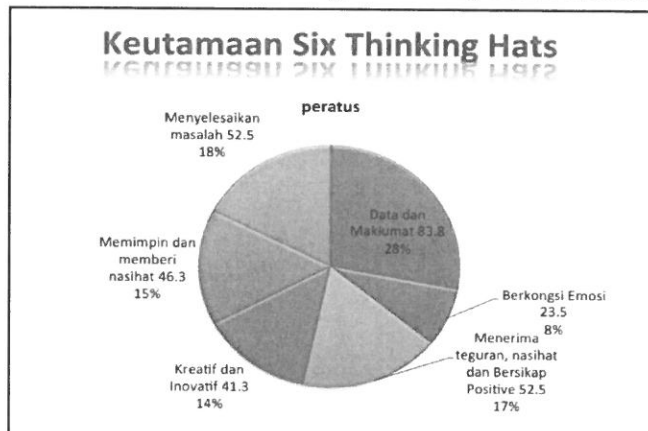
Kajian juga dijalankan berdasarkan teori Edward De Bono(1992) yang mana kemahiran yang perlu dikuasai adalah:

1. *Data and information*
2. *Emotion*
3. *Positive thinking*
4. *Negative thinking*
5. *Creative and Innovation*
6. *Leadership*

Hasil dapatan kajian dapat dirumuskan bahawa responden:

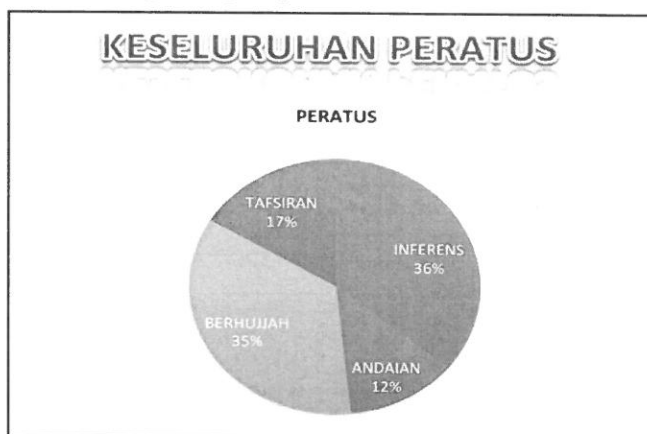
- 1) sangat kerap terlibat dalam aktiviti bertukar data dan maklumat (83.8%)
- 2) kerap terlibat dalam aktiviti kreatif dan inovasi (41.3%)
- 3) jarang terlibat dalam aktiviti berkongsi emosi (48.8%)

- 4) sekali sekala terlibat dalam aktiviti menegur, dikritik dan bersikap positif (52.5%)
- 5) sekali sekala terlibat dalam aktiviti memimpin dan memberi nasihat/pandangan (48.3%)
- 6) kerap terlibat dalam aktiviti berkongsi dan menyelesaikan masalah (52.5%)



Dalam aspek empat kemahiran berfikir, analisis data kajian menunjukkan bahawa:

- 1) 55% mempunyai kemahiran membuat inferens, iaitu dapat membuat kesimpulan awal yang mungkin benar atau pun tidak berdasarkan maklumat daripada pemerhatian.
- 2) 53.8% mempunyai kemahiran berhujjah, iaitu kemahiran mengeluarkan idea untuk berhujjah tentang sesuatu topik yang difokuskan. Idea yang dikeluarkan untuk mempertahankan sesuatu topik/tajuk dalam perbincangan.
- 3) 18.8% mempunyai kemahiran membuat andaian, iaitu kemahiran mengandaikan kemungkinan perkara yang akan berlaku di masa hadapan atau kebolehan untuk melihat sesuatu yang berlaku sebelum dan selepas sesuatu peristiwa (sebab dan akibat).
- 4) 25.0% mempunyai kemahiran membuat tafsiran, iaitu kemahiran menangkap maksud perkataan (kalimat dsb) tidak menurut apa adanya saja, diterapkan juga apa yg tersirat (dengan mengutarakan pendapatnya sendiri); mengertikan: setiap frasa itu menurut kepentingannya



Lampiran

Tanpa e-mel saya rasa tidak sempurna

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	78	97.5	97.5	97.5
Valid tidak	2	2.5	2.5	100.0
Total	80	100.0	100.0	

Email group memberi saya banyak manfaat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	80	100.0	100.0	100.0

Aktiviti bertukar data dan maklumat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat kerap	67	83.8	83.8	83.8
Valid Kerap	9	11.3	11.3	95.0
Valid Sekali sekala	4	5.0	5.0	100.0
Total	80	100.0	100.0	

Aktiviti berkongsi emosi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat kerap	2	2.5	2.5	2.5
Valid Kerap	7	8.8	8.8	11.3
Valid Sekali sekala	26	32.5	32.5	43.8
Valid Jarang	39	48.8	48.8	92.5
Valid Tiada	6	7.5	7.5	100.0
Total	80	100.0	100.0	

Aktiviti menegur, dikritik dan bersikap positif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat kerap	1	1.3	1.3	1.3
Valid Kerap	14	17.5	17.5	18.8
Valid Sekali sekala	42	52.5	52.5	71.3
Valid Jarang	20	25.0	25.0	96.3
Valid Tiada	3	3.8	3.8	100.0
Total	80	100.0	100.0	

Aktiviti kreatif dan inovatif

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat kerap	24	30.0	30.0	30.0
	Kerap	33	41.3	41.3	71.3
	Sekali sekala	18	22.5	22.5	93.8
	Jarang	4	5.0	5.0	98.8
	Tiada	1	1.3	1.3	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

Aktiviti memimpin dan memberi nasihat/pandangan

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat kerap	6	7.5	7.5	7.5
	Kerap	26	32.5	32.5	40.0
	Sekali sekala	37	46.3	46.3	86.3
	Jarang	11	13.8	13.8	100.0
	Total	80	100.0	100.	

Aktiviti berkongsi dan menyelesaikan masalah

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat kerap	12	15.0	15.0	15.0
	Kerap	42	52.5	52.5	67.5
	Sekali sekala	22	27.5	27.5	95.0
	Jarang	4	5.0	5.0	100.0
	Total	80	100.0	100.	