

KAJIAN TERHADAP PENGGUNAAN JOOTA.COM DALAM AKTIVITI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN TAHAP PEMIKIRAN KRITIS DAN KREATIF MURID

Sajoli bin Hj.Masdor
Pengetua
SMK Sg.Pusu, Selangor

Abstrak

Perkembangan media sosial di negara kita tidak dapat disangkal lagi. Media ini menjadi ikutan semua lapisan masyarakat sama ada oleh warga tua mau pun murid-murid sekolah. Kebanyakan media sosial yang wujud adalah tertumpu kepada hubungan manusia dengan manusia. Namun begitu, kajian terhadap joota.com melibatkan hubungan manusia dengan kurikulum. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap atau pola peningkatan pemikiran kritis dan kreatif apabila murid menggunakan media sosial joota.com dalam aktiviti pembelajaran. Kajian ini dijalankan secara atas talian dan bersemuka kepada murid dari tiga buah sekolah rintis di negeri Selangor. Kaedah kualitatif digunakan bagi melihat interaksi atas talian, pemerhatian dan rekod-rekod catatan murid. Hasil daripada dapatan ini satu analisis data yang menunjukkan pola dan tema komunikasi murid atas talian dapat dibuat bagi tiga buah sekolah yang terlibat.

Pengenalan

Dalam abad ke 21, murid-murid sekolah didedahkan dengan pelbagai jenis media sosial seperti Facebook, Twitter, YouTube, Blog dan Google Plus. Kesan baik atau buruk media sosial terpulang kepada pihak pengguna dan bimbingan yang diberikan kepada murid. Bak kata pepatah Melayu, 'tepuk dada, tanya selera'. 'Setiap masalah perlu dilihat sebagai peluang'.

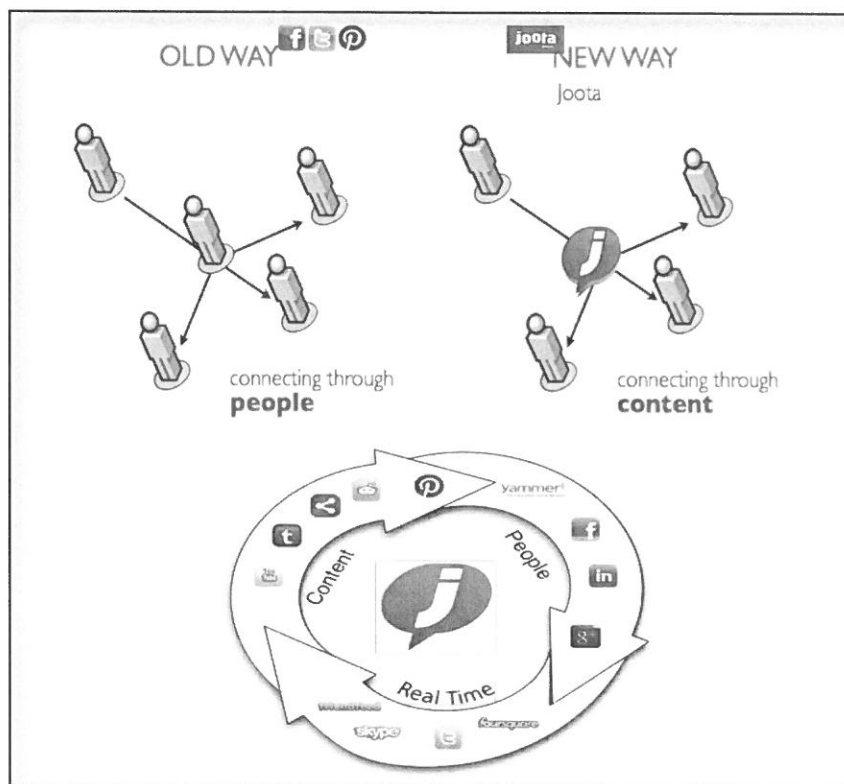
Latar Belakang Kajian

Joota.com mula diperkenalkan di tiga buah sekolah iaitu SMK Sg. Pusu, SMK Bandar Tun Hussien Onn 2 dan SMK Bandar Banting sebagai Projek Rintis pada Oktober 2012. Projek ini merupakan usahasama di antara pihak Perbadanan Multimedia (MDeC), Jabatan Pendidikan Negeri Selangor, Pejabat Pendidikan Daerah dan joota.com. Usaha memperkenalkan aplikasi ini dilakukan melalui sesi latihan penggunaan joota.com yang disampaikan oleh kakitangan joota.com secara berasingan di tiga buah sekolah pada tarikh dan waktu yang berbeza.

Definisi Joota

Joota, merupakan sebuah rangkaian sosial yang menghubungkan manusia melalui perkongsian isi kandungan yang sama-sama diminati. Sebagai contoh anda ingin berkongsi sebuah laman web dengan orang lain, maka anda aktifkan Joot dan isi kandungan tersebut disimpan dalam akaun Joota anda dan apabila orang lain mencari kategori yang sama maka ia akan terus berhubung dengan anda. Joota merupakan satu platform sosial untuk komuniti dengan mudah dan cepat. Dalam aplikasi ini, ianya boleh menukarkan mana-mana kandungan serta-merta ke dalam rangkaian sosial. Dengan menggunakan Joota membolehkan orang ramai mewujudkan nilai daripada kandungan mereka yang dikongsi bersama. Ia memberi ruang kepada pengguna untuk bercakap mengenai apa-apa yang penting mengenai isi kandungan yang diperlukan.

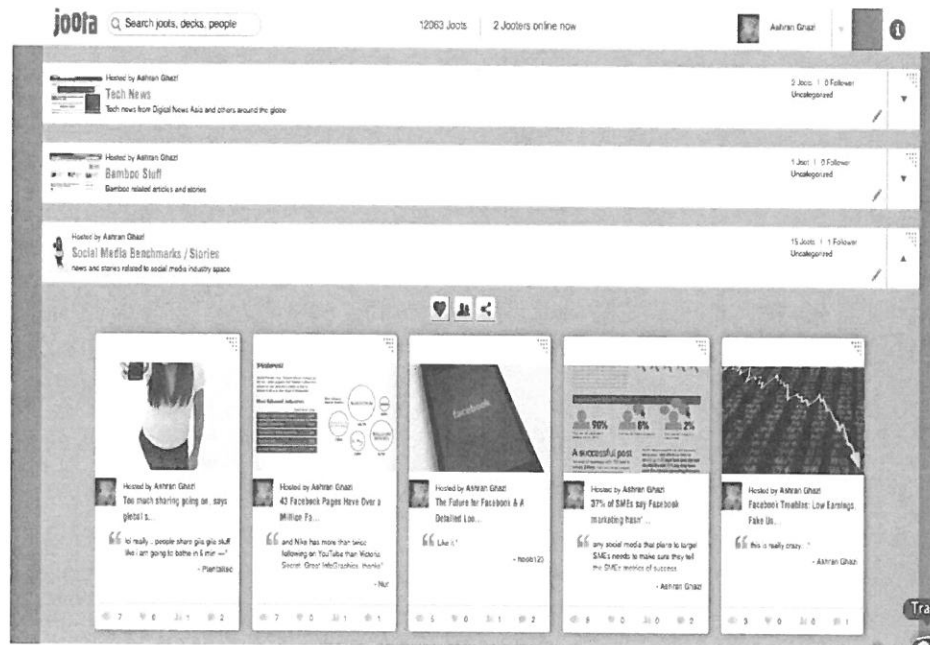
Perbezaan Joota dengan media sosial lain adalah ia merupakan satu rangkaian sosial yang menghubungkan isi kandungan dengan manusia yang mempunyai minat yang sama. Perhubungan secara sosial melalui perkongsian mesej, audio visual dan animasi adalah dalam persekitaran isi kandungan semata-mata. Manakala *Facebook* menghubungkan anda dengan kawan dalam persekitaran sosial. *Pinterest* pula berkongsi dengan manusia mengenai koleksi foto-foto yang menarik.



Rajah 1: Idea Joota bagi masyarakat sekolah

Internet adalah dipenuhi dengan banyak isi kandungan yang dicipta oleh pakar-pakar, orang biasa, pelajar, guru-guru dan lain-lain. Kita boleh memanfaatkan kandungan dengan mudah untuk meningkatkan pengalaman dan interaksi di antara guru dan pelajar. Joota membolehkan pembelajaran berlaku dengan cara sosial yang membuat pembelajaran menarik (fun) untuk semua. Ia menyokong pembelajaran kedua-dua rasmi dan tidak rasmi.





Tujuan kajian

Tujuan kajian ini dilaksanakan adalah untuk mengenal pasti tahap atau pola peningkatan pemikiran kritis dan kreatif apabila murid menggunakan media sosial joota.com dalam aktiviti pembelajaran.

Objektif kajian

- Mengukur kebolehan murid mengaplikasi pengetahuan, pengalaman dan kemahiran berfikir secara lebih praktikal sama ada di dalam atau di luar sekolah
- Mengukur kebolehan murid menghasilkan idea atau ciptaan yang kreatif dan inovasi
- Mengukur peningkatan aspek kognitif dan afektif, dan seterusnya perkembangan intelek murid

Batas kajian

Kajian ini dilaksanakan secara atas talian yang terhad di tiga buah sekolah di Negeri Selangor sahaja iaitu SMK Sg. Pusu, SMK Bandar Tun Hussien Onn 2 dan SMK Bandar Banting. Manakala kajian bersemuka (*face to face*) dilaksanakan di SMK Sg. Pusu.

Rekabentuk kajian

Kajian ini dilaksanakan secara kualitatif yang menekankan kepada interaksi- berbual (atas talian), memerhati, mencatat nota, melibatkan diri dalam dunia subjek atau informan.

Elemen:

face to face



online
observation



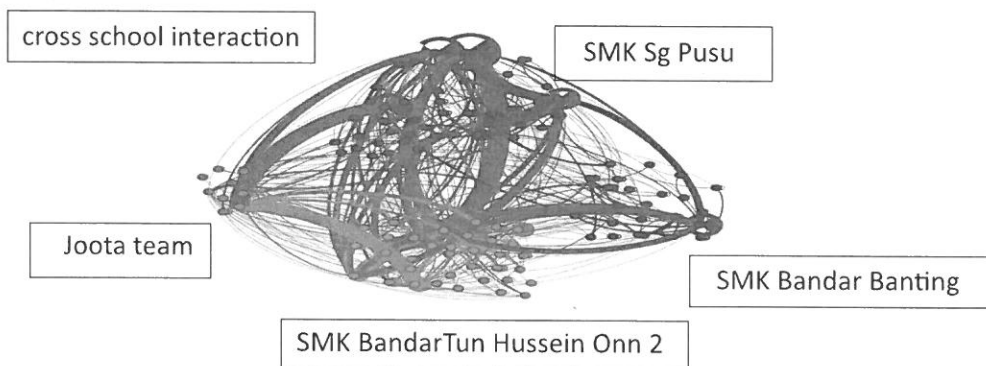
data analytics

Populasi dan sampel kajian

Populasi ialah murid di tiga buah sekolah terpilih dalam projek rintis. Pemerhatian atas talian melibatkan 120 orang murid dari tiga buah sekolah. Manakala pemerhatian bersemuka melibatkan lima orang murid SMK Sg.Pusu yang dipilih kerana paling aktif menggunakan joota.com.

Prosedur pengumpulan data/ maklumat

Penyelidik membuat pemerhatian atas talian terhadap isu-isu atau tema yang dibincangkan oleh murid. Pemerhatian juga dibuat dengan melihat tingkahlaku bersemuka dengan pengguna. Dalam hal ini penyelidik berinteraksi dengan pengguna atas talian dengan mengajukan isu atau persoalan yang mencabar keupayaan minda murid. Hasil daripada dapatan ini satu analisis data yang menunjukkan pola/tema komunikasi murid atas talian dapat dibuat bagi tiga buah sekolah yang dipilih.



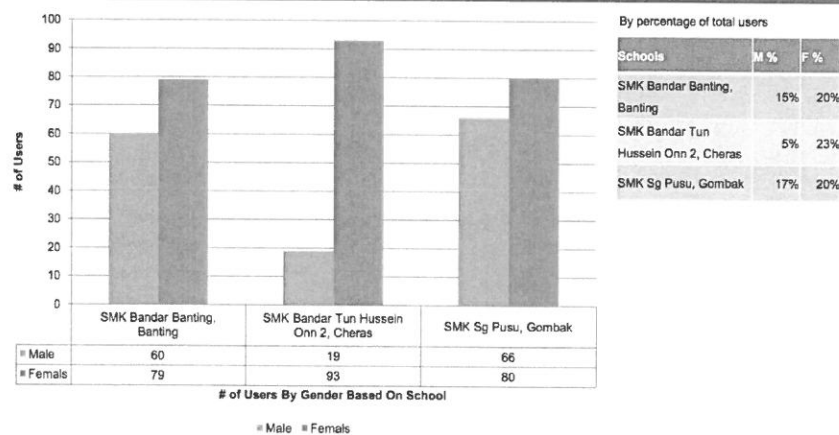
Jadual 1: Agihan Pengguna Joota.com mengikut Sekolah

Bil	Sekolah	Jumlah Pengguna
1	SMK Sg.Pusu Gombak	14,137
2	SMK Bandar Banting, Banting	13,835
3	SMK Bandar Tun Hussein Onn 2, Cheras	11,228

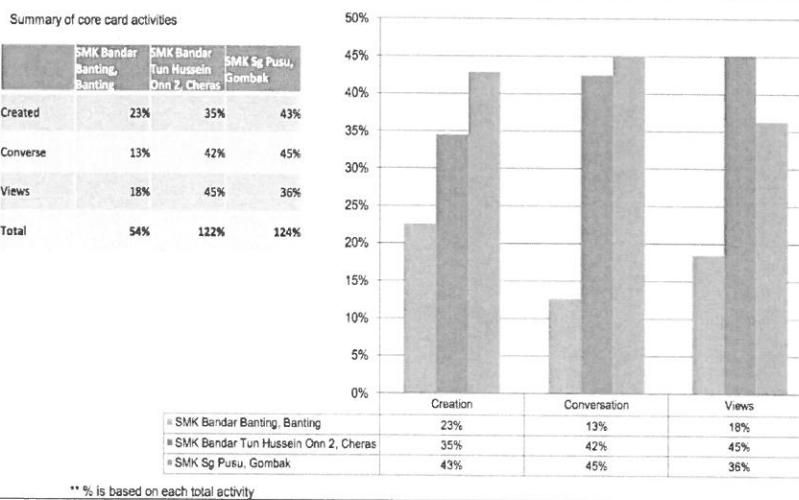
Jadual 2: Pengguna mengikut jantina

Gender	Jumlah
Lelaki	14,537
Perempuan	25,263

Users Gender By School

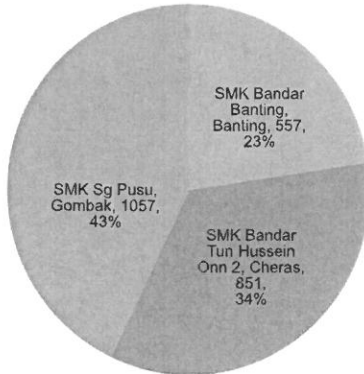


Summary Of Card Activities By School

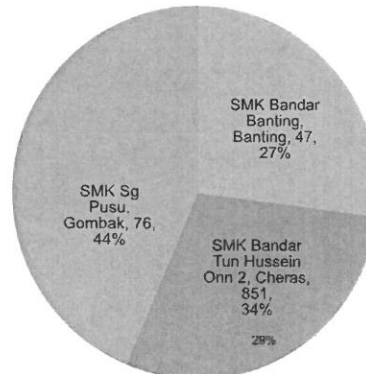


Card Creation Activity

Total Created

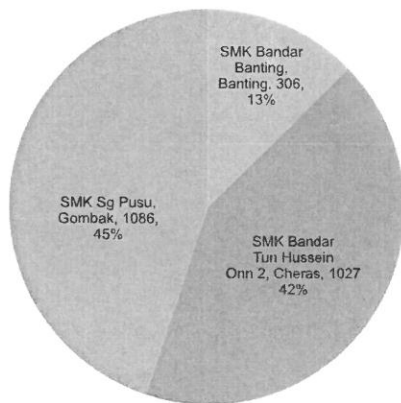


Total User

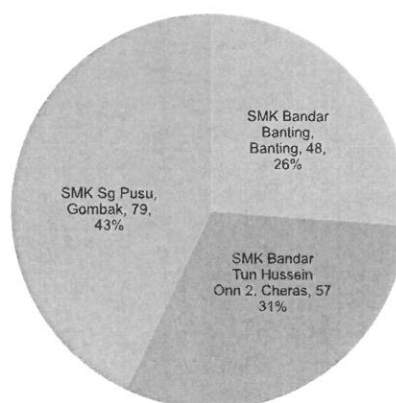


Card Conversation Activity

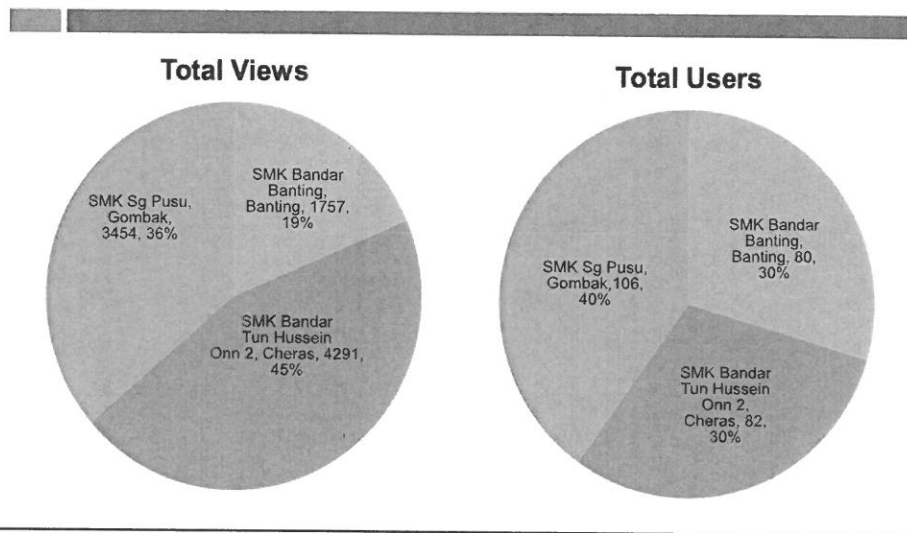
Total Conversation



Total Users

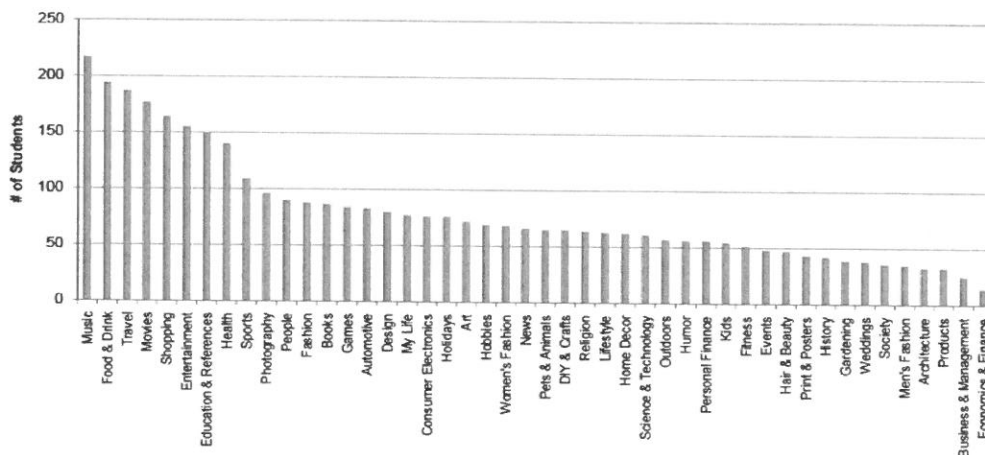


Card View Activity



Dapatan Kajian

Kajian mendapati tidak banyak kurikulum yang berasaskan jooting di internet. Namun begitu terdapat aspek yang menarik minat berdasarkan jooting dan pembelajaran tidak formal. Antara bidang yang paling diminati adalah *music, food and drink, travel, movies, shopping, entertainment, education, health and sports*.



Dalam kajian ini didapati murid cepat menguasai penggunaan joota.com, walaupun ada di kalangan mereka yang tidak hadir masa sesi latihan bersama dengan pihak joota.com. Semasa penggunaan aplikasi ini wujud perhubungan/interaksi berteraskan minat

dalam kalangan murid-murid yang terlibat yang merentasi sempadan sekolah. Terdapat juga elemen persediaan dalam pengetahuan yang baik sebelum memulakan sesi perbincangan atas talian

Kes 1

- Nama murid Mohd Najhan
- Berkongsi idea tentang Samsung Note II
- Beliau mampu menerangkan ciri-ciri dan kelebihan Samsung Note II dengan baik.

Apabila beliau diajukan dengan soalan-soalan yang mencabar pendiriannya (atas talian), beliau mampu mempertahankan hujah-hujahnya dengan sokongan fakta yang tepat.

Pengguna baharu masih menyertai maklum balas positif daripada pengguna (pelajar) joota sedia ada. Ini menunjukkan bahawa terdapat penggunaan berterusan dalam kalangan pelajar. Pelajar mengamalkan dan menyertai dengan mudah ke dalam aplikasi joota. Pelajar diberi ruang secara terbuka kepada cara-cara baharu bersosial dan platform pembelajaran.



Kajian juga mendapati melalui format rintis yang tidak berstruktur menunjukkan pelajar berasa bebas untuk berkongsi pengetahuan. Seperti yang dijangka, pelajar

memberi respon yang baik untuk membukarkan kerja dan kebebasan melakukan apa yang mereka sukai. Dengan kebebasan memberi idea ini menunjukkan pelajar lebih kreatif dan kritis ke arah memupuk pelajar cemerlang.



Kes 2

- Murid bernama Ma'alim binti Samsuri
- Berkongsi idea bagaimana membina Roket Air
- *Enzymes - a fun introduction*
- *The Big Bad Wolf Sale*

Dalam kajian ini terdapat 10 tempat Sejarah dunia. Kita boleh melihat komunikasi yang sihat di sini antara pelajar ini dan pelajar lain dari sekolah lain.

Kes 3

- Murid bernama Fathina Aisyah Aiman, Fatib Amira dan Anis Amira menulis esei, "Pandangan anda apabila Malaysia menyeru Antartika sebagai warisan bersama untuk faedah bersama".

Mereka mengadakan perbincangan atas talian dalam joota.com. Pihak *Admin* telah memberi kerjasama dengan mewujudkan kad-kad yang mempunyai maklumat tentang benua Antartika. Komunikasi maklumat telah berlaku bukan sahaja antara mereka tetapi dengan rakan murid dari sekolah yang sama dan sekolah lain serta dengan pihak admin joota.com. Akhirnya mereka berjaya menulis esei tentang benua Antartika yang mengandungi fakta-fakta yang tepat dan semasa. Ketiga-tiga murid ini telah e-melkan esei yang mereka hasilkan kepada pengkaji untuk dinilai aspek pemikiran kritis dan kreatif.

Kes 4

Cikgu Azrin dan Cikgu Azahar berkongsi pengalaman mereka bahawa dengan menggalakkan murid berbincang atas talian tentang tajuk-tajuk yang akan dipelajari, menyebabkan murid sudah memiliki pengetahuan sedia ada sebelum memulakan pengajaran dan pembelajaran. Ini sudah tentu memudahkan guru melaksanakan PdP yang berpusatkan murid.

Kesimpulan

Penggunaan media joota.com dalam pengajaran dan pembelajaran boleh membantu membuka minda pelajar ke arah lebih kreatif dan kritis. Untuk menjadikan aplikasi ini lebih bermakna, media sosial joota.com boleh ditambah nilai dari segi isi kandungan yang lebih menjurus kepada pembelajaran yang bersesuaian dengan era PBS. Sudah tiba masanya memperkenalkan joota.com kepada semua sekolah di Malaysia kerana kaedah penggunaannya yang mudah dan tidak membebankan guru serta menyeronokkan murid dalam meneroka ilmu pengetahuan.