

MODEL PENGAJARAN

Azizi Bin Yahaya & Siti Atiqah Binti Sharudin
Fakulti Pendidikan,
Universiti Teknologi Malaysia

Abstrak

Pengajaran merupakan aktiviti atau proses yang berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan atau kemahiran tertentu. Pengajaran dan pembelajaran merujuk kepada proses mengajar dan belajar yang dijalani oleh guru dan pelajar di dalam bengkel kejuruteraan aliran vokasional dalam bentuk teori dan amali. Terdapat beberapa model pengajaran yang berkaitan dengan kajian ini yang dijadikan sebagai panduan.

Katakunci: bengkel kejuruteraan, pengajaran, vokasional

Pengenalan

Pengajaran dan pembelajaran yang berkesan merupakan suatu elemen yang penting untuk menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Pengajaran berkesan dilihat sebagai suatu proses penyampaian maklumat dan memberikan pengalaman yang akan mengubah tingkah laku seseorang pelajar secara kekal. Perubahan tingkah laku seseorang pelajar dapat dilihat dari segi kefahaman dan kemahiran yang mereka perolehi semasa sesi pengajaran berlaku atau pun semasa membuat latihan yang diberikan oleh guru. Selain itu, pengajaran berkesan juga ditakrifkan sebagai pengajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran dalam diri pelajar (Hunter, 1995 dalam Esah, 2003). Jika pelajar itu sendiri mempunyai kesedaran terhadap pengetahuan mereka, sudah tentu objektif pengajaran akan dapat dicapai dengan jayanya serta memudahkan pengajaran berlaku di dalam kelas atau pun bengkel.

Pengurusan secara sistematik di dalam bengkel amat penting untuk memperolehi keberkesanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Berikutan dengan perkara yang sedemikian, satu perubahan dari sistem yang lama kepada system yang baru harus dilakukan. Seajar dengan perkara ini, Kementerian Pendidikan Malaysia iaitu di Bahagian Pendidikan Teknikal dan Vokasional telah mengalami satu perubahan, di mana kesemua sekolah-sekolah menengah vokasional iaitu sebanyak enam puluh sembilan buah telah dinaikkan tarafnya ke sekolah menengah teknikal iaitu bermula dari tahun 1996 sehingga ke tahun 1998. Ini adalah bagi tujuan untuk memenuhi keperluan negara di masa akan datang di mana negara dijangkakan akan memerlukan sebanyak tujuh puluh ribu orang jurutera di dalam pelbagai sektor.

1. Model Pengajaran Sim

Dalam model pengajaran ini, Sim telah mengutarakan lima komponen atau pembolehubah iaitu objektif pengajaran, murid, isi pelajaran, guru dan persekitaran (Asmah Ahmad, 1989 dalam Hayati, 2000). Proses pengajaran yang berlaku adalah hasil interaksi pembolehubah yang dinyatakan tadi.

i. Interaksi Objektif Pengajaran dengan Guru dan Pelajar

Objektif pengajaran hendaklah dibina oleh guru sebelum mengajar dan guru hendaklah memastikan objektif itu sesuai dengan kebolehan pelajar. Di samping itu, dengan berpandukan objektif, isi pelajaran yang sesuai disediakan. Contohnya, jika objektif pengajarannya adalah untuk mengenalpasti kemahiran pelajar dalam pembinaan tanggam dalam kerja kayu, isi pelajarannya mestilah sesuai dengan

objektif seperti mengadakan amali pembinaan tanggam. Selain isi pelajaran yang sesuai, ia juga sesuai dengan kebolehan pelajar.

ii. Interaksi Isi Pelajaran dengan Pelajar dan Persekitaran

Isi pelajaran yang dipilih hendaklah sesuai dan daripada persekitaran pelajar. Dengan ini, pengajaran akan menjadi lebih bermakna kepada pelajar kerana berkaitan dengan kehidupan mereka. Contohnya seperti dalam pembinaan tembok batu bata, guru perlu mengaitkan isi pelajaran dengan pembinaan tembok-tembok di sekitar sekolah dan persekitaran dalam melakukan amali pula haruslah sesuai dengan amali yang hendak dijalankan.

iii. Interaksi Guru dengan Pelajar dan Persekitaran

Dalam pengajaran mengikut model ini, perlu ada hubungan atau interaksi timbal balik antara guru dengan pelajar iaitu interaksi dua hala serta dalam persekitaran harmoni lagi mempunyai kemudahan pembelajaran. Ianya dapat dilakukan dengan guru melakukan demonstrasi di bengkel yang lengkap dengan kelengkapan terlebih dahulu sebelum sesuatu amali ditugaskan kepada pelajar dan sesi soal jawab dapat mewujudkan interaksi yang baik antara guru dan pelajar di dalam bengkel.

2. Model Penilaian CIPP (Kontek-Input-Proses Product)

Menurut Azizi Yahaya (2007), penilaian adalah satu proses untuk menentukan masalah, memilih maklumat berkaitan, dan memungut dan menganalisis maklumat untuk melaporkan rumusan yang berguna kepada pembuat keputusan. Model ini merupakan model yang digunakan sebagai panduan dalam mengkaji keberkesanan sesuatu program.

Model ini terbahagi kepada penilaian ke atas empat aspek sesuatu program iaitu terdiri daripada konteks, input, proses dan produk. Menurut beliau, penilaian boleh dilakukan terhadap sesuatu program dengan menggunakan keempat-empat aspek tersebut atau menggunakan salah satu daripadanya. Penggunaan keempat-empat aspek atau salah satu daripada aspek tersebut bergantung kepada matlamat program tersebut.

3. Model CIRO (Context, Input, Reaction, Outcome)

Pendekatan ini dipelopori oleh Warr, Bird dan Rackham (1970) dalam Ibrahim (2001). Ia merangkumi :

- i) Penilaian konteks (*context*) iaitu meninjau keadaan dan situasi organisasi, keperluan latihan dan objektif latihan yang dirancang dan dijalankan.
- ii) Penilaian input (*input*) iaitu meninjau penggunaan sumber yang digunakan untuk program pelaksanaan sesuatu program latihan.
- iii) Penilaian reaksi (*reaction*) iaitu merujuk kepada penilaian yang dibuat dengan cara mengumpulkan reaksi peserta atau pelatih terhadap program latihan yang diikuti sama ada semasa atau selepas latihan.
- iv) Penilaian hasil (*outcomes*) iaitu penilaian yang dilaksanakan berdasarkan pencapaian objektif latihan.

Rujukan

Azizi Yahaya et. al (2007). *Menguasai Penyelidikan dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Esah Sulaiman (2003). *Asas Pedagogi*. Johor Bahru: Universiti Teknologi Malaysia.

Hayati Mustapha (2000). *Amalan Peraturan Keselamatan Bengkel di Kalangan Pelajar 4 STP (Kejuruteraan Awam / Jentera / Elektrik / Kemahiran Hidup) di Fakulti Pendidikan, UTM, Skudai: Satu Tinjauan*. Universiti Teknologi Malaysia: Tesis Sarjana Muda.