

BAB III

Aplikasi Kaedah Pembelajaran Koperatif Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Di Bilik Darjah: Peranan Guru

Pengenalan

Menurut Wright (1987), untuk mendapatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran, guru perlu memainkan dua peranan utama iaitu menjadi sebahagian daripada pengetahuan dan kemahiran untuk memastikan pembelajaran begitu bermakna kepada pelajar dan mencipta suasana yang boleh mewujudkan pembelajaran. Guru mempunyai peranan yang besar untuk menjamin keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Guru yang bijak memilih kaedah, berpengetahuan dan berkemahiran untuk mengaplikasi sesuatu sesuatu kaedah sesuai dengan tahap pelajar dan objektif pengajaran dan pembelajaran adalah antara faktor penting yang menjamin keberkesanan pengajaran dan pembelajaran sesuatu mata pelajaran. Hal ini jelas dalam konteks mengaplikasikan kaedah pembelajaran koperatif di bilik darjah.

Sebagai satu kaedah pembelajaran yang memerlukan pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kaedah pembelajaran koperatif memberi penekanan utama kepada pewujudan elemen-elemen asas yang terdapat dalam kaedah ini. Selaku pemimpin yang mempengaruhi pelajar di bilik darjah (Lemlech, 1979),

guru mempunyai tanggungjawab yang besar untuk memastikan pengaplikasian kaedah pembelajaran koperatif dilaksanakan dengan berkesan. Kefahaman dan keyakinan akan keberkesanan kaedah ini dalam pengajaran dan pembelajaran sahaja tidak memadai jika guru tidak mempunyai komitmen yang tinggi untuk mengaplikasikannya di bilik darjah. Perbincangan di atas menunjukkan bahawa guru merupakan individu penting dan mempunyai peranan yang besar untuk memastikan pelaksanaan kaedah pembelajaran koperatif mengikut prinsip yang dicadangkan oleh sarjana yang mengkaji kaedah ini.

Dalam konteks perbincangan bab ini, pengaplikasian kaedah pembelajaran koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah adalah berdasarkan rumusan, cadangan dan panduan yang diberikan oleh Johnson, Johnson dan Smith (1991) dan Slavin (1990). Pemilihan cara mengaplikasikan kaedah pembelajaran koperatif yang dibuat oleh sarjana tersebut adalah kerana mereka merupakan antara pengkaji dan pengembang kaedah pembelajaran koperatif khususnya di Amerika Syarikat dan umumnya di Barat di samping kaedah ini mungkin sesuai dengan keperluan sistem pendidikan di Malaysia. Kemungkinan kesesuaian pandangan mereka ini berasaskan kepada keperluan memenuhi hasrat Falsafah Pendidikan Negara dan kepelbagai ciri seperti pelbagai tahap prestasi iaitu rendah, sederhana dan tinggi serta pelbagai etnik yang terdapat di sekolah Malaysia.

3.1. Peranan guru mengaplikasi kaedah pembelajaran koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah di bilik darjah

Kejayaan pengaplikasian kaedah pembelajaran koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah banyak bergantung kepada kebolehan, kreativiti dan peranan yang dimainkan oleh guru. Persediaan dan perancangan yang rapi sama ada dari aspek bahan gerak kerja pembelajaran untuk kumpulan kecil, memilih kaedah pembelajaran koperatif yang sesuai dengan objektif pengajaran dan pembelajaran adalah antara faktor-faktor yang seharusnya diberi perhatian oleh seseorang guru Sejarah jika hendak melaksanakan kaedah ini di bilik darjah.

Menurut Johnson, Johnson dan Smith (1991), guru mempunyai peranan yang penting bagi memastikan pelaksanaan kaedah ini di bilik darjah mendapat hasil yang positif. Salah satu peranan guru tersebut ialah menentukan objektif pelajaran iaitu objektif akademik dan objektif kemahiran sosial dengan jelas. Penentuan objektif ini perlu dibuat supaya guru tidak mengabaikan salah satu objektif tersebut. Sememangnya pencapaian akademik merupakan sesuatu yang penting, tetapi tidak wajar bagi guru mengabaikan kemahiran sosial seperti kemahiran interpersonal yang juga merupakan sebahagian hasil pengajaran dan pembelajaran.

Selain itu, guru juga perlu menentukan kedudukan pelajar dalam kumpulan pembelajaran sebelum pengajaran bermula. Penentuan kedudukan pelajar ini bertujuan supaya tidak wujud kumpulan kecil pembelajaran yang berciri sama seperti semua ahli kumpulan itu berprestasi tinggi saja atau semua ahli sesebuah kumpulan itu berprestasi rendah. Adalah menjadi sebahagian ciri kaedah pembelajaran koperatif mewujudkan situasi ‘rakan mengajar rakan’. Oleh itu guru perlu menerangkan tugas dan matlamat yang harus dicapai oleh para pelajar dengan jelas. Bagi memastikan berlakunya pembelajaran guru perlu membuat pengawasan kepada semua kumpulan pembelajaran pelajar. Satu lagi peranan yang tidak boleh diabaikan oleh guru ialah membuat penilaian terhadap pencapaian pelajar dan berbincang dengan para pelajar dari semasa ke semasa. Sekiranya peranan-peranan ini dapat dimainkan oleh guru, berkemungkinan keberkesanannya penggunaan kaedah pembelajaran koperatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah lebih mudah dicapai.

3.2. Guru membahagi pelajar kepada kumpulan-kumpulan kecil sewaktu mengaplikasikan kaedah ini di bilik darjah.

Kebanyakan kaedah pembelajaran koperatif menggunakan kumpulan-kumpulan kecil pembelajaran. Hal ini memerlukan guru membuat keputusan mengenai saiz sesebuah kumpulan supaya ia sesuai dengan objektif pengajaran dan pembelajaran dan ciri-ciri pelajar serta berlaku pembelajaran yang optimum. Pertimbangan yang perlu difikirkan oleh guru ialah jika kumpulan itu kecil, ia

dapat meminimumkan masa, dan jika kumpulan itu besar, mungkin guru akan memberikan sumber yang banyak kepada setiap ahli kumpulan dan lebih banyak kemahiran dapat dipelajari.

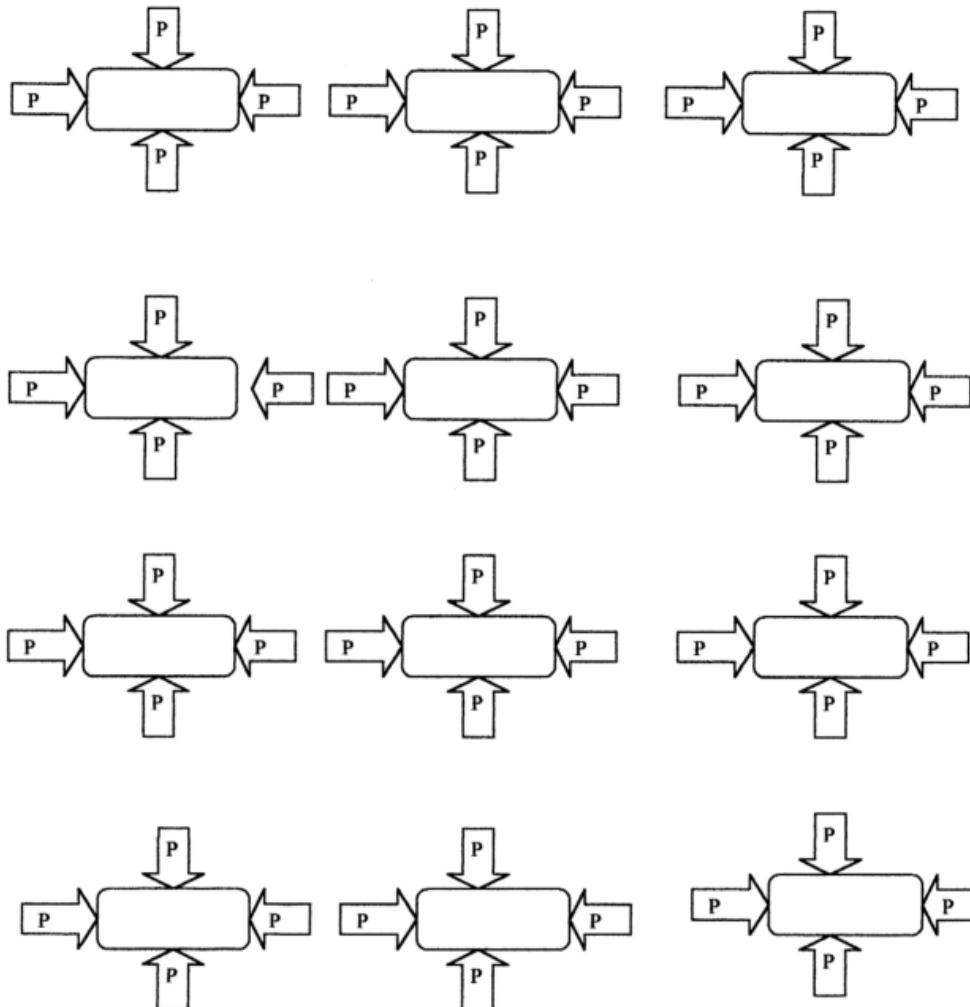
Pertimbangan lain ialah mungkin bahan pengajaran memerlukan saiz kumpulan tertentu dan berapa lama hayat sesuatu kumpulan itu. Tindakan memecahkan kumpulan perlu, jika sesebuah kumpulan itu tidak dapat berfungsi dengan baik untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu juga Slavin et.al (1995), mencadangkan supaya sesebuah kumpulan itu mempunyai kepelbagaian ciri seperti pelajar berprestasi rendah, sederhana dan tinggi. Menurut Slavin kumpulan yang pelbagai ciri akan menyediakan pelbagai sumber kepada pelajar. Ini akan meluaskan perspektif pelajar, pemahaman dan kualiti penaakulan pelajar. Sebagai kesimpulannya, guru perlu berhati-hati dan membuat pertimbangan yang teliti jika hendak mendapatkan hasil yang positif daripada kaedah pembelajaran koperatif.

3.3. Guru menyusun kedudukan pelajar supaya kaedah ini dapat diaplikasikan dengan berkesan.

Sewaktu mengendalikan kaedah ini di bilik darjah, guru haruslah memastikan terdapat '*eye contact*' di antara setiap ahli kumpulan, kedudukan setiap ahli mengizinkan perbincangan terus dan selesa dan tidak mengganggu kumpulan lain (lihat rajah 2). Di samping itu guru harus memastikan setiap



GURU



Rajah 2

Kedudukan pelajar dalam kumpulan

pelajar mengambil dan mendapat bahan pembelajaran yang diagihkan kepada kumpulannya. Pendek kata, guru harus mewujudkan suasana selesa sewaktu pembelajaran. Jika dirancang dengan baik dan teliti, pembelajaran koperatif akan lebih baik, menarik dan aktif kerana setiap pelajar akan bekerjasama memberi penerangan dan penjelasan kepada ahli-ahli kumpulan secara aktif dan bukan bertindak sebagai penerima yang pasif. Pelajar akan bekerja sebagai satu pasukan dan guru bukan lagi pusat perhatian semasa aktiviti kumpulan dijalankan, (Mahadi 1996).

3.4. Guru merancang bahan pengajaran untuk mewujudkan saling bergantungan yang positif semasa pengaplikasian pembelajaran koperatif di bilik darjah

Bahan pengajaran perlu disediakan oleh guru , khususnya jika guru baru menggunakan kaedah ini di bilik darjah, tetapi jika kaedah ini telah lama digunakan dan kumpulan pelajar telah faham situasi pembelajaran yang dikehendaki, guru boleh menggunakan pelbagai cara supaya bahan itu boleh dikongsi bersama oleh para pelajar. Apa yang penting sekali ialah guru harus mengingatkan pelajar bahawa kejayaan dan kegagalan kumpulan adalah tanggungjawab bersama. Untuk itu dicadangkan tiga langkah yang boleh diambil untuk mewujudkan penggunaan bahan pengajaran supaya wujud saling bergantungan, iaitu;

1. Bahan pembelajaran yang saling bergantung (*material interdependence*) iaitu guru hanya memberi satu saja bahan pembelajaran untuk satu kumpulan. Ini bertujuan untuk menggalakkan mereka berkongsi. Tetapi jika pelajar telah biasa berkerjasama, bahan pembelajaran boleh diberikan kepada setiap pelajar.
2. Maklumat yang saling bergantung iaitu setiap pelajar diberikan bahan pembelajaran yang berbeza untuk mereka berkongsi sewaktu membuat penyelesaian tugas.
3. Mewujudkan saling bergantung setiap ahli kumpulan dengan mengadakan pertandingan antara kumpulan.

Menurut De Veries dan Edward (1973), situasi seperti ini akan mengalakkan saling bergantung setiap ahli kumpulan, mereka memberi contoh; penggunaan kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan (*Team-Games-Tournament*), yang ada pertandingan sama keupayaan dengan ahli kumpulan lain. Ini akan menggalakkan setiap ahli saling membantu untuk kejayaan kumpulan. Walaupun begitu guru boleh menggunakan kreativitinya supaya wujud saling bergantung dalam kumpulan.

3.5. Guru membentuk peranan yang saling bergantung di dalam setiap kumpulan semasa pengaplikasian kaedah pembelajaran koperatif di bilik darjah

Peranan pelajar boleh ditetapkan oleh guru atau kumpulan. Antara penekanan dalam pembelajaran koperatif ialah kepimpinan bersama dalam kumpulan. Semua pelajar harus berusaha memberi sumbangan terhadap kumpulannya. Guru perlu memberikan tugas-tugas tertentu kepada setiap orang dalam sesebuah kumpulan seperti pencatat, pengawas (orang yang mengawasi ahli kumpulan supaya memainkan peranan masing-masing), penyedia bahan (ahli yang mengambil bahan dari guru) dan lain-lain peranan yang difikirkan sesuai oleh guru. Tetapi jika para pelajar telah biasa dengan kaedah ini guru boleh memberi peluang kepada pelajar untuk melantik ahli kumpulannya dengan tugas-tugas tertentu.

Menurut Institut Latihan Kakitangan MARA (1992), pelajar mungkin boleh memainkan peranan secara positif ataupun negatif. Rumusan peranan-peranan positif yang boleh dimainkan oleh pelajar adalah seperti berikut:

1. Penggalak iaitu orang yang membantu aktiviti kumpulan menunjukkan semangat dan minat yang positif.
2. Pendamai iaitu orang cuba mempertimbangkan kedua-dua jawapan soalan perbincangan, menenangkan pertikaian, menyatukan idea orang lain semula supaya idea itu lebih jelas.

3. Orang yang bertindak iaitu orang yang mencadangkan satu penyelesaian atau bertindak mendesak kumpulan membuat satu-satu keputusan, memulakan perbincangan, meneruskan perbincangan tentang topik.
4. Penyoal iaitu orang mencari maklumat, pendapat atau cadangan daripada orang lain dalam kumpulan yang mencari penyelesaian.
5. Memberi maklumat iaitu orang yang memberi idea dan contoh yang jelas dan sesuai.

Kemungkinan pelajar berperanan negatif pula ialah:-

1. Bersifat negatif iaitu orang yang bersikap negatif terhadap sesuatu isu, meragukan sesuatu, membantah sesuatu idea atau cadangan. Cadangan yang diberi tidak bernalas dan diragui.
2. Ego iaitu orang yang suka mencelah, memerlukan perhatian, terlalu positif sehingga mengganggu tumpuan pelajar lain.
3. Orang yang memikirkan hal sendiri iaitu orang yang selalu memberi pendapat yang tiada kaitan topik perbincangan
4. Penyerang aktif iaitu orang yang menunjukkan kemarahan dan kekecewaan, mengkritik, selalu menyalahkan orang lain, mempersenda atau mempermainkan orang dan menggunakan sindiran.

5. Perayau pasif orang yang berangan-angan, menconteng, berbisik, sibuk dengan tingkah laku sosial yang tidak berkaitan.
6. Perayau aktif iaitu orang yang keluar dari kumpulan untuk melihat aktiviti kumpulan lain

Dalam hal ini, guru harus bijak mentafsir peranan pelajar. Peranan-peranan yang positif harus digalakkan dan dilatih kepada pelajar dalam setiap kumpulan. Sekiranya sesuatu peranan diberikan kepada pelajar (peranan yang dinyatakan di atas) peranan itu hendaklah sesuai dengan karektor pelajar berkenaan supaya pelajar lebih mudah membawa peranan masing-masing. Guru perlu memupuk dan membantu pelajar berperanan positif supaya mereka berkebolehan membawa peranan masing-masing dengan berkesan. Pengawasan dan kepekaan guru terhadap peranan negatif yang tunjukkan oleh pelajar perlu berterusan supaya penggunaan kaedah ini di bilik darjah menghasilkan kesan yang positif. Mengenai peranan pelajar dalam pembelajaran koperatif ini, (Rosenshine dan Steven, 1986) telah membuat kajian mengenai peranan pelajar sebagai pemeriksa kefahaman. Dapatan daripada kajiannya menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan di antara peranan yang dimainkan dengan pencapaian.

3.6. Peranan guru dalam membina saling bergantung secara positif dalam pembelajaran koperatif

Saling bergantung secara positif merupakan unsur penting bagi memastikan keberkesanannya kaedah pembelajaran koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran. Perkara yang perlu diingatkan bagi mencapai tujuan ini adalah mengingatkan pelajar tentang matlamat kumpulan yang hendak dicapai. Di samping itu, pastikan juga setiap ahli kumpulan menggunakan bahan yang disediakan. Ini bertujuan supaya mereka saling bergantung sumber. Strategi lain yang boleh digunakan oleh guru untuk mencapai maksud di atas ialah meminta satu jawapan yang mewakili jawapan kumpulan dan guru boleh memberikan markah atau mata bonus (ganjaran untuk kumpulan) jika setiap ahli dalam sesuatu kumpulan mencapai tahap-tahap tertentu.

3.7. Peranan guru membina tanggungjawab individu dalam pembelajaran koperatif

Guru harus sentiasa menilai proses kumpulan yang berlaku bagi memastikan setiap pelajar bekerja dalam kumpulannya dan mengingatkan mereka dari semasa ke semasa bahawa setiap orang bukan sahaja bertanggungjawab terhadap diri sendiri tetapi kepada setiap ahli kumpulannya. Mereka dikehendaki membantu rakan-rakan yang lemah menguasai pelajaran. Bagi memastikan perkara ini berlaku dalam kumpulan, guru boleh memberi atau menyoal pelajar untuk memeriksa saling kerjasama antara mereka.

3.8. Kepentingan guru untuk campurtangan dalam kumpulan pembelajaran koperatif sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran

Satu peranan guru yang penting untuk memastikan semua kumpulan menjalankan aktiviti pembelajaran dengan berkesan ialah guru perlu melawat setiap kumpulan. Mungkin guru akan dapat melihat tingkah laku yang tidak membantu semangat kerjasama, seperti berlaku konflik semasa mencari penyelesaian tugas. Dalam hal ini, guru perlu bersabar terlebih dahulu tetapi jika konflik berterusan baharulah campur tangan guru diperlukan. Sekiranya ada kumpulan yang tidak dapat berfungsi dengan lancar kerana timbul konflik antara ahli kumpulan, mungkin guru perlu memecahkan kumpulan dan membina kumpulan baru. Sikap sabar guru dapat membantu pelajar untuk bekerja secara koperatif dalam pembelajaran.

3.9. Peranan guru membuat penilaian pembelajaran pelajar dalam pembelajaran koperatif

Penilaian oleh guru pada akhir pengajaran amat penting . Ini bertujuan untuk mengetahui sama ada objektif pengajaran dan pembelajaran tercapai atau tidak. Guru boleh menggunakan beberapa kaedah untuk menilai keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran . Antara kaedah penilaian tersebut adalah:

1. Penilaian formatif- penilaian berbentuk ini diadakan selepas tamat sesuatu pelajaran. Ini untuk memastikan setiap orang pelajar menguasai pelajaran.
2. Penilaian rujukan kriteria- ini boleh dilakukan untuk mengetahui adakah proses pengajaran dan pembelajaran berlaku pada setiap pelajar. Prestasi pelajar seharusnya lebih baik daripada sebelumnya. Ini boleh diadakan selepas beberapa minggu pembelajaran koperatif diadakan. Markah bonus boleh diberikan jika setiap ahli kumpulan mencapai tahap tertentu. Menurut Slavin (1990); Johnson, Jonhson, Smith (1991), penilaian rujukan kriteria amat sesuai digunakan untuk menilai keberkesanannya pembelajaran koperatif.

3.10. Pengaplikasian pembelajaran koperatif dalam mata pelajaran Sejarah

Cara mengaplikasi kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan dalam mata pelajaran Sejarah ini adalah adaptasi dari Modul Pembelajaran Koperatif oleh Institut Latihan Kakitangan MARA (1992) dan “Panduan Membina Bahan *“Cooperative Learning”*” Mahadi Sidek (1996). Pengadaptasian kaedah pembelajaran koperatif ini turut berasaskan panduan daripada cara menjalankan kaedah pembelajaran koperatif di bilik darjah oleh Slavin (1990) dan Johnson, Johnson dan Smith (1991). Kaedah pembelajaran koperatif yang diadaptasi

dalam mata pelajaran Sejarah ialah kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan (*Teams-Games-Tournament*) dan *Jigsaw*

3.10.1. Pertandingan-Permainan-Pasukan (*Teams-Games-Tournament*)

1. Penerangan Kaedah

Kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan ini merupakan satu salah satu kaedah yang tergolong dalam kaedah pembelajaran koperatif dan ia telah dikaji dan dikembangkan oleh Universiti John Hopkins. Kaedah ini mempunyai persamaan dengan kaedah Bahagian Pencapaian-Pasukan Pelajar (*Student Teams Achievement Divisions*). Apa yang membezakan kedua-dua kaedah ini ialah kaedah Bahagian Pencapaian Pasukan-Pelajar menggunakan kuiz individu di akhir setiap pelajaran manakala kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan menggunakan cara permainan. Dalam pertandingan ini pelajar yang mempunyai tahap kebolehan yang sama mengambil bahagian iaitu pelajar yang cerdik akan bertanding dengan pelajar yang cerdik. Manakala pelajar yang lemah akan bertanding dengan pelajar yang lemah. Antara perkara yang diberi penekanan dalam kaedah Pertandingan-Permainan-Pasukan ialah peluang untuk sama-sama berjaya.

Kaedah *Jigsaw* pula merupakan kaedah yang telah dikembangkan oleh David Johnson dan Roger dari Universiti Minnesota. Terdapat juga kaedah *Jigsaw* yang telah diubahsuai oleh Slavin yang dikenali *Jigsaw I, II,*

III, IV. Dari segi rasionalnya, pemilihan kaedah ini untuk diaplikasikan dalam mata pelajaran Sejarah adalah berdasarkan dari pendapat Slavin (1990) iaitu kaedah ini:

"... widely applicable forms of cooperative learning... in subjects from math to language arts to social studies". (hal. 54).

2 Pelaksanaan kaedah

Sebelum kelas dimulakan, guru mesti mengenal pasti pencapaian pelajar supaya setiap kumpulan terdiri daripada pelajar yang berbagai-bagai pencapaian. Misalnya **P** = Pandai, **S** = sederhana, **L** = Lemah, maka setiap kumpulan mesti mempunyai bilangan P , S dan L. Pertandingan itu mestilah di antara pelajar yang sama tahap kebolehannya iaitu ;

P bertanding dengan P

S bertanding dengan S

Ber tanding dengan L

Lembaran pembelajaran adalah sama tetapi guru terpaksa menyediakan tiga jenis kuiz yang berbeza mengikut kebolehan pelajar. Ini bermaksud pelajar pandai akan menjawab set soalan kuiz yang lebih mencabar berbanding pelajar sederhana dan lemah. Contoh lembaran pelajaran dan soalan seperti yang dinyatakan dalam bahagian ini. Markah yang diperolehi oleh pelajar ditukar ke dalam sistem mata. Misalnya, dalam pertandingan berkelompok

Markah tertinggi = 10 mata

Markah kedua tinggi = 8 mata
 Markah ketiga = 6 mata
 Markah keempat = 4 mata
 Markah kelima = 2 mata

P1, S1, S1*, L1	P2, S2, S2*, L2	P3, S3, S3*, L4	P4, S4, S4*, L4	P5, S5, S5*, L5
Kump. 1	Kump.2	Kump.3	Kump.4	Kump.5

Kumpulan pelajar yang pelbagai tahap prestasi

Semasa pertandingan, kelompok yang terdiri daripada P1, P2, P3, P4, dan P5 akan bertanding. Begitu juga dengan S1, S2, S3, S4, dan S5 dan S1*, S2*, S3*, S4* dan S5* begitu juga L1, L2, L3, L4 dan L5. Masing-masing akan bertanding dalam kelompok yang sama kebolehan. Markah individu akan menyumbang kepada markah kumpulan asal mereka. Ini bermakna setiap pelajar sama ada ia pandai atau lemah masih boleh menyumbang markah (mata) tertinggi kepada kumpulan mereka.

3. Kaedah Pertandingan :

Kaedah pertandingan adalah mengikut kreativiti guru. Misalnya pelajar boleh menjawab soalan kuiz di meja mereka sendiri tetapi telah ditetapkan. Semasa pengiraan mata daripada markah kuiz mereka akan bertanding antara

mereka yang mempunyai warna kad yang sama (lihat contoh model Pertandingan-Permainan-Pasukan)

4. Contoh Model Pengajaran Kaedah (Pertandingan-Permainan-Pasukan)

Matapelajaran: Sejarah

Tajuk: Ciri-ciri Tamadun

Tingkatan: 4

Masa: 80 minit

4a. Objektif

1. Pelajar dapat menerangkan maksud tamadun
2. Pelajar dapat menyatakan 6 ciri tamadun dan menghuraikannya.

d. Kaedah: Pertandingan-Permainan-Pasukan

4b. Persediaan Awal

1. Analisis kebolehan pelajar dengan mengenal pasti pelajar baik, kebolehan sederhana dan pelajar lemah.

2. Sebelum masuk kelas pembahagian kumpulan telah dibuat terlebih dahulu . Misalnya dalam kelas yang mengandungi 20 orang pelajar; 10 orang mempunyai tahap kebolehan sederhana, 5 pelajar lemah dan 5 pelajar pandai.

3. Guru boleh membahagikan pelajar kepada 5 kumpulan. Setiap kumpulan terdiri daripada 4 orang. Supaya berlaku adil, setiap kumpulan perlu mempunyai seorang pelajar pandai, seorang pelajar lemah dan pelajar sederhana. Katakanlah P = pelajar pandai, S = pelajar sederhana dan L = pelajar lemah.
4. Guru perlu menyediakan lembaran yang sama secukupnya dan seorang pelajar sepatutnya menerima satu lembaran pembelajaran.
5. Sediakan soalan kuiz yang secukupnya untuk tujuan pertandingan dan penilaian. Sebaik-baiknya sediakan 3 soalan kuiz yang berlainan aras kesukarannya.
 - i) Kuiz 1 - Aras kesukaran tinggi untuk pelajar pandai
 - ii) Kuiz 2 - Aras kesukaran sederhana untuk pelajar sederhana
 - iii) Kuiz 3 - Aras kesukaran yang dianggap mudah untuk pelajar lemah.
6. Sediakan kad-kad berwarna merah, kuning, hijau, dan biru secukupnya. Tujuan kad ini adalah untuk membezakan pelajar pandai, sederhana, dan lemah misalnya;

Kad Merah - Untuk pelajar pandai.

Kad Kuning - Untuk pelajar sederhana (I).

Kad Hijau - Untuk pelajar sederhana (II).

Kad Biru - Untuk pelajar lemah.
7. Jawab soalan-soalan berikut dengan cara berbincang dalam kumpulan anda
 1. Apakah yang dimaksudkan dengan tamadun?
 2. Nyatakan ciri-ciri tamadun?

3. Apakah yang dimaksudkan dengan urbanisasi?
4. Mengapakah manusia dalam tamadun awal mencipta tulisan?
5. Bandingkan tiga bentuk kepercayaan masyarakat dalam tamadun awal?

Awas: Guru tidak perlu memaklumkan kepada pelajar tentang tahap kebolehan mereka dengan maksud warna kad yang mereka terima. Tetapi guru boleh memberitahu kepada pelajar bahawa mereka akan bertanding antara pelajar yang menerima kad yang berwarna sama.

8. Rancangkan pengajaran anda dengan pembahagian masa yang sesuai dan mengikut kreativiti anda, misalnya:

Set induksi	2 m
Perkembangan	
Menyatakan objektif tajuk pengajaran	5m
Memberi penerangan ringkas	5m
Perbincangan ringkas	5m
Aktiviti belajar dalam kumpulan (P.K.)	40m
Menyemak jawapan dan perbincangan	10m
Menjawab soalan kuiz pertandingan	10m
Menyemak jawapan kuiz	3m
Jumlah = 80m	

9. Langkah-langkah pengajaran dan pembelajaran

Langkah: Mulakan dengan set induksi misalnya menceritakan kemajuan tamadun manusia hari ini.

Langkah 2: Guru menyatakan tajuk pelajaran dan menerangkan objektif yang hendak dicapai

Langkah 3: Beri penerangan ringkas tentang isi pelajaran . Gunakan transperensi dalam memberi penerangan. Bincangkan dengan pelajar sekiranya terdapat pelajar yang kurang memahami garis kasar isi pengajaran

Langkah 4: Edarkan lembaran pembelajaran kepada semua pelajar dalam setiap kumpulan. Beri peluang pelajar membaca lembaran secara individu. Seterusnya galakkan pelajar berbincang dalam kumpulan masing-masing secara berkerjasama. Ingatkan pelajar tentang peraturan kumpulan. Guru hendaklah bergerak dari satu meja ke satu meja sebagai fasilitator.

Langkah 5: Pelajar dikehendaki menjawab soalan dalam lembaran pembelajaran dengan cara berbincang.

Langkah 6: Arahkan pelajar menyimpan bahan pembelajaran dan duduk dalam jarak yang sesuai . Edarkan soalan kuiz .

Ingat: **Kuiz 1** - untuk pelajar yang memegang kad merah (pelajar pandai)

Kuiz 2 - untuk (pelajar sederhana) iaitu bagi pelajar yang memegang kad kad kuning dan hijau.

Kuiz 3 - untuk pelajar lemah pemegang kad biru.

Langkah 7: Arahkan pelajar menulis nama di belakang setiap kad.

Langkah 8: Setelah pelajar habis menjawab soalan kuiz dan masa masih ada, arahkan pelajar menukar jawapan dengan rakan untuk tujuan menyemak. Guru membacakan jawapan.

Langkah 9 : Pelajar mengira markah masing-masing dan menuliskan markah di bahagian belakang kad berwarna.

Langkah 10 : Guru mengutip kad berwarna dan mengasingkannya mengikut warna. Beritahu mata yang diperoleh oleh setiap pelajar atau jika masa tidak mencukupi, memadai dengan mempamerkan markah di papan kenyataan kelas.

4c. Tugas selepas pengajaran

1. Terbitkan buletin kelas iaitu keputusan pertandingan belajar dan pamerkan di papan kenyataan kelas setiap minggu.
2. Beri penghargaan kepada kumpulan yang berjaya dalam pertandingan belajar sekurang-kurangnya sebulan sekali dengan memberi sijil penghargaan atau hadiah kecil.

3.10.2. Kaedah *Jigsaw*

Dalam kaedah ini guru perlu menyediakan bahan pengajaran yang berlainan, yang bilangannya sama dengan bilangan pelajar untuk setiap kumpulan/setiap bahan yang berlainan untuk setiap kumpulan. Contohnya jika satu kumpulan itu terdiri daripada 5 orang, maka guru perlu menyediakan 4

bahan pengajaran yang berlainan. Misalnya setiap kumpulan terdiri daripada 4 orang seperti di bawah. Kumpulan ini dipanggil Kumpulan Rumah Orang

C1	C2
C3	C4

Kump.A

A1	A2
A3	A4

Kump. B

B1	B2
B3	B4

Kump. C

D1	D2
D3	D4

Kump.D

Kumpulan rumah orang

Empat bahan pengajaran/ pembelajaran perlu disediakan ,katakanlah bahan 1, bahan 2, bahan 3, 2 dan bahan 4. Bahan 1 hendaklah diberikan kepada pelajar A1, B1, C1,D1. Bahan 2 diberikan kepada pelajar A2, B2, C2, D2. Bahan 3 hendaklah diberikan kepada A3, B3, C3, D3, D4. Begitulah seterusnya dibuat pada bahan 4

Setiap ahli dalam kumpulan mempelajari bahan yang diberikan kepadanya secara mendalam. Oleh itu setiap ahli dalam kumpulan menjadi pakar bagi bahagian (bahan) yang diberikan kepadanya seterusnya ahli setiap kumpulan yang menerima bahan yang sama membentuk kumpulan baru yang dipanggil Kumpulan Pakar.

A1	B1
C1	D1

A2	B2
C2	D2

A3	B3
C3	D3

A4	B4
C4	D4

Kumpulan pakar

Selepas kumpulan pakar mengadakan perbincangan, setiap pelajar kembali kepada Kumpulan Rumah masing-masing. Seterusnya mengambil bahagian secara bergilir-gilir untuk mengajar ahli-ahli dalam Kumpulan Rumah masing-masing mengikut kepakaran sendiri. Oleh sebab seorang sahaja dari setiap pasukan yang mahir dalam bahagiannya maka rakan-rakan sepasukan mesti memberi perhatian kepada apa yang diajar oleh wakilnya dan setiap orang bertanggungjawab mengajar rakan sepasukannya bersungguh-sungguh. Akhirnya pelajar akan diuji dengan mengambil kuiz untuk penilaian.

3.11. Rumusan

Guru mempunyai peranan penting untuk menentukan kejayaan penggunaan kaedah ini dalam pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Kesungguhan dan kreativiti guru sewaktu membuat perancangan pengajaran, kesesuaian pemilihan kaedah koperatif yang hendak digunakan dan pembinaan bahan pengajaran merupakan aspek aspek yang seharusnya diberi perhatian

sekiranya guru hendak mengaplikasikan kaedah pembelajaran koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah di bilik darjah.

Sekiranya guru telah faham prinsip kaedah pembelajaran koperatif, guru boleh mengubahsuai cara pelaksanaannya mengikut keperluan objektif pengajaran dan pembelajaran, sumber sekolah, kelengkapan alat bantu mengajar dan keupayaan para pelajar atau mungkin mewujudkan versi kaedah pembelajaran koperatif yang baru sesuai dengan budaya Malaysia. Walaupun begitu, kejayaan penggunaan kaedah ini di bilik darjah turut bergantung kepada kemahiran pedagogi, pengetahuan psikologi dan sosiologi pendidikan guru.