

# **PENDIDIKAN ISLAM MELALUI KAEDAH *HOT SEAT* DALAM PEMBENTUKAN KEMAHIRAN BERFIKIR DAN KOMUNIKASI MURID**

Afifah Ramli  
afifahramlie@gmail.com  
Hafizhah Zulkifli  
hafizhah\_zulkifli@ukm.edu.my  
Fakulti Pendidikan, UKM.

## **Abstrak**

Pendidikan masa kini mengenegahkan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) dan kaedah *Hot Seat* merupakan antara kaedah yang digunakan dalam Pdpc PAK-21. Justeru, kajian ini bertujuan untuk meneroka sejauh manakah kaedah *Hot Seat* ini dapat membantu murid dalam pembentukan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif. Kajian ini menggunakan kaedah kajian kepustakaan dan dokumen analisis. Kaedah *Hot Seat* dapat melatih murid berfikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Di samping itu, kaedah *Hot Seat* juga berperanan dalam pembentukan kemahiran berfikir aras tinggi dengan memberi ruang kepada murid meneroka serta menjana idea baharu. Oleh yang demikian, implikasinya murid berkeupayaan melontarkan pandangan dan mempraktikkan soal jawab di dalam kelas, dapat menghasilkan pelbagai idea dan bersikap terbuka. Kaedah *Hot Seat* ini diharap dapat membantu murid berfikir dan berkomunikasi dengan baik serta mewujudkan suasana yang dapat menarik minat murid mengikuti pembelajaran secara aktif di dalam kelas.

Kata kunci: Pembelajaran abad ke-21, kaedah *Hot Seat*, kemahiran berfikir kritis dan kreatif, kemahiran komunikasi, kemahiran berfikir aras tinggi.

## **Abstract**

*Education nowadays emphasizes on teaching and learning in the 21<sup>st</sup> century and Hot Seat is one of its strategies. Therefore, this research is to explore to what extend Hot Seat strategy is able to help students in increasing their creative and critical thinking skills. The method used in this research is library and document analysis where Hot Seat is found to be able to increase students' creative and critical thinking, it also improves students' problem solving and decision-making skills. Besides, the strategy also plays a role in developing students' Higher-Order Thinking Skills (HOTS) as well as allowing them to discover and construct new ideas. Consequently, students are able to freely give opinions, practice effective questioning and answering techniques during lessons, generate multiple ideas and become more open minded. Finally, this strategy is hoped to be able to assist and increase students' thinking and communication skills in addition to creating interesting lessons and active participation among students in classroom.*

Key words: *Teaching and learning in the 21<sup>st</sup> century, Hot Seat strategies, creative and critical thinking skills, communication skills, Higher-Order Thinking Skills (HOTS).*

Pembelajaran abad ke -21 (PAK-21) bukan lagi istilah asing dalam sistem pendidikan masa kini. Pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) adalah satu strategi yang diperkenalkan untuk mendekati pendidik kepada kefahaman dan kehendak PAK-21 yang menyarankan guru

sebagai fasilitator atau pemudahcaraan berbanding pembelajaran berpusatkan guru yang lebih bersifat tradisional. Pembelajaran berpusatkan murid atau *student -centered learning* ialah kaedah pembelajaran yang memerlukan murid lebih aktif dalam pembelajaran (Hussain & Berhannudin 2015).

Justeru, saranan itu disusuli dengan tindakan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang menyarankan guru melaksanakan pembelajaran dan pemudahcaraan dengan menerapkan elemen PAK-21 yang memfokuskan kepada beberapa kemahiran. Penerapan elemen kemahiran yang efektif dan pembelajaran berkesan dalam pendidikan menuntut kepada strategi pengajaran bersama aplikasi teknik atau kaedah yang bersesuaian. Amalan pengajaran berkesan yang digunakan oleh guru adalah berbeza bergantung kepada kreativiti yang dimiliki dan kemampuan masing-masing dalam menyampaikan pengajaran (Abdul Said & Maskunah, 2017). Kemahiran berfikir yang menjadi fokus utama dalam kemahiran abad ke-21 seiring dengan keperluan kompetensi global, setiap murid perlu menguasai pelbagai kemahiran berfikir termasuk penyelesaian masalah, penaakulan dan pemikiran kreatif dan inovatif. Kemahiran berfikir yang ditekankan adalah berdasarkan semakan Hierarki Taksonomi Bloom oleh Lori Anderson yang mentafsirkan kemahiran berfikir dengan beberapa aspek iaitu mengingat, memahami sesuatu, mengaplikasikannya, menganalisis, menilai dan mencipta sesuatu (KPM, 2014).

Oleh yang demikian, pendekatan menggunakan aktiviti yang aktif dan efektif perlu diaplikasikan di dalam bilik darjah. Penggunaan kaedah *Hot Seat* adalah salah satu aktiviti berbentuk PAK-21 yang bertujuan melatih murid mewujudkan pembelajaran koperatif. Pembelajaran koperatif dapat membantu perkembangan berfikir murid melalui perbincangan dan interaksi secara aktif dan bermakna (Azieyana & Andin 2018). Disamping itu juga, murid dapat berkomunikasi dan menambah kosa kata serta dapat menambah baik kemahiran bercakap dalam memperjelaskan sesuatu (Primayadi & Yetti, 2018). Justeru, kaedah *Hot Seat* merupakan pendekatan yang efektif untuk dibudayakan dalam penyampaian pembelajaran dan pemudahcaraan kerana kaedah ini dapat mencapai tujuan kemahiran yang dikehendaki sistem pembelajaran masa kini dengan mengenengahkan kemahiran berfikir serta meningkatkan keyakinan diri murid melalui aktiviti dalam pendekatan kaedah ini.

Kaedah *Hot Seat* ialah salah satu aktiviti yang diperkenalkan KPM dalam PAK-21. Kaedah ini bertujuan menjana idea murid, memperkasakan kosa kata, meyemak hasil kerja dan dapatan pembelajaran serta pembelajaran berbentuk koperatif (KPM, 2015). Kajian ini bertujuan mengenalpasti kaedah pembelajaran yang di sarankan kementerian ini berkesan dalam membentuk kemahiran yang dikehendaki dalam pembelajaran abad ke-21. Terdapat beberapa kajian terdahulu yang mengkaji tahap penerimaan pelaksanaan kaedah ini namun ia dilakukan di peringkat sekolah menengah dan juga tahap yang lebih tinggi dan kajian lepas juga tidak berfokus kepada kajian terhadap kaedah ini sahaja, ia disebutkan secara umum dalam kajian tersebut. Namun terdapat kajian *Hot Seat* yang lepas mengkaji secara berfokus berkaitan kaedah dan kemahiran penguasaan menggunakan perkataan di dalam Bahasa Inggeris dan kaedah ini menjadi signifikan dalam pembelajaran tersebut. Oleh yang demikian pengkaji mengenengahkan kajian berkaitan kaedah *Hot Seat* yang berfokus kepada kemahiran PAK-21.

Justeru, pengkaji menjalankan kajian ini dengan tujuan untuk menjelaskan kepada pendidik bahawa membudayakan kaedah pengajaran *Hot Seat* dalam pengajaran dan pemudahcaraan adalah penting dan ia perlu dimulakan daripada peringkat rendah dan memberi pengalaman baru kepada murid. Keberkesanan kaedah ini memberi implikasi kepada kemenjadian murid dan juga mencapai hasrat kerajaan untuk melahirkan individu yang berkemahiran dan mempunyai kemahiran berfikir kritis dan kreatif.

## PENYATAAN MASALAH

Kemahiran berfikir merupakan aspek penting dalam era globalisasi mencabar ini. Dalam kajian- kajian lepas menemui pelajar lepasan pengajian tinggi dari pelbagai negara tidak mempunyai kemampuan untuk bersaing mengikut skala global yang digariskan dalam kemahiran berfikir kritis. Perkara ini disokong dengan Chartrand (2010) yang menyatakan 70% pelajar lepasan sekolah tinggi tidak mempunyai kemahiran berfikir kritis. Dikukuhkan lagi dengan kajian Yacubian (2017) yang menunjukkan murid tidak menggunakan kemahiran berfikir kritis dalam membuat keputusan. Kemahiran berfikir kritis ini mampu menjadikan murid berupaya menyelesaikan masalah, menilai dan membuat keputusan yang tepat serta mempunyai justifikasi yang matang, bukan hanya dalam mata pelajaran teras iaitu Sains atau Matematik, bahkan mata pelajaran lain turut diberi perhatian dalam usaha menerapkan pembelajaran yang aktif dan membantu untuk meningkatkan kemahiran berfikir kritis murid.

Penilai dan pembuat keputusan yang tepat serta mempunyai justifikasi yang matang adalah tuntutan dari pelbagai sektor bukan hanya diperingkat pendidikan malahan di sektor yang lain juga. Namun begitu, masalah kemahiran berfikir ini adalah kelemahan utama dalam sistem pendidikan negara di mana sistem yang sedia ada hanya melahirkan pelajar yang kurang berkemampuan dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan pemikiran kritikal dalam konteks di luar akademik (Chew & Nadaraja, 2014). Justeru, guru perlu mengambil tindakan yang tepat untuk memberi peluang murid meneroka pemikiran mereka. Salah satu daripada aktiviti yang menjalankan teknik penyoalan adalah kaedah *Hot Seat*. Oleh yang demikian, kaedah ini menjadi keperluan untuk dilaksanakan dalam pengajaran dan pemudahcaraan. Ini kerana fungsi pengajaran dan pemudahcaraan dengan kaedah yang tepat adalah untuk menjana pemikiran idea baru menurut Borich, (2004).

Manakala, kemahiran komunikasi adalah suatu tuntutan dalam realiti terutama persaingan mendapat tempat dalam pekerjaan selain daripada kemahiran membuat keputusan. Menjadi tuntutan kepada pekerja masa kini yang mempunyai pengetahuan. Mereka perlu mempunyai set kemahiran seperti kebolehan bekerja dalam persekitan pelbagai, kemahiran komunikasi lisan dan tulisan, kemahiran berfikir secara kritikal, kepimpinan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan, pengurusan masa, bekerja dalam kumpulan dan i-ciri peribadi termasuk etika kerja, fleksibiliti, berinisiatif dan motivasi. Semua kemahiran ini perlu dibangunkan melalui pendidikan negara (Rohani, Hasri & Mohammad Zohir, 2017). Justeru, dengan kehendak dunia masa kini menjadikan sistem pendidikan perlu ditambahbaik dengan beberapa kemahiran yang lebih berfokus dalam amalan pengajaran dan pemudahcaraan. Kerajaan menjadi pemangkin perubahan kepada sistem yang menzahirkan kemenjadian murid bukan hanya berfokus kepada pencapaian akademik atau penilaian berorientasikan peperiksaan malah menerapkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan murid yang berkemahiran dari pelbagai aspek.

Pengalaman menjadi faktor yang menyumbang kepada kemenjadian murid daripada peringkat rendah kerana pengalaman mampu mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang menurut Piaget (Wadsworth, 1984). Kemenjadian murid berkemahiran menjadi suatu desakan dalam bidang pendidikan masa kini yang mengamalkan budaya pengajaran dan pemudahcaraan yang berfokus kepada kemahiran bermula dari sekolah rendah hingga ke peringkat yang lebih tinggi. Sehubungan dengan itu, kaedah *Hot Seat* menjadi aktiviti pilihan untuk penerapan kemahiran awal perkembangan kanak-kanak sebagai pengalaman yang merupakan latihan pada masa kini untuk persediaan pada masa depan dalam pelbagai kemahiran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan tahap keyakinan.

Kaedah pembelajaran juga dapat mencorak keseluruhan pengajaran dan pemudahcaraan dalam bilik darjah. Namun begitu, guru masa kini masih mengamalkan pembelajaran berpusatkan guru yang berperanan sebagai seorang "mahaguru". Perubahan peranan ini sangat penting daripada mahaguru kepada fasilitator (Hussain & Berhannudin,

2015). Sekiranya perubahan tidak dititikberatkan, maka, murid kurang mendapat peluang untuk menonjolkan diri dan mengasah kemahiran berfikir kritis dan kreatif. Sehubungan itu, kaedah ini memberi peluang kepada guru dan murid mengalami perubahan watak atau peranan bagi memastikan murid dapat membuat keputusan dan penilaian dalam masa yang sama meningkatkan keyakinan diri melalui keputusan yang diambil bersama bimbingan guru dan ini adalah sejajar dengan kehendak Kementerian Pendidikan Malaysia. Kaedah *Hot Seat* ini memberi ruang kepada murid untuk menzahirkan buah fikiran dan dapat menyuarakan idea baru dan asli.

## TINJAUAN LITERATUR

### **Kemahiran berfikir**

Pemikiran merupakan mana-mana aktiviti mental yang membantu membentuk atau menyelesaikan masalah, membuat keputusan serta membentuk suatu makna baharu daripada pengetahuan yang diperolehi (Ruggiero, 1988). Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai kemunasabahan sesuatu idea dan bersifat evaluatif (KPM, 2002). Dua proses kognitif yang murid tidak dapat elakkan dalam kehidupan harian ialah penyelesaian masalah dan kemahiran membuat keputusan (Kaviza, 2019). Oleh sebab itu, Brooks dan Brooks (2001) menegaskan keperluan murid diajar cara memikirkan sesuatu secara kritis di samping mengembangkan suatu pemahaman secara mendalam dengan memaksimumkan pencapaian mereka dan menggalakkan mereka memberi idea baru.

Kemahiran berfikir kreatif pula ialah kemampuan untuk mencerna dan menghasilkan idea asli dan bersifat generatif. Idea baru terhasil daripada ilham atau gabungan idea-idea yang ada. (KPM, 2002) atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman. Manakala Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu (KPM, 2014).

### **Kaedah *Hot Seat***

Pendidik perlu mengambil inisiatif yang proaktif bagi menghidupkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan serta berlaku interaksi secara dua hala. Guru perlu menerima hakikat bahawa kurikulum baru telah dipindahkan daripada pembelajaran berpusat hafalan dan terjemahan semula kepada menfokuskan latihan kemahiran, kemahiran praktikal dan penyampaian model bersama pemantauan pakar aktiviti pendidikan (Delia, 2016). Oleh sebab itu, pendekatan kaedah *Hot Seat* ini dipilih kerana kaedah ini menerapkan beberapa kemahiran yang selari dengan tuntutan elemen PAK-21 yang menekankan proses pemikiran dan kemahiran komunikasi murid menurut Klear (2011).

Ashton-Hay (2005) menyebut kaedah *Hot Seat* adalah murid duduk di atas kerusi panas (*Hot Seat*) yang disediakan dan memainkan peranan sesuatu karekter. Puspitarini, Trisnantasari, dan Sriwulandari (2017) mendefinisikan kaedah *Hot Seat* sebagai aktiviti yang mana murid dapat memainkan peranan dan menggunakan persoalan dalam suasana temuduga. Manakala menurut Primayadi dan Yetti (2018) *Hot Seat* merupakan permainan pendidikan yang memberi peluang kepada pelajar untuk mengamalkan dan mengembangkan kemampuan mereka dengan menyertai orang lain dalam suasana yang selesa tanpa tekanan dan ragu-ragu. Pendekatan *Hot Seat* atau kerusi panas ini adalah strategi di mana watak dimainkan oleh guru atau murid, ditemuramah oleh seluruh kumpulan. Aktiviti ini menuntut murid untuk menceritakan peristiwa tertentu yang dibincangkan, meneroka motivasi dan pelbagai perspektif atau pengalaman yang berkaitan dengan tema, topik, peristiwa, atau idea. (Neelands dan Goode, 2000). Dapat disimpulkan daripada definisi tersebut bahawa kaedah ini memerlukan intraksi

dua hala yang berbentuk koperatif dan setiap individu mempunyai peranannya tertentu yang menuntut kepada kemahiran berkomunikasi, mencipta persoalan, menyatakan pandangan serta membuat keputusan dan bertanggungjawab terhadap keputusan yang diberikan.

Konsep utama dalam kaedah *Hot Seat* ialah kemahiran menjawab persoalan dengan idea yang kritis dan kemahiran membina soalan, melatih kemahiran komunikasi dan kolaboratif disamping mengembangkan cara berfikir aras tinggi. Berdasarkan kajian lepas, Chew dan Zul Hazmi (2018) mengatakan murid belum benar-benar menguasai soalan KBAT yang diajukan kepada murid. Oleh yang demikian, Munir dan Azlena (2003) menyatakan aktiviti berfikir sebagai suatu bentuk kemahiran yang perlu dikuasai namun seringkali dipandang enteng.

Kaedah ini juga memberi impak kepada kemahiran komunikasi lisan murid dengan menghakis sifat malu untuk menyuarkan idea atau pandangan, adalah disebabkan kaedah ini berlaku dalam bentuk kerjasama berkumpulan. Lee (2013) mengatakan dengan memilih persekitaran yang baik untuk meningkatkan ekspresi diri murid, terutama mereka yang mempunyai rasa malu yang tinggi dapat diatasi.

### **Peranan kaedah *Hot Seat* dalam pembentukan kemahiran murid**

Pendekatan kaedah ini adalah tertumpu kepada mendalami watak dan prosesnya berbentuk dialog antara panel dan audien. Panel akan mendalami watak dan menjawab persoalan yang diajukan serta melontar idea baru. Aktiviti ini mengajak murid meimbas semula topik yang spesifik, (Neelands & Goode, 2000) mengembangkan dan meneroka serta menghubungkan kait pelbagai perspektif atau pengalaman yang berkaitan dengan tema, topik dan idea pembelajaran dan pemudahcaraan tersebut. Guru sebagai fasilitator bagi mengawal bentuk soalan dan maksud yang menyimpang. Kaedah ini berperanan untuk membantu murid memahami apa yang mereka telah pelajari.

Membuka ruang kepada murid untuk berfikir dan menjana idea bernas secara kritis dan kreatif. Dengan kaedah ini, murid berkeupayaan meyelesaikan masalah, malahan juga berfikir bagi melihat sesuatu berdasarkan pelbagai perspektif bagi meyelesaikan masalah (De Bono, 1976). Melalui latihan berfikir ini dapat menjadi pengetahuan sedia ada murid bercambah berdasarkan pengalaman dan perkongsian semasa pdpc. Bersesuaian dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1896-1980) bahawa pengalaman pembelajaran ialah guru menyediakan peluang untuk kanak-kanak membuat penerokaan dan penemuan konsep atau prinsip yang dipelajari dengan menggunakan daya pemikiran (Muhammad Al-Afzan, 2018).

Menjana imaginasi yang luas untuk memberi murid pilihan yang kreatif dan inovatif. Pengaplikasian KBAT dapat meningkatkan daya pengamatan seseorang pelajar seterusnya dapat memproses maklumat baharu untuk menerbitkan pelbagai alternatif, idea, tindakan, penyelesaian dan rekaan untuk penyelesaian sesuatu masalah (Yee.,2015). Menimbulkan isu kontroversi dapat meningkatkan minat murid untuk berlaku proses perbincangan, perdebatan atau memberi pandangan, ia secara tidak langsung mengasah kemahiran mereka.

Murid bebas bersuara menyatakan idea, kritikan atau menonjolkan kekeliruan mereka semasa perbincangan. Menurut Rohani et. al. (2017) antara ciri bilik darjah demokratik yang paling menonjol dalam penerapan kemahiran PAK-21 yang digunakan guru adalah memberi hak kebebasan bersuara kepada murid, interaksi yang memberansangkan antara murid seperti soal jawab, kuiz melalui soalan yang disediakan murid untuk rakan mereka. Ini kerana, soalan audien merupakan provokasi untuk menggalakkan murid lain terlibat secara aktif dan kaedah ini menunjukkan kesan positif dalam menggalakkan murid menyertai pembelajaran dan pemudahcaraan secara koperatif melalui proses perbincangan dan mampu berkomunikasi dengan semua orang.

Membantu murid untuk memahami karekter manusia dan permasalahan dengan lebih mendalam. Kaedah ini memberi ruang murid berbincang sesuatu topik dan karekter dengan lebih mendalam juga mencari sebab atau justifikasi atas tindakan karekter tersebut. Ainul, Zamri dan Wan Muna (2017) mengatakan murid yang mampu berfikir secara kritis, dapat menyelesaikan masalah dan menangani cabaran dengan kreatif. Ini kerana, mereka berkemampuan untuk menghubungkan kaitkan konsep (KPM, 2002) dan juga realiti untuk mencari penyelesaian sesuatu masalah.

Membina keyakinan diri. Menyuarakan pandangan semasa sesi perbincangan dapat memberi kesan kepada keyakinan diri murid dan cetusan idea. Percaya dengan kebolehan diri memberi pandangan bermula dengan menyuarakan pandangan dalam kumpulan yang kecil akan melatih murid menyuarakan pandangan dalam kumpulan yang lebih besar. Pdpc yang berpusatkan guru menyebabkan murid tidak mempunyai kemahiran untuk membuat keputusan sendiri dan hal ini tidak menggalakkan mereka untuk berfikir secara kreatif dan kritis (Masyuni, 2015). Oleh yang demikian, praktikal komunikasi dan kolaboratif dalam kumpulan kecil yang sama umur dapat membantu murid mengasah pemikiran dan perkembangan kognitif mereka.

Meningkatkan kemahiran berbahasa dan kosa kata murid dalam percakapan dan komunikasi. Zain (2012) mengatakan antara ciri-ciri keterampilan diri adalah keberanian, aras harga diri yang sihat, menjana minda, berdaya saing serta peningkatan kemahiran berkomunikasi, berbahasa serta pengucapan awam. Murid yang berkomunikasi dan mengambil bahagian dalam perbincangan dapat melatih dan meningkatkan cara penyampaian dan cara mengintepretasikan pandangan. Ini kerana murid memaksa dirinya untuk cuba meyampaikan sebaik mungkin agar orang dapat memahami pandangan yang hendak disampaikan. Ia menunjukkan proses interaksi antara individu dengan individu lain untuk nyalurkan pendapat secara berkesan (Nurul Jamilah, Nursyamimi & Rahmatunnisah, 2015).

Teknik penyoalan dan provokasi dapat memberi kesan kepada pemikiran kritis dan memaksa diri murid untuk berfikir lebih jauh dan logik. Menurut Chew dan Zul Hazmi (2018) KBAT perlu dijadikan budaya dalam teknik penyoalan guru semasa pengajaran dan pembelajaran bagi menghasilkan kualiti murid yang benar-benar berkualiti dan bertaraf dunia. Sebagaimana yang dinyatakan Noor Rohana (2009) iaitu soalan dan penyoalan yang sangat berperanan dalam kurikulum pendidikan negara kearah membina penguasaan kemahiran berfikir dengan lebih berkesan kepada murid.

Moore (2005) dan Trachtulcova (2007) menyatakan antara manfaat penting kaedah *Hot Seat* adalah; (1) ia memberi murid keyakinan diri dan membuatkan mereka percaya kepada idea dan keupayaan mereka, (2) ia mewujudkan imaginasi yang luas untuk murid-murid memilih secara kreatif dan seterusnya memikirkan tentang idea baru, (3) ia menggalakkan pembelajaran koperatif. Proses koperatif ini termasuklah perbincangan, perundingan, latihan dan penyampaian. Ia dapat membuatkan murid belajar cara berkomunikasi dengan audien, (4) ia dapat membantu murid untuk memahami karekter manusia dengan lebih mendalam. Justeru, kaedah ini merupakan aktiviti PAK-21 yang bertepatan dengan kehendak KPM dalam melatih kemahiran dan potensi diri murid masa kini. Kaedah ini juga membantu murid memahami pembelajaran mereka dan mencipta idea baru dalam pembelajaran merujuk kepada konsep-konsep topik yang dibahaskan, mereka tidak terikat dengan pembelajaran yang hanya termaktub dalam buku teks sebaliknya mereka mengembangkan pemikiran luar dari penulisan buku teks.

### **Cara pelaksanaan Kaedah *Hot Seat* dalam PdPc kelas PAK-21**

Kaedah *Hot Seat* boleh digunakan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran murid. Pelaksanaan kaedah ini menurut Afana (1996), Najim (2001), Alhuwaidi (2005), Al-Heela dan Ghunaim, (2006) dan Puspitarini et al. (2017) dirumuskan kepada 4 peringkat:

- 1) Persediaan: pada peringkat ini, guru diberi tanggungjawab yang besar untuk menyediakan material permainan dan menerangkan peraturan permainan, masa dan hubungan dengan kurikulum atau objektif yang perlu di capai kepada murid dan juga menyusun atur kelas mengikut kehendak permainan.
- 2) Pelaksanaan: guru memperkenalkan permainan bagi menghubungkan topik pembelajaran semasa dengan yang sebelum untuk memulakan pembelajaran baru. Guru mengenal pasti perbezaan individu di antara murid-murid semasa pembelajaran dan mengekalkan tujuan permainan kearah mencapai objektif pembelajaran yang menyeronokkan. Mereka harus memantau murid-murid semasa pelaksanaan permainan disamping memberi membimbing kepada mereka.
- 3) Penilaian: guru harus membincangkan hasil dapatan daripada penggunaan permainan ini dan menunjukkan manfaat permainan tersebut pada pembelajarn. Guru harus menambahbaik dan menguruskan dapatan dengan jelas.
- 4) Langkah susulan: mengikuti perkembangan murid dalam mengenal pasti pengalaman pembelajaran yang diperolehi dan membekalkan mereka dengan aktiviti lain untuk mengembangkan pengalaman pembelajaran mereka.

Namun begitu, guru bebas menambahbaik pelaksanaan mengikut situasi atau mata pelajaran yang bersesuaian dengan kaedah ini. Memanjangkan perbincangan bersama murid dengan guru, mengutarakan atau menyediakan soalan kontroversi untuk menjadi provokasi kepada minat murid menyertai permainan dan bincangkan dalam tempoh kawalan guru. Guru perlu membuat penilaian terhadap soalan yang diutarakan murid, dan mengenal pasti murid yang perlukan pengukuhan dalam menjawab atau memberikan soalan. Berikut merupakan contoh rancangan pembelajaran yang mengaplikasikan kaedah *Hot Seat*. Berfokus kepada pembelajaran dan pemudahcaraan kelas tahun 4 berkaitan tajuk Aqidah Qado' dan Qadar.

Jadual 1

*Contoh Rancangan Pengajaran Harian (RPH) yang mengaplikasikan kaedah Hot Seat dalam bidang Aqidah Tahun 4 .*

TARIKH	18 NOVEMBER 2019	
HARI	ISNIN	
MASA	9.00 – 10. PAGI	
KELAS	4 BRILLIANT	
TAJUK	QADO' DAN QADAR	
LANGKAH	ISI PEMBELAJARAN	AKTIVITI
PERMULAAN 5 minit	Memberi salam dan membaca doa sebelum belajar	Semua murid menjawab salam guru  Semua murid membaca dan mengaminkan doa
SET INDUKSI 5 minit	Guru mempamerkan gambar orang mati dan gambar kemalangan jalan raya	Perbincangan gambar :  1) Sumbang saran antara murid dan guru  2) Kenapa guru menunjukkan gambar tersebut?  3) Apakah perbezaan kedua gambar tersebut dengan masa dan ketentuan?

<p>LANGKAH 1</p> <p>10 minit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maksud dan pengertian Qado'</li> <li>- Maksud dan pengertian Qadar</li> <li>- Dalil dan hukum beriman dengan keduanya</li> </ul>	<p>Murid membanding bezakan keduanya dan guru merangkan maksud Qada' dan Qadar.</p>
<p>LANGKAH 2</p> <p>15 minit</p>	<p>Perbezaan antara Qoda' dan Qadar dan nyatakan situasi serta sebab</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kelahiran bayi adalah Qado' kerana ia telah ditentukan</li> <li>- pembedahan adalah Qadar kerana ia merupakan proses dan kadar yang ditentukan Allah untuk berlaku.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Andai bayi tersebut meninggal dunia? Manakah satu Qado' dan Qadar?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meletakkan satu kerusi didepan dan menghadap kepada murid – (<i>Hot Seat</i>).</li> <li>- Guru telah menyediakan beberapa gambar situasi</li> <li>- murid dibagikan kepada 6 kumpulan.</li> <li>- Murid diberi kotak nombor untuk undian.</li> <li>- Undian nombor pertama perlu memilih seorang ahli menjadi pakar di hadapan kelas.</li> <li>- Guru melekatkan gambar situasi bayi di lahirkan secara pembedahan.</li> <li>- Kumpulan pertama perlu menerangkan keadaan tersebut mengikut kreativiti untuk di teka oleh pakar (kaedah <i>Hot Seat</i>).</li> <li>- Kumpulan lain perlu menyediakan soalan berdasarkan gambar tersebut.</li> <li>- Guru menyediakan soalan provokasi kepada pakar.</li> <li>- 5 soalan kumpulan akan dijawab oleh pakar dengan mengikut turutan dan beradab.</li> </ul>
<p>LANGKAH 3</p> <p>15 minit</p>	<p>Soalan kefahaman :</p> <p>Nyatakan contoh ayat berkaitan konsep Qada' dan Qadar dan isu hubungan mensyirikkan Allah.</p> <p>Menyatakan sebab dan tentukan syirik atau sebaliknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebab kita percaya benda lain yang memberi kesan kepada sesuatu yang terjadi tanpa bergantung penyebab adalah Allah. Sedangkan itu ketentuan dan bukan kebetulan.</li> </ul> <p>Persoalan contoh ayat;</p>	<p>Perbincangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Murid masih didalam kumpulan</li> <li>- Menyatakan 1 contoh perkataan yang mensyirikkan Allah dalam kehidupan harian yang tidak kita sedar?</li> <li>- Guru memberi contoh ayat dan murid diberi masa 5 minit untuk berbincang dan membina ayat didalam kumpulan.</li> <li>- Guru memilih kumpulan seterusnya seorang wakil menjadi pakar untuk menjawab kenapa perkataan tersebut menunjukkan syirik kepada Allah? ( kaedah <i>Hot Seat</i>)</li> <li>- Murid mengajukan contoh ayat dan soalan.</li> <li>- Murid pakar menjawab dengan pantau guru.</li> <li>- Memberi galakkan dengan kata-kata positif kepada pakar atas usaha menjawab soalan.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Siapakah yang bertanggungjawab atas kematian bayi tersebut?.”</li> <li>“Bayi mati sebab doktor tu yang cuai!, kalau tidak dia tak mati.”</li> <li>- “nasib ada ubat ni, hilang sakit aku!”</li> </ul>	
PENUTUP 10 minit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Allah menjadikan sesuatu perkara itu terjadi bersama hikmah tersembunyi yang kita tidak tahu.</li> <li>- Allah akan menggantikan sesuatu yang lebih baik.</li> <li>- Wajib beriman dengan Qada’ dan Qadar dan bersangka baik dengan Allah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan ketentuan bukan kebetulan.</li> <li>- Guru membuat penegasan dan pengukuhan dengan murid secara individu – (kuiz) mengulangi pengertian Qada’ dan Qadar yang di fahami oleh murid tanpa mengikut teks.</li> </ul>
IMPAK		

### KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, strategi pembelajaran menggunakan pendekatan kaedah *Hot Seat* dapat membantu murid berfikir secara kritis dan kreatif disamping menerapkan kemahiran berfikir aras tinggi dalam teknik penyoalan terutama dalam bidang Pendidikan Islam. Ini kerana, Pendidikan Islam khususnya topik Aqidah perlu difahami sepenuhnya bagi mengelakkan kekeliruan pemahaman tentang agama. Kaedah *Hot Seat* juga mengasah kemahiran lain secara tidak langsung seperti komunikasi dan kolaboratif beserta penerapan nilai yang tepat. Hal ini terbukti bahawa Pendidikan Islam bagi sesetengah topik dapat dilaksanakan dengan amalan kaedah atau aktiviti PAK-21 yang bersesuaian. Penyampaian kreatif dan berpusatkan murid atau guru perlu seimbang mengikut kehendak pembelajaran. Sehubungan itu, guru Pendidikan Islam perlu mengambil cabaran untuk berusaha melaksanakan penyampaian menggunakan pendekatan PAK-21, agar usaha murni tersebut melahirkan murid berkemahiran, berakhlak dan berketrampilan.

Konklusinya, aktiviti yang memberi impak kepada kemahiran murid adalah di sarankan agar matlamat dan hasrat kerajaan untuk melahirkan murid yang berfikiran aras tinggi serta dapat menyelesaikan masalah secara kreatif dan kritis tercapai. Bagi mencapai hasrat ini sebagai pendidik perlu mempunyai kemahiran dan berfikir kreatif dalam penerapan pembelajaran seiring dengan merealisasikan falsafah dan dasar-dasar Kementerian Pendidikan Malaysia. Bidang pendidikan merupakan salah satu medan pengenalan kepada penerapan nilai dan kemahiran namun masyarakat dan kesedaran orang sekeliling menjadi penentu kepada penerapan nilai dan kemahiran secara berterusan.

Justeru, merelisasikan hasrat murni kerajaan untuk menambahbaik pendidikan akan menjadi sukar sekiranya hanya bergantung kepada satu pihak atau sesetengah pihak sahaja. Dasar dan teras menjadi angan-angan sekiranya tidak bersama-sama mengembeleng tenaga untuk menjayakannya. Kaedah mahupun aktiviti pembelajaran perlu wujudnya sokongan daripada semua pihak untuk membangunkan suasana cemerlang yang diimpikan baik daripada pihak pengubal dasar, pelaksana dasar dan juga murid serta komuniti umum. Diharap dengan usaha yang sedikit, dengan hanya pengubah corak pembelajaran dapat memberi impak yang sangat besar kepada kemenjadian murid dan peningkatan prestasi pendidikan di Malaysia dapat dibanggakan.

## Rujukan

- Ainun, R. I., Zamri, M. & Wan Muna, R. W. M. (2017). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM*, 7(2), 77-88
- Abdul Said, A. & Maskunah, K. (2017). (2019, November 25). Amalan pengajaran guru berkesan: Satu tinjauan umum. Diakses daripada: <https://www.pressreader.com/malaysia/utusan-borneo-sabah/20170719/282647507571922>
- Afana, E. (1996). *Games method for teaching and learning mathematics*. Gaza: Islamic University Press.
- Al-Heela, M. & Ghunaim, I. (2006). *The effectiveness of ordinary, computerized, educational and linguistic games on processing the reading difficulties for the fourth primary graders*. Nablus, Palestine: Al-Najah University Magazine of Research and Human Sciences.
- Al-Huwaidi, Z. (2005). *Educational games is a strategy for developing reasoning*. United Arab Emirates: University Library.
- Ashton-Hay, S. (2005). Drama: "Engaging all learning styles". Turkish English Education Association. Conference, Economics and Technical University.
- Azieyana, A. & Andin, C. (2018). Penggunaan strategi pembelajaran koperatif untuk meningkatkan tahap kemahiran berfikir aras tinggi pelajar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 43 (1).
- Borich, G. D. (2004). *Effective teaching methods*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Brooks, J. G. & Brooks, M. G. (2001). *In Search of Understanding: The case for the Constructivist Classroom*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Chew, F. P. & Nadaraja, S. (2014). Pelaksanaan kemahiran berfikir kreatif dan kritis dalam pengajaran dan pembelajaran KOMSAS di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 4 (2), 10-24.
- Chew, F. P. & Zul Hazmi, H. (2018). Kemahiran berfikir aras tinggi dalam pembelajaran dan pemudiharaan bahasa melayu melalui teknik penyualan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal MyLEJ)*. 8(1).
- Chartrand, J. (2010). *My thinking styles: development report [measurement instrument]*. San Antonio, TX: Pearson Education.
- [De Bono, E.](#) (1976). *Practical thinking*. UK: Penguin.
- Delia, M. (2016). The role of communication skills in teaching process. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS*, 430-434. <https://cikguafzan96.blogspot.com/2018/01/kepentingan-menguasai-teori.html>
- Hussain, O. & Berhannudin, M. S. (2015). Guru sebagai fasilitator dalam Masek, A. (Eds). *Pembelajaran berasaskan masalah (ms. 56 )*. Kuala Lumpur: Percetakan Nasional Malaysia Berhad. Dewan Bahasa Dan Pustaka(DBP).
- Kaviza, M. (2019). Kesan kaedah flipped classroom dengan teknik peer instruction terhadap kemahiran berfikir kritis. *Journal of Social Sciences And Humanities*. 16(5).
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2002). *Kemahiran berfikir dalam pengajaran dan pembelajaran*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Kemahiran berfikir aras tinggi aplikasi di sekolah*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Klear, S. (2011). (2019, Oktober 26). Hot seat- a communicative classroom game. Diakses daripada: [http://www.peelweb.org/admin/data/articles\\_online/i1060p019a1.html](http://www.peelweb.org/admin/data/articles_online/i1060p019a1.html)
- Lee, S. (2013). Can speaking activities of residents in a virtual world make difference to their self-expression? *Educational Technology and Society*, 16(1), 254–26.
- Masyuniza, Y. (2015). Hubungan sikap dan persepsi murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu dengan kemahiran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(2), 22-30.
- Moore, K. D. (2005). *Effective Instructional strategies*. London: Sage Publications.

- Muhammad Al Afzan, A. H. (2018). (2019, November 25). Kepentingan menguasai teori perkembangan Kognitif kanak-kanak kepada guru.
- Munir, S. & Azlena, Z. (2003). *Aktiviti berfikir*. Petaling Jaya: Prentice Hall Pearson Malaysia Sdn Bhd.
- Najim, K. (2001). *The effectiveness of using mathematical and educational games for the seventh primary graders on their achievement in mathematics and their attitudes towards them* (Unpublished master thesis). Jordanian University, Amman.
- Neelands, J. & Goode, T. (2000). *Structuring Drama Work*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Noor Rohana, M. (2009). *Soalan dan penyoalan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Nurul Jamilah I. R., Nurul Syamimi H., & Rahmatunnisah Hj. S. (2015). Kekhuatiran Berkomunikasi Dalam Kalangan Pelajar Kolej Universiti Islam Antarabangsa. *Proceeding of the 2nd International Conference on Management and Muamalah 2015 (2ndICoMM)* 16th – 17th November 2015, 268-275.
- Primayadi, P. P. & Yetti, Z. (2018). Using ‘hot seating strategy’ to teach a descriptive text in senior high school. *Journal of English Language Teaching*. 7(3).
- Puspitarini, I., Trisnantasari, I. & Sriwulandari, N. (2017). International seminar and call for paper, 143-145.
- Rohani A, Hazri J. & Mohammad Zohir A. (2017). Model bersepadu penerapan kemahiran abad ke-21 dalam pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 42(1).
- Ruggiero, V. R. (1988). *Teaching thinking across the curriculum*. New York: Harper and Row
- Trachtulcova, K. (2007). Effective learning of English through Drama. Bachelor Thesis. Department of English Language and Literature, Faculty of Education, MASARYK. University BRNO
- Vogler, K.E. (2005). Improve your verbal questioning. *The Clearing House*. 79(2), 98-103
- Wadsworth, B. J. (1984). *Piaget's theory of cognitive and affective development (3rd ed)*. New York: Longman. Publishing.
- Yacubian, E. M. (2017). Juvenile myoclonic epilepsy: Challenges on its 60<sup>th</sup> anniversary *Department of Neurology and Neurosurgery*, 44, 48–52
- Yee, M. H. (2015). Kesan Manual Pengintegrasian Strategi Pembelajaran dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Terhadap Penjanaaan Idea Dalam Kalangan Pelajar Teknikal. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: Tesis Ph.D.
- Zain, D. I. (2012) . <http://www.tutor.com.my>. Retrieved from Dunia pendidikan dan Motivasi