

**Pembelajaran Berasaskan Penghasilan Penceritaan Digital Multimedia Bagi
Menganalisis Novel Bahasa Melayu**
(Learning Based on Multimedia Digital Story Telling in Analysing Malay Language Novel)

RAFIZA ABDUL RAZAK

ABSTRAK

Kajian ini, memberi tumpuan dalam aplikasi penggunaan strategi pembelajaran melalui projek multimedia menerusi penceritaan digital dalam membantu pelajar menguasai kemahiran menganalisis novel bahasa Melayu tingkatan tiga. Reka bentuk kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah kualitatif iaitu kaedah temu bual semi-struktur dan bukti dokumen. Hasil kajian mendapati pembelajaran berasaskan projek multimedia dalam menghasilkan penceritaan digital multimedia dapat memotivasikan pelajar, mewujudkan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan pemahaman dan pencapaian serta kreativiti pelajar. Justeru, hasil kajian ini menyokong pendekatan teknologi penceritaan digital sememangnya sesuai digunakan untuk meningkatkan pemahaman P&P Komsas Bahasa Melayu.

Kata kunci : Projek multimedia, Penceritaan digital, Kreativiti, Motivasi, Komponen Sastera (Komsas)

ABSTRACT

The research is focusing on applying learning strategy through multimedia project via digital story telling in assisting students to acquire the skill in analysing form Malay Language novel. The research was designed applying qualitative methodology. Two types of techniques, the semi structured interview and content analysis are implemented. The findings of the research emphasizes that multimedia project-based learning applying the digital story telling motivates students' learning, encourages meaningful learning, improves students' understanding, enhances students' achievement and creativity. Hence, the research outcome advocates multimedia learning applying digital story telling which enhances students' understanding in the teaching and learning of literature component (Komsas) Malay Language.

Keywords: Multimedia project, Digital story telling, Creativity, Motivation, Literature component (Komsas)

PENGENALAN

Kajian ini bertujuan mengkaji kemahiran analisis melalui penceritaan digital dalam mata pelajaran Bahasa Melayu dengan menggunakan komponen sastera (Komsas) melalui projek multimedia. Selaras dengan sistem pendidikan masa kini, yang mengalami perubahan pesat, dasar pendidikan negara meletakkan proses pendidikan sebagai satu bidang yang penting dalam kehidupan seharian, khususnya di sekolah-sekolah yang berfungsi sebagai institusi perkembangan ilmu. Dengan itu, pelbagai kaedah baru diperkenalkan dan digunakan supaya pengajaran seseorang guru menjadi lebih berkesan dan pembelajaran pelajar menjadi lebih bermakna.

Sejarah telah membuktikan bahawa perindustrian dan perkembangan teknologi mampu mengubah sesebuah masyarakat. Perkembangan teknologi terutamanya evolusi Internet telah mencabar konsep dan teori pendidikan tradisional seperti konsep bilik darjah serta kaedah pengajaran dan pembelajaran (Hunt 2004; Resnick & Wirth 1996.) Menurut Yahya (2005), pencarian maklumat melalui atas talian merupakan aset yang akan dapat menjayakan pendidikan pada masa hadapan. Semua pihak peranan dalam menangani halangan-halangan yang dihadapi agar penggunaan pembelajaran atas talian dapat mencapai tahap yang memuaskan. Dengan itu, cabaran dunia pendidikan dalam meneroka dan mengaplikasikan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) melalui

pendekatan yang berkesan telah membawa para pengajar dan pelajar mengenali dan seterusnya mempraktikkannya mengikut kesesuaian bidang yang diinginkan.

Teknologi ini juga mengubah persepsi generasi terbabit dan bentuk hubungan sosial, apabila program perisian dipertingkatkan, ia sebenarnya meningkatkan interaktiviti, komunikasi, kebolehan adaptasian, menambah perkongsian dan meningkatkan pengalaman pembelajaran (Zoraini 2008). Teknologi mampu mencipta masyarakat dunia baharu yang saling berinteraksi dan berkuasa bukan sahaja sebagai alat perhubungan malah menjadi alat pendidikan. Di samping itu, perkongsian meluas dapat menggalakkan individu berkongsi pelbagai sumber ilmu di serata dunia.

Oleh itu, guru-guru yang mempelbagaikan strategi pengajaran dapat membantu pelajar menguasai pelbagai ilmu bahasa dengan cepat dan berkesan (Oxford & Crookall, 1989). Pendapat ini diakui oleh Lessard-Clouston (1997) di mana hasil kajiannya tentang strategi belajar bahasa Perancis mendapati bahawa guru-guru yang telah menggunakan strategi pembelajaran dan pengajaran (P&P) yang sesuai boleh membantu meningkat pemahaman para pelajar.

LATAR BELAKANG KAJIAN

Perkembangan teknologi multimedia menunjukkan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, memperoleh maklumat dan menyesuaikan setiap maklumat. Hal ini dapat dilihat dalam satu kajian yang dijalankan oleh Bransford et al. (1999), menunjukkan ICT dapat meningkatkan kemahiran pemikiran secara kritis, kemahiran mencari maklumat dan kemampuan menyelesaikan masalah. Kajian ini, bertepatan dengan slogan pendidikan Malaysia, iaitu "Pendidikan bertaraf dunia" mempunyai wawasan ke arah melahirkan generasi yang mengamalkan budaya fikir, kritis, kreatif dan inovatif.

Kebanyakan dapatan kajian seperti kajian Davis dan Desforges (1997), menunjukkan bahawa pembelajaran berkualiti berlaku dengan penuh bermakna apabila mengintegrasikan ICT dengan pengajaran kolaboratif. Tujuan utama pembelajaran kolaboratif berbantuan komputer (Computer-Supported Collaborative Learning- CSCL) adalah untuk menyediakan persekitaran yang menyokong

kerjasama antarapelajar-pelajar untuk meningkatkan proses pembelajaran mereka (Kreijns, et al. 2003), memudahkan pembelajaran kolaboratif (Pea 1994), atau kerjasama kumpulan (Stahl, 2006). Dengan itu, penggunaan ICT boleh memberi banyak sumbangan untuk memperbaiki sistem persekolahan sekiranya persekitaran pembelajaran yang interaktif dan bertenaga bertapak seiring dengan konteks pedagogi, kurikulum dan organisasi sekolah yang bersesuaian (Deetya 1996).

Dalam konteks ini, pelajar dapat memahami P&P Komsas dalam bentuk perkataan serta visual melalui pemahaman yang dibina secara kolaboratif dalam perbincangan yang menerapkan budaya fikir, kritis, kreatif dan inovatif. Penceritaan digital merupakan satu penyampaian cerita dalam bentuk visual digital. Filem pendek yang biasanya mempunyai durasi kurang daripada 10 minit ini merupakan satu saluran dan ruang untuk memperkembangkan kreativiti dan seni di samping mempertingkatkan lagi kemahiran ICT dalam kalangan pelajar di sekolah. Selain itu, teknik penceritaan digital (Digital Story Telling- DST) juga memberi peluang kepada pelajar-pelajar untuk mengasah bakat dalam bidang multimedia dan perfileman.

Kemajuan teknologi maklumat telah meningkat terutama dalam penggunaan internet, laman web dan jaringan dalam pelbagai bidang. Pesatnya perkembangan teknologi ini dilihat pada perubahan sosial budaya yang pelbagai. Misalnya sektor pendidikan sudah berkembang dengan pembelajaran yang dikenali sebagai e-pembelajaran.

Dengan itu, teknologi diharapkan dapat mengubah P&P di institusi pembelajaran, seperti menyediakan kemudahan akses kepada pelajar supaya dapat berkolaborasi dalam mencari maklumat dan menyelesaikan masalah di dunia nyata. Secara tidak langsung dapat melahirkan pelajar yang mempunyai daya pemikiran yang tinggi (Bransford et al. 2000).

PENYATAAN MASALAH

Komsas ialah akronim kepada Komponen Kesusasteraan Melayu. Komsas ialah pendekatan baru dalam pengajaran kesusasteraan Melayu, sistem pendidikan kebangsaan. Hal ini bertitik tolak apabila sastera atau pengajaran kesusasteraan telah dikenal pasti dapat memberikan sumbangan

ke arah pematapan rohani dan emosi. Ini sejajar dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang ingin melahirkan insan yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek (JERI). Bagi memastikan aspek ini diajarkan kepada semua pelajar, Komsas diperkenalkan sebagai satu komponen dalam P&P Bahasa Melayu mulai tahun 2001.

Oleh itu, pelbagai usaha dijalankan bagi memupuk minat mempelajari sastera dalam kalangan pelajar. Minat membaca dalam kalangan pelajar berkait rapat dengan faktor pencapaian. Membaca teks sastera memerlukan cabaran-cabaran intelektual yang berbeza. Membaca teks sastera bukan sahaja sekadar menikmati maksud yang tersurat, tetapi juga maksud yang tersirat di mana ia melibatkan penaakulan dan gerak hati. Unsur sastera dalam pendidikan berfungsi untuk memperluaskan pemikiran individu kerana genre sastera yang bermutu tinggi mempunyai makna yang tersirat yang perlu diperhalusi oleh pembaca.

Corak pengajaran membosankan yang bersifat konvensional, bercorak sehala merupakan salah satu penyumbang kepada kelemahan pelajar (Jeniri 2007). Penggunaan sistem kuliah, guru membaca dan pelajar menyalin nota menyebabkan tidak wujud percambahan ilmu disebabkan sikap pelajar yang pasif. Daripada kajian-kajian lepas seperti menggunakan teknik bacaan kuat untuk

menggalakkan pelajar membaca, menggunakan kecerdasan muzikal dengan melagukan puisi-puisi dan menggunakan blog untuk mereka bentuk bahan pengajaran sastera merupakan kaedah yang telah digunakan oleh pengkaji-pengkaji lepas untuk mengajar sastera. Namun belum ada kajian yang menggunakan kaedah kolaboratif atas talian melalui penceritaan digital untuk menganalisis novel. Hal ini mendorong pengkaji melakukan kajian ini.

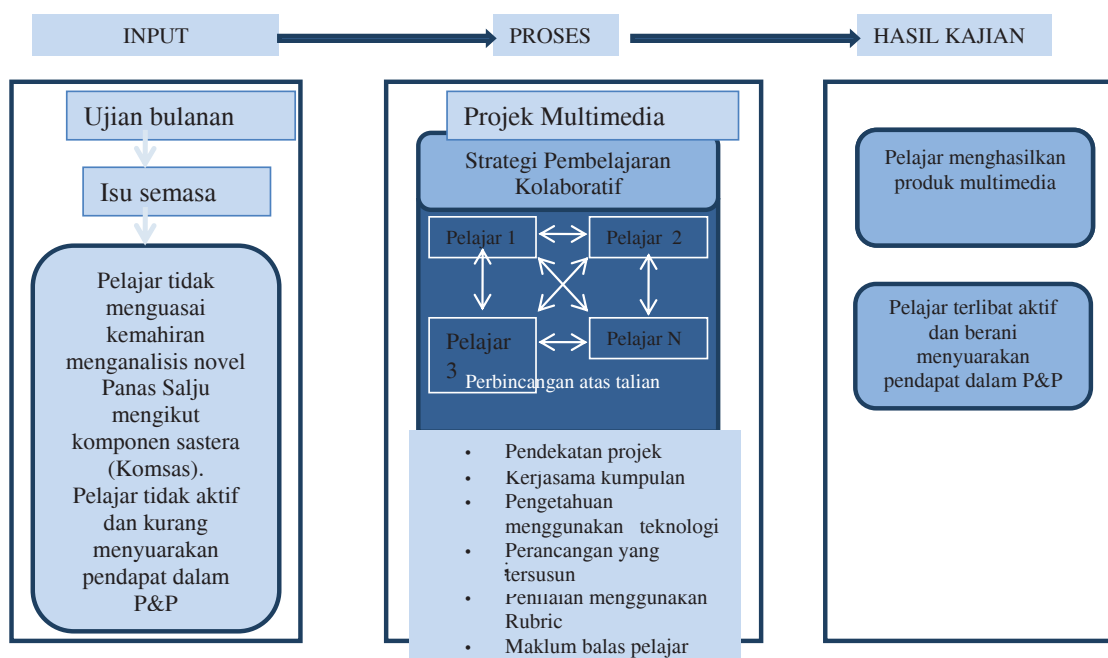
OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis projek multimedia yang dihasilkan pelajar dapat membantu menguasai kemahiran menganalisis novel Bahasa Melayu tingkatan tiga mengikut komponen sastera (Komsas).

KAJIAN LITERATUR

KERANGKA KONSEPTUAL

Kerangka konseptual kajian” ini dibina berdasarkan teori model kontek, input, produk dan proses oleh Stufflebeam (1971). Kajian penilaian keberkesanan sesuatu program atau kursus melalui teori model kontek, input, produk dan proses ini boleh mencapai tahap pembuktian yang tinggi dan



RAJAH 1. Kerangka Konseptual Kajian

segala hasil dapatan kajian memiliki ciri-ciri yang boleh dipercayai dan kesahan yang dibuktikan masih lagi ideal dalam realitinya kerana ia dibina mengikut kaedah yang saintifik

Rajah 1 menerangkan bahawa guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam kajian ini. Keadaan ini disebabkan oleh responden yang mengendalikan semua proses dalam projek multimedia dari peringkat awal hingga ke akhir kajian kecuali di bahagian penilaian. Dalam kajian ini, perkara yang menjadi tumpuan pengkaji adalah mengenal pasti tujuan atau matlamat serta sasaran kajian. Seterusnya menyediakan maklumat tentang pelajar iaitu masalah yang dihadapi dan menentukan penggunaan strategi pembelajaran kolaboratif atas talian melalui projek multimedia yang dirasakan berpotensi untuk mencapai objektif kajian.

Kemudian di bahagian penilaian proses, pengkaji mengumpul data dan maklumat serta memantau perjalanan kajian seperti yang dirancang. Di peringkat ini, pelajar akan melakukan perbincangan atas talian dan dalam kelas tentang projek yang dijalankan, membuat persembahan multimedia dan penilaian menggunakan rubrik yang dilakukan oleh guru. Selepas persembahan multimedia, maklum balas tentang kajian dibuat melalui temu bual separa berstruktur dan juga analisis bahan dokumen yang dikirimkan pelajar secara atas talian melalui 'Facebook'.

Akhir sekali penilaian produk, iaitu hasil kajian, pelajar dapat menghasilkan produk multimedia serta menunjukkan penglibatan yang aktif dan berani menyuarakan pendapat. Penghasilan projek multimedia ini, secara tidak langsung dapat menggambarkan bahawa pelajar telah berjaya menganalisis Komsas dalam novel Bahasa Melayu tingkatan tiga dan mempelajari teknologi ICT yang baru.

PENCERITAAN DIGITAL (DIGITAL STORY TELLING-DST)

Penceritaan digital merupakan penyampaian cerita menerusi peralatan komputer dan teknologi multimedia. Cerita merupakan elemen utama dalam pemikiran dan komunikasi manusia (Schank 1997). Hunt (2004) dalam penyelidikannya menyatakan bahawa pergabungan antara penceritaan digital dan kurikulum merupakan satu teknik belajar

kreatif yang dapat meningkatkan aras membaca, menulis, bertutur dan mendengar pelajar.

Hasil kajian lepas menyatakan bahawa, apabila pelajar terlibat secara aktif dalam proses penceritaan digital, mereka ini secara langsung telah mengembangkan kemahiran teknologi abad ke-21 (Howell & Howell 2003; Jakes 2006; Robin 2008).

Bilangan guru K-12 yang menggunakan penceritaan digital sebagai cara berlainan untuk mewujudkan pembelajaran dan pengajaran yang menarik dalam kelas telah meningkat (Weiss et al. 2002). Penceritaan digital telah digunakan di dalam kelas untuk pelbagai keperluan, seperti mengajar fakta kepada pelajar, memberi para pelajar membuat penyelidikan yang aktif, mengajar menulis, bertujuan untuk memenuhi "International Society for Technology in Education" (ISTE), iaitu standard teknologi, (Banaszewski, 2002; Weiss Benmayor, et al. 2002).

Dapatan kajian oleh Dogan dan Robin (2005), menunjukkan bahawa hampir semua persepsi guru mengenai penggunaan penceritaan digital di dalam kelas sangat positif setelah menggunakannya. Kebanyakan guru menyatakan penceritaan digital adalah alat yang efektif untuk menyampaikan mesej yang dikehendaki serta mempunyai kesan positif pada pelajar dan prestasi mereka. Kesan daripada dapatan kajian lepas ini adalah sangat positif kepada kajian pengkaji dan mengukuhkan lagi pemilihan penceritaan digital sebagai satu alat pengajaran Komsas.

REKA BENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah kualitatif iaitu kaedah temu bual semi-struktur dan bukti dokumen. Kaedah kualitatif digunakan kerana kaedah ini merupakan pendekatan yang paling sesuai untuk bidang yang kurang diketahui sebelumnya. Kaedah ini memberi pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang dikaji. (Cresswell 2008) Kajian kualitatif ini memberi kefahaman yang lebih tentang sesuatu perkara yang tidak dapat dipatuhi oleh kajian kuantitatif. Penyelidik berpeluang untuk memerhati, merapatkan diri kepada peserta kajian, berinteraksi dengan peserta kajian seterusnya data kajian. Oleh itu, penggunaan kajian kualitatif merupakan kaedah yang terbaik

untuk mencari jawapan dan menerangkan sesuatu persoalan itu dengan lebih mendalam.

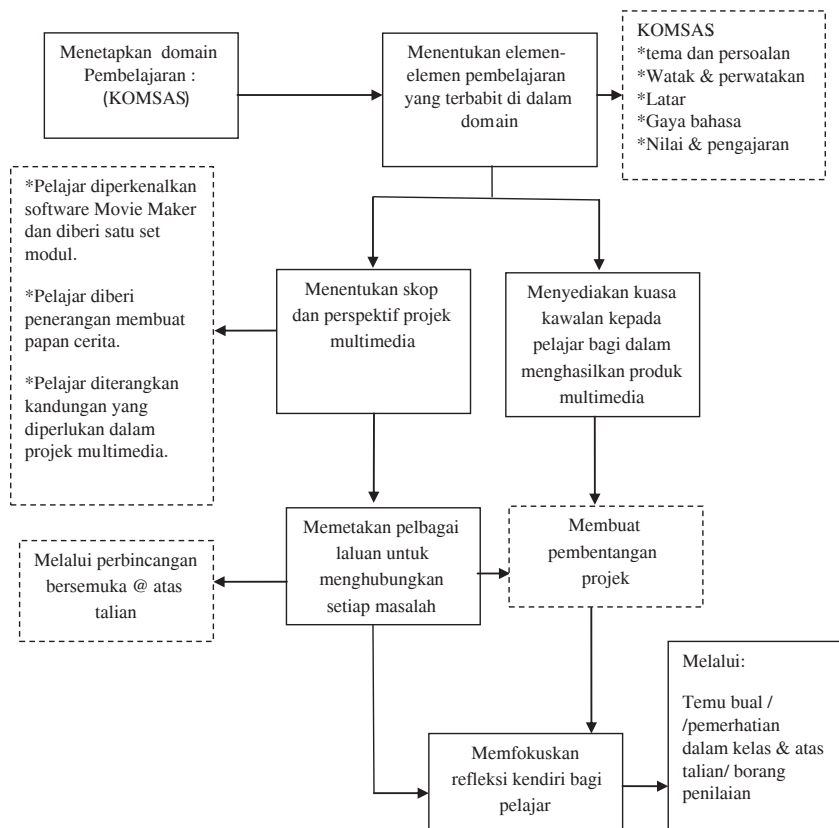
Tujuan kajian ini bukan untuk digeneralisasikan kepada populasi tetapi untuk membentuk kefahaman yang mendalam tentang fenomena atau isu yang diperkatakan (Cresswell 2008). Meneroka pembelajaran kolaboratif secara atas talian dalam Komsas Bahasa Melayu melalui projek multimedia memerlukan kaedah kualitatif dalam penyelidikan yang dibuat. Kaedah kualitatif merupakan bentuk kajian yang mendapatkan data dan memahami sesuatu fenomena daripada perspektif dan pandangan menyeluruh responden-responden yang terlibat.

Dengan kaedah kualitatif ini, pengkaji dapat meneroka pembelajaran kolaboratif secara atas talian dalam Komsas Bahasa Melayu melalui projek multimedia menggunakan kaedah temu bual dan analisis bukti dokumen.

PROSEDUR KAJIAN

Model rekabentuk hipermedia mula diperkenalkan bagi menyokong pembangunan bahan berdasarkan teori kognitif fleksibel, iaitu salah satu cabang

daripada teori konstruktivisme. Adaptasi daripada reka bentuk hipermedia tersebut telah disesuaikan dalam kajian ini. Dalam fasa pertama, adalah menetapkan domain pembelajaran yang hendak dijalankan kepada pelajar, iaitu membuat kupasan atau menganalisa novel Bahasa Melayu tingkatan tiga. Kemudian menetapkan elemen-elemen pembelajaran yang akan diberikan tumpuan bagi mempersembahkan maklumat komponen sastera dalam penceritaan digital. Seterusnya, rekabentuk ini terbahagi kepada dua bahagian, iaitu laluan dengan bimbingan di mana guru menerangkan Komsas yang perlu diikuti oleh pelajar dalam projek mereka. Selain itu, pelajar diperkenalkan perisian dengan “Movie Maker” dan diberi satu set modul serta teknik membuat papan cerita diterangkan. Manakala dalam laluan kawalan pelajar, mereka berhak menentukan hala tuju sendiri dalam papan cerita (storyboard) yang dilakar seterusnya penghasilan projek multimedia. Di bahagian memetakan pelbagai laluan untuk menghubungkan setiap masalah, para pelajar boleh berbincang dengan guru secara bersemuka ataupun di atas talian. Seterusnya setiap kumpulan membentangkan persembahan video kumpulan masing-masing. Melalui proses penghasilan



RAJAH 2. Prosedur Kajian

produk multimedia, pelajar menjalani proses refleksi sendiri secara tidak langsung. Tempoh masa yang diberikan kepada pelajar untuk menghasilkan produk multimedia tersebut adalah selama dua minggu.

DAPATAN KAJIAN

Persoalan kajian yang kedua adalah untuk menilai “Bagaimanakah projek multimedia yang dihasilkan pelajar dapat membantu menguasai kemahiran menganalisis novel Bahasa Melayu tingkatan tiga mengikut Komsas?” Penilaian ini dibuat melalui analisis pengekodan data transkrip terhadap rakaman temu bual dengan responden, bahan dokumen dan rubrik. Analisis transkrip terhadap rakaman temu bual dengan responden dilihat daripada sudut motivasi, dan kolaboratif. Manakala hasil kerja pelajar dinilai menggunakan rubrik dan dianalisis daripada sudut kreativiti setiap kumpulan.

Motivasi pelajar adalah penting dalam memangkin seseorang untuk maju ke hadapan. Menurut Santrock (2001), motivasi merupakan faktor yang menggerakkan manusia supaya berubah tingkah laku dan penentu kepada tujuan yang ingin dicapai. Menurut Santrock lagi, tingkah laku yang terhasil daripada motivasi adalah bertenaga, mempunyai hala tuju dan berterusan sehingga matlamatnya tercapai.

Berdasarkan soalan temu bual yang pertama, responden berpendapat projek multimedia adalah sesuatu yang baharu dan mereka suka akan kaedah pembelajaran ini. Dapatan temu bual daripada kedua-dua kumpulan juga berpendapat mereka secara tidak langsung berminat untuk mengkaji novel bagi menyiapkan projek tersebut. Hal ini membuktikan bahawa projek multimedia telah memotivasikan pelajar untuk mempelajari novel Bahasa Melayu tingkatan tiga. Dengan ini, keunikan motivasi pada pelajar membantu mereka lebih fokus kepada perkara yang dibincangkan sehingga mereka dapat menyiapkan tugas yang diberi.

Projek multimedia ini sangat seronok dijalankan secara berkumpulan. Saya merasakan cara ini adalah pengalaman pertama saya menjalankan projek menggunakan teknologi dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Saya juga dapat memahami novel dengan mudah. Panduan yang diberikan oleh guru dan rakan-rakan banyak membantu.

Rakaman B:P9 soalan no. 2a.

Bagi pelajar ini, pembelajaran berkumpulan lebih seronok. Mereka juga sangat teruja apabila diperkenalkan teknik penceritaan digital menggunakan perisian ‘Movie Maker’. Hal ini memberi pendedahan teknologi yang baru dan canggih kepada mereka. Di samping itu, pengkaji mendapati pelajar lebih mudah memahami novel apabila mereka menjalankan proses membuat projek. Setiap ahli perlu mengetahui fakta penting dalam novel berdasarkan Komsas. Dengan itu, secara tidak langsung minat pelajar mempelajari novel dapat ditingkatkan.

“Melalui projek multimedia saya dapat mempelajari teknologi baru iaitu ‘Movie Maker. Sangat seronok belajar teknologi ini dan gembira melihat hasil kerja kumpulan saya yang menarik. Selain itu, saya belajar menggunakan papan cerita sebagai lakaran proses kerja. Saya dapati cara ini lebih sistematik dan tugas ini menjadi lebih mudah.

Rakaman A:P5 soalan 2b.

Pelajar A:P5 menunjukkan rasa gembira dapat belajar teknologi baharu dan gembira dengan penggunaan papan cerita seperti dalam Rajah 13, kerana memudahkan proses projek kumpulan yang dijalankan. Berdasarkan analisis transkrip temubual pengkaji mendapati penggunaan teknologi ini meningkatkan motivasi para pelajar menyiapkan tugas yang diberi.



RAJAH 3. Contoh papan cerita untuk kegunaan pelajar

Pembelajaran bermakna melalui analisis temu bual berkaitan projek multimedia, pengkaji melihat wujudnya kolaboratif antara kedua-dua buah kumpulan dalam menyiapkan tugas. Setiap pelajar mempunyai tugas untuk menyiapkan projek tersebut. Contohnya mencari bahan, gambar dan audio yang sesuai, melakar papan cerita dan membina penceritaan digital. Mereka juga

mendapat pendedahan baru di mana mereka dapat menjalankan kerja kumpulan melalui kolaboratif di laman sesawang sosial yang disediakan, iaitu www.facebook.com. berkaitan dengan projek multimedia yang dijalankan dengan guru dan rakan-rakan yang lain. Kedua-dua kumpulan ini sependapat bahawa perbincangan atas talian membantu mereka menyiapkan tugas yang diberi dengan lebih fleksibel tanpa menghadapi kekeangan masa. Hal ini adalah kerana adalah sukar untuk setiap ahli berbincang bersemuka selepas waktu persekolahan. Oleh itu, mereka membuat perbincangan atas talian. Berikut merupakan satu transkrip temu bual dengan pelajar B: P7.

Rakaman B:P7 soalan 2c.

Saya mempelajari cara baru membuat kerja kumpulan dengan rakan walaupun di luar waktu persekolahan melalui Facebook. Saya tidak menyangka Facebook boleh digunakan untuk belajar, selalunya saya hanya bersembang dengan rakan dan upload gambar. Cara ini memudah kami bekerjasama dan berbincang serta sangat selesai.

Dapatan kajian ini mempunyai persamaan dengan kajian oleh Marissa dan Mazlan (2006) yang mendapati lebih separuh pelajar lebih

selesa menggunakan perbincangan atas talian untuk menjalankan pembelajaran kolaboratif. Kolaboratif antara ahli kumpulan juga mendorong minat pelajar kepada Komsas dan mereka dapat belajar dengan gembira tanpa tekanan. Menurut Jonassen (1996), pembelajaran secara kolaboratif dapat membantu pelajar membina pengetahuan yang lebih bermakna jika dibandingkan dengan pembelajaran secara individu.

Peningkatan pemahaman pelajar berdasarkan analisa temubual soalan 2c, pengkaji mendapati bahawa para pelajar lebih memahami novel yang dipelajari selepas menjalankan projek multimedia. Semasa semua pelajar ditemu bual mereka memberi jawapan yang sama iaitu lebih faham dan jelas dengan novel yang dikaji. Berikut merupakan contoh transkrip pelajar yang ditemu bual.

Rakaman B:P3 Soalan 2c.

Saya lebih faham novel apabila menjalankan projek multimedia ini, berbanding penerangan guru di dalam kelas tentang novel tersebut.



RAJAH 4. Kolaboratif pelajar dengan guru dan rakan-rakan atas talian berkaitan projek multimedia

Di samping itu, kriteria membuat projek ini memerlukan pelajar memasukkan Komsas yang ditetapkan dan secara tidak langsung pelajar perlu ambil tahu tentang Komsas. Contohnya bahagian plot yang terdiri daripada lima peringkat, iaitu permulaan, perkembangan, perumitan, klimaks dan peleraian merupakan komponen yang sukar untuk difahami oleh pelajar. Apabila mereka melalui proses menyiapkan projek mereka dapat mengingati sekurang-kurangnya 70% inti pati di dalam plot. Dapatan ini menunjukkan bahawa peningkatan dalam pembelajaran pelajar. Rajah 5 adalah hasil kerja pelajar menggunakan teknik penceritaan digital (DST) melalui perisian 'Movie Maker'.

Rakaman A: P4 Soalan 2c.

Bahagian plot lebih mudah dipelajari apabila membuat projek multimedia ini, kerana saya perlu baca semula susunan cerita dalam novel ini. Memang seronok belajar cara ini...

Rakaman pelajar mendapati pelajar dapat memahami plot setelah melalui projek multimedia dengan ahli kumpulan. Menurut Jonassen (1996), persembahan multimedia adalah lebih 'attention'- 'getting' dan 'attention holding' kerana ia adalah multimod, iaitu rangsangan lebih daripada satu deria pada satu masa. Manakala Hunt (2004) dalam penyelidikannya menyatakan bahawa pergabungan antara penceritaan digital dan kurikulum merupakan satu teknik belajar yang kreatif yang mana dapat meningkatkan aras membaca, menulis, bertutur

dan mendengar pelajar. Kedua-dua kajian tersebut mempamerkan persamaan dengan hasil kajian ini dan membantu meningkatkan kebolehpercayaan kajian yang dijalankan pengkaji.

Seterusnya apabila diajukan soalan temubual 2d, iaitu berkaitan, 'Adakah anda ingin menggunakan pendekatan ICT dalam P&P Bahasa Melayu pada masa akan datang?' 'Nyatakan kenapa berdasarkan jawapan yang diberikan. Hasil temu bual mendapati pelajar ingin menggunakan pendekatan ICT dalam P&P Bahasa Melayu pada masa akan datang. Mereka merasa pengajaran lebih menarik dan seronok jika menggunakan teknologi ICT.

Pelajar juga gemarkan pendedahan teknologi ICT yang digunakan untuk menjalankan sesuatu projek. Berikut adalah transkrip temu bual berkaitan analisis soalan ini.

Rakaman B : P6 Soalan 2c.

Saya rasa projek ini sangat bagus dan canggih serta menepati minat kami yang suka buat kerja berkumpulan dan penggunaan teknologi. Selepas menjalankan aktiviti ini saya rasa lebih memahami novel yang dikaji kerana untuk menyiapkan tugas kumpulan kami perlu memenuhi kriteria kupasan novel seperti tema, persoalan, watak dan perwatakan, nilai dan lain-lain.

Pencapaian pelajar penilaian ini dibuat melalui analisis terhadap hasil kerja pelajar menggunakan rubrik. Pengkaji mendapati penghasilan projek multimedia membantu pelajar memahami novel yang dikaji. Melalui rubrik yang digunakan sebagai penilaian, kedua-dua kumpulan menunjukkan pencapaian yang memberangsangkan.



RAJAH 5. Hasil kerja pelajar menggunakan teknik penceritaan digital (DST)

Projek multimedia yang menggunakan teknik penceritaandigitalsememangnyamembantupelajar mengupas Komsas dalam novel bahasa Melayu yang dikaji seperti yang dibincangkan dalam tajuk sebelum itu. Hasil analisis mempamerkan dapatan yang memberangsangkan (Jadual 1)

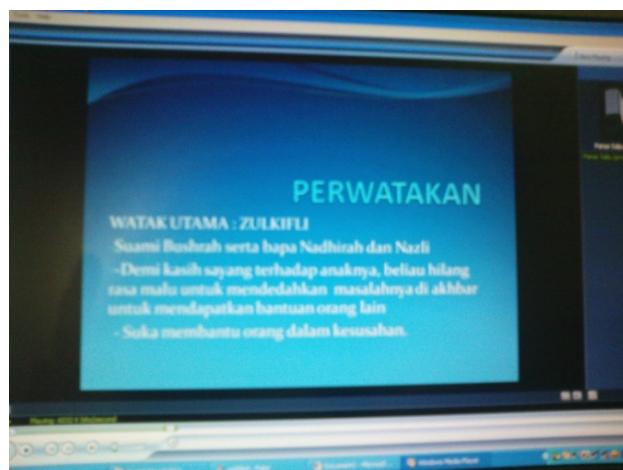
JADUAL 1 Penilaian Hasil Kerja Projek Multimedia Kedua-Dua Kumpulan

Kategori Komponen sastra	Markah (%)	Kumpulan A	Kumpulan B
Tema & persoalan	10	9	9
Watak & perwatakan	10	9	9
Latar	10	9	9
Nilai & pengajaran	10	9	9
Gaya Bahasa	10	9	9
Plot	20	19	17
Bahasa	10	8	8
Audio	5	4	3
Grafik	15	13	10
Jumlah	100	89	83

Setelah analisis dibuat, pengkaji mendapati bahawa Kumpulan A lebih menyerlah dan markah yang diperoleh bagi setiap kriteria adalah tinggi. Bagi tema, persoalan, watak, perwatakan, latar, nilai, pengajaran dan gaya bahasa secara puratanya mereka memperoleh sembilan daripada 10 bagi setiap bahagian. Manakala bahagian plot, Kumpulan A memperoleh 2 markah lebih daripada 19 markah. Hal ini disebabkan oleh isi kandungan plot Kumpulan B, kurang lengkap huraiannya. Namun kedua-dua kumpulan menunjukkan peningkatan dalam memahami novel yang dikaji. Dari segi tatabahasa, kedua-dua kumpulan ini mendapat markah yang sama iaitu lapan. Selain itu, Kumpulan A dilihat lebih kreatif dengan penggunaan audio yang sesuai dan

penggunaan grafik yang menarik dan berwarna. Hal ini membuktikan bahawa kolaboratif yang baik antara ahli kumpulan menghasilkan kerja yang berkualiti.

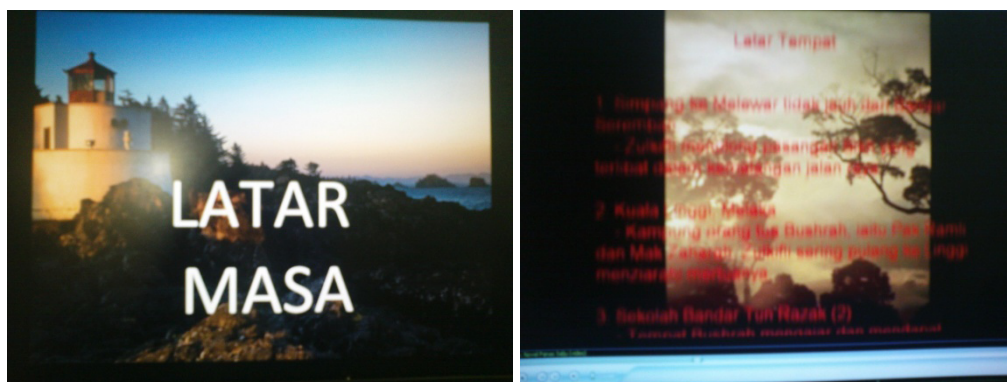
Kreativiti Pelajar menurut prinsip multimedia, animasi, bunyi dan teks tidak boleh diletakkan bersama-sama khususnya dalam persembahan sesuatu projek kerana konsentrasi seseorang tidak boleh ditumpukan jika dua objek berjalan serentak. Berdasarkan penelitian, hasil kerja kedua-dua kumpulan telah menepati prinsip multimedia, iaitu tidak meletakkan komponen multimedia bersama-sama (Rajah 6).



RAJAH 6. Hasil kerja projek pelajar yang menepati prinsip multimedia.

Oleh kerana isi yang hendak dipaparkan adalah penting, maka kumpulan membuat langkah bijak dengan hanya menggunakan teks dan berlatar belakang kosong yang berwarna supaya isinya mudah untuk dilihat, seperti yang diterangkan oleh guru berkaitan prinsip multimedia secara ringkas.

Berdasarkan penilaian rubrik terhadap hasil kerja kedua-dua buah kumpulan, dapat dilihat Kumpulan A memperoleh markah lebih tinggi. Hal



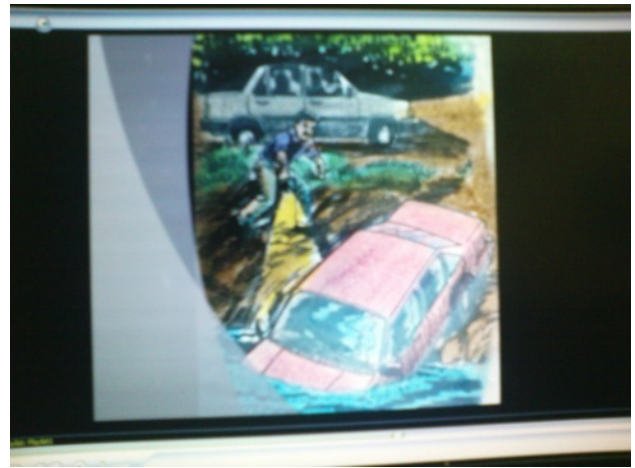
RAJAH 7. Hasil kerja pelajar yang kreatif

ini adalah kerana Kumpulan A menunjukkan daya kreativiti yang baik dengan menggunakan banyak grafik yang menarik sebagai latar belakang tanpa mengganggu teks yang penting.

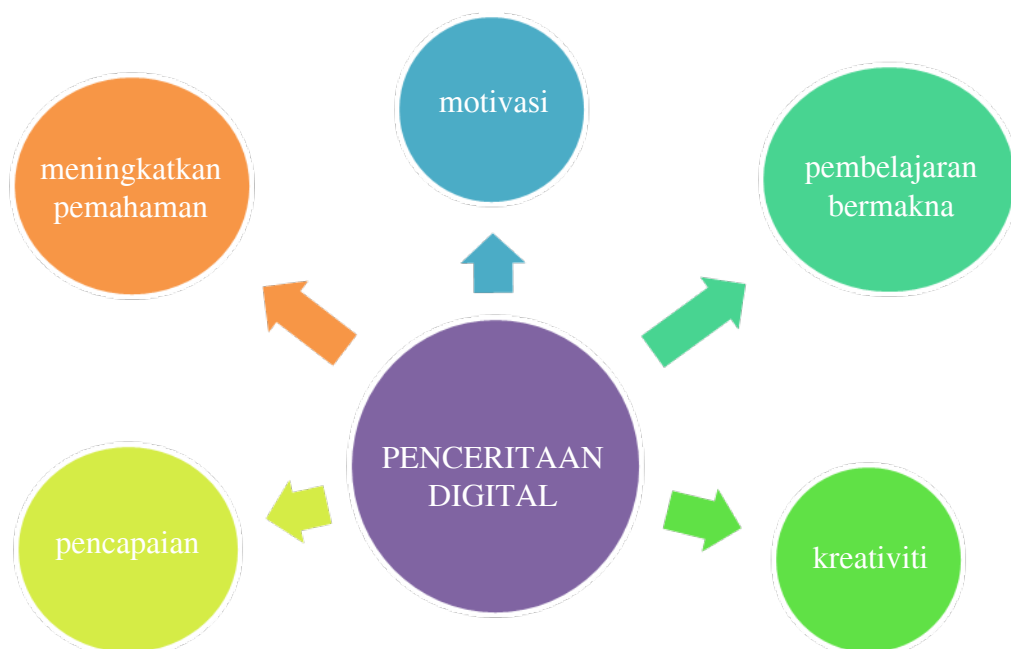
Selain itu, kumpulan ini menggunakan grafik tambahan yang membantu audien memahami maklumat yang disampaikan (Rajah 7). Pelajar-pelajar ini menunjukkan usaha yang padu dalam menjalankan tugas. Mereka telah mengimbas gambar daripada buku teks, mewarna dan menggunakan transisi yang bersesuaian untuk menambah kesan animasi pada video yang

dihasilkan. Penghasilan grafik ini menjadikan projek multimedia mereka menarik ditambah pula dengan pemilihan audio yang sesuai. Rajah 8 menunjukkan sampel hasil kerja kumpulan ini.

Rajah 9 menerangkan kesan penceritaan digital dalam pembelajaran hasil daripada kajian ini. Justeru, terdapat lima kesan penceritaan digital dalam pembelajaran, iaitu motivasi pelajar, mewujudkan pembelajaran bermakna, meningkatkan pemahaman pelajar, pencapaian pelajar dan kreativiti pelajar.



RAJAH 8. Hasil Kerja Pelajar yang Kreatif



RAJAH 9: Kesan Penceritaan Digital Dalam Pembelajaran

PERBINCANGAN DAN RUMUSAN

Penceritaan digital multimedia (DST) dihasilkan oleh pelajar dalam membantu mereka menguasai kemahiran menganalisis novel Bahasa Melayu tingkatan tiga mengikut Komsas. Semua responden berpendapat projek multimedia yang menggunakan teknik penceritaan digital adalah sesuatu yang baru dan mereka suka akan kaedah pembelajaran ini. Dapatan temu bual daripada kedua-dua kumpulan juga berpendapat mereka secara tidak langsung berminat untuk mengkaji novel bagi menyiapkan projek tersebut. Hal ini membuktikan bahawa projek multimedia telah memotivasikan pelajar untuk belajar novel Bahasa Melayu tingkatan tiga. Dengan ini, keunikan motivasi pada pelajar membantu mereka lebih fokus kepada perkara yang dibincangkan sehingga mereka dapat menyiapkan tugas yang diberi.

Kolaboratif antara ahli kumpulan juga mendorong minat pelajar kepada Komsas dan mereka dapat belajar dengan gembira tanpa tekanan. Pembelajaran secara kolaboratif dapat membantu pelajar membina pengetahuan yang lebih bermakna jika dibandingkan dengan pembelajaran secara individu Jonassen (1996). Bagi pelajar-pelajar ini, pembelajaran berkumpulan lebih seronok dan mereka juga teruja apabila diperkenalkan teknik penceritaan digital menggunakan perisian 'Movie Maker'. Oleh itu, penggunaan perisian multimedia interaktif seperti "Digital Story Telling" (DST) atau penceritaan digital yang digunakan oleh pengkaji dalam kajian ini adalah bersesuaian berdasarkan kajian lepas oleh Hunt (2004) dalam penyelidikannya menyatakan, pergabungan antara penceritaan digital dan kurikulum merupakan satu teknik belajar yang kreatif yang mana dapat meningkatkan aras membaca, menulis, bertutur dan mendengar pelajar. Seterusnya pelajar dapat memahami P&P Komsas dalam bentuk perkataan serta visual melalui pemahaman yang dibina secara kolaboratif dalam menjalankan projek multimedia yang menerapkan budaya fikir, kritis, kreatif dan inovatif.

Pendedahan ini memberi pendekatan teknologi yang baru dan canggih kepada mereka. Hasil kajian lepas menyatakan bahawa, apabila pelajar terlibat secara aktif dalam proses penceritaan digital, mereka ini secara langsung telah mengembangkan kemahiran teknologi abad ke-21 (Howell &

Howell 2003; Jakes & Brennan 2005; Robin 2008). Pelajar lebih bermotivasi untuk mengkaji sesuatu subjek yang diberi apabila menggunakan penceritaan digital. Konklusinya, para pelajar ini sangat berminat menggunakan pendekatan ICT dalam P&P Bahasa Melayu pada masa akan datang. Mereka merasakan pengajaran novel bahasa Melayu Tingkatan Tiga menjadi lebih menarik dan seronok jika menggunakan teknologi ICT seperti penceritaan digital. Dapatan ini disokong dengan satu kajian lepas oleh Dogan dan Robin (2005) yang menunjukkan bahawa hampir semua guru dalam kajiannya menunjukkan persepsi yang sangat positif mengenai penggunaan teknik penceritaan digital di dalam kelas setelah menggunakannya. Hasil kajian juga menyokong bahawa pendekatan teknologi penceritaan digital sesuai digunakan dalam peningkatan pemahaman P&P Komsas Bahasa Melayu. Dapatan ini diselaraskan dengan dapatan kajian oleh Mohd Arif et al. (2005), dalam Kairun Nadwa (2007), bahawa pembelajaran mengikut urutan buku juga dikatakan kurang sesuai untuk semua pelajar kerana setiap pelajar mempunyai kebolehan, sikap, minat dan gaya pembelajaran yang berbeza.

RUJUKAN

- Banaszewski, M. T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom, *Multimedia Schools* 9(1): 32-5.
- Banaszewski, M. T. (2005). Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy in Grades 4 – 12. Master's thesis, Georgia Institute of Technology. Retrieved January 15, 2008 from http://techszewski.blogs.com/techszewski/files/TBanaszewski_DS_thesis.pdf.
- Bransford, JD., Brown, AL. & Cocking, R. R. 2000. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School: Expanded Edition*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Creswell, J.W. 2008. *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. USA: Pearson.
- Dogan, B. & Robin, B 2005. *Implementation of Digital Storytelling in the Classroom By Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop* : University of Houston.
- Davis, N., Desforges, C. et al. 1997 'Can Quality in learning be enhanced through the use of IT?' In *Using Information Technology Effectively in Teaching and Learning*, Somekh, B. & Davis, N. London, Routledge.
- Deetya 1996. *Gateways: Information Technology In The Learning Process*, Canberra.
- Howell & Howell 2003. What is your digital story? *Library Media Connection* 22(2):40: 40.

- Hunt, L. 2004. Creative e-transition. Dalam *E-education Applications: Human Factors and Innovative Approaches* edited by Claude Ghaoui. UK: Idea Group Inc.
- Jakes, D.S. & Brennan, J. 2005. *Capturing Stories, Capturing Lives: An Introduction to Digital Storytelling*. Retrieved January 15, 2008 from <http://bookstoread.com/etp/earle.pdf>.
- James Longest 1975 Designing Evaluative Research. *Journal of Extension*, Xiii March: 48-55.
- Jeniri Amir. 1988. Strategi penggunaan bahan sastra-Bahasa Melayu KBSM. *Dewan Bahasa*. 24(11): 831-839.
- Jonassen, DH. 1996. *Computer in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. Columbus, OH: Merrill/Prentice-Hall.
- Khairun Nadwa Md Ahir 2007. *Kesan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri (Pbi) Melalui Web Terhadap Prestasi Dan Persepsi Pelajar Dalam Matapelajaran Fizik Peringkat Universiti* Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia
- Kirschner, P.A., Martens, RL. & Strijbos, J.W. 2004. CSCL in higher education? A framework for designing multiple collaborative environments. In *What We Know About CSCL: And Implementing It in Higher Education* edited by Strijbos, J. W. Kirschner, & Martens R. L. (Eds.), Boston, MA: Kluwer.
- Kreijns, K., Kirschner, P.A., & Jochems, W. (2003). Identifying the pitfalls for social interaction in computer supported collaborative learning environments: A review of the research. *Computers in Human Behaviour* 19(3): 335-353.
- Lessard-Clouston, Michael. 1997. *Language Learning Strategies: An Overview for L2 Teachers on The Internet* *TESL Journal*.
- Marissa Wettasinghe & Mazlan Hasan 2006. *Motivating Learners in an Online Collaborativ Enviroment using a blended model for Enhanced Learning*. Singapore: Nanyang Technological University, Nanyang Walk.
- Oxford, R.L. & Crookall, D. 1989. Research on language learning strategies: Methods, findings and instructional issues. *Modern Language Journal* 73: 404-419.
- Pea, R.D. 1994. Seeing what we build together: Distributed multimedia learning environments for transformative communications. *The Journal of the Learning Sciences*, 3(3): 219-225.
- Prawat, R. S. & Folden, R.E. 1993. Philoshophical persectives on constructivist views of learning. *Educational Psychologist*. 29(1): 37-48.
- Resnick, L.B. & Wirth, J.G. 1996. *The Changing of Workplace: New Challenges for Education Policy and Practice*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Robin, B. (2008) The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts* 2: 429-440.
- Santrock, J.W. 2001. *Educational Psychology*. New York : McGraw Hill.
- Schank, R. (1997). *Virtual Learning : A Revolutinary Approach To Building A Highly Skilled Workforce*". McGraw Hill.
- Stahl, G. (2006). Group cognition: *Computer Support For Building Collaborative Knowledge*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Stufflebeam, D.L. et. al. (1971). *Educational Evaluation and Decision-making*. Ithaca, Illinois: Peacock.
- Weiss, Benmayor, O'Leary & Eynon, 2002. Digital Ttechnologies and pedagogies, *Social Justice* 29: 4153-67.
- Yahya Emat. 2000. *Pendidikan Teknik dan Vokasional di Malaysia*. Petaling Jaya: IBS Buku Sdn. Bhd.
- Zoraini Wati Abas. 2008. Globalisation of education through open distance learning. *Globalisation and Internationalisation of Higher Education in Malaysia*, edited by Sarjit Kaur, Morshidi Sirat & Norzaini Azman Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.

Rafiza Abdul Razak
Jabatan Kurikulum & Teknologi Pengajaran
Fakulti Pendidikan
Universiti Malaya

*Pengarang koresponden; email: rafiza@um.edu.my

Diserahkan : 1 September 2012
Diterima : 5 Mac 2013