

# 23 PENGGUNAAN PERISIAN *LINOIT* DAN *CARTOONIST* UNTUK MENJANA IDEA DAN PLOT KARANGAN NARATIF PELAJAR DARJAH 6

Daing Noor Ashikin Bte Bahnan  
daing\_noor\_ashikin\_bahnan@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Admiralty

## ABSTRAK

Kertas kerja ini membincangkan usaha yang telah dijalankan bagi meningkatkan kemahiran menjana idea dan plot karangan naratif melalui penggunaan perisian *Linoit* dan *Cartoonist*. Melalui projek ini, murid menggunakan perisian *Linoit* untuk menjana idea dan plot karangan secara individu dan juga kolaboratif. Perisian *Cartoonist* pula digunakan untuk membuat komik plot karangan yang telah mereka bincangkan sebelumnya. Objektifnya adalah agar murid dapat menjana dan menyusun idea-idea dalam suasana yang menyeronokkan. Murid dapat menghasilkan plot karangan yang lebih berstruktur dan berkualiti melalui ICT. Kepentingan projek ini terletak pada aspek mempelbagaikan pengajaran karangan melalui komik dan penjana idea menggunakan IT. Sekaligus menanam minat dan menambah keyakinan diri murid-murid dalam penulisan karangan. Dapatan kajian menunjukkan kesan positif dari segi penjana idea murid bagi penulisan karangan.

### Kata kunci

Menjana Idea, Individu, Kolaboratif, *Linoit*, *Cartoonist*



## PENGENALAN

Komponen karangan merupakan komponen yang penting dalam peperiksaan Bahasa Melayu. Permasalahan timbul apabila ayat-ayat yang ditulis oleh murid lebih cenderung ke arah struktur bahasa Inggeris. Hal ini disebabkan oleh murid yang lebih memahami kosa kata dalam bahasa Inggeris daripada bahasa Melayu sendiri. Ketidakupayaan murid menjana plot karangan memburukkan lagi keadaan.

Secara umumnya, murid menghadapi masalah menulis karangan bertajuk jika dibandingkan dengan karangan bergambar. Mereka perlu menjana idea dan plot karangan berdasarkan soalan-soalan umum sahaja. Oleh sebab itu, jalan cerita dan isi menjadi tidak menarik atau kurang menarik.

Rata-rata boleh dikatakan murid menghadapi kesukaran menjana idea untuk menulis karangan. Mereka tidak dapat mengembangkan jalan cerita mereka atau mempelbagaikan jalan cerita selain daripada apa yang terdapat dalam gambar bersiri yang diberikan. Murid juga kebanyakannya lebih gemar membaca buku komik daripada buku cerita berbentuk tradisional. Gambar-gambar yang terdapat dalam buku komik menarik minat mereka untuk membaca.

Dengan kesedaran ini, kajian ini dijalankan untuk melihat keberkesanan dan bagaimana bahan ICT iaitu perisian *Linoit* dan *Cartoonist* dapat membantu murid menjana idea yang lebih baik untuk penulisan karangan di samping memperbaiki kemahiran menulis mereka. Kajian ini juga diharapkan dapat menunjukkan sejauh mana ICT dapat membantu menjadikan murid pengguna bahasa Melayu yang lebih aktif, proaktif dan kreatif. Nilai-nilai abad ke-21 seperti pembelajaran arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif juga ingin diterapkan dalam diri setiap murid. Kepentingan kajian ini terletak pada aspek mempelbagaikan pengajaran karangan melalui komik dan penjana idea menggunakan IT.



## TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. menilai keberkesanan penggunaan perisian *Linoit* dalam mempertingkatkan kemahiran murid menjana idea dan bekerjasama dengan rakan-rakan; dan
2. menilai keberkesanan perisian *Cartoonist* dalam melakar jalan cerita.

## PERMASALAHAN KAJIAN

Murid selalunya diajar teknik-teknik menulis karangan dari aspek permulaan, perkembangan cerita dan pengakhiran cerita. Aspek-aspek lain seperti penggunaan imbas balik, dialog, monolog dan juga aspek bahasa seperti metafora, simile, peribahasa, frasa berbunga dan lain-lain turut didedahkan kepada murid. Namun, murid masih mempunyai kesukaran menjana idea dan menulis karangan yang kreatif. Permasalahannya timbul apabila mereka kurang membaca buku cerita. Mereka juga menghadapi kesukaran menulis dengan struktur ayat yang lengkap dan baik. Kesukaran-kesukaran ini telah membuat mereka mempunyai perasaan rendah diri dan tidak berani di dalam kelas.

Selama lima minit pertama sebelum kelas Bahasa Melayu bermula, setiap murid harus membaca buku cerita Melayu dahulu. Daripada pengamatan guru, kebanyakan murid yang didapati menghadapi kesukaran-kesukaran yang disebutkan di atas lebih gemar membaca buku komik bersiri. Setelah ditanya, mereka menyatakan bahawa gambar-gambar dalam buku komik itu menarik dan ayat-ayatnya mudah dan lebih difahami.

Berdasarkan maklum balas pelajar ini dan dengan adanya bahan-bahan ICT khususnya perisian *Linoit* dan *Cartoonist*, maka kajian ini dijalankan. Bagaimanakah penggunaan *Linoit* dan *Cartoonist* boleh membantu murid menjana idea dengan lebih baik tanpa rasa tertekan oleh keadaan sekeliling serta menulis cerita dengan mengambil kira aspek-aspek menulis karangan yang telah



didedahkan kepada mereka sejauh ini? Bagaimanakah *Linoit* dan *Cartoonist* dapat membuat pelajar menjadi lebih aktif dan pengguna bahasa Melayu yang lebih proaktif dan konfiden menyatakan idea dan pendapat. Oleh sebab kesemua murid boleh dikatakan celik IT, penggunaan bahan ICT ini bukanlah sesuatu yang membebankan.

## KAJIAN LEPAS

Faedah teknologi komunikasi dan maklumat dalam merangsang pengajaran dan pembelajaran telah banyak dibincangkan oleh ramai pengkaji. Kaedah-kaedah pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran secara kolaboratif diintegrasikan dalam penggunaan teknologi komunikasi dan maklumat ini. Menurut Gibbons (2002), pembelajaran ke arah sendiri melibatkan inisiatif seseorang memulakan sesuatu aktiviti yang mencabar dan di samping itu turut mengembangkan pengetahuan peribadi serta kemahirannya demi mencapai cabaran itu. Jonassen, Howland, Marra & Crismond (2008) pula mengatakan bahawa melalui pembelajaran bersama teknologi, teknologi itu sendiri akan membantu menghasilkan pemikiran yang produktif, keupayaan memahami situasi serta hasil pembelajaran itu sendiri. Penggunaan ICT untuk mendukung pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif boleh mendatangkan banyak faedah. Pertama, ia membolehkan pelibatan ramai pada masa yang sama yang mungkin tidak dapat dicapai di dalam situasi bilik darjah tradisional (Chai & Tan, 2006). Oleh itu, penggunaan ICT boleh digunakan bagi tujuan mengajar kemahiran bahasa termasuklah kemahiran menulis.

Beberapa kajian pengajaran berkaitan penggunaan *Linoit* telah dijalankan di beberapa sekolah di Singapura untuk pelajaran Bahasa Inggeris dan Sains. *Linoit* merupakan satu wadah untuk murid berkolaborasi dan bekerja dengan baik dalam kumpulan. Pendekatan kolaborasi ini sangat penting kerana setiap murid yang mempunyai tahap pemahaman yang berbeza bekerjasama untuk mencapai satu tujuan yang sama. Murid dapat belajar daripada rakan-rakan dan meningkatkan pemahaman sendiri. Menurut Anuradha (1995), penukaran idea secara aktif dalam kumpulan kecil



bukan sahaja dapat meningkatkan minat murid, malahan menggalakkan pemikiran kritikal. Melalui *Linoit*, murid belajar melalui rakan sekumpulan sebelum proses penambahbaikan idea-idea itu menjadi idea mereka sendiri.

Menurut Frey dan Fisher (2008), kartun merupakan lukisan yang membawa mesej jenaka atau lucu yang mampu membolehkan murid mengingati setiap peristiwa yang dipamerkan melalui gambar kartun. Kartun merupakan bahan bacaan yang ringan dan sesuai untuk kanak-kanak khususnya murid sekolah rendah amnya. Komik pada mulanya tidak dianggap sebagai satu bahan bacaan yang baik jika dibandingkan dengan bahan bacaan biasa. Namun, Wilson (2009) di dalam kertas kerjanya berpendapat bahawa pandangan terhadap kegunaan komik kini sudah berubah dalam alaf ke-21 ini. Komik kini digunakan untuk menggalakkan pembelajaran di dalam bilik darjah. Menurut Lyga (2006), sastera komik sebenarnya memerlukan seseorang itu memiliki kemahiran mengenal pasti urutan, menyahkod komunikasi bukan lisan, memahami plot dan berupaya untuk membuat kesimpulan.

Oleh sebab itu, perisian *Linoit* dan *Cartoonist* digabungjalinkan untuk mencapai objektif kajian.

## **KAEDAH KAJIAN**

Aplikasi *Linoit* dan *Cartoonist* yang berasaskan web telah digunakan bagi merangsang pembelajaran murid. Aplikasi *Linoit* digunakan bagi kajian ini kerana aplikasi ini menawarkan kemudahan untuk murid menyumbang saran idea-idea pada waktu yang sama dan bila-bila masa sahaja. Murid menggunakan aplikasi ini untuk berbincang dengan kawan-kawan.

*Cartoonist* yang merupakan salah satu aplikasi dalam perisian *Creaza* pula digunakan untuk pelajar mentransformasikan idea-idea mereka ke dalam bentuk cerita berkomik. Penggunaan *Cartoonist* dapat membantu merangsang murid kerana *Cartoonist* berbentuk visual dan sekaligus menarik minat murid dalam penulisan cerita.



Murid diberi satu soalan karangan bertajuk dan diminta membuat komik berdasarkan tajuk tersebut. Walaupun pendekatan kolaboratif digunakan untuk menjalankan perbincangan tugas ini, murid tetap mempunyai kebebasan untuk mengubah idea-idea yang telah dibincangkan mengikut cita rasa masing-masing.

### Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada murid Darjah 6 kelas pertengahan. Kajian dijalankan pada hari yang mempunyai tiga waktu pelajaran Bahasa Melayu. Kajian hanya dijalankan untuk satu kelas sahaja seramai 25 orang murid (14 lelaki dan 11 perempuan). Mereka merupakan murid dalam kelas kedua (banding berdasarkan keputusan kertas bahasa Buku A dan Buku B dalam peperiksaan SA2 tahun lepas). Secara purata markah peperiksaan tahun lepas yang diperolehi murid sekitar 60 – 75 markah.

### Instrumen Kajian

Kajian ini berpusatkan kepada pembelajaran murid dengan guru bertindak sebagai pemudah cara. Instrumen kajian berupa perisian *Linoit* dan *Cartoonist*. Rubrik penilaian, refleksi murid dan pemerhatian guru digunakan untuk menilai hasil kerja murid.

Hasil tidak nyata yang ingin diraih ialah murid menjadi lebih bermotivasi dalam penulisan karangan dan lebih konfiden dalam kelas bahasa Melayu. Murid-murid juga diharap menjadi lebih berminat untuk membaca buku tanpa disuruh guru.

Hasil yang nyata (tangible results) yang ingin diraih ialah para murid dapat menghasilkan karangan dengan isi-isi dan plot yang lebih menarik.

### Prosedur Kajian

Pengajaran bermula dengan guru menerangkan objektif dan tujuan utama kajian ini dijalankan. Murid dibahagikan kepada kumpulan yang terdiri daripada lima orang. Setiap pelajar akan disediakan komputer riba setiap seorang. Guru akan memberikan



tema projek / soalan karangan naratif mereka – cerita misteri. Kajian dijalankan dalam 4 langkah.

### Langkah 1

Murid memasuki kanvas kumpulan masing-masing dalam lelaman *Linoit*. Setiap murid akan mencatat idea-idea masing-masing secara individu dari aspek watak-watak cerita dan plot cerita di kanvas tersebut. (SDL)

### Langkah 2

Murid akan berbincang dalam kumpulan. Mereka akan meneliti setiap idea yang telah dicatatkan – mengedit, menambah atau membuang yang tidak perlu setelah berbincang (CoL).

Setelah siap, guru memberikan maklum balas dan komen di dalam kanvas itu juga.

### Langkah 3

Murid membuat *linoit* sendiri yang mengandungi watak-watak dan plot cerita individu mereka setelah mereka meneliti idea-idea secara berkumpulan sebelumnya. Kemudian mereka akan menggunakan perisian *Cartoonist* untuk menghasilkan komik masing-masing berdasarkan plot cerita yang telah mereka ubah mengikut cita rasa mereka.

### Langkah 4

Perkongsian produk masing-masing di depan kelas. Murid berkongsi hasil kerja mereka dengan rakan-rakan. Murid mengisi borang refleksi sebelum kajian, selepas setiap langkah dan di akhir kajian. Walaupun produk akhir yang dihasilkan bukanlah dalam bentuk karangan bertulis tradisional, apa yang ingin ditekankan di sini adalah pengolahan plot dan isi cerita. Selagi hasil kerja murid itu menggambarkan plot cerita yang lengkap, murid dianggap sebagai sudah menyelesaikan tugasannya.



Walaupun prosedur kajian ini memakan masa selama tiga minggu, peningkatan dalam karangan murid dapat dilihat dari sudut pengolahan plot dan isi cerita. Mereka juga lebih selesa dan yakin mengutarakan pendapat di dalam bilik darjah. Ada juga murid yang telah menggunakan perisian *Linoit* dan *Creaza* selepas tamat projek dengan sendirinya tanpa disuruh oleh guru.

Sepanjang prosedur ini juga, guru membimbing dan menilai tugas murid serta memberikan maklum balas secara lisan dan catatan di kanvas kumpulan mereka. Ahli-ahli kumpulan juga akan memberikan maklum balas semasa murid membuat komik mereka.

## **DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN**

Berdasarkan pemerhatian guru, murid menunjukkan sikap yang positif semasa kajian ini dijalankan. Murid tidak sabar untuk memulakan setiap langkah yang dirancang. Mereka menunjukkan kesungguhan yang menggalakkan terutama sekali murid yang dahulunya merasakan pembelajaran karangan menyukarkan. Murid yang pemalu kelihatan kurang tertekan kerana tidak perlu lagi rasa bimbang apabila diminta memberikan pendapat atau idea mereka. Mereka hanya perlu menggunakan kanvas *linoit* mereka untuk mencatatkan idea atau pendapat mereka.

Analisis borang refleksi murid juga menunjukkan bahawa murid terangsang untuk melakukan aktiviti-aktiviti perbincangan, memilih watak-watak dan menyusun jalan cerita. Murid juga memberikan maklum balas bahawa perisian *Linoit* dapat memberikan mereka peluang dan ruang untuk belajar secara sendiri. Mereka juga berasa bahawa terdapat kebebasan untuk mereka memilih idea dan isi cerita mengikut cita rasa dan kreativiti mereka sendiri walaupun di dalam kumpulan yang sama.

Dari segi kualiti karangan naratif murid pula, terdapat peningkatan dalam bilangan murid yang lulus iaitu sebanyak 10%. Murid dapat mengembangkan plot cerita. Ada sebilangan daripada mereka yang memberikan maklum balas bahawa semasa mereka menulis karangan, mereka telah menggambarkan plot karangan itu di dalam bentuk komik.





Namun begitu, dapatan kajian juga telah menonjolkan beberapa cabaran dalam menjalankan strategi pembelajaran ini di dalam bilik darjah. Pertama, masa pengajaran dan pembelajaran yang terhad setiap hari menjadi cabaran untuk menyiapkan sesebuah tugas dalam waktu kurikulum. Walaupun perisian-perisian ini boleh didapati di internet dan murid memang boleh menyelesaikan tugas di luar waktu kurikulum, masalahnya akan timbul bagi segolongan murid yang tidak mempunyai komputer atau khidmat *Internet* di rumah.

Kedua, keterbatasan tema dan watak-watak dalam perisian *Cartoonist* juga boleh menjadi cabaran untuk murid mencipta komik yang sesuai dengan topik yang diberikan. Contohnya, kebanyakan tema yang disediakan di dalam perisian itu lebih berunsur tema ke-Inggerisan – raja-raja dan istana dan cerita dongeng Inggeris. Namun begitu, murid yang kreatif berjaya menangani cabaran ini dengan memuat turunkan imej-imej dari *Internet* ke dalam perisian tersebut.

Ketiga, murid didapati lebih teruja untuk menghiasi komik mereka daripada memberikan tumpuan pada jalan cerita. Guru perlu mengingatkan murid untuk memfokuskan perhatian mereka kepada plot cerita yang direka.

Dengan lain kata, untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran, guru harus tahu menangani cabaran, keterbatasan masa dan bahan-bahan yang telah tersedia ada di dalam perisian serta pemfokusan murid terhadap tugas.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan daripada kajian ini ialah murid dapat melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Murid diberikan peluang dan ruang untuk berkolaborasi dengan rakan-rakan dan pada waktu yang sama menekankan keindividuan masing-masing semasa menyiapkan tugas. Nilai-nilai pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif dapat diterapkan dalam diri murid. Murid yang pemalu menjadi lebih yakin apabila bekerjasama dalam kumpulan dan saling bantu-membantu semasa menyiapkan tugas. Perisian *Linoit* dan



*Cartoonist* ini boleh dilanjutkan bagi pembelajaran aspek tatabahasa seperti imbuhan, peribahasa dan sebagainya.

## **RUJUKAN**

Anuradha A. Gokhale, (2008) Collaborative Learning Enhances Critical Thinking, in *Journal of Technology Education* Vol. 7 No. 1, Fall 1995 Frey, N. & Fisher, D. (Eds) Teaching Visual Literacy, Carlifornia: Corwin Press

Chai, C. S., & Tan, S.C. (2010) *Computer-supported collaborative learning for knowledge creation* (dipetik drpd artikel Collaborative Learning & ICT, Chai, C.S., & Tan, S.C., Ed Chai, C.S. & Wang Qiyun, ICT For Self-Directed and Collaborative Learning, Prentice-Hall, 2010

Gibbons, M. (2002) *The self-directed learning handbook: Challenging adolescent students to excel*, San Francisco, Jossey-Bass

Jack, C Wilson (2009) A Causal Comparative Study of Students' Reading Motivation After Reading Comics in *The Classroom, Childhood Education and Family Studies*, Missouri State University, May.

Jonassen, D., Howland, J., Marra, R., & Crismond, D., (2008) *Meaningful learning with technology* 3rd ed., Upper Saddle River, NJ, Pearson, 2008

## **Sumber Elektronik**

Lyga, Allyson, A.w., Graphic Novels for Really Young Readers, School Library Journal, 03/03/2006 dipetik drpd lelaman <http://www.schoollibraryjournal.com/article/CA6312463.html>, (16 April 2013)

