

7 **KEBERKESANAN ALAT SENI VISUAL BAGI PENERAPAN SASTERA RAKYAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU**

Mohammad Farris Salleh
mohammad_farris_salleh@moe.edu.sg

Shaikha Aiman Zakaria
shaikha_aiman_zakaria@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Siglap

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menerapkan nilai-nilai pengajaran yang terdapat melalui genre sastera rakyat dalam pembelajaran bahasa Melayu. Kajian ini juga bertujuan untuk menggalakkan para pelajar supaya mengapresiasi karya-karya agung yang menjadi sebahagian daripada kehidupan masyarakat Melayu pada suatu masa dahulu. Pada masa yang sama juga, para pelajar akan mengaitkan unsur-unsur didaktik yang menjadi pegangan hidup mereka dalam konteks zaman ini. Selain itu, tujuan kajian ini juga diharapkan dapat memupuk semangat kekitaan dalam kalangan pelajar melalui tugas berkumpulan yang disudahi dengan persembahan berbentuk wayang kulit. Para pelajar juga didedahkan kepada pelbagai genre sastera rakyat seperti cerita jenaka dan cerita binatang serta teknik menganalisis karya melalui penekanan terhadap teori formalistik. Kaedah kualitatif digunakan bagi meneliti keberkesanan penerapan sastera rakyat dalam pembelajaran. Dapatan kajian menunjukkan kesan yang positif dalam pembelajaran pelajar.

Kata kunci

Sastera Rakyat, Maklum Balas, Nilai



PENGENALAN

Antara visi sekolah ialah untuk melahirkan pelajar yang kreatif dalam kesenian. Berteraskan visi ini, kajian ini dilakukan untuk meninjau penerimaan pelajar terhadap penggunaan alat seni visual dalam pembelajaran sastera dalam kalangan pelajar menengah bawahan. Pelajar telah dilengkapi dengan kemahiran menghasilkan skrip lakonan dan rakaman video sejak dari Menengah Satu lagi. Kemahiran ini diterapkan dalam program subjek kesenian. Diharapkan pelajar menyedari manfaat penerapan kemahiran kesenian ini dalam pembelajaran sastera sebagai satu wadah yang kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya kemahiran kesenian pelajar.

Tumpuan kajian ini adalah untuk merangsang daya kreativiti pelajar untuk menghasilkan sebuah persembahan wayang kulit yang mengisahkan tentang sebuah cerita rakyat yang telah didedahkan terlebih dahulu. Pelajar diberi kebebasan untuk mengolah jalan cerita berdasarkan nilai-nilai utama yang dicungkil dalam cerita rakyat yang asal. Ini memberikan pelajar peluang untuk menerokai pelbagai kemungkinan sekaligus mencabar daya kreativiti mereka untuk menghasilkan sebuah jalan cerita berbentuk imbas kembali dalam bentuk seni visual.

TUJUAN KAJIAN

Secara umum, kami mendapati bahawa kebanyakan pelajar kurang menunjukkan kecenderungan membaca. Ruangan membaca karya-karya dalam bahasa Melayu di perpustakaan sekolah seperti novel dan antologi cerpen kurang dimanfaatkan. Perkembangan tersebut mungkin berpunca daripada kurangnya pendedahan terhadap bahan bacaan bahasa Melayu dalam kalangan pelajar. Oleh itu, tujuan kajian ini adalah untuk:

1. Menilai keberkesanan program dalam meningkatkan minat pelajar terhadap sastera Melayu; dan
2. Meneliti keberkesanan penerapan bahan sastera dalam meningkatkan kemahiran menulis pelajar



KAJIAN LEPAS

Bahan rujukan yang digunakan adalah buku-buku yang berkaitan dengan sastera rakyat, filem dan animasi. Antara bahan rujukan yang disasarkan adalah daripada genre legenda seperti Si Tanggung dan Mahsuri, cerita binatang seperti Sang Kancil dan Buaya dan cerita jenaka seperti Pak Pandir dan Si Luncai. Filem yang dijadikan bahan rujukan berjudul Majika. Namun filem ini bukanlah sebuah adaptasi yang patuh kepada jalan cerita yang asal tetapi merupakan sebuah karya rentas yang divariasikan. Kaedah ini diperkenalkan kepada pelajar mengenai teknik mengubah dan mengadaptasi sesebuah karya.

Justeru, pelajar diperkenalkan dengan konsep *SCAMPER* agar hasil produk mereka menyetengahkan daya kreativiti dan imaginasi. Animasi dari Filem Negara Malaysia juga diperkenalkan kepada beberapa buah cerita binatang yang berkisar pada Sang Kancil dengan beberapa ekor binatang. Animasi yang direka tidak terpesong jauh daripada sastera asal dalam cerpen kanak-kanak. Pelajar sekali lagi digalakkan untuk menggunakan konsep *SCAMPER* untuk mengubah suai cerita dengan menukar watak binatang kepada watak manusia. Bahan animasi ini berfungsi sebagai wadah untuk menjana pengajaran utama sesebuah hikayat.

KAEDAH KAJIAN

Kebanyakan pelajar mempunyai latar belakang pertuturan bahasa Inggeris yang amat luas, baik dalam konteks pergaulan di rumah mahupun di sekolah. Lantas, fenomena tersebut telah mengurangkan lagi minat pelajar terhadap karya-karya dalam bahasa Melayu, apatah lagi bertutur dalam bahasa Melayu.

Oleh itu, program ini bertujuan untuk mengubah tanggapan negatif pelajar terhadap kepentingan serta fungsi karya-karya kreatif, khususnya genre sastera rakyat agar pelajar sedar akan kerelevanan genre sastera tersebut dalam kehidupan seharian mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menerapkan penggunaan pelbagai gaya bahasa seperti bahasa berbunga dan kiasan dengan lebih



kerap dalam hasil penulisan latihan karangan bagi menyediakan pelajar menghadapi Peperiksaan Peringkat Biasa atau 'O' . Pada masa yang sama juga, melalui pengkhususan terhadap teknik menganalisis plot sesebuah cerita sastera rakyat, diharapkan bahawa pelajar akan lebih prihatin terhadap kepentingan menyusun lakaran sebuah cerita dengan lebih teliti.

Subjek Kajian

Kumpulan pelajar yang terlibat dalam kajian terdiri daripada pelajar yang berada di peringkat Menengah 1 dan 2 Ekspres.

Program Kajian

Guru-guru yang terlibat dalam program ini berbincang serta melakarkan jadual yang mengutamakan keseimbangan masa bagi pengendalian program tersebut dengan waktu kurikulum seharian. Tujuannya adalah supaya pelajar dapat berasa seronok mengikuti program tersebut tetapi tidak mengabaikan tuntutan pembelajaran seharian.

Guru melakar langkah-langkah bagi pelaksanaan program. Berikut adalah 13 langkah yang telah disusun:

- a) Langkah 1 – Taklimat Projek & Pembentukan Kumpulan
- b) Langkah 2 – Penayangan Filem
- c) Langkah 3 – Kuliah 1: Pengenalan kepada Sastera Rakyat
- d) Langkah 4 – Ciptaan *Blog Tumblr* Berkumpulan
- e) Langkah 5 – Projek Bahagian 1.1: Pemilihan Cerita Sastera & Analisis Plot
- f) Langkah 6 – Projek Bahagian 1.2: Analisis Watak dalam Cerita Klasik
- g) Langkah 7 – Kuliah 2: (BENGKEL) Pengenalan kepada Penciptaan Filem Pendek
- h) Langkah 8 – Projek Bahagian 1.3: Nilai dan Pengajaran dalam Cerita Klasik
- i) Langkah 9 – Sesi Praktikal: Cuba-cuba Wayang Kulit
- j) Langkah 10 – Projek Bahagian 2.1 Skrip Persembahan
- k) Langkah 11 – Projek Bahagian 2.2 Rakaman Filem dan Suntingan



- l) Langkah 12 – Projek Bahagian 2.3 Tayangan Filem-Filem Pendek Hasil Pelajar
- m) Langkah 13 – Rumusan: Refleksi Berkumpulan & Individu

Proses Pembelajaran

Sistem pengajaran yang ditingkatkan adalah berdasarkan cara pengajaran '*collaborative learning*' yang mempunyai tujuan mutlak membantu pelajar membuat skrip sebuah cerpen di akhir kajian ini dengan berkesan. Tujuannya merupakan menguji kebolehan pelajar dalam mengaitkan unsur-unsur pengajaran dalam sesebuah teks sastera rakyat dengan isu-isu semasa seperti kes-kes jenayah dan masalah sosial. Sebagai usaha permulaan, guru mendedahkan pelajar kepada contoh-contoh mesej yang cuba disampaikan melalui sebuah karya yang dianalisis. Guru kemudiannya akan menunjukkan pendekatan menganalisis teks secara formalistik dengan memberikan tumpuan kepada unsur-unsur didaktik yang boleh diperoleh melalui contoh karya-karya lain yang terangkum dalam genre sastera rakyat.

Guru kemudiannya mengemukakan beberapa isu semasa seperti kes-kes jenayah (*problematising*). Sejurus itu, pelajar mengaitkan unsur-unsur didaktik dengan teks yang diberikan secara berkumpulan dan mempersembahkan hasil kumpulan masing-masing di hadapan kelas. Pelajar juga dikehendaki mencipta sebuah blog '*Tumblr*' sebagai wadah menaikmuatkan hasil kerja yang diberi oleh guru. Blog tersebut juga berfungsi sebagai wahana penerapan maklum balas serta buah fikiran dan perkongsian idea antara kumpulan. Melalui persembahan setiap kumpulan, para pelajar mencatatkan nota sebagai wadah pencernaan fakta-fakta bagi persembahan video secara berkumpulan di akhir kajian ini.

Tinjauan

Secara am, tinjauan posprogram dijalankan. Pendekatan pengumpulan data jenis kualitatif menggunakan borang maklum balas dilakukan.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian telah memaparkan peratusan yang membanggakan dalam kalangan pelajar tentang keberkesanan program tersebut. Lebih 80% pelajar bersetuju bahawa program tersebut berjaya meningkatkan minat mereka terhadap sastera Melayu. Dapatan juga menunjukkan bahawa pelajar sedar akan kepentingan kegunaan bahasa berbunga bagi meningkatkan mutu hasil karangan mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan maklum balas pelajar, program ini seharusnya dijalankan secara konsisten untuk tahun-tahun seterusnya. Namun, guru boleh memberikan fokus kepada aspek-aspek menganalisis karya-karya dalam genre sastera rakyat seperti menggunakan pendekatan formalistik yang menganalisis pelbagai unsur dalam sesebuah teks seperti plot, watak, perwatakan, persoalan, gaya bahasa, sudut pandangan dan sebagainya sebagai wadah peningkatan menganalisis teks sastera.

CABARAN

Walau bagaimana pun, cabaran utama yang dihadapi oleh para guru semasa melaksanakan program ini ialah aspek kesuntukan masa. Perkara tersebut berlaku akibat peruntukan masa yang ditetapkan bagi kelas Bahasa Melayu hanya satu jam sementara masa selepas tamat waktu sekolah lebih diberi fokus terhadap kelas-kelas tambahan bagi subjek-subjek yang lain. Murid juga perlu menjalani latihan intensif dalam aktiviti-aktiviti kokurikulum masing-masing. Lantas, guru amat tertekan untuk memenuhi tuntutan lakaran pembelajaran yang telah disediakan atau tidak berjaya mengendalikan pengajarannya dengan lebih berkesan. Namun, kegenjotan ini mungkin dapat diatasi dengan menyuruh pelajar membaca sesebuah teks itu terlebih dahulu supaya pelajar dapat memahami dan membuat andaian sendiri sebelum pengajaran guru.



Selain itu, program ini mungkin dapat dijalankan pada luar waktu kurikulum sekolah memandangkan murid memerlukan masa yang agak banyak serta kadar penumpuan yang agak tinggi untuk memastikan keberkesanan pengajaran guru serta kebolehan pelajar untuk mengapresiasi karya-karya sastera serta menyemai minat untuk mendalami sastera Melayu secara kritikal.

Nota:

Guru-guru berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.

1. Noraisha Mostapa
2. Nur Adilah Osman
3. Nur Hafizah Ibrahim

RUJUKAN

A. Lin, Goodwin (2010). *Globalization and The Preparation of Quality Teachers: Rethinking Knowledge domains for Teaching, Teaching Education*, 21:1, m.s.19-32

Creswell, W. J. (2012). *Educational research-planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, m.s. 375-422.

Walsh, J & Sattes, B (2005). *Quality Questioning*, m.s. 67-78

W. Eisner, Elliot (1966). Educational Objectives-Help or Hindrance? *The Curriculum Studies Reader*, m.s. 107-113.

Lampiran 1

Program Berasaskan Sastera Rakyat

No.	LANGKAH	DESKRIPSI	MINGGU/ TARIKH SIAP	BAHAN
1	Taklimat Projek & Pembentukan Kumpulan	Para pelajar Menengah 1E dan 2E diberi taklimat projek. Para pelajar perlu memahami objektif projek & kehendak tugas. Para pelajar membentuk kumpulan, tidak lebih daripada 4 orang sekumpulan.	Penggal 1: Minggu 8	- Slaid PPT (Taklimat) - Bahan-bahan bacaan sastera rakyat untuk pendedahan
2	Tayangan Filem	Para pelajar menonton filem Magika. Lembaran Kerja diberikan. Para pelajar diperkenalkan kepada watak-watak sastera rakyat dalam filem Magika.	Penggal 1: Minggu 8	- DVD Filem Magika - Lembaran Aktiviti Pos-Tonton Filem
3	Kuliah 1: Pengenalan kepada Sastera Rakyat	Guru memberikan kuliah di dalam kelas mengenai Sastera Rakyat.	Penggal 1: Minggu 8	- Slaid PPT Kuliah - Lembaran Kerja Pelajar - Bahan-bahan bacaan tambahan
4	Ciptaan Blog Tumblr Berkumpulan	Para pelajar mencipta blog kumpulan masing-masing dengan menggunakan <i>Tumblr</i> .	Penggal 1: Minggu 9	- Slaid PPT panduan ciptaan <i>blog Tumblr</i> - Bilik i-learn atau makmal komputer



				- Akaun <i>Tumblr</i> secara berkumpulan
5	Projek Bahagian 1.1: Pemilihan Cerita Sastera & Analisis Plot	Kumpulan-kumpulan perlu memilih satu cerita daripada salah satu genre sastera rakyat. Para pelajar membuat analisis terhadap jalan cerita/plot. Analisis dinaikmuatkan ke dalam <i>blog</i> .	Penggal 1: Minggu 10	- Slaid <i>powerpoint</i> Analisis Plot - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan menganalisis Plot) - Akaun <i>Blog 'Tumblr'</i>
6	Projek Bahagian 1.2: Analisis Watak dalam Cerita Klasik	Para pelajar membuat analisis terhadap watak-watak dalam cerita klasik yang telah mereka pilih. Analisis dinaikmuatkan ke dalam <i>blog</i> .	Penggal 1: Minggu Cuti Bulan Mac (Tugasan Cuti Bulan Mac)	- Slaid <i>powerpoint</i> Analisis Watak - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan menganalisis Watak) - Akaun <i>Blog "Tumblr"</i>
7	Projek Bahagian 1.3: Nilai dan Pengajaran dalam Cerita Klasik	Para pelajar membuat analisis terhadap nilai dan pengajaran dalam cerita klasik yang telah mereka pilih. Analisis dinaikmuatkan ke dalam <i>blog</i> .	Penggal 1: Minggu Cuti Bulan Mac (Tugasan Cuti Bulan Mac)	- Slaid PPT - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan Menganalisis Nilai dan Pengajaran)
CUTI BULAN MAC				
8	Kuliah 2: (BENGKEL) Pengenalan kepada Penciptaan Filem Pendek	Para pelajar didedahkan kepada teknik-teknik penciptaan filem pendek	Penggal 2: Minggu 2	** Guru menjalankan tutorial menggunakan <i>Windows Movie Maker</i>



9	Sesi Praktikal: Cuba-cuba Wayang Kulit	Para pelajar mempelajari teknik penciptaan filem pendek		
10	Projek Bahagian 2.1 Skrip Persembahan	Para pelajar mencipta skrip bagi filem pendek mereka berdasarkan cerita rakyat yang telah mereka kaji sebelum ini. Skrip dinaikmuatkan ke dalam blog.	Penggal 2: Minggu 3	- Templat/ccontoh skrip persembahan - Akaun <i>Blog "Tumblr"</i>
11	Projek Bahagian 2.2 Rakaman Filem & Suntingan	Para pelajar merakam filem dan membuat suntingan filem masing-masing	Penggal 2: Minggu 4	- Kamera Video - <i>Windows Movie Maker</i>
12	Projek Bahagian 2.3 Tayangan Filem-Filem Pendek Hasil Pelajar	Para pelajar membuat persembahan filem-filem pendek masing-masing	Penggal 2: Minggu 5	- Filem-filem Pendek - Rubrik Penilaian Guru - Rubrik Penilaian Pelajar
13	Rumusan: Refleksi Berkumpulan & Individu	Para pelajar membuat refleksi projek secara berkumpulan dan individu, yang dinaikmuatkan ke dalam blog.	Penggal 2: Minggu 6	- Slaid <i>powerpoint</i> Rumusan Projek - Akaun Blog " <i>Tumblr</i> " - Borang Maklum Balas Pelajar

