

*Penerapan ICT dan Nilai dalam Kemahiran Mengarang***Azah Abdul Aziz**

azah\_abdul\_aziz@moe.edu.sg

**Jumaayah Zainalabidin**

jumaayah\_zainal\_abidin@moe.edu.sg

Sekolah Rendah East Spring

*Abstrak*

Secara umum, para guru sering menghadapi cabaran untuk membimbing murid-murid menjana idea yang baik dalam penulisan. Idea yang dijana oleh murid semasa menulis karangan sering terbatas dan plot karangan genre naratif sering tidak dapat dikembangkan dengan baik yang akhirnya menjejaskan markah karangan mereka. Kajian tindakan ini dijalankan untuk melihat sejauh mana perisian 'Storyjumper' dapat meningkatkan kemahiran murid menjana idea dan mengembangkan plot karangan berbentuk bebas. Perisian *Storyjumper* mempunyai ciri mengarang secara kreatif dengan menggunakan ilustrasi yang menarik untuk menghidupkan lagi jalan cerita hasil penulisan mereka. Jonassen, Marra dan Crismond (2008) mengatakan bahawa penggunaan teknologi akan membantu menghasilkan pemikiran yang produktif. Kajian ini merupakan kajian yang melibatkan 30 orang pelajar Darjah 5 dengan meneliti pencapaian mereka dalam ujian pra dan pascalatihan penulisan karangan. Hal ini menunjukkan bahawa perisian ini dapat membangkitkan minat murid dalam penulisan karangan bebas. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengajaran penulisan yang disokong dengan penggunaan ICT telah meningkatkan kemahiran menulis murid dalam menghasilkan karangan berbentuk bebas.

Kata Kunci: penerapan ICT, kemahiran mengarang, penerapan nilai, menjana idea



## PENGENALAN

Komponen penulisan karangan merupakan komponen yang penting dalam penilaian Bahasa Melayu. Hal ini jelas terlihat dalam karangan yang dihasilkan oleh murid-murid yang lebih terdedah kepada bahasa Inggeris daripada bahasa Melayu. Masalah yang ketara juga terlihat dalam kurangnya keupayaan murid menjana plot karangan mereka. Karangan mereka memperlihatkan kesan ketandusan idea kerana kurangnya minat dan pendedahan terhadap pembacaan buku-buku bahasa Melayu.

Secara umum, murid menghadapi masalah menulis karangan jenis topik jika dibandingkan dengan karangan bergambar. Mereka perlu menjana idea dan plot karangan berdasarkan soalan-soalan umum sahaja. Oleh itu, jalan cerita dan isi karangan mereka menjadi hambar dan mendatar.

Dengan kesedaran ini, kajian ini dijalankan untuk melihat keberkesanan dan bagaimana bahan ICT iaitu perisian *Storyjumper* dapat membantu murid menjana idea yang lebih baik dalam penulisan karangan di samping meningkatkan kemahiran penulisan mereka. Kajian ini juga bertujuan meneliti sejauh mana ICT dapat membantu menjadikan murid pengguna bahasa Melayu yang lebih berkesan dan kreatif. Kemahiran Abad ke-21 seperti pembelajaran arah sendiri (SDL) dan Pembelajaran kolaboratif (CoL) juga boleh diterapkan dalam diri setiap pelajar. Kepentingan kajian ini terletak pada aspek mempelbagaikan pengajaran penulisan karangan melalui penjana idea menggunakan kemudahan ICT.

## PERNYATAAN MASALAH

Lazimnya, para pelajar diajar teknik-teknik penulisan dari aspek strukturnya, seperti pengenalan, perkembangan cerita, konflik dan penutup cerita. Aspek-aspek penulisan seperti penggunaan imbas kembali, dialog, monolog dalaman dan luaran serta aspek-aspek bahasa seperti metafora, simile, peribahasa, frasa-frasa berbunga juga turut didedahkan kepada para murid. Namun begitu murid masih mengalami kesukaran untuk menjana idea dan menulis karangan yang kreatif. Permasalahan timbul apabila mereka kurang membaca buku cerita. Mereka juga menghadapi kesulitan menulis dengan struktur ayat yang



lengkap dan baik. Masalah-masalah ini telah menghambat keupayaan mereka untuk menghasilkan penulisan yang tuntas dan kreatif.

Tinjauan secara rambang yang dijalankan terhadap beberapa orang murid mendapati bahawa mereka lebih cenderung dan berminat membaca buku-buku dalam bahasa Inggeris kerana ilustrasi dan isi ceritanya yang menarik berbanding dengan buku-buku bahasa Melayu. Kesan daripada masalah ini membuatkan penulisan para murid begitu berbaur kelnggerisan dan idea-idea yang diketengahkan tidak asli.

Kajian ini dijalankan berdasarkan maklum balas murid dan pengkaji juga ingin membuktikan bahawa para murid akan dapat menghasilkan penulisan karangan yang lebih bermutu dengan penggunaan ICT khususnya perisian *Storyjumper*. Bagaimanakah penggunaan *Storyjumper* boleh membantu murid menjana idea dengan lebih baik dan keupayaan para murid menulis cerita dapat dipertingkatkan? Kajian ini juga menilai sejauh manakah perisian *Storyjumper* dapat membuat pelajar lebih aktif dan pengguna bahasa Melayu yang lebih kreatif dan berkeyakinan dalam mengungkapkan idea dan pendapat. Perisian *Storyjumper* juga memberi peluang kepada para murid untuk menilai hasil penulisan rakan sebaya dan memberikan saranan serta berkongsi idea untuk peningkatan mutu karangan mereka.

## TUJUAN KAJIAN

Bagi menyokong inisiatif pembelajaran yang berpusatkan murid berdasarkan minat mereka, pengkaji telah melakarkan beberapa strategi yang mengintegrasikan penggunaan ICT dalam pembelajaran dan penerapan nilai dalam pengajaran lisan. Tujuan kajian ini dijalankan untuk:

1. meningkatkan kemahiran penulisan murid dalam menjana idea dan menulis karangan yang berkualiti dengan penggunaan ilustrasi yang menarik; dan
2. menilai keberkesanan penggunaan ICT dalam melakar jalan cerita yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.



## KAJIAN LEPAS

Faedah teknologi komunikasi dan maklumat dalam merangsang pengajaran dan pembelajaran telah banyak dibincangkan oleh ramai pengkaji. Kaedah-kaedah 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 dan Crismond (2008) pula mengatakan bahawa melalui pembelajaran berasaskan teknologi, murid akan terdorong untuk menghasilkan idea secara produktif. Murid juga dijangka dapat meningkatkan keupayaan memahami situasi idea dan seterusnya berjaya mencapai hasil pembelajaran itu sendiri. Penggunaan ICT untuk mendukung pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif boleh mendatangkan banyak faedah. Pertama, ia membolehkan pelibatan ramai murid pada masa yang sama yang mungkin tidak dapat dicapai di dalam situasi bilik darjah tradisional (Chai dan Tan, 2006). Oleh itu, penggunaan ICT boleh digunakan bagi tujuan mengajar kemahiran bahasa termasuklah kemahiran menulis. Pendekatan kolaborasi yang terdapat di dalam perisian *Storyjumper* ini sangat penting kerana setiap pelajar mempunyai tahap pemahaman yang berbeza, namun membantu mereka bekerjasama untuk mencapai satu tujuan yang sama. Murid dapat belajar daripada rakan-rakan dan meningkatkan pemahaman sendiri. Menurut Anuradha (1995), pertukaran idea secara aktif dalam kumpulan kecil bukan sahaja dapat meningkatkan minat murid, malah menggalakkan pemikiran kritikal. Melalui *Storyjumper*, murid belajar melalui rakan sekumpulan sebelum proses penambahbaikan idea-idea itu menjadi idea mereka sendiri.

Gros (2012), menyatakan bahawa integrasi ICT menekankan dua idea yang utama, iaitu pembelajaran berlaku secara kolaboratif bersama orang lain yang dalam kumpulan. Ini bermaksud murid-murid tidak terpinggir tetapi berinteraksi dengan orang lain dan idea yang menekankan peranan komputer sebagai suatu elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran ini. Maka murid belajar berkolaborasi dan perlu berkolaborasi untuk belajar.



Dalam pembelajaran kolaboratif, murid belajar dan saling mengukuhkan pengetahuan dengan berkongsi pandangan dan pendapat dengan rakan yang lain dalam suasana interaksi sosial yang berlaku dalam kumpulan. Terdapat banyak aktiviti yang boleh merangsang kemahiran penulisan murid dalam aktiviti pembelajaran bercorak kolaboratif.

## KAEDAH KAJIAN

Perisian *Storyjumper* yang berasaskan web telah digunakan bagi merangsang pembelajaran para murid. Perisian *Storyjumper* digunakan dalam kajian ini kerana aplikasi ini menawarkan kemudahan untuk murid mendapatkan idea-idea menarik daripada penghasilan buku-buku *Storyjumper* yang terdapat secara percuma dalam talian. Murid menggunakan perisian ini untuk bertukar-tukar idea dengan rakan sebaya.

### Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 30 murid Darjah 5. Data analisis perbandingan praujian dan pascaujian penulisan karangan telah dibuat ke atas murid-murid ini. Mereka telah menjalani pembelajaran penulisan itu selama empat bulan.

### Instrumen Kajian

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

Hasil tidak nyata yang ingin diraih ialah murid menjadi lebih bermotivasi dalam penulisan karangan dan lebih yakin dalam kelas bahasa Melayu. Murid juga diharap akan lebih berminat untuk menulis karya mereka sendiri di rumah. Hasil nyata yang ingin diraih ialah murid-murid dapat menghasilkan karangan dengan isi-isi dan plot yang lebih menarik dan mempunyai nilai-nilai moral yang sesuai.



### Prosedur Kajian

Strategi yang digunakan bagi tujuan kajian ini adalah untuk meningkatkan kemahiran penulisan karangan. Strategi ini dilakarkan untuk membantu murid membina keyakinan diri untuk menulis dan menjadi pengarang cilik dalam menghasilkan buku-buku karya mereka sendiri. Guru memberikan tema soalan karangan jenis naratif yang meminta murid-murid mengarang dan menyisipkan nilai-nilai moral ke dalam cerita-cerita tersebut.

#### Langkah 1

Murid akan berbincang secara berpasangan (*Think-pair-share*) tentang tajuk karangan yang telah diberikan. Mereka akan menggunakan peta minda (*Mindomo mind map*) bagi mengembangkan idea masing-masing.. Setiap pasangan akan mencatat idea-idea dari aspek watak dan plot cerita di dalam peta minda itu.

#### Langkah 2

Murid akan berbincang dengan pasangan yang lain. Mereka akan meneliti setiap idea yang telah dicatatkan – mengedit, menambah atau membuang isi yang tidak perlu setelah berbincang.

#### Langkah 3

Murid mula melakar keseluruhan cerita dalam templat kerja yang guru telah siapkan. Murid menghasilkan cerita yang mengandungi pengenalan, isi cerita, konflik dan penutup. Murid juga harus menyelitkan unsur-unsur nilai moral ke dalam cerita mereka.

#### Langkah 4

Berpandukan perbincangan secara berpasangan dan bersama kumpulan pasangan yang lain, murid memasuki ruang penghasilan buku secara maya di dalam perisian *Storyjumper*. Mereka bebas memilih jenis ilustrasi dan watak-watak bagi menghidupkan cerita yang telah mereka karang. Perkara yang



ingin ditekankan adalah pengolahan plot dan isi cerita. Selagi hasil kerja murid itu menggambarkan plot cerita yang lengkap dengan unsur-unsur nilai murni, murid dianggap sudah menyelesaikan tugasannya.

Prosedur kajian ini memakan masa selama empat minggu dan peningkatan dalam karangan murid dapat dilihat dari sudut pengolahan plot dan isi cerita. Mereka juga dapat memberi pendapat dan komen selepas membaca buku maya rakan sebaya. Mereka menjadi lebih yakin dan selesa dalam mengutarakan pendapat menerusi perisian *Storyjumper* tersebut. Semua buku-buku maya hasil kerja rakan mereka akan dimuatnaikkan dan dipamerkan.

Sepanjang berlangsungnya prosedur ini, guru membimbing dan menilai tugas murid serta memberi maklum balas secara lisan dan menerusi komen-komen di buku-buku maya mereka.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemerhatian guru, murid telah 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 berasakan pembelajaran karangan menyukarkan. Murid yang agak lemah kelihatan kurang tertekan kerana diberi peluang meraih idea daripada buku-buku maya yang dihasilkan oleh rakan-rakan lain di dalam kelas.

Analisis borang refleksi murid juga menunjukkan bahawa mereka terangsang untuk melakukan aktiviti-aktiviti perbincangan, memilih watak-watak dan menyusun jalan cerita. Murid juga memberikan maklum balas bahawa perisian *Storyjumper* 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.

Dari segi kualiti karangan naratif murid pula, terdapat peningkatan dalam bilangan murid dari segi isi karangan. Murid berjaya mengembangkan plot cerita.



Namun begitu, dapatan kajian juga telah menunjukkan beberapa cabaran dalam menjalankan strategi pembelajaran ini di dalam bilik darjah. Pertama, masa pengajaran dan pembelajaran yang terhad setiap hari menjadi cabaran untuk menyiapkan sesuatu tugas dalam waktu kurikulum. Walaupun perisian-perisian ini boleh didapati di Internet dan murid boleh menyelesaikan tugas di luar waktu kurikulum, masalah kerap timbul bagi segolongan murid yang tidak mempunyai komputer atau Internet di rumah. Kedua, keterbatasan tema dan watak-watak dalam perisian *Storyjumper* juga boleh menjadi cabaran untuk murid mencipta watak yang sesuai dengan tajuk yang diberikan. Misalnya, kebanyakan tema yang disediakan di dalam perisian itu lebih kelnggerisan. Namun begitu, murid yang kreatif berjaya menangani cabaran ini dengan memuatturunkan imej-imej dari Internet ke dalam perisian tersebut.

## 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 pada waktu yang sama menekankan cara dan gaya individu masing-masing semasa menyiapkan tugas. Nilai-nilai pembelajaran ke arah sendiri dan pembelajaran kolaboratif dapat diterapkan dalam diri murid-murid.

Kajian yang dijalankan ini telah juga mencapai tujuannya. Kajian ini telah berjaya meningkatkan keupayaan murid dalam kemahiran penulisan dan telah dapat membantu murid serta menyediakan mereka untuk penilaian karangan. Kajian ini juga telah membuktikan bahawa penerapan ICT amat berkesan dalam pengajaran penulisan.

Sebagai langkah seterusnya, guru akan memperbaiki lagi strategi pembelajaran karangan dengan meneroka perisian-perisian lain yang boleh meningkatkan minat murid dalam kemahiran penulisan.





## RUJUKAN

- Anuradha A. Gokhale (2008). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking in *Journal of Technological Education*, Vol 7 No. 1, Fall 1995 Frey, N & Fisher, D. (Eds) Teaching Visual Literacy, California: Corwin Press.
- Chai C.S. & Tan S.C. (2010). Computer-supported collaborative learning for knowledge creation dipetik daripada *artikel Collaborative Learning & ICT*, Chao, 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.
- Gros B., Garcia Y. & Escofet A. (2012). Beyond the net generation debate: A comparison of digital learners in face-to-face and virtual universities. *International Review of Research in Open and Distance Learning*.
- Jack C. Wilson (2009). A Casual 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., Marrra R., & Crismond D. (2008). *Meaningful Learning with Technology* 3rd ed., Upper Saddle River: NJ, Person.

