

---

**PENGUNAAN VIDEO DAN PERISIAN CREAZA  
DALAM PENULISAN KARANGAN**

---

Mohamed Izzat Mohamed Sarip

Sekolah Rendah Elias Park

**Abstrak**

Kertas kerja ini membincangkan usaha yang telah dijalankan bagi meningkatkan kemahiran menulis karangan dalam kalangan murid melalui penerapan penilaian video dan penggunaan perisian Creaza. Melalui projek ini, murid melakonkan dan merakamkan watak dalam karangan berdasarkan gambar yang diberi dengan menggunakan alat perakam video dan memuatnaikkan klip video tersebut dengan menggunakan perisian *Windows Movie Maker*. Objektifnya adalah agar murid dapat menghayati karangan melalui aktiviti berlakon. Melalui perisian Creaza, murid dapat menghasilkan peta minda berdasarkan video yang dipaparkan. Di samping itu, murid dapat menghasilkan karangan yang lebih berstruktur dan berkualiti. Murid juga dapat menerapkan penggunaan ICT dengan cara yang menyeronokkan dalam penulisan karangan.

## **Pengenalan**

Kemahiran menulis karangan merupakan komponen yang penting dalam peperiksaan Bahasa Ibunda. Kecenderungan murid menulis dalam bahasa Inggeris merupakan masalah yang ketara dalam penulisan karangan. Mereka lebih fasih memahami kosa kata dalam bahasa Inggeris daripada bahasa Ibunda sendiri. Akibatnya, mutu karangan murid agak lemah dan lebih berfokus kepada penterjemahan daripada bahasa Inggeris.

Karangan murid didapati lemah hampir dalam semua aspek iaitu dari segi pemerenggan, bahasa dan isi. Murid juga lemah dari segi kosa kata. Dengan berpandukan kata bantuan yang diberikan, murid hanya mampu menghasilkan karangan yang mudah dan tidak menarik dari segi susunan cerita. Secara umumnya, murid menghadapi masalah menulis berdasarkan karangan bergambar yang diberi.

Tabiat murid yang tidak gemar membaca buku cerita dalam Bahasa Ibunda atau bahan media yang lain seperti surat khabar dan majalah juga merupakan masalah yang secara tidak langsung menghambat penulisan karangan yang bermutu dan kreatif.

Oleh itu, kajian ini memberi fokus kepada pembelajaran dan penulisan karangan melalui penggunaan video dan perisian Creaza.

## **Kajian Lepas**

Kedudukan teknologi komunikasi dan maklumat dalam merangsang pengajaran dan pembelajaran telah banyak dibincangkan oleh ramai pengkaji. Antara perkara yang boleh digunakan ialah penggunaan jaringan kerja dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Bruce, Peyton dan Batson (1993), Guru boleh menggunakan pendekatan berdasarkan jaringan

kerja (network) bagi pengajaran kemahiran bahasa bagi menyokong bacaan dan penulisan, bekerjasama, pembelajaran berfokuskan murid, penulisan merentas kurikulum dan pembinaan aktiviti menulis di bilik darjah. Yang jelas, penggunaan ICT boleh digunakan bagi tujuan mengajar kemahiran bahasa termasuklah kemahiran menulis.

Berkaitan dengan penggunaan video dalam pengajaran dan pembelajaran, beberapa pengkaji mendapati bahawa penggunaan video berkesan kerana mampu menarik tumpuan murid dalam pembelajaran. Menurut David Reiss (2007), pembina bahan media pengajaran mampu mengawal tumpuan dan perhatian pembelajaran murid. Hal ini diperkukuh lagi dengan penggunaan fungsi main semula atau *playback function* bagi video dan audio yang mampu merangsang bahagian emosi otak. Akibatnya pengguna menjadi lebih sensitif dan terlibat dalam media yang digunakan walaupun tidak secara logikal. Dalam hal ini, video mempunyai potensi untuk digunakan bagi tujuan pembelajaran dan meningkatkan penulisan murid.

Menurut Macknight (1981) pula, penggunaan klip video sebagai bahan pengajaran boleh membawa situasi sebenar dalam kehidupan ke dalam bilik darjah dan yang lebih penting lagi membolehkan murid yang mempelajari subjek bahasa, melihat dan menonton penggunaan bahasa yang autentik secara lisan dalam suasana yang bermakna dan terkawal. Suasana autentik yang ditonton boleh mempengaruhi penulisan murid agar bertambah baik.

Carol Herron, Mahew Morris, Teresa Secules dan Lisa (1995) menyatakan bahawa penggunaan video memberikan peluang kepada murid untuk memerhatikan komunikasi dan interaksi penutur jati berlangsung dalam situasi yang autentik. Dalam hal ini, jelas bahawa penggunaan video dapat merangsang murid memperkaya penggunaan bahasa kerana mereka dapat melihat bagaimana penggunaan bahasa

digunakan menerusi klip video yang ditonton. Hal ini turut mempengaruhi gaya penulisan murid.

Selain itu, penggunaan peta minda boleh membantu penulisan. Menurut Vanessa Steele (2005), peta minda merupakan strategi bagi penulisan nota sebelum aktiviti menulis. Peta minda merupakan strategi berstruktur yang menunjukkan perkaitan idea berbanding aktiviti sumbang saran. Dengan adanya informasi yang tersusun dan berkaitan, peta minda boleh membantu murid dari segi penyusunan idea semasa menulis. Oleh sebab itu, perisian Creaza digunakan kerana perisian ini memiliki aplikasi peta minda yang memudahkan murid menyusun idea penulisan mereka.

## **Tujuan Kajian**

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. menilai keberkesanan penggunaan klip video dalam mempertingkatkan pemahaman murid dalam penulisan karangan; dan
2. menilai keberkesanan perisian Creaza dalam pembelajaran karangan.

Setelah mengenal pasti kelemahan murid dalam penulisan karangan, projek ini memberikan peluang kepada murid-murid berlakon, mengedit dengan menggunakan perisian *Windows Movie Maker* dan menghasilkan kata bantuan yang sesuai dengan penggunaan perisian Creaza. Perisian Creaza sebagai alat pembelajaran ICT amat sesuai kerana murid dapat menghasilkan peta minda berdasarkan video yang ditonton dengan berkesan. Guru sebagai pemudah cara juga dapat meneliti dan menyemak perkataan atau frasa yang digunakan bagi membolehkan murid menghasilkan karangan yang lebih padat dan sesuai.

Memastikan setiap murid memahami apa yang telah diajar merupakan antara tujuan utama dalam pengajaran dan pembelajaran. Melalui konsep atau kaedah Kajian Pengajaran yang digunakan sebagai panduan, guru dapat memenuhi tiga kriteria yang penting iaitu:

1. memahami matlamat – pernyataan atau soalan yang perlu difahami murid dalam penulisan karangan;
2. kelakonan murid – membina atau menjalankan satu aktiviti baharu yang dapat dipamerkan dan difahami murid; dan
3. penilaian – memberi maklum balas yang konstruktif agar murid dapat memperbaiki pemahaman serta kelakonan mereka.

## **Kaedah Kajian**

Aplikasi Creaza yang berasaskan web telah digunakan bagi merangsang pembelajaran murid. Creaza digunakan bagi kajian ini kerana Creaza menawarkan intergrasi penggunaan empat aplikasi yang berbeza berasaskan web bagi keperluan murid dan penghasilan kerja kreatif. Empat aplikasi tersebut ialah editor video, peta minda, pembinaan komik dan kesan bunyi yang diintegrasikan dalam platform yang mudah digunakan oleh guru dan murid. Creaza berfungsi sepenuhnya dalam laman web. Oleh itu, selain penggunaan editor video, peta minda juga digunakan bagi membolehkan murid merancang dan menjana idea bagi penulisan mereka.

Murid diberi tugas untuk membina klip video. Perisian *Windows Movie Maker* digunakan oleh murid untuk mengedit klip video yang telah dibina. Seterusnya murid menghasilkan kata atau frasa bantuan berdasarkan gambar dan klip video yang ditonton menggunakan perisian Creaza (Mindomo) untuk membina peta minda bagi kata bantuan yang dihasilkan.

## Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada murid-murid Darjah 4 dan 6. Mereka mengikuti kelas Bahasa Melayu sebanyak lima kali seminggu selama satu jam setiap waktu. Dalam kalangan murid ini, tidak ramai yang membaca bahan bacaan Bahasa Melayu. Oleh yang demikian, ramai di antara murid tidak mempamerkan keputusan yang cemerlang dalam penulisan karangan.

## Instrumen Kajian

Kajian ini berpusatkan kepada pembelajaran murid dengan guru berperanan hanya sebagai pemudah cara. Instrumen kajian berupa perisian *Windows Movie Maker* dan perisian Creaza. Rubrik penilaian juga digunakan untuk menilai hasil kerja murid.

## Prosedur Kajian

Pengajaran bermula dengan guru menjelaskan objektif dan tujuan utama kajian ini dijalankan. Murid dibahagikan kepada kumpulan yang terdiri daripada dua hingga empat orang. Setiap kumpulan akan diberi kertas karangan bergambar yang berbeza. Berbekalkan gambar tersebut, murid dikehendaki melakonkan watak dalam gambar tersebut. Setiap kumpulan akan diberi dua buah kamera video untuk merakamkan lakonan watak berkenaan. Murid kemudian akan mengedit rakaman video menggunakan perisian *Windows Movie Maker*. Rakaman yang telah siap akan dipantau oleh guru sebelum digunakan sebagai induksi untuk pengajaran dan pembelajaran karangan.

Setelah menonton klip video sebagai induksi, murid kemudian dikehendaki menghasilkan sebuah peta minda mengenai kata atau frasa bantuan berkenaan video yang ditonton dalam kumpulan masing-masing. Berdasarkan hasil

peta minda yang dihasilkan oleh setiap kumpulan, secara individu murid menghasilkan karangan yang lengkap.

Walaupun prosedur kajian ini memakan masa selama dua minggu, namun peningkatan dalam karangan murid jelas dapat dilihat dari sudut pemerenggan atau papan cerita dan penjanaan idea dari peta minda yang dihasilkan murid-murid secara berkumpulan.

## **Dapatan Kajian**

Berdasarkan rubrik yang diberikan untuk setiap karangan, secara kuantitatif ada peningkatan dalam bilangan murid yang lulus iaitu terdapat peningkatan daripada 50% kepada 60%. Berdasarkan penggunaan peribahasa dan frasa yang sesuai mengikut keadaan, terdapat peningkatan markah sebanyak 15-20%.

Dari segi mutu penulisan murid, terdapat peningkatan dari segi pemerenggan, penjanaan dan kesinambungan idea dalam karangan murid.

Pemerenggan memainkan peranan yang penting dalam penulisan karangan. Melalui pemerenggan yang betul, murid dapat memastikan terdapat kesinambungan cerita dari satu perenggan ke perenggan yang lain. Dengan pemerenggan yang betul, penyelewengan karangan dapat dielakkan.

Dari sudut menjana idea pula, murid dapat berfikir sambil menghasilkan frasa dan kata-kata yang sesuai berkenaan karangan yang ditulis. Secara tidak langsung, murid bukan sahaja dapat mempelajari dan memperkaya kosa kata, mereka juga dapat menghayati penulisan dari kaca mata watak dalam gambar tersebut. Murid juga dapat menerapkan unsur perasaan, insiden serta pengajaran yang terdapat dalam gambar yang diberikan. Secara keseluruhan, murid dapat

mempamerkan sikap yang positif semasa mengikuti aktiviti pembelajaran yang dijalankan.

## **Kesimpulan**

Antara cabaran yang dihadapi dalam pelaksanaan kajian ini adalah dari segi masa dan lokasi. Masa yang mencukupi harus diperuntukkan untuk murid mendaftarkan diri bagi menggunakan perisian Creaza, merakam dan mengedit rakaman. Selain daripada itu, memandangkan keupayaan murid yang berbeza dari tahap pemahaman dan penulisan, guru perlu membimbing dan memberi arahan yang jelas.

Kesimpulan daripada kajian ini ialah murid dapat melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Murid juga menunjukkan kecenderungan untuk melaksanakan aktiviti yang diberi. Mereka berasa ghairah dalam melaksanakan tugas yang disediakan. Berdasarkan maklum balas murid pula, mereka berasa seronok semasa mengikuti aktiviti pembelajaran dan kesungguhan dalam melaksanakan aktiviti yang diberikan kerana penglibatan dan penggunaan wadah yang berbeza seperti *Creaza* dan *Windows Movie Maker*. Klip video yang dihasilkan murid juga memberi mereka satu hasil pembelajaran yang membanggakan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang memberangsangkan dalam kelakonan murid. Usaha ini boleh dilanjutkan bagi kemahiran lisan.

## **Rujukan**

Bertram C. Bruce, Joy Kreeft Peyton and Trent Batson  
(1993). *Network-Based Classrooms: Promises and Realities*. Cambridge University. USA.

Carol Herron, Mahew Morris, Teresa Secules, dan Lisa



Curtis (1995). A Comparison Study of the Effects Video-Based versus Text-Based Instruction in the Foreign Language Classroom. *The French Review*. USA.

David Reiss (2007). Video-based Multimedia Designs: A Research Study Testing Learning Effectiveness. *Canadian Journal of Learning and Technology*. Fall.

Grant Wiggins (2004). *Understanding By Design*. Winter. Alexandria. USA.

Grant Wiggins & Jay McTighe (2007) *Schooling By Design, Mission, Action And Achievement*. Publisher: Association for Supervision and Curriculum Development.

Grant P. Wiggins (1999). *Assessing Student Performance Exploring The Purpose And Limits Of Testing*. Jossey Bass Education Series. Publisher: Association for Supervision and Curriculum Development.

Macknight, F. (1981). *Review and Analysis of Present Video Use in EFL teaching*. MA Thesis, University of Wales, Cardiff.

Wiggins & Jay McTighe (2004). *Understanding by Design 2004* Winter. Alexandria. USA.

Vanessa Steele (2005). Using Mind Maps to Develop Writing dalam *Teaching English*, British Council, Barcelona, di petik daripada: <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/using-mind-maps-develop-writing>

[http://www.creazaeducation.com/about\\_creaza](http://www.creazaeducation.com/about_creaza)