

## *Penggunaan Perisian Toondoo dalam Pembelajaran dan Penghasilan E-Buku*

**Md Izzat Sarip**

mohamed\_izzat\_mohamed\_sarip@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Elias Park

### *Abstrak*

Kajian ini memberikan tumpuan kepada penggunaan laman Toondoo yang memuatkan bahan-bahan pengajaran, melakar cerita ringkas melalui penggunaan komik dan penghasilan e-buku. Melalui laman ini, murid Darjah 3 dapat menggunakan ICT dalam penghasilan sebuah komik ciptaan mereka sendiri sebagai suatu bahan pengajaran serta memperkayakan aspek penulisan dari sudut pengolahan ayat-ayat mudah menjadi sebuah cerita ringkas. Tujuan kajian ini adalah untuk meneliti keberkesanan pembelajaran bahasa Melayu menggunakan sistem sokongan (ICT) dan pembelajaran eksplisit. Penggunaan perisian ICT yang sesuai memainkan peranan penting dalam pengajaran Bahasa Melayu. Sehubungan dengan itu, kertas ini membincangkan bagaimana penggunaan perisian Toondoo dapat menarik minat murid terutama dalam bidang penulisan. Data dan maklumat yang diperolehi dianalisis secara deskriptif dan kaedah kreativiti. Kaedah pemerhatian juga digunakan untuk meneliti keberkesanan pembelajaran eksplisit ke atas murid. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid lebih yakin membina ayat dalam penulisan mereka serta memaparkan kreativiti dalam membentuk watak-watak cerita melalui penggunaan ikon-ikon komik yang tersedia. Dapatan kajian menunjukkan kesan yang positif ke atas pembelajaran dan sikap murid dalam pelaksanaan tugas yang diberi.

Kata Kunci: ICT, Literasi Digital, Pembelajaran Eksplisit



## PENGENALAN

Literasi digital dibina berdasarkan tiga prinsip utama, iaitu pengetahuan dan kemahiran menggunakan komputer, keupayaan memahami kandungan media dan kemampuan menggunakan teknologi digital. Memang tidak dapat dinafikan bahawa pembelajaran bahasa Melayu berupaya menjadi lebih menarik dengan pelbagai kaedah namun dalam abad yang ke-21 ini, teknologi digital memainkan peranan penting dalam pembelajaran murid.

Melalui penggunaan perisian *Toondoo*, murid dapat menjalani proses pembelajaran secara autentik dengan menghasilkan sebuah cerita pendek dalam bentuk e-buku secara berkumpulan. Berbekalkan bahan-bahan pengajaran yang tersedia dalam laman yang dimaksudkan, murid dapat mengambil bahagian dalam perbincangan dalam kelas dan dalam proses pelaksanaannya di makmal komputer.

Kecenderungan dan minat murid dalam penghasilan cerita pendek melalui perisian *Toondoo* dapat dilihat dengan adanya ikon-ikon karikatur komik yang tersedia. Secara tidak langsung, perbincangan secara kumpulan akan merangkumi penglibatan setiap murid serta guru. Dengan adanya kemudahan komputer riba dan internet wayarles, guru dan murid dapat menggunakan komputer dan melalui proses pembelajaran secara eksplisit serta autentik. Pendedahan ini juga membolehkan murid berfikir secara kritikal semasa membuat tugas mudah melalui literasi digital. Apabila murid terlibat dalam perbincangan dalam bilik darjah bersama guru dan rakan-rakan, mereka dapat berkomunikasi dalam satu situasi yang berfokus sekaligus menghasilkan pendidikan secara inklusif dan eksplisit.

## PERNYATAAN MASALAH

Guru dapati bahawa murid lemah dalam pembinaan ayat melalui markah bahasa yang diperoleh dalam penulisan karangan. Oleh itu, dengan penggunaan perisian *Toondoo* ini, murid-murid secara berkumpulan dapat menggunakan ikon-ikon komik dalam laman *Toondoo* dan sekaligus mendapat idea tentang jalan cerita yang ingin mereka hasilkan serta penggunaan ayat-ayat yang sesuai dari segi bahasa dan plot. Namun, terdapat keterbatasan dalam



mengendalikan proses pembelajaran ini. Antaranya ialah informasi yang pelbagai dan mengelirukan bagi murid-murid yang terlibat. Murid secara amnya menghadapi kesukaran untuk mendaftar log nama dan alamat e-mel sebagai daftaran untuk lelaman *Toondoo*. Murid-murid juga sering menghadapi ketandusan idea serta sukar dalam aspek membina ayat-ayat yang mudah.

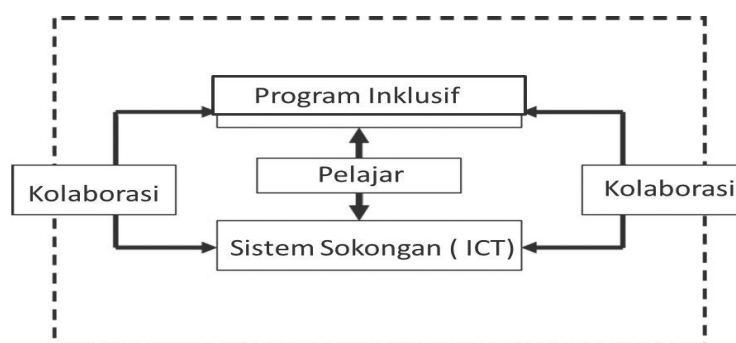
## TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk meneliti:

1. keberkesanan pembelajaran autentik dan kolaborasi dalam meningkatkan kemahiran bahasa murid;
2. keupayaan murid dalam menghasilkan komik/e-buku menerusi lelaman *Toondoo* secara autentik; dan
3. keberkesanan penggunaan ICT sebagai sistem sokongan dalam mencungkil kemahiran murid dalam penulisan.

Berpandukan tujuan-tujuan yang tertera, kesemua tujuan merangkumi pendekatan pendidikan inklusif yang melibatkan pembelajaran dua hala antara guru dengan murid serta keberkesanan penggunaan ICT sebagai pendekatan literasi dan interaksi.

Rajah 1: Kerangka Pembelajaran Inklusif



Nota: Sistem sokongan yang dicadangkan adalah berdasarkan Model Kagan (1991)



## KAJIAN LEPAS

Menurut kajian Ida Hayu Sanjaya (2011) dalam tesisnya berjudul 'Implementasi Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan' telah menunjukkan bahawa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan. Hal ini ditekankan lagi dengan penerapan Pengajaran Pembelajaran Kolaboratif (CoL). Tidak seperti pembelajaran individu, murid yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif mempunyai kesempatan untuk meraih sumber dan kemahiran antara satu sama lain, mendapatkan maklumat, menilai idea-idea atau memantau kerja satu sama lain. Pembelajaran ini lebih berpusat kepada peningkatan diri, perkembangan peribadi dan pembangunan sahsiah. Kolaborasi tidak hanya bererti bekerja bersama-sama tetapi bermaksud bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama yang tidak dapat dicapai secara individu.

Habermas (1970) pula menyatakan bahawa teknologi maklumat dan informasi dapat mewujudkan potensi bagi murid untuk berkomunikasi dan berkongsi bahan melalui perbincangan, yang teratur dan di bawah bimbingan. Butler (1993) menyifatkan teknologi sebagai satu alat konstruktif yang memudahkan pembelajaran murid secara autentik dan inklusif.

Chen, Hsu dan Hung (2000) pula menerangkan bahawa terdapat empat cara maklumat teknologi dapat digunakan untuk menjana kemahiran berfikir. Empat cara yang dimaksudkan ialah alat informasi, alat konstruktif, alat situasi dan alat komunikatif.

Menyedari akan kepentingan kolaborasi dan ICT dalam pembelajaran, guru berusaha memupuk hal ini dalam kajian.

## KAEDAH KAJIAN

Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah rendah di kawasan timur Singapura. Kajian eksplisit yang dijalankan ini melibatkan kajian kualitatif yang menggunakan kaedah pemerhatian dan pemantauan bagi memperoleh dapatan kajian.



Setiap minggu guru akan mengajar pembinaan ayat daripada ayat mudah kepada ayat kompleks yang menggunakan beberapa kata hubung yang sesuai untuk peringkat Darjah 3. Dengan penggunaan perisian *Toondoo* ini, murid mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Markah akan diberi mengikut pengajaran yang dijalankan. Data ini akan dikumpul untuk melihat perkembangan murid dalam penulisan ayat yang pelbagai dengan penggunaan bahasa yang mudah.

### Subjek Kajian

Subjek yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada murid-murid Darjah 3. Jumlah murid yang terlibat dalam kajian ialah seramai 22 orang murid berbangsa Melayu yang mempunyai kebolehan dan kecekapan bahasa yang pelbagai. Ada murid yang memiliki keupayaan yang tinggi, sederhana dan ada yang lemah.

### Sampel Kajian

Sampel pertama yang dipilih merupakan murid dalam kategori HA (*High Ability*); iaitu mereka yang mempunyai keupayaan yang tinggi. Murid dalam kategori ini merupakan murid yang mempunyai keyakinan diri terutama dalam menghasilkan sebuah e-buku secara sendiri atau sebagai ketua kumpulan serta mahir dalam kemahiran literasi digital.

Sampel kedua pula merupakan kategori murid yang mempunyai keupayaan bertahap sederhana atau MA (*Middle Ability*) yang mengalami kesukaran dalam berkomunikasi atau menjana idea bersama rakan sebaya tetapi mahir dalam kemahiran literasi digital.

### Instrumen Kajian

Setelah meneroka beberapa alat ICT yang boleh digunakan bagi pelajaran membina ayat yang menarik, perisian *Toondoo* boleh dimuatturunkan dengan percuma di laman 'www.toondoo.com'. Selain itu, instrumen ini juga mudah difahami murid. Perisian ini boleh merangsang minda murid dalam mereka cerita. Perisian ini lengkap dengan gambar latar serta gambar watak-watak yang diingini dalam membina sebuah plot dalam karangan dengan menarik



sekali. Pemerhatian guru terhadap sikap dan cara belajar penting dalam kajian ini. Untuk menilai keberkesanan strategi yang digunakan dalam bilik darjah, guru telah menilai respons murid terhadap aktiviti yang dijalankan serta hasil kerja yang diberikan secara kumpulan.

### Prosedur Kajian

Program ini dilaksanakan selama 10 minggu bermula pada bulan Februari 2015 sehingga akhir bulan April 2015. Keseluruhan program ini dibahagikan kepada empat fasa.

### Fasa Pertama (Minggu 1-2)

Fasa ini merupakan perancangan awal dimulai dengan perbincangan dan pengenalan laman Toondoo. Ini diikuti dengan penyelerasan program yang dilaksanakan seperti penggunaan e-mel untuk memasuki laman yang dimaksudkan. Selepas itu, murid-murid diperkenalkan kepada kandungan laman. Ini termasuk ikon-ikon karikatur yang tersedia mengikut watak, latar belakang dan perasaan. Murid-murid yang terlibat juga dibahagikan kepada kumpulan yang dianggotai seramai empat orang.

### Fasa Kedua (Minggu 3)

Fasa ini dimulakan dengan mengadakan bengkel di makmal komputer bagi tujuan memantapkan pelaksanaan ICT yang akan dijalankan. Guru terlebih dahulu memberi setiap anggota kumpulan peluang untuk menyesuaikan diri dengan perisian Toondoo dan melantik ketua kumpulan. Guru juga akan membimbing setiap pelajar terlibat akan penghasilan e-buku serta memberi contoh komik dan e-buku yang sudah selesai.

### Fasa Ketiga (Minggu 4-5)

Fasa ini ialah pelaksanaan papan cerita bagi komik dan e-buku yang melibatkan tema, permulaan dan pengakhiran jalan cerita. Antara tema dan jalan cerita yang dibincangkan bersama murid adalah berkaitan dengan sekolah seperti 'Rakan Karib Saya', 'Disiplin', 'Kemalangan' dan lain-lain lagi. Mereka hanya

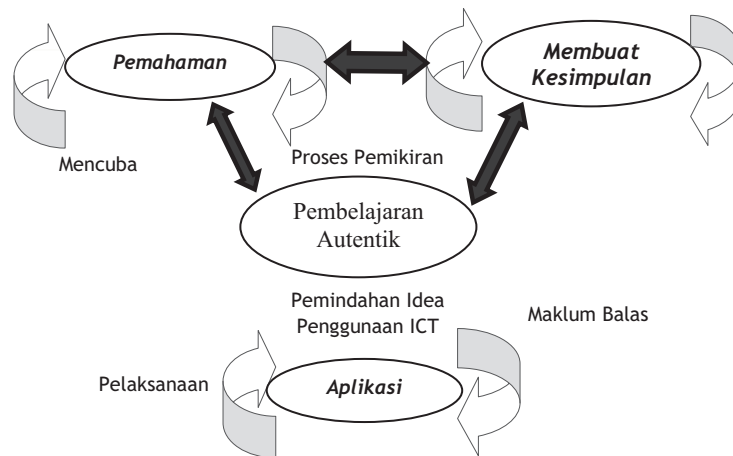


perlu membuat tiga petak komik dalam perisian ini. Setelah itu, barulah murid didedahkan kepada satu plot yang mudah dalam komik. Setelah plot ini dicantumkan, komik ini menjadi satu jalan cerita yang lengkap. Ini dijalankan secara berkumpulan agar murid-murid dapat belajar dalam suasana yang memberangsangkan. Mereka harus menekankan penggunaan jenis ayat yang pelbagai dalam karangan mereka.

#### Fasa Keempat (Minggu 5-10)

Fasa terakhir ialah fasa yang melibatkan setiap kumpulan mempersembahkan hasil komik mereka yang selesai untuk dipantau guru dan rakan-rakan sebelum dijadikan e-buku. Fasa ini lebih berpusat kepada pemantauan guru terhadap hasil komik kumpulan-kumpulan yang sudah murid selesaikan. Pemantauan akan lebih berfokus pada jalan cerita, penggunaan ayat yang pelbagai dan kesesuaian cerita berdasarkan tema yang diberi.

Rajah 2: Kerangka Pembelajaran Autentik dan Eksplisit



Berdasarkan kerangka yang tertera di atas, pembelajaran secara eksplisit berlaku apabila murid melalui proses pemahaman pembelajaran bersama guru. Selain guru membimbing dan memberi contoh pelaksanaan e-buku dan komik melalui penggunaan Toondoo kepada murid, pemindahan idea dan aplikasi



juga amat penting. Ia merupakan proses pemikiran murid dalam percubaan dan akhirnya pelaksanaan.

## DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perubahan dari aspek keyakinan diri murid. Murid didapati boleh bergaul dan berkomunikasi dengan rakan dengan lebih yakin.

Pembelajaran dalam bilik darjah juga amat positif. Melalui pemerhatian, guru mendapati bahawa wujud persahabatan dan nilai keakraban dalam kalangan murid yang dipaparkan sepanjang program. Hal ini dapat dilihat dalam tugas secara berkumpulan yang diberikan oleh guru.

Kerjasama antara guru dan murid juga lebih sistematik. Wujud sikap positif dalam kalangan murid semasa pelaksanaan projek dengan penggunaan laman *Toondoo* ini, dan terdapat kecenderungan murid untuk memberi komen, mencari bahan dan berbincang. Pelantikan beberapa orang murid sebagai pentadbir laman ini juga melahirkan sikap bertanggungjawab dalam mengendalikan laman ini dengan bimbingan guru.

Murid-murid juga menunjukkan kesungguhan dan daya kreativiti yang amat menggalakkan dalam pelaksanaan komik dan e-buku. Setiap kali guru menggunakan perisian *Toondoo* ini, murid memberikan sepenuh perhatian dan sanggup bekerjasama dengan guru untuk memastikan pembelajaran dapat dijalankan. Murid juga menunjukkan sikap yang positif dan terbuka sewaktu mengikuti pembelajaran. Berdasarkan maklum balas murid, mereka berasa terangsang dengan pembelajaran menggunakan *Toondoo*. Guru mendapati murid-murid bukan sahaja dapat mempelajari penggunaan ICT secara autentik serta inklusif, perisian ini juga sekaligus dapat meningkatkan kemahiran murid-murid dalam membina ayat serta penulisan karangan.

## KESIMPULAN

Lelaman ini berupaya menberangsangkan keyakinan dan meningkatkan kreativiti murid dalam menghasilkan komik dalam bentuk e-buku. Namun,





guru sebagai fasilitator menghadapi beberapa masalah dalam mengendalikan pembelajaran secara kumpulan. Antara masalahnya adalah memastikan kerjasama murid-murid dalam kumpulan serta penglibatan setiap murid dalam pelaksanaan.

Wujudnya perkongsian maklumat bagi mengoptimumkan perkembangan dan pendidikan murid sekolah memang jelas dapat dipantau dari sudut pembelajaran autentik dan inklusif. Hal ini bukan sahaja akan menjadi penentu kepada kejayaan program peralihan, tetapi juga akan memberi kesan yang positif terhadap pembelajaran murid pada abad teknologi ke-21 hari ini.

## RUJUKAN

- Chen D.T., Hsu J.F. dan Hung D. (2000). Learning Theories and IT: The Computer as a Tool. Dalam M.D.Williams (Ed.).
- Habermas J. (1970). Towards a rational society: Student protest, science and politics (Jeremy J Shapiro, Trans.). Boston: Beacon press.
- Ida Hayu Sujana (2011). Implementasi Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI Sunan Kalijaga Kerangbesuki, Disertasi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah Universiti Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Integrating Technology into Teaching and Learning – Concept And Applications* (pp. 185-201). Singapore: Prentice Hall.
- Kozma Robert B. (2008). ICT, Education Reform and Economic Growth: A Conceptual Framework, Intel Corporation, US.

