

# 07

## Keberkesanan Perancangan CSI Dan Dialog ABC Dalam Mempertingkatkan Penulisan Naratif

Sekolah Menengah Yuhua



**Muhammad Shukri Shuhaimi**

muhammad\_shukri\_shuhaimi@  
schools.gov.sg



**Noorlinda Abdullah**

noorlinda\_abdullah@schools.gov.sg

## Abstrak

Kajian ini melibatkan suatu pengaplikasian kaedah yang boleh membantu dalam memperkukuh dan memperbaiki mutu penulisan pelajar. Perancangan CSI dapat menolong pelajar untuk membentuk kejelasan pemikiran ketika membuat perancangan dalam penulisan mereka, baik dari segi jalan cerita, watak-watak yang hendak diketengahkan serta latar. Dialog ABC pula membantu pelajar untuk melatih diri menghasilkan dialog-dialog yang bermutu dan efektif. Kaedah ini memerlukan masa untuk disemai dalam kalangan pelajar. Namun, jika dilakukan dengan konsisten, penguasaan CSI dan dialog ABC ini terbukti dapat membantu dan memberi peluang untuk pelajar menulis dengan lebih yakin di samping menghasilkan jalan cerita yang menarik.

Kata kunci: penulisan, perancangan CSI, Dialog ABC, jalan cerita

## PENGENALAN

Penulisan karangan merupakan sebuah komponen penting dalam kertas peperiksaan pelajar. Komponen ini mendukung hampir 35% markah daripada komponen keseluruhan kertas yang diduduki oleh setiap pelajar Ekspres dan Normal Akademik. Maka itu, pengukuhan bagi kemahiran menulis harus sentiasa digilap agar penulisan pelajar menepati tuntutan pemarah.

## PERNYATAAN MASALAH

Penulisan karangan naratif memerlukan pelajar mengupas soalan dengan teliti demi memahami kehendak soalan dan bahagian-bahagian soalan yang perlu dijawab. Pelajar didapati sukar menjawab soalan penulisan karangan naratif dengan baik kerana kurang berupaya mengupas soalan dengan tepat dan juga kurang suntikan untuk menjana idea yang kreatif. Selain itu, pelajar juga memerlukan struktur penjanaan idea yang sistematik agar dapat mengeluarkan idea yang pelbagai, tersusun dan menarik.

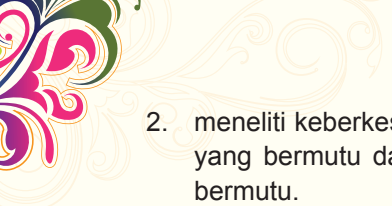
Daripada pemerhatian guru, pelajar didapati kurang keupayaan untuk mengetengahkan idea dengan jelas. Mereka juga agak lemah dalam mengekspresikan emosi dalam penulisan mereka. Justeru, penulisan pelajar kurang rencam dari segi binaan plot dan idea serta bersifat cerita biasa-biasa sahaja yang akhirnya menghambat keupayaan pelajar untuk mendapat markah yang cemerlang.

Pelajar juga memberi maklum balas bahawa mereka lebih cenderung untuk memilih soalan karangan naratif kerana mereka menganggap soalan tersebut lebih mudah dan mereka hanya perlu menulis atau menceritakan apa yang diminta tentang tajuk yang diberi. Pelajar tidak menyedari bahawa karangan naratif memerlukan perancangan yang teliti dan sulaman idea-idea yang kreatif untuk menjadikan cerita tersebut lebih menarik.

## TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menggilap kejelasan pemikiran (*clarity of thoughts*) dalam melaksanakan perancangan penulisan menerusi CSI; dan

- 
2. meneliti keberkesanan Dialog ABC dalam menghasilkan dialog-dialog yang bermutu dan efektif bagi melahirkan penulisan karangan yang bermutu.

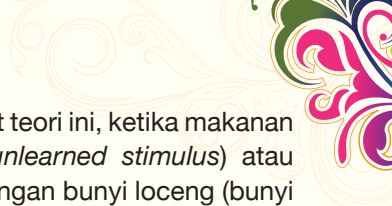
## KAJIAN LEPAS

Penemuan pembelajaran ialah teknik pembelajaran berasaskan inkuiri yang diasaskan berdasarkan pendekatan konstruktivisme terhadap pendidikan. Konsep ini adalah berdasarkan kajian yang dilakukan oleh ahli teori pembelajaran seperti Piaget, Bruner dan Papert. Menurut Bruner (1961), amalan dalam mencari sendiri atau mengajar seseorang untuk memperoleh maklumat dengan menjadikan maklumat itu lebih mudah difahami menyokong penyelesaian masalah. Falsafah ini kemudiannya menjadi gerakan kepada pembelajaran penemuan pada tahun 1960-an yang menyarankan pembelajaran dengan cara pelaksanaan.

Penemuan pembelajaran boleh berlaku apabila pelajar tidak dibekalkan dengan jawapan yang tepat, sebaliknya diberikan bahan-bahan untuk mencari jawapan itu sendiri. Pembelajaran berasaskan penemuan ialah pendekatan yang semakin popular digunakan untuk melibatkan pelajar bermotivasi rendah dengan harapan dapat meningkatkan motivasi intrinsik pelajar itu dan dalam proses yang sama membangunkan lokus kawalan dalam diri pelajar.

Behaviorisme, sebagai teori pembelajaran, ialah satu proses yang fokus kepada mewujudkan tabiat dalam kalangan pelajar. Tabiat ini diajar dan diamalkan dengan bersungguh-sungguh dan perubahan serta perkembangan ini diperhatikan. Teori behaviourisme merupakan kajian saintifik mengenai tingkah laku manusia. Perubahan tingkah laku manusia dapat dilihat atau diukur dengan memberi fokus terhadap tingkah laku baharu yang diulang sehingga menjadi tingkah laku lazim.

Menurut Ivan Pavlov (1849-1936), konsep ini melibatkan pemasangan antara rangsangan neutral dengan rangsangan yang akan menimbulkan gerak balas tertentu sehingga rangsangan yang sebelumnya yang bersifat neutral itu akan berupaya menghasilkan tindak balas. Untuk menunjukkan kebenaran teori Pavlov, beliau melihat bahawa subjek penelitiannya (seekor anjing) akan mengeluarkan air liur sebagai respons apabila munculnya makanan. Beliau kemudian cuba terapkan kajian perilaku (*behavioural study*) yang dikondisikan,



yang dikenali sebagai *Classical Conditioning*. Menurut teori ini, ketika makanan (makanan disebut sebagai *the unconditioned or unlearned stimulus*) atau rangsangan yang tidak dikondisikan dipasangkan dengan bunyi loceng (bunyi loceng pula disebut sebagai *conditioned or learned stimulus*) atau rangsangan yang dikondisikan atau dipelajari, maka bunyi loceng akan menghasilkan respons yang sama yakni keluarnya air liur anjing.

Penggunaan teori yang dikemukakan oleh Pavlov boleh diaplikasikan di dalam bilik darjah dengan pembentukan *classical conditioning* dalam penulisan. Dalam melakukan kajian ini, pelajar diberi pakej pengajaran yang berstruktur yang bertindak sebagai rangsangan yang dapat membantu mereka untuk menulis karangan naratif dengan baik. Pada mulanya, guru membimbing pelajar bagaimana untuk mengikuti pelajaran penulisan karangan dengan berpandukan perisian yang terkandung dalam pakej pembelajaran itu. Setelah pelajar melalui beberapa sesi pembelajaran, pelajar diharapkan mampu melalui proses penulisan karangan naratif secara sendiri berpandukan pakej yang telah mereka bina dengan memberi tumpuan kepada keberkesanan penerapan perancangan CSI dan juga dialog ABC sebagai pengukuhan.

Pembelajaran pelajar didapati lebih berkesan dengan hadirnya elemen keseronokan. Malah terdapat banyak kajian yang membuktikan terdapat manfaat yang dapat diraih seandainya proses pembelajaran pelajar diselitkan dengan permainan. Permainan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan untuk semua yang terlibat. Pelajar juga berasa lebih teruja untuk mengikuti pelajaran dan menggunakan ilmu yang dipelajari dengan sebaik-baiknya. Sesi permainan juga mampu merangsang minat pelajar untuk melibatkan diri, menjadi lebih bermotivasi untuk belajar, mahu lebih bekerjasama dan meraih kemahiran-kemahiran tertentu.

Dalam kajian ini, pelajar telah diberi kaca mata VR yang mana kaca mata ini berfungsi untuk menangkap gerakan kepala dan mata si pengguna untuk larut dalam dunia maya yang ditampilkan. Dengan mengenakan kaca mata VR, penggunaanya akan benar-benar berasa seperti berada di dunia yang lain.

## Subjek Kajian

Keupayaan penulisan itu mengambil masa yang lama untuk diajar dan juga memakan lebih banyak masa untuk dikuasai pelajar. Dengan itu, keputusan telah diambil untuk memilih pelajar Menengah 1. Subjek kajian yang terlibat dalam kajian ini terdiri dari kalangan pelajar Menengah 1 tahun 2019 hingga tahun 2021.

Setiap kohort ini diajar oleh empat guru yang berkongsi bahan yang sama bagi mendapat keselarasan dalam proses kajian. Jumlah keseluruhan subjek kajian adalah seperti yang tertera dalam Jadual 1 berikut:

**Jadual 1: Jumlah Pelajar bagi Kajian**

TAHUN	ALIRAN	JUMLAH PELAJAR
2019	Ekspres, NA, NA SBB, NT SBB	81
2020	NT SBB	16
2021	Ekspres, NA, NA SBB, NT SBB	67

## Instrumen Kajian

Instrumen bagi Kajian Pengajaran (*Lesson Study*) dan Kajian Tindakan (*Action Research*) telah digunakan dalam kajian ini. Jadual 2 berikut menunjukkan instrumen-instrumen yang digunakan dalam kajian ini.

**Jadual 2: Instrumen Kajian**

Fasa	Instrumen
1	Senarai masalah yang dikenal pasti
	Senarai punca masalah
	Senarai teori-teori yang sesuai diterapkan
	Jadual perancangan dan pembinaan kaedah yang sesuai
2	Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas
	Mengumpul dan menganalisis data <ul style="list-style-type: none"><li>- Praujian</li><li>- Pembelajaran</li><li>- Pascaujian 1</li><li>- Pascaujian 2</li></ul>

3	Perbincangan tentang data
	Perbaik kaedah dan jalankan pembelajaran semula
	Kumpul dan analisis data

Dalam proses membentuk kaedah yang sebaik mungkin, fasa 2 dan 3 diulang sehinggalah pelaksanaan tersebut menghasilkan suatu kaedah yang dirasakan terbaik dengan mengambil kira data, maklum balas guru dan juga respons pelajar.

### Prosedur Kajian

Untuk kajian ini, pengkaji membandingkan kualiti penulisan pelajar sebelum dan sesudah penyemaian kaedah dalam diri pelajar. Ini dapat dilihat dengan membandingkan markah yang diraih pelajar. Standardisasi dalam pemarkahan telah juga dilakukan agar ada keselarasan dalam standard pemarkahan. Standardisasi dilakukan dengan penukaran beberapa skrip untuk melihat keselarasan dalam pemarkahan.

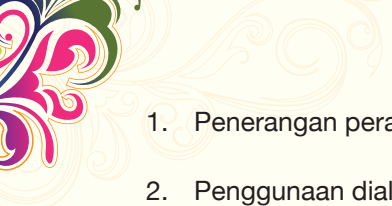
### Peringkat Pertama Praujian

Bagi peringkat ini, soalan yang sama diberikan kepada semua pelajar yang sealian. Pelajar diberikan masa selama 50 minit untuk melengkapkan penulisan mereka. Jangka masa ini berdasarkan jangka masa standard yang digunakan oleh pihak sekolah dalam peperiksaan penulisan karangan dalam

*Weighted Assessment (WA).*

### Peringkat Kedua Sesi Pembelajaran

Sesi ini merangkumi sesi mengajar, sesi latihan dan juga sesi pengukuhan. Pengkaji menetapkan 1 minggu yang mempunyai 4 kali sesi bagi menerapkan kaedah-kaedah ini. 1 minggu merangkumi 3 sesi pembelajaran selama 60 minit dan 1 sesi pembelajaran selama 40 minit. Kesemua sesi pembelajaran ini dikendalikan guru masing-masing tetapi menggunakan bahan yang telah diselaraskan dan disiapkan bersama. Selepas mengajar CSI dan dialog ABC, pelajar menduduki 1 latihan penulisan karangan di dalam kelas masing-masing. Ini ialah penulisan yang berpandu yang dipantau pengkaji:

- 
1. Penerangan perawakan dan perwatakan watak yang jelas.
  2. Penggunaan dialog yang baik.

Pengkaji menerapkan Pengawalan Lokus yang memerlukan pelajar untuk mengetengahkan banyak perawakan dan dialog yang tidak ditetapkan. Pelajar hanya digalakkan untuk mencuba dengan sebaik-baiknya.

Para pelajar melalui proses pembelajaran yang merangkumi perkara-perkara berikut:

1. Penerangan tentang CSI

- a. Apa itu CSI?

CSI merupakan sebuah kaedah yang pelajar boleh gunakan untuk membantu mereka membuat perancangan tuntas sebelum memulakan sesi penulisan. CSI merupakan akronim yang merangkumi tiga komponen penting dalam penulisan. 'C' adalah *Character* ataupun watak. 'S' adalah *Setting* ataupun latar. 'I' merujuk kepada *Incident* ataupun insiden yang berlaku. Tujuan kami menggunakan akronim yang mengambil kata daripada bahasa Inggeris adalah untuk menggunakan sebuah terma yang biasa didengari pelajar agar memudahkan pemahaman dan daya ingatan mereka.

- b. Kaedah penerapan CSI

Bagi permulaan pembelajaran, pengkaji ingin menyuntik minat dan menolong pelajar dengan memberikan sedikit rangsangan penulisan. Maka itu, pengkaji memilih untuk memanfaatkan teknologi dan menggunakan kaedah gamifikasi. Kami menggunakan alat VR untuk menunjukkan sebuah video. Video VR boleh dicari di laman Youtube.com. Video juga haruslah sejajar dengan soalan yang diberikan kepada pelajar.

Mengapa tidak menggunakan video biasa di dalam kelas? Perbezaan antara paparan di skrin dan juga VR ialah pelajar akan berupaya untuk melihat sekeliling seperti mereka sendiri berada di tempat kejadian itu. Ini sesuatu yang menarik bagi mereka kerana ia seperti pengalaman bermain permainan komputer tetapi sebenarnya mereka sedang mencari bahan

penulisan. Dengan bantuan visual dan audio, pelajar berupaya menyelami keadaan yang dipaparkan dan ini dapat membantu dalam proses melakarkan jalan cerita berdasarkan soalan yang diberikan. Ini sejajar dengan teori *discovery of learning*.

Pelajar akan melakukan perancangan menggunakan rajah CSI seperti dalam Rajah 1 berikut:

Rajah 1: CSI

BAHAGIAN	NAMA WATAK	PERWATAKAN	PERAWAKAN
CHARACTER & CHARACTERISTIC			

BAHAGIAN	PERISIAN
SETTING	
INSIDENT INFORMATION	1)
	2)
	3)
	4)
	5)

Pelajar akan memikirkan watak-watak yang ingin mereka wujudkan dalam cerita. Pengkaji menghadkan pelajar untuk ketengahkan lima watak sahaja agar dapat mengelakkan kekeliruan dalam penulisan kelak. Bagi bahagian ini, pengkaji meminta pelajar untuk mendalami penulisan mereka dengan memikirkan perwatakan dan perawakan watak. Perwatakan akan menentukan cara watak ini bertutur dan pengaruh watak dalam penulisan. Perawakan pula akan memberikan sedikit kejelasan dalam penulisan. Selepas itu, pelajar memikirkan latar atau *setting* cerita. Pada bahagian akhir, pelajar menyenaraikan rumusan cerita kepada lima isi. Ini akan dijadikan panduan bagi penulisan pelajar. Mereka juga dapat melihat sama ada mereka menepati tuntutan soalan dalam bahagian ini. Ini akan memberikan perancangan tuntas sebelum pelajar memulakan proses penulisan mereka.



1. Penerangan tentang Dialog ABC

a. Apa itu Dialog ABC?

Dialog ABC ialah suatu formula untuk pelajar merancang dialog yang bersesuaian dengan jalan cerita mereka. “A” merujuk kepada dialog yang mereka ingin sampaikan. “B” merujuk kepada cara penuturan dan “C” pula merujuk kepada aksi yang sedang watak lakukan bila bertutur. Formula bagi Dialog ABC adalah seperti yang tertera pada Rajah 2 berikut:

Rajah 2: Dialog ABC



b. Kaedah penerapan Dialog ABC

Berdasarkan CSI yang telah pelajar lakarkan, pelajar memikirkan pula dialog yang dirasakan penting untuk penulisan karangan mereka. Pengkaji menghadkan kepada tiga dialog yang penting yang menepati jalan cerita berdasarkan formula ABC agar tidak terlalu membebankan. Lembaran kerja dialog ABC adalah seperti yang tertera di Rajah 3 berikut:

Rajah 3: Lembaran Kerja Dialog ABC

Apa yang ingin disampaikan	Cara Penuturan	Aksi Watak Ketika Tutur
“ ”		
“ ”		
“ ”		

Para pelajar yang terlibat dalam kajian ini kemudiannya melaksanakan dua pascaujian seperti yang berikut:

### Pascaujian 1

Kertas ini diselaraskan bagi setiap aliran. Kertas dijalankan sewaktu kelas dalam jangka masa 50 minit. Pelajar harus menjawab dan menyelesaikan satu karangan naratif penuh. Ujian ini telah dijalankan antara bulan April hingga Julai. Ujian dimarkahi guru masing-masing. Pengkaji menggunakan dapatan ini sebagai perbandingan markah pertama.

### Pascaujian 2

Setiap pelajar akan menulis karangan dalam WA3. Mereka diberi masa selama 50 minit. Tiada masa tambahan diberikan untuk merancang penulisan. Pelajar harus menjawab dan menyelesaikan satu karangan naratif penuh. Pengkaji menggunakan dapatan ini sebagai perbandingan markah kedua.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 3 berikut menunjukkan peratusan peningkatan pada markah purata perbandingan dapatan praujian dan pascaujian. Rata-rata pelajar menengah 1E, 1N dan 1T SBB berjaya menunjukkan peningkatan dalam penulisan mereka. Hal ini berlaku mungkin disebabkan penguasaan bahasa mereka yang lebih baik. Pelajar berjaya untuk mengaplikasikan dan memaksimumkan pengetahuan yang telah diterapkan melalui kaedah CSI dan Dialog ABC. Biarpun tidak sebaik pelajar yang mengambil ujian dalam aliran Ekspres, pelajar yang mengambil aliran Normal Akademik juga memaparkan peningkatan dalam penulisan mereka. Daripada data ini, keberkesanan penulisan ini jelas biarpun tidak tinggi peratusan peningkatannya. Kemajuan yang ditunjukkan merupakan suatu keputusan positif yang boleh dibanggakan.

**Jadual 3: Analisis Dapatan Praujian dan Pascaujian**

PURATA PENINGKATAN DALAM KARANGAN NARATIF			
Tahun	Jumlah Pelajar	Men 1NA / 1NT SBB	Men 1E / 1N & 1T SBB
2019	81	1.79%	3.35%
2020	16 (NT SBB)	1.75%	-
2021	67	3.08%	3.65%

Peningkatan yang lebih ketara dapat dilihat berbanding kohort pelajar tahun 2019 dengan 2020. Hal ini berlaku kerana beberapa faktor:

1. Faktor pertama adalah kerana kaedah baharu yang diilhamkan para guru bagi membimbing pelajar. Maka itu, guru-guru masih sedang dalam proses mengukuhkan perkara yang perlu diajar dan bagaimanakah cara terbaik untuk menolong pelajar. Pengkaji juga kurang menyelaraskan perkara yang harus diajar. Oleh itu, keberkesanan kaedah agak kurang pada ketika itu. Namun begitu, pengaplikasian pelajar membolehkan pengkaji mengukuhkan lagi kajian sehinggalah pengkaji dapat menghasilkan suatu pakej yang dapat membantu pelajar dalam proses penulisan mereka.
2. Faktor kedua ialah masa. Pada 2019 dan 2020, oleh sebab pandemik yang melanda, banyak rancangan pengkaji untuk menjalankan kajian terbantut. Kajian yang sepatutnya dijalankan sepanjang dua semester terpaksa dipendekkan. Pengkaji tidak dapat benar-benar mendalami kaedah kajian. Ini berbeza dengan kohort 2021 yang memulakan penyemaian kaedah sejak penggal satu. Daripada data yang diberi, jelas bahawa masa yang lebih panjang merupakan faktor penting dalam memastikan pelajar dapat menguasai atau sekurang-kurangnya memperbaiki proses dan hasil penulisan mereka.

Seperti apa yang ditunjukkan Pavlov (1849-1936), penyemaian tabiat merupakan suatu proses yang memerlukan masa. Oleh itu, jika kita tekun menggunakan kaedah dengan penggunaan bahasa yang konsisten, dan diberikan masa yang secukupnya, pelajar akan berupaya untuk perbaiki tahap penulisan mereka.

## CADANGAN

Untuk kajian ini, pengkaji berpendapat komponen Dialog ABC harus dikekalkan dan dibiasakan dalam diri pelajar agar mereka dapat menulis ayat-ayat yang lebih menarik dan menjadikan isi karangan lebih 'hidup' dan menarik untuk dibaca. Apa yang boleh diperbaiki ialah bahasa 'gamifikasi' yang digunakan. Selain permainan *Virtual Reality*, guru boleh memperkenalkan permainan-permainan lain yang dapat merangsang minda pelajar dalam membantu mereka mencari atau meluaskan idea mereka untuk menulis karangan naratif yang bermutu.

Guru-guru mendapati bahawa penguasaan kosa kata pelajar adalah terhad. Ini besar kemungkinan disebabkan pelajar kurang minat membaca,

lebih-lebih lagi bahan bacaan dalam bahasa Melayu. Disebabkan hal ini, mereka kurang terdedah kepada perkataan-perkataan baharu sekali gus mengehadkan penguasaan kosa kata mereka. Pelajar dapat mulakan dengan memiliki buku nota atau buku catatan mereka sendiri yang membolehkan mereka menyenaraikan seberapa banyak perkataan baharu yang telah mereka pelajari dan temui dalam pembacaan mereka, mencatatkannya seraya mengetahui makna perkataan tersebut dan juga belajar penggunaan perkataan tersebut dalam pembinaan ayat. Diharapkan dengan bertambahnya senarai perkataan yang ada, pelajar akan dapat belajar perkataan-perkataan baharu dan meluaskan lagi penguasaan kosa kata mereka yang diharapkan dapat digunakan dalam karangan mereka dengan lebih baik. Pelajar juga harus dapat memahami kandungan pakej penulisan yang telah disediakan, memahami dengan bersungguh-sungguh struktur yang telah diajarkan dan mengaplikasikannya dalam penulisan karangan mereka.

Langkah seterusnya adalah untuk memaksimumkan penggunaan CSI dalam PdP Bahasa. Kaedah CSI ini bukan hanya dapat digunakan untuk penulisan karangan sahaja tetapi juga sebagai kaedah untuk menguji pemahaman pelajar dalam PdP kefahaman. Dengan cara ini, CSI mempunyai dua fungsi iaitu sebagai kaedah untuk mengembangkan isi dalam penulisan karangan dan juga sebagai perumus cerita bagi PdP kefahaman.

## KESIMPULAN

Sebagai penutup, pengkaji berharap kaedah CSI dan Dialog ABC ini juga dapat menolong pelajar dalam merancang penulisan, ‘menghidupkan’ watak dan latar serta penggubalan dialog yang efektif. Aspek lain dalam penulisan boleh diteliti seperti daya ilham pelajar, penggunaan teknik sensori dan frasa-frasa berbunga untuk membantu pelajar membina keyakinan diri bagi menjawab soalan bagi komponen penulisan karangan dengan baik dan mendapat markah yang cemerlang.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Huzaimah Hamzah
2. Mohamed Azmil Mohamed Alias
3. Veronica Nair Mohan Nair



## RUJUKAN

Klein, Stephen B. (2002). *Learning: Principles and Applications. Fourth Edition.* New York: Macgraw-Hill Companies, Inc

R.Gross, P. Humphreys, *Psychology: The Science of Mind and Behaviour* Psychology Press, 1944, ISBN 9780340587362

Sudjana, Nana. 1991. *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran.* Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia

<https://teoribehaviourismeivanpavlov.blogspot.com>

<https://parents.koobits.com/top-five-benefits-of-gamification-of-learning>

<https://www.iosjournals.org>

<https://pgsd.binus.ac.id>

<https://hannailly.blogspot.com>

<https://www.learning-theories.com/discovery-learning-bruner.html>