

19

PENGGUNAAN *COMIC LIFE* DALAM PENGAJARAN LISAN

Razilah bte Yahya

Sekolah Menengah Anderson

ABSTRAK

Pelajar Bahasa Melayu sering menghadapi masalah dalam pertuturan. Mereka kekurangan idea dan kosa kata untuk menghuraikan topik yang diberikan. Kajian ini meneroka satu strategi bagi meningkatkan pencapaian pelajar dalam pertuturan. Dengan perkembangan teknologi, pelbagai alat dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian pelajar dalam pertuturan. Kajian ini memberikan fokus pada penggunaan *Comic Life* dalam pengajaran lisan. *Comic Life* menyediakan templat menarik bagi para pelajar mereka letak bahan bertulis dan gambar. Alat ini menjadi pendorong bagi para pelajar untuk mencari dan menyusun maklumat. Pelajar yang terlibat dalam kajian ini merupakan pelajar menengah dua dan menengah tiga aliran normal akademik. Praujian dan pascaujian dijalankan untuk menguji keberkesanan strategi ini. Hasil kajian menunjukkan 56% pelajar Men 3NA dan 90% pelajar 2NA menunjukkan peningkatan dalam kemahiran bertutur.

Pengenalan

Penggunaan komputer dalam bidang pendidikan dan perkembangan dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) menjadikan ilmu lebih mudah diakses, disebar dan disimpan manakala kecanggihan serta kemampuannya menyampaikan sesuatu maklumat secara cepat, tepat dan menarik dalam bentuk multimedia menjadikannya sebagai satu daya tarikan ke arah mewujudkan satu persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

Persekitaran yang menyeronokkan amat penting untuk mencapai pembelajaran yang maksimum. Suasana atau senario seronok ini menerbitkan persekitaran pembelajaran yang positif dan pelajar akan lebih bersikap terbuka semasa pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Maka, guru harus

memanfaatkan teknologi yang sedia ada di sekolah demi meningkatkan pengetahuan para pelajar dan membimbing mereka menjadi pelajar yang kreatif dan kritis serta lebih mandiri dalam mencari ilmu sejajar dengan objektif Masterplan 3, iaitu plan induk untuk ICT dalam pendidikan.

Tujuan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk menguji penggunaan *Comic Life* dalam pengajaran lisan di sekolah. Kajian ini ingin mengukur sejauh mana penggunaan *Comic Life* dalam pengajaran lisan dapat mempertingkatkan kemahiran bertutur pelajar.

Permasalahan

Para pelajar yang mengambil Bahasa Melayu dalam aliran Normal Akademik seringkali menghadapi masalah bertutur. Mereka kekurangan idea dan kosa kata untuk menghuraikan topik yang diberikan. Kebanyakan daripada mereka juga kurang proaktif dalam mencari maklumat tentang hal-hal yang kurang mereka ketahui. Hal ini menjejaskan prestasi mereka semasa ujian lisan dijalankan.

Definisi Istilah

Comic Life

Comic Life merupakan satu perisian komputer untuk penerbitan komik. Perisian ini membolehkan pengguna mencipta komik atau menyusun gambar menjadi buku skrap. Perisian ini juga boleh digandingkan dengan *built in iSight* dan *iPhoto*.

iMovie

iMovie merupakan satu perisian penerbitan video. Pengguna boleh merakam sendiri perbualan mereka serta memuatkan gambar dalam perisian ini dan kemudian mengeditnya kembali sehingga menjadi sebuah video yang menarik.

Kajian Lepas

Penguasaan bahasa seseorang pelajar lazimnya dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan di rumah. Dapatan daripada tinjauan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu (Tinjauan MOE 2005) menunjukkan kian meningkatnya

bilangan keluarga yang menggunakan dwibahasa di rumah dalam kalangan pelajar bahasa Melayu. Sekitar 46-57% ibu bapa bercakap dengan anak daripada semua usia, menggunakan kedua-dua bahasa Melayu dan bahasa Inggeris di rumah. Walaupun sekitar 87% pelajar masih bertutur dalam bahasa Melayu dengan saudara-mara yang lebih tua, namun mereka kurang bertutur dalam bahasa Melayu sewaktu berinteraksi dengan rakan sedarjah. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa kemahiran lisan pelajar perlu diberi perhatian, lebih lagi dapatan daripada tinjauan MOE ini turut menunjukkan bahawa pelajar sukar meluahkan pandangan dalam bahasa Melayu secara berkesan dan sering mencampuradukkannya dengan bahasa Inggeris.

Menurut Jonassen (1996), ICT berperanan sebagai alat kognitif yang menambah kuasa kognitif manusia dalam berfikir, penyelesaian masalah dan pembelajaran. ICT merupakan pasangan intelektual yang menyokong pembinaan ilmu secara individu mahupun kolaboratif. ICT menyediakan kekangan struktural atau perancah kognitif dan melegakan pelajar daripada tugas peringkat rendah. Oleh itu, adalah sesuai bagi guru untuk menggunakan ICT sebagai alat bantu mengajar. Yang penting, guru harus menggunakan alat atau teknologi yang sesuai dengan proses pembelajaran yang diinginkan.

Kaedah Kajian

Sampel Kajian

Dua kumpulan pelajar terlibat dalam kajian ini. Kumpulan pelajar menengah dua normal akademik terdiri daripada lapan orang pelajar lelaki dan empat orang pelajar perempuan. Kesemuanya berusia 14 tahun. Kumpulan pelajar menengah tiga normal akademik terdiri daripada sembilan orang pelajar perempuan dan sembilan orang pelajar lelaki. Kesemuanya berusia 15 tahun.

Instrumen Kajian

Satu praujian dan satu pascaujian dijalankan untuk mendapatkan data bagi kajian ini.

iMovie

Ujian-ujian yang dijalankan merupakan rakaman lisan para pelajar. Pelajar dikehendaki menggunakan *iMovie* untuk merakam pertuturan mereka

secara sendiri. Hasil rakaman pertama dan kedua dinilai oleh guru dengan menggunakan rubrik yang disediakan. Markah kedua-dua rakaman ini kemudian dianalisis.

Rubrik lisan

Rubrik lisan ini merupakan adaptasi daripada skema pemarkahan lisan yang digunakan dalam peperiksaan Bahasa Melayu GCE Peringkat O (lihat lampiran A). Rubrik ini digunakan untuk menilai data, iaitu hasil rakaman lisan pelajar.

Prosedur Kajian

Penggunaan *Comic Life* dalam pembelajaran lisan dilaksanakan selama tujuh minggu, iaitu dari 25 Januari sehingga 10 Mac 2010. Satu rakaman awal dilakukan, iaitu sebelum penggunaan *Comic Life* dalam pengajaran dan pembelajaran lisan dan rakaman kedua dilakukan setelah tiga sesi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan *Comic Life*. Hasil rakaman pelajar dimarkahkan berdasarkan rubrik yang diadaptasi daripada skema pemarkahan peperiksaan Lisan Bahasa Melayu GCE peringkat O.

Pelajaran 1

Dalam pelajaran pertama, pelajar diberitahu objektif kajian yang akan dilakukan. Rasional kajian juga diterangkan kepada mereka supaya kerjasama sepenuhnya dapat diperolehi. Kemudian, pelajar ditunjukkan beberapa hasil kerja yang menggunakan *Comic Life*, serta *iMovie* supaya mereka memahami proses yang akan dilalui. Pada hari pertama ini juga, pelajar diajar cara-cara membuat rakaman dan menerbitkan video sendiri dengan menggunakan *iMovie*. Pelajar menggunakan masa dalam pelajaran pertama ini untuk berlatih menggunakan *iMovie*.

Pelajaran 2

Dalam pelajaran pertama pelajaran kedua, pelajar diarah membuat rakaman pertama. Topik perbualan yang diberikan kepada pelajar menengah dua ialah 'Tarian Tradisional' manakala topik yang diberikan kepada pelajar menengah tiga ialah 'Makanan Tradisional'. Hasil rakaman diserahkan kepada guru dalam *thumbdrive*. Dalam pelajaran kedua pula, pelajar diajar cara menggunakan perisian *Comic Life*. Pelajar juga didedahkan kepada beberapa

enjin pencarian seperti *google*, *msn*, dan *yahoo*. Pelajar juga diingatkan supaya menghormati hakcipta maklumat yang diperoleh. Mereka diingatkan supaya membubuh sumber maklumat mereka dalam setiap tugas yang diberikan.

Pelajaran 3 hingga 5

Dalam pelajaran ketiga, pelajar mula menghasilkan *Comic Life* pertama mereka. Topik yang diberikan adalah sama dengan topik perbualan pertama mereka. Dalam pelajaran keempat, topik yang diberikan untuk mencipta komik mereka iaitu 'Kebaikan dan Keburukan Kerja Kemasyarakatan (CIP)' bagi Menengah 2 dan 'Kebaikan dan Keburukan Internet' bagi pelajar Menengah 3. Dalam pelajaran ketiga bagi penggunaan *Comic Life*, topik yang diberikan kepada pelajar Menengah 2 ialah 'Sukan' dan topik bagi pelajar menengah tiga ialah 'Hobi'. Hasil kerja pelajar diserahkan kepada guru melalui e-mel atau *bluetooth*. Setelah setiap pelajaran selesai, guru juga membincangkan hasil kerja pelajar dan mendapatkan maklum balas mereka terhadap pengalaman yang diperoleh hasil penggunaan perisian tersebut.

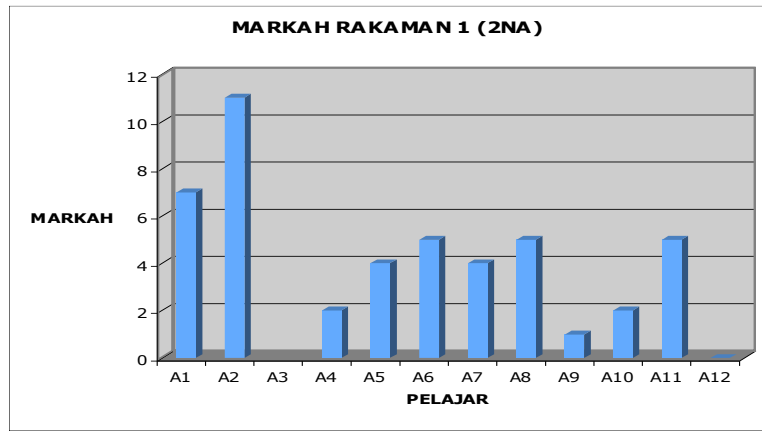
Pelajaran 6

Rakaman kedua dijalankan. Topik yang diberikan kepada pelajar menengah dua ialah 'Kesihatan' dan topik bagi pelajar menengah tiga ialah 'Aktiviti Berfaedah'.

Dapatan Kajian

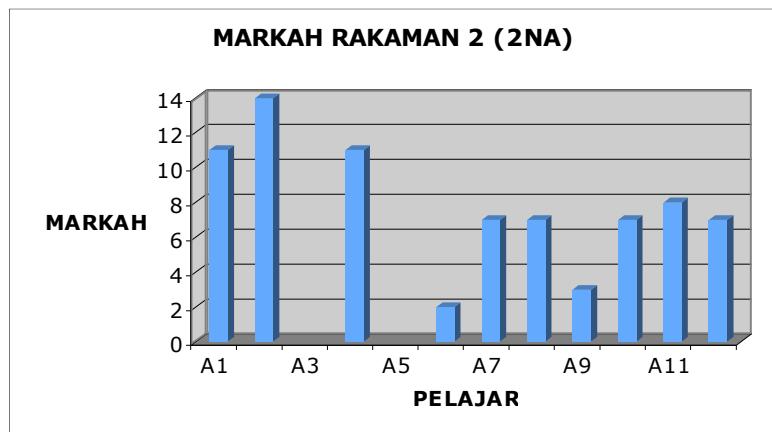
Menengah 2

Secara keseluruhan, 81.8% pelajar mendapat markah lemah dalam paraujian. Hanya dua orang pelajar sahaja mendapat markah baik. Sila rujuk Rajah 1.



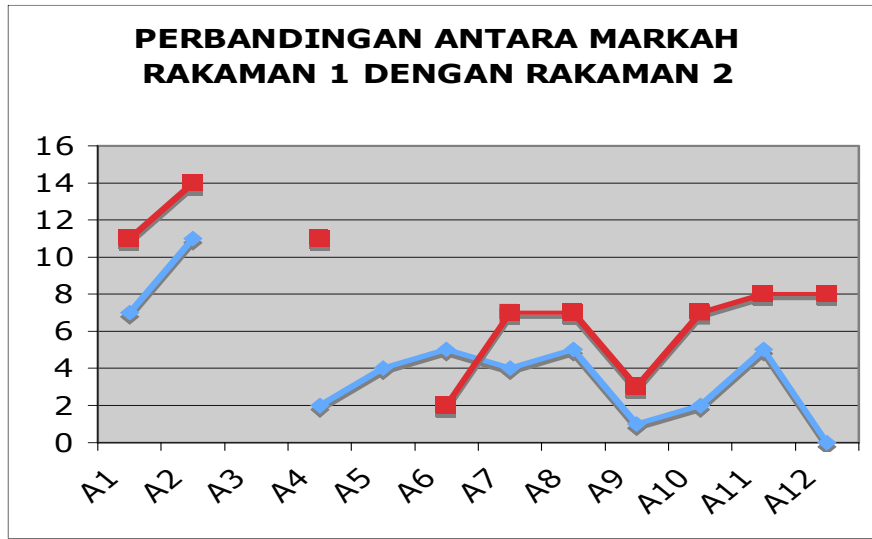
Rajah 1: Markah Rakaman 1 (2NA)

Berdasarkan pascaujian yang dijalankan, dapatan kajian menunjukkan peningkatan dalam pencapaian pelajar, seperti yang tertera dalam Rajah 2 di bawah. Dalam pascaujian ini hanya 2 orang pelajar sahaja yang memperoleh markah yang rendah. 50% pelajar mendapat markah sederhana manakala 20% pelajar mendapat markah baik dan 10% pelajar meraih markah cemerlang. Pelajar A3 dan A5 tidak hadir untuk mengambil pascaujian ini.

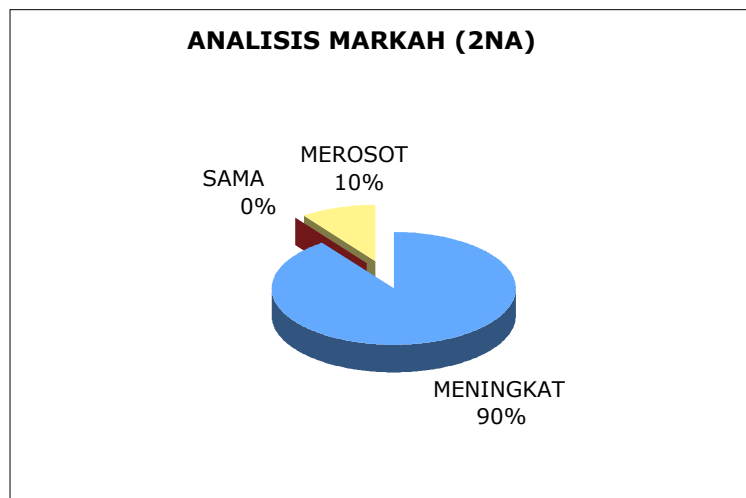


Rajah 2: Markah Rakaman 2 (2NA)

Rajah 3 berikut menggambarkan peningkatan markah yang diperoleh oleh sebahagian besar pelajar setelah pascaujian dijalankan.



Rajah 3: Perbandingan antara Markah Rakaman 1 dengan Rakaman 2

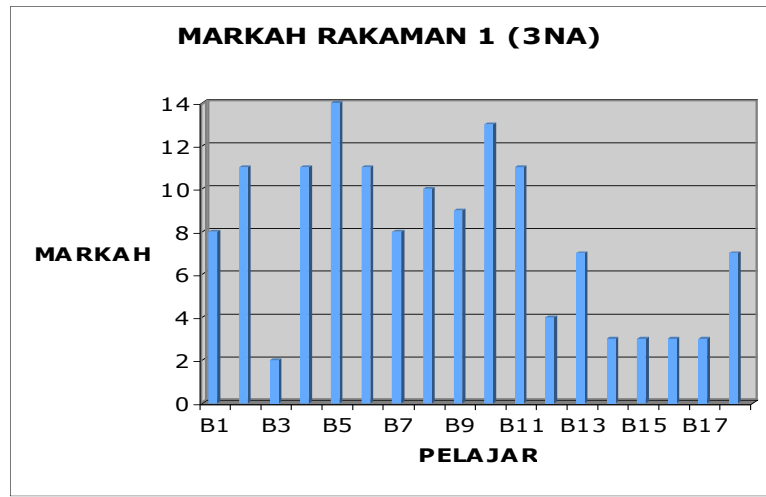


Rajah 4: Analisis Markah (2NA)

Rajah 4 menunjukkan bahawa 90% bilangan pelajar mendapat markah yang lebih baik berbanding dengan markah praujian mereka. Hanya 10%, iaitu seorang pelajar sahaja yang merosot pencapaiannya.

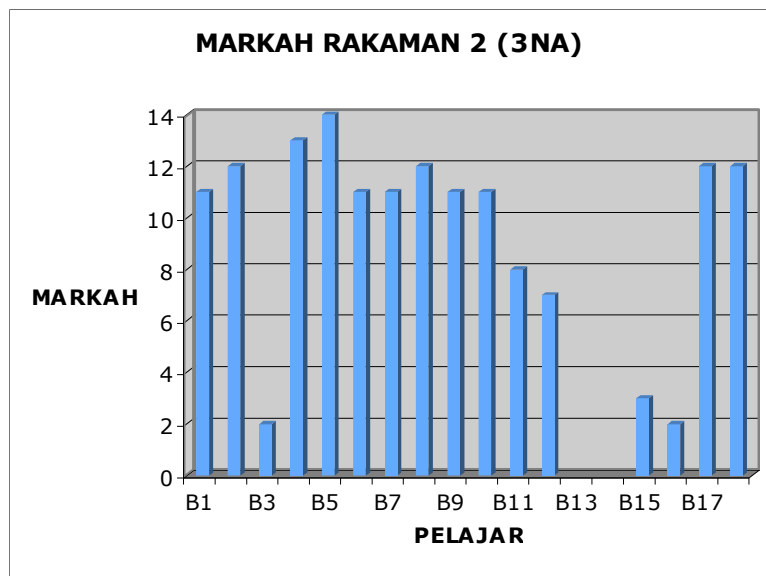
Menengah 3

Rajah 5 menunjukkan hasil praujian para pelajar menengah tiga. Enam orang pelajar atau 33.33 % pelajar mendapat markah yang rendah. Lima orang pelajar atau 27.78% mendapat markah sederhana manakala empat orang pelajar atau 22.22% mendapat markah baik dan hanya seorang pelajar atau 5.56% mendapat markah cemerlang.



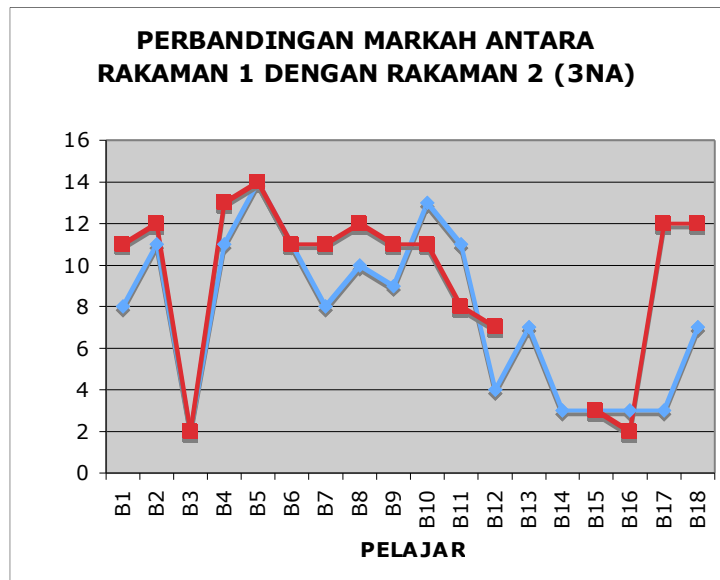
Rajah 5: Markah Rakaman 1 (3NA)

Bagi pascaujian, terdapat peningkatan bagi markah yang diperoleh para pelajar menengah tiga ini. Berdasarkan Rajah 6 di bawah ini, hanya tiga orang pelajar atau 16.67% yang mendapat markah rendah. Dua orang pelajar (11.11%) mendapat markah sederhana. Majoriti pelajar, iaitu 55.55% (10 orang pelajar) mendapat markah baik dan 5.55% atau seorang pelajar mendapat markah cemerlang.



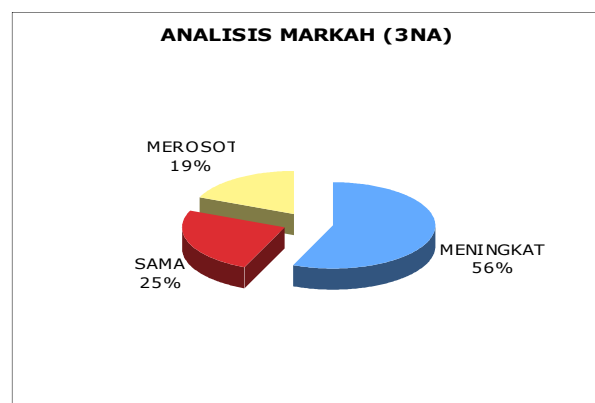
Rajah 6: Markah Rakaman 2 (3NA)

Rajah 7 pula menunjukkan perbandingan markah praujian dengan pascaujian. Berdasarkan dapatan kajian ini, terdapat peningkatan pencapaian pelajar selepas mengikuti pembelajaran yang menggunakan *Comic Life* sebagai satu kaedah pengajaran lisan.



Rajah 7: Perbandingan Markah antara Rakaman 1 dengan Rakaman 2 (3NA)

Seterusnya Rajah 8 menunjukkan dengan jelas kesan penggunaan *Comic Life* dalam pembelajaran lisan di sekolah. Majoriti pelajar, iaitu 56% menunjukkan peningkatan dalam pencapaian mereka. 25% mengekalkan markah dalam band yang sama dan mempunyai markah yang 19% merosot.



Rajah 8: Analisis Markah 3NA

Berdasarkan Rajah 4 dan Rajah 8, penggunaan *Comic Life* telah meningkatkan pencapaian pelajar dalam kemahiran bertutur atau lisan. Peningkatan markah bagi pelajar menengah dua (90%) lebih ketara berbanding dengan pencapaian pelajar menengah tiga (56%).

Kesimpulan

Dapatan kajian yang diperoleh jelas menunjukkan bahawa penggunaan *Comic Life* dalam pengajaran lisan dapat mempertingkatkan kemahiran bertutur pelajar. Berdasarkan pemantauan guru, pelajar sangat gembira ketika menggunakan *comic life* dalam pembelajaran lisan. Pencarian maklumat bagi topik lisan menjadi seronok kerana pelajar dapat menyusun maklumat ini dengan kreatif sekali. Rujuk Lampiran B dan C. Kesan bunyi yang lucu seperti bunyi buang angin ketika menggunakan perisian ini dan fon yang menarik serta warna indah menjadikan pelajaran lisan sungguh menyeronokkan. Mereka tidak jenuh mencari maklumat serta mendapatkan gambar yang sesuai dengan topik yang diberikan. Pelajar juga dapat menguasai perisian ini dengan pantas. Selain itu, rakaman yang dilakukan secara sendiri juga memberikan keyakinan tambahan kepada pelajar. Walaupun mulanya malu dan agak kekok melihat wajah sendiri ketika merakam dengan *iMovie*, pelajar cepat selesa menggunakan perisian ini.

Penggunaan *Comic Life* dan *iMovie* menggalakkan pelajar menjadi lebih sendiri dan kurang bergantung kepada guru untuk mendapatkan maklumat. Penggunaan *iMovie* juga memberikan peluang kepada pelajar untuk merakam berulang kali dan menilai sendiri hasil pertuturan mereka. Cara pembelajaran ini sudah tentu dapat menghasilkan pelajar yang mampu berdikari dan kolaboratif. Pelajar terdorong untuk bekerjasama dengan rakan sedarjah serta guru dalam pencarian ilmu.

Kajian lanjutan boleh dijalankan untuk mengenal pasti punca kemerosotan dalam pencapaian pelajar, terutama bagi pelajar menengah tiga.

Rujukan

- Jonassen D.H. 1996. *Computers in the classroom: mindtools for critical thinking*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kementerian Pendidikan Singapura. (2002). *Sukatan pelajaran bahasa Melayu (Menengah)*.
- Kementerian Pendidikan Singapura. (2009). *Arif Budiman*. Singapura: Pustaka Melayu Publisher.
- Laporan Jawatankuasa Semakan Kurikulum dan Pedagogi Bahasa Melayu*. November 2005.

Nazri, Muhammad Salaaebing, Shamsinah, Norzillah, & Mohd. Rodzes.
Penggunaan komputer dlam pengajaran bahasa.
<http://compapplicationinlangandlit.wikispaces.com>.

Opening Address by Dr Ng Eng Hen, Minister for Education and Second Minister for Defence, at the International Conference on Teaching and Learning with Technology (iCLT) at the Suntec Convention Hall, Tuesday, 5 August 2008.

Salaberry M. Rafael. 2001. The use of Technology for Second language learning and Teaching: A Restrospective. *The Modern Language Journal* 85.



Contoh hasil *Comic Life* pelajar

TARIAN GAMBELAN



Tarian Gambelan merupakan salah satu tarian Melayu klasik. Tarian klasik ini mula di rekodkan dipersembahkan di Istana di empayar Riau dan Lingga dalam kurun ke-17. Ia mula di persembahkan buat pertama kali di khalayak ramai di Pekan, Pahang dalam tahun 1811 dalam upacara persandingan Tengku Hussain, putera kepada Sultan Abdul Rahman yang memerintah Lingga, dengan Wan Esah yakni adik perempuan kepada Bendahara Ali dari Pahang. Ia mula di perkenalkan di Terengganu selepas Tengku Marlam iaitu seorang puteri di Pahang, mengahwini Tengku Sulaiman yakni putera kepada Tengku Zainal Abidin dari Terengganu. Menurut Tengku Marlam, pada asalnya repositori tarian ini terdiri daripada 77 jenis Gambelan. Tetapi pada hari ini hanya tinggal 33 jenis sahaja lagi kesan daripada ketiadaan tenaga pengajar jenis tarian itu lagi. Antara 33 jenis tarian yang masih tinggal itu adalah seperti Timang Burung, Ayak-ayak, Lambang Sari, Ketam Renjung, Gellung, Lantai Lima, Kending Gajah, Togok Rompin, Kunang-kunang Mabuk, Galuk Merajuk,

SUMBER:
PDR.PENERANGAN.GOV.

Contoh hasil *Comic Life* pelajar

WOBBI

MUHAMMAD SUFYAN
BINHISHAMUDDIN 3/7
(28)

Tidur

Tidur ialah keadaan rehat badan semula jadi yang dialami seluruh dunia fauna. Tidur diamalkan oleh semua mamalia dan burung, dan turut diperhati pada kebanyakan binatang. Bagi manusia, mamalia-mamalia lain, dan kebanyakan besar haiwan-haiwan lain yang pernah dikaji — seperti ikan, burung, semut, dan bari-bari — tidur secara kerap adalah penting untuk kemandirian. Namun, tujuan tidur tidak jelas sepenuhnya, sebaliknya masih menjadi titik tengah kaji selidik yang berterusan.

LELAMAN [HTTP://MS.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/TIDUR](http://ms.wikipedia.org/wiki/Tidur)

KOMPANG

Kompang ialah sejenis alat muzik tradisional yang paling popular bagi masyarakat melayu. Ia tergolong dalam kumpulan alat muzik gendang, kulit kompang biasanya diperbuat daripada kulit kambing. Alat muzik ini berasal dari dunia arab dan dipercayai dibawa masuk ke Tanah Melayu sama ada ketika zaman kesultanan melayu oleh pedagang India Muslim, atau melalui jawa pada abad ke-13 oleh pedagang arab.

LELAMAN <http://ms.wikipedia.org/wiki/Kompang>

MAIN LAYANG-LAYANG

Perkataan layang-layang pula digunakan di kebanyakan negeri-negeri seperti di pantai barat dan selatan Semenanjung Malaysia seperti selangor, melaka dan johor. Ini dapat dibuktikan menerusi catatan Tun Seri Lanang yang menyatakan bahawa Raja Ahmad bermain layang-layang bersama pemuda-pemuda serta kerabat DiRaja. Selain itu kemunculan nama wau juga dikaitkan bunyi yang terhasil daripada busur yang diikat pada wau. Apabila dinaikkan ke udara, daun ibus yang dipasang pada busur tersebut akan menghasilkan bunyi "wau" secara berirama.

LELAMAN [HTTP://MS.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LAYANG-LAYANG](http://ms.wikipedia.org/wiki/Layang-Layang)