

Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran Komponen Sastera Bahasa Melayu

Zamri Mahamod

d-zam@ukm.my

Fakulti Pendidikan

Universiti Kebangsaan Malaysia

Nur Aisyah Mohamad Noor

aishah@yahoo.com

Fakulti Pendidikan

Universiti Kebangsaan Malaysia

Abstrak

Tujuan utama kajian ini adalah untuk meninjau persepsi guru terhadap aplikasi multimedia dalam pengajaran Komponen Sastera Bahasa Melayu (Komsas). Kajian ini menggunakan perisian multimedia bagi novel *Istana Menanti* yang digunakan oleh pelajar Tingkatan 1. Perisian PPBK ini dibangunkan bagi memenuhi sukatan pelajaran baharu Bahasa Melayu bagi Tingkatan 1 khususnya bagi Komponen Sastera Bahasa Melayu yang digunakan mulai tahun 2010. Perisian ini dibangunkan berdasarkan strategi dan teori-teori pembelajaran supaya dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang berkesan dan interaktif. Seramai 60 orang guru Bahasa Melayu daripada empat buah sekolah menengah di daerah Muar Johor dijadikan sampel kajian. Dapatan kajian dipungut menggunakan soal selidik dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil daripada kajian tersebut menunjukkan perisian aplikasi multimedia membantu proses pengajaran guru di dalam bilik darjah menjadi lebih fleksibel dan efektif. Selain itu, alat bantu multimedia ini juga dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran guru dalam usaha menarik minat dan motivasi dalam pembelajaran berteraskan bahan sastera.

Katakunci: proses pengajaran, nilai murni, kemahiran berfikir, strategi pembelajaran, komponen sastera.

Teachers' Perception Towards The Usage of Multimedia Application In The Malay Language Literature Components

Abstract

The purpose of this study is to overview teachers' perception towards multimedia application in the Malay language education especially in the Malay language literature components (Komsas). This study uses the multimedia software developed for the Istana Meranti novel for Form 1 students which fulfill the requirement of the subject of Malay language syllabus in the Malay language literature components (Komsas) from 2010 onwards. This software was developed based on a strategy and learning theories in order to create an effective dan interactive learning environment. A total of 60 related teachers from four secondary schools in Muar, a district in Johor, were chosen as respondents for

this research. The findings of this research were collected using questionnaires and analyzed using descriptive statistics. Research finding shows the multimedia application can assist in the process of teaching in the classroom to be more flexible and effective. Furthermore, the multimedia software can be manipulated in order to diversify the teachers' teaching methods in order to attract the students and enhanced their motivation towards literature subject.

Keywords: learning process, good values, thinking skills, learning strategies, literature components.

Pengenalan

Di era teknologi maklumat dan komunikasi (TMK), pengintegrasian bahan berasaskan teknologi dalam pendidikan mampu membawa perubahan kepada pengajaran guru. Menurut kenyataan Rozinah Jamaludin (2005), kewujudan kepelbagaian teknologi sebagai alat bantu mengajar mampu membawa perubahan positif kepada kaedah pengajaran guru. Perubahan ini mampu mewujudkan sistem pendidikan yang bertaraf antarabangsa bagi bersaing di arena globalisasi yang sedang pesat membangun. Oleh itu, guru perlu bersedia menggunakan bahan TMK bagi merealisasikan impian untuk melahirkan generasi cerdik pandai yang bakal menerajui negara pada masa hadapan.

Kaedah pengajaran berasaskan komputer dan teknologi maklumat berupaya untuk menggantikan kaedah konvensional dengan pelbagai cara, terutamanya di dalam persekitaran bilik darjah yang menggunakan komputer (Nadzrah Abu Bakar, 2007). Guru perlu lebih bijak mengambil peluang dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini sejajar dengan tanggungjawab guru untuk melahirkan individu yang berilmu pengetahuan, berfikir kreatif dan inovatif, penyayang dan berakhlak mulia selaras dengan cabaran masa kini dan akan datang. Di samping itu, pelajar juga dapat mengintegrasikan kemahiran komputer secara tidak langsung dalam kehidupan mereka (Ashinida Aladdin, Afendi Hamat & Mohd Shabri, 2004).

Bagi mengenal pasti masalah yang dialami guru dalam mengaplikasikan multimedia dalam pengajaran mereka, pengkaji telah melakukan protokol temu bual. Antara masalah yang dihadapi guru dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran di dalam kelas adalah bebanan kurikulum. Sukatan pelajaran yang terlalu banyak menyebabkan guru tergesa-gesa untuk menghabiskan silibus dalam tempoh tiga tahun bagi Penilaian Menengah Rendah (PMR). Oleh itu guru terpaksa menggunakan kaedah tradisi bagi memastikan teks kajian dapat dihabiskan dalam tempoh tersebut. Guru terpaksa memilih teks tertentu dalam Komsas untuk diajar kepada para pelajar. Kekangan ini juga mematkan kreativiti guru untuk menggunakan kaedah pengajaran yang lebih kreatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran komponen sastera (Komsas) di dalam bilik darjah. Kenyataan ini disokong oleh Hassan Baseri (2007) yang menyifatkan adalah mustahil untuk pelajar perlu membaca tiga buah novel, 36 puisi, 12 buah prosa klasik, 18 buah prosa moden dan sembilan buah drama dalam tempoh yang ditetapkan. Selain itu, aktiviti sekolah yang padat menyebabkan jadual tugas guru padat (Lachs, 2006). Penjadualan aktiviti guru

yang tidak sistematik menyebabkan guru terburu-buru menghabiskan silibus. Hal ini menyebabkan, guru kurang masa untuk merancang pengajaran mereka dengan lebih kreatif dan inovatif.

Hasil analisis protokol temu bual yang dilakukan mendapati kekangan masa juga menjadi antara halangan bagi menetapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Komsas. Oleh itu, guru cenderung memberikan tumpuan kepada latihan menjawab soalan pemahaman untuk membantu meningkatkan pemahaman pelajar. Kenyataan ini disokong oleh Lachs (2006) bahawa aktiviti yang melibatkan pemahaman semata-mata tidak memberi pelajar peluang mengambil bahagian secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran, selain tidak mempelajari kecekapan lain yang sewajarnya dikuasai. Kecenderungan guru memilih kaedah ini menyebabkan pelajar terbatas untuk membina sendiri pengetahuan baharu berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Hal ini kerana, pembelajaran lebih berpusatkan guru hanya menggunakan kaedah lisan pengajaran untuk menyampaikan maklumat pelajaran. Kajian Ros Azura Jantan (2007) menyatakan bilangan pelajar yang melebihi 30 orang dalam sesebuah kelas menyukarkan guru untuk memberi peluang kepada setiap pelajar terlibat secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, bagi membantu menghabiskan silibus pelajaran guru cenderung menggunakan strategi berpusatkan guru bagi mengawal hasil pembelajaran pelajar yang ramai di dalam bilik darjah.

Selain itu, pengetahuan dan kemahiran guru untuk membangunkan perisian multimedia merupakan perkara asas untuk mengaplikasikan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Bagi membangunkan sesebuah perisian multimedia, seseorang guru perlu tahu menggunakan perisian multimedia untuk mereka bentuk model pengajaran tersebut. Menurut Rozinah Jamaludin (2005), untuk membangunkan sesebuah perisian multimedia dalam pendidikan, pengetahuan dan kemahiran merupakan perkara asas yang perlu dimiliki supaya perisian yang dibina memenuhi kriteria yang diperlukan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, kebanyakan guru terutama guru yang berpengalaman kurang mahir dalam menggunakan teknologi maklumat sekali gus menyukarkan mereka untuk membangunkan sesebuah perisian multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kajian yang dilakukan oleh Suwarnee Mohd Solah (2006) yang mendapati sesetengah guru Bahasa Melayu tidak berkemahiran menggunakan teknologi maklumat sebagai alat bantu mengajar. Kelemahan ini merupakan isu yang mengekang pengaplikasian multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran komponen kesusasteraan Melayu dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Kesimpulannya, sokongan pihak pentadbiran sekolah juga merupakan isu yang menghalang pengaplikasian multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Mohammed Sani Ibrahim & Norzaini Azman, 2006). Guru sedar akan kepentingan pengaplikasian multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Namun untuk membangunkan perisian multimedia mereka perlu mendapatkan khidmat pakar bagi memastikan perisian yang dibina mampu menggalakkan pembelajaran aktif. Kurangnya sokongan pihak sekolah untuk memberikan latihan kemahiran penggunaan teknologi kepada guru menghalang guru menimba pengetahuan untuk membangunkan perisian multimedia sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran

(Brinkerhoff, 2006). Pihak sekolah mengharapkan guru untuk mengambil inisiatif sendiri untuk mendalami teknologi multimedia selepas waktu sekolah. Aktiviti luar kelas yang padat menyukarkan guru untuk belajar teknologi tersebut. Selain itu, peruntukan masa untuk guru belajar menggunakan teknologi kurang dan guru tidak yakin menggunakan TMK di dalam bilik darjah.

Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah meninjau persepsi guru Bahasa Melayu terhadap perisian multimedia bagi tajuk novel *Istana Menanti* karya Abd. Latip (2010). Kajian ini penting bagi menilai kesesuaian dan kebolegunaan dalam pengajaran Komsas dalam Bahasa Melayu (Komsas). Bagi merealisasikan kajian ini, pengkaji telah memilih novel *Istana Menanti* yang diguna pakai oleh pelajar tingkatan 1 di negeri Johor mulai tahun 2010. Perisian ini dibangunkan berdasarkan gabungan dua model reka bentuk, iaitu Model Hannafin dan Peck (1988) serta Model ASSURE (1996).

Soalan Kajian

Berdasarkan tujuan kajian, kajian ini akan menjawab lima soalan berikut:

1. Adakah perisian multimedia novel *Istana Menanti* menggalakkan proses pengajaran guru?
2. Adakah perisian multimedia novel *Istana Menanti* menerapkan nilai-nilai murni?
3. Adakah perisian multimedia novel *Istana Menanti* menggalakkan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis?
4. Adakah perisian multimedia novel *Istana Menanti* menyediakan strategi pembelajaran aktif, sendiri dan anjal?
5. Adakah perisian multimedia novel *Istana Menanti* menerapkan Teori Pembelajaran Tingkah Laku, Kognitif dan Konstruktivisme?

Metodologi

Bahagian ini akan membincangkan kaedah yang digunakan dalam proses mereka bentuk perisian yang digunakan untuk membangunkan perisian multimedia bagi pengajaran dan pembelajaran novel *Istana Menanti* Komsas tingkatan 1. Kaedah tinjauan ini menggunakan sampel 60 orang guru Bahasa Melayu daripada empat buah sekolah menengah di daerah Muar, Johor bagi menilai kesesuaian perisian PPBK yang dibangunkan ini. Semua guru Bahasa Melayu ini mengajar pelajar-pelajar tingkatan 1 yang mempelajari novel *Istana Menanti* ini. Metodologi pembangunan perisian multimedia ini menggunakan model reka bentuk berarah Hannafin dan Peck (1998) yang diintegrasikan bersama model reka bentuk berarah ASSURE (1996).

Fasa analisis keperluan

Fasa analisis keperluan melibatkan dua fasa daripada model ASSURE, iaitu fasa menganalisis pelajar dan fasa menyatakan objektif. Tujuan utama fasa ini dilaksanakan adalah untuk mendapatkan maklumat berkenaan ciri pelajar mengikut aspek yang dinyatakan. Maklumat daripada fasa ini digunakan bagi mereka bentuk draf pertama modul perisian supaya menepati dan sesuai dengan kehendak dan keperluan kumpulan sasaran.

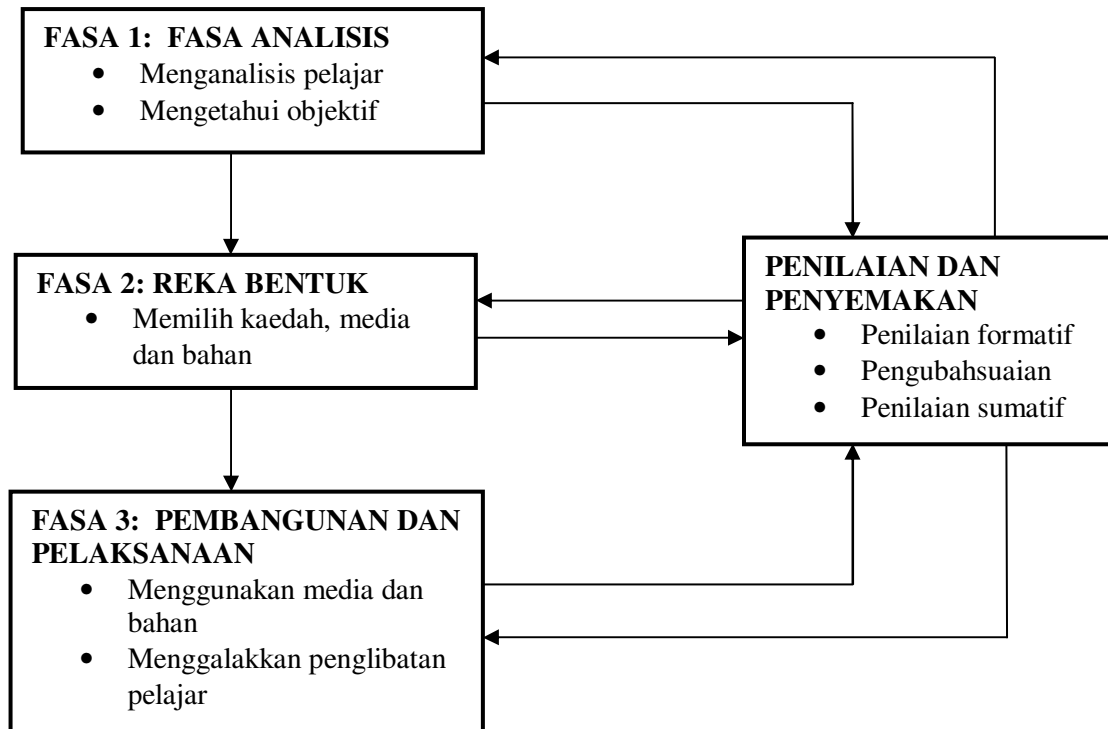
Fasa reka bentuk perisian

Fasa reka bentuk terdiri daripada fasa memilih kaedah, media dan bahan. Perkara yang dibincangkan dalam bahagian ini ialah kelebihan modul sebagai kaedah yang dipilih, kesesuaian modul, reka bentuk pedagogi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang dipilih, reka bentuk kandungan modul, reka bentuk antara muka modul dan format modul bercetak. Kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan ialah kaedah penceritaan, tutorial dan latih tubi. Kaedah penceritaan merupakan kaedah yang utama kerana pelajar berasa minat secara semula jadi untuk mendengar, membaca dan memahami cerita. Menggunakan kaedah bercerita akan dapat memotivasikan pelajar untuk belajar. Oleh kerana perisian ini untuk pelajar tingkatan 1, petikan teks yang perlu dimuat turun bersesuaian dengan tahap kecerdasan pelajar. Media yang dipilih dalam kajian adalah dalam modul bercetak kerana sesuai untuk teks novel kerana mempunyai kebaikan dan kelebihan yang tersendiri. Bahan-bahan ini digunakan bagi memudahkan aktiviti pembelajaran dilaksanakan berdasarkan domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Fasa pembangunan dan penilaian

Fasa pembangunan dan pelaksanaan merealisasikan pembinaan perisian novel *Istana Menanti* Komsas Tingkatan 1. Fasa ini menggabungkan fasa penggunaan media dan fasa menggalakkan penglibatan pelajar. Media pembelajaran seperti grafik, animasi dan suara latar yang telah dibina dalam fasa reka bentuk diintegrasikan bersama berpandukan lakaran dalam papan cerita. Hasil integrasi tersebut, setiap modul dihubungkan dengan modul yang lain melalui penggunaan butang navigasi agar sesi pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi menggalakkan penglibatan pelajar.

Bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan berkesan, para pelajar perlu dilibatkan secara aktif. Aktiviti-aktiviti dalam perisian multimedia ini seperti tutorial membuat latihan pengukuhan. Hal penting bagi memastikan aplikasi perisian yang dibangunkan benar-benar mampu menyediakan suasana pembelajaran yang sesuai, efektif serta menarik minat pelajar. Arah-an dan butang arahan perlu jelas dan nyata. Navigasi ini juga boleh dicapai dengan baik oleh pelajar dan mereka tidak perlu tercari-cari butang yang seterusnya. Penglibatan perisian jenis mesra pengguna amat penting supaya para pelajar tidak jemu menimba ilmu dan maklumat daripada perisian tersebut. Rajah 1 menerangkan tiga fasa proses pembinaan metodologi perisian yang digunakan dalam proses mereka bentuk perisian tersebut.



Rajah 1: Aliran metodologi pembangunan perisian multimedia pengajaran dan pembelajaran novel *Istana Menanti* Komsas Tingkatan 1

Sumber: Adaptasi daripada Model Hannafin dan Peck (1988) dan Model ASSURE (Heinich et al. 2005)

Instrumen kajian

Bagi menjayakan kajian ini, pengkaji terlebih dahulu telah memilih novel *Istana Menanti* sebagai landasan utama kepada kajian ini. Novel *Istana Menanti* ini dipilih kerana novel ini merupakan teks wajib Komsas Bahasa Melayu Tingkatan 1 di Negeri Johor. Bermula tahun 2010, semua teks Komsas akan ditukar selepas 10 tahun digunakan dalam silibus mata pelajaran Bahasa Melayu. Memandangkan novel *Istana Menanti* baru digunakan dalam silibus mata pelajaran tersebut, pengkaji mengambil inisiatif untuk membangunkan sebuah perisian PPBK. Bagi mengetahui keberkesanan PPBK ini dalam proses pembelajaran dan pengajaran, soal selidik diedarkan kepada 60 orang guru Bahasa Melayu yang mengajar novel *Istana Menanti* ini. Hal ini kerana novel *Istana Menanti* ini dijadikan teks wajib Komsas Bahasa Melayu Tingkatan 1 di negeri Johor bermula tahun 2010. Kajian ini dijalankan di tiga buah sekolah menengah kebangsaan di daerah Muar, Johor.

Penilaian formatif

Penilaian formatif merupakan proses yang dijalankan secara berterusan sepanjang proses pembangunan perisian. Pengguna dan pakar dalam bidang reka bentuk perisian merupakan pihak yang perlu dirujuk untuk membuat penilaian formatif. Hal ini kerana maklum balas yang diterima daripada kedua-dua pihak ini dapat membantu dalam memperbaiki perisian yang dibangunkan. Pembangunan perisian novel *Istana Menanti* Komsas Tingkatan 1 akan mendapatkan khidmat dan pandangan daripada pakar dalam mata pelajaran Bahasa Melayu yang terdiri daripada Ketua Bidang Bahasa dan guru-guru yang berpengalaman mengajar novel Komsas. Khidmat pakar ini penting semasa proses pembangunan perisian ini bagi membantu pengkaji menyemak ketepatan dan kesesuaian isi kandungan novel, ejaan dan istilah bahasa dan sastera yang digunakan dalam perisian novel *Istana Menanti*.

Satu set borang soal selidik akan digunakan oleh para guru yang menggunakan perisian ini untuk mendapatkan segala maklum balas berkaitan perisian tersebut. Soal selidik guru mengandungi empat bahagian, iaitu Bahagian A (maklumat berkaitan proses pengajaran guru), Bahagian B (maklumat berkaitan penerapan nilai murni), Bahagian C (maklumat berkaitan dengan KBKK), Bahagian D (maklumat berkaitan strategi pembelajaran) dan Bahagian E (maklumat berkaitan teori pembelajaran). Skala Likert empat pilihan digunakan iaitu, iaitu skala 1 = tidak setuju, skala 2 = kurang setuju, skala 3 = setuju dan skala 4 – sangat setuju. Data yang diperoleh ini dianalisis secara statistik deskriptif dengan mencari kekerapan, peratusan dan min.

Dapatan Kajian

Persoalan kajian 1: Adakah perisian multimedia novel Istana Menanti menggalakkan proses pengajaran guru?

Pengkaji membangunkan perisian PPBK (multimedia) untuk menggalakkan proses pengajaran Komsas menjadi lebih mudah dan efektif. Perisian ini dibina bagi memudahkan proses pengajaran guru dalam meningkatkan pemahaman pelajar. Perisian ini boleh berperanan sebagai tutor peribadi kepada pelajar dengan guru bertindak sebagai fasilitator. Jadual 1 menunjukkan 27.5% guru sangat bersetuju manakala sejumlah besar responden, iaitu 61.7 % bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan bagi kategori proses pengajaran. Hanya 10.8 % responden sahaja yang kurang bersetuju dan 0% responden yang tidak bersetuju.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* membantu memudahkan kaedah pengajaran guru daripada strategi berpusatkan guru kepada strategi berpusatkan pelajar. Hal ini membolehkan pelajar mendapatkan segala maklumat pembelajaran novel tanpa terikat dengan sesi pengajaran yang panjang di dalam bilik darjah. Selain itu, strategi berpusatkan pelajar juga dapat menerapkan teori konstruktivisme kerana pelajar diberi peluang untuk membina pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sedia ada. Oleh itu, PPBK ini telah menyumbang kepada

perkembangan daya pemikiran kreatif dan kritis dalam kalangan pelajar dalam memartabatkan imej pendidikan Bahasa Melayu khususnya Komsas.

Jadual 1: Proses pengajaran guru

Bil	Pernyataan	Peratusan dan Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
1.	Perisian tersebut membantu pelajar mengenal pasti ciri novel	20% (12)	70% (42)	10% (6)	0% (0)	3.90
2.	Perisian tersebut membantu pelajar menyatakan semula sinopsis dalam novel	30% (18)	65% (39)	5% (3)	0% (0)	3.75
3.	Perisian tersebut dapat membantu pelajar menyatakan dan menilai tema dan persoalan dalam novel	5% (3)	85% (51)	10% (6)	0% (0)	4.05
4.	Perisian tersebut dapat membantu pelajar menyatakan dan membandingkan perwatakan watak dalam novel	70% (42)	20% (12)	10% (6)	0% (0)	3.40
5.	Perisian tersebut membantu pelajar menyatakan dan membezakan latar masa, tempat dan masyarakat dalam novel	35% (21)	50% (30)	15% (9)	0% (0)	3.80
6.	Perisian tersebut dapat membantu pelajar menyatakan dan menilai pengajaran dalam novel	5% (3)	80% (48)	15% (9)	0% (0)	4.10
Purata		27.5%	61.7%	10.8%	0%	3.83

Persoalan kajian 2: Adakah perisian multimedia novel Istana Menanti menerapkan nilai-nilai murni?

PPBK novel *Istana Menanti* ini dibina untuk memupuk nilai murni dalam kalangan pelajar. Nilai murni merupakan antara elemen penting dalam sesebuah genre sastera. Oleh itu, penerapan nilai murni dalam perisian ini penting bagi membentuk sahsiah dan keperibadian mereka. Melalui nilai murni yang terdapat dalam novel ini secara tidak langsung dapat memberi kesedaran kepada pelajar untuk mengamalkannya dalam kehidupan. Jadual 2 menunjukkan pernyataan bahawa perisian dapat membantu pelajar memahami dengan jelas nilai murni yang terdapat dalam novel yang dipelajari. Hasil dapatan kajian bagi pernyataan berkaitan penerapan nilai murni menunjukkan sebanyak 72.7% responden memilih pernyataan setuju, manakala 24% memilih sangat setuju. Hanya 3.3% responden yang memberi kurang bersetuju bahawa perisian ini mengandungi nilai murni.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibina telah menerapkan elemen nilai murni. Dapatan ini menunjukkan bawa responden kajian bersetuju dengan menerapkan nilai murni dalam perisian ini mampu memupuk keperibadian pelajar agar membudayakan nilai murni dalam kehidupan harian mereka. Selain itu, nilai-nilai murni yang diterapkan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran ini seperti peniruan, pengalaman dan kaedah pembelajaran akan diperteguhkan dan diulangi pada masa hadapan. Secara langsung, ini dapat

menggalakkan pembentukan insan yang seimbang dan memupuk nilai positif seseorang insan.

Jadual 2: Aspek penerapan nilai murni

Bil	Pernyataan	Peratusan dan Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
7.	Perisian dapat membantu pelajar memahami dengan jelas nilai murni yang terdapat dalam novel yang dipelajari	15% (9)	85% (51)	0% (0)	0% (0)	3.85
8.	Perisian tersebut dapat membantu pelajar mempraktikkan pengajaran daripada novel dalam kehidupan sebenar	10% (6)	70% (42)	10% (6)	0% (0)	4.10
9.	Perisian tersebut mengandungi nilai seperti berani, yakin, hormat menghormati, bekerjasama dan patriotisme dalam novel yang dipelajari	45% (27)	55% (33)	0% (0)	0% (0)	3.55
10.	Perisian tersebut membantu pelajar menghayati peristiwa sejarah yang berlaku	30% (18)	70% (42)	0% (0)	0% (0)	3.70
11.	Perisian tersebut membantu pelajar menghayati peristiwa sejarah melalui novel dan grafik yang digunakan	30% (18)	65% (39)	5% (3)	0% (0)	3.75
12.	Perisian tersebut membantu pelajar menghayati emosi yang dipaparkan dalam novel	15% (9)	80% (48)	5% (3)	0% (0)	3.90
Purata		24.0%	72.7%	3.3%	0%	3.81

Persoalan kajian 3: Adakah perisian PPBK (multimedia) novel Istana Menanti menggalakkan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis?

PPBK novel *Istana Menanti* ini juga menerapkan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis (KBKK). KBKK penting bagi merangsang pelajar untuk mengasah kemahiran menganalisis dalam proses pembelajaran mereka. KBKK ini juga mengajak pelajar untuk mengembangkan daya pemikiran supaya lebih kreatif dalam menguasai pembelajaran terhadap novel tersebut. Jadual 3 menunjukkan 60% guru memilih kenyataan setuju bahawa perisian yang dibangunkan memenuhi keperluan KBKK Seramai 31.7 % responden memilih sangat setuju manakala 8.3% lagi memilih skala kurang setuju terhadap persoalan yang dikemukakan.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* PPBK telah menerapkan KBKK dalam proses pengajaran guru. Hal ini menunjukkan responden bersetuju bahawa KBKK penting untuk merangsang pelajar untuk mengasah kemahiran menganalisis ketika proses pengajaran guru. Selain itu, dengan menerapkan KBKK dalam perisian telah mewujudkan budaya menganalisis dan mensintesis pelajar dalam hasil pembelajaran novel ini. Secara tidak langsung, pelajar dapat mengembangkan daya pemikiran yang lebih kreatif dan menguasai pembelajaran mereka.

Jadual 3: Aspek penerapan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis

Bil	Pernyataan	Peratusan dan Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
13.	Pengayaan dalam perisian tersebut menggalakkan pelajar memberikan pendapat	30% (18)	45% (27)	25% (15)	0% (0)	3.95
14.	Ujian dalam perisian ini membantu membina pengetahuan yang lebih mendalam	35% (21)	65% (39)	0% (0)	0% (0)	3.65
15.	Ujian dalam perisian dapat merangsang pemikiran pelajar untuk berfikir secara kreatif dan kritis	30% (18)	70% (42)	0% (0)	0% (0)	3.70
Purata		31.7%	60%	8.3%	0%	3.77

Persoalan kajian 4: Adakah perisian multimedia novel Istana Menanti menyediakan strategi pembelajaran aktif, sendiri dan anjal?

Perisian PPBK multimedia ini juga dibangunkan dengan menerapkan strategi pembelajaran. Dalam perisian ini, terdapat beberapa strategi pembelajaran iaitu strategi pembelajaran aktif, strategi pembelajaran sendiri dan strategi pembelajaran anjal. Strategi pembelajaran dititik beratkan dalam perisian agar pelajar mudah berinteraksi dengan perisian tanpa bergantung kepada guru. Jadual 4 menunjukkan sebanyak 52.8% responden menyatakan setuju manakala 37.5% memilih sangat setuju. Walau bagaimanapun, sejumlah kecil responden menyatakan kurang bersetuju dengan item yang disenaraikan ini, iaitu 10% responden berbanding 0% responden yang menyatakan tidak setuju.

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam perisian dapat membantu pelajar menguasai pembelajaran secara dua hala tanpa bergantung sepenuhnya kepada guru. Ini menunjukkan, dengan bantuan media, pelajar mampu belajar secara aktif, sendiri dan anjal. Melalui strategi pembelajaran aktif, proses pengajaran menggalakkan penglibatan aktif pelajar secara melalui hubungan dua hala dengan perisian. Hal ini kerana pelajar terlibat secara aktif melalui aktiviti membaca, menyelesaikan masalah dan penaakulan.

Strategi pembelajaran sendiri yang diterapkan membolehkan pelajar belajar secara bersendirian dan melakukan ulang kaji pelajaran mereka tanpa kehadiran guru. Menurut Ab. Halim Tamuri dan Nik Mohd Rahimi NikYusoff (2010), penggunaan alat bantu mengajar yang sesuai dengan tahap kognitif pelajar dapat memudahkan pembelajaran sendiri berdasarkan keperluan pembelajaran mereka. Selain itu, strategi pembelajaran anjal yang diterapkan membolehkan pelajar meluangkan masa untuk meneroka isi pengajaran mengikut kesesuaian waktu untuk menambah pengetahuan yang mereka kehendaki melalui perisian ini. Perisian ini membolehkan pelajar menggunakannya di rumah atau di sekolah pada bila-bila masa. Pengguna juga boleh mempelajari sebarang tajuk secara berasingan mengikut kehendak mereka tanpa menunggu sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

Jadual 4: Strategi pembelajaran

Bil	Pernyataan	Peratusan dan Keekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
16.	Pelajar bertindak aktif sepanjang pembelajaran berlaku	20% (12)	55% (33)	25% (15)	0% (0)	4.05
17.	Perisian ini menggalakkan interaksi dua hala antara pelajar dengan perisian	40% (24)	55% (33)	5% (3)	0% (0)	3.65
18.	Terdapat aktiviti yang perlu dilakukan oleh pelajar untuk membantu proses pembelajaran	30% (18)	60% (36)	10% (6)	0% (0)	3.80
19.	Pelajar diberi pilihan untuk mengawal perisian sepenuhnya	10% (6)	65% (39)	25% (15)	0% (0)	4.15
20.	Pelajar mudah mendapat maklumat yang diperlukan daripada perisian	30% (18)	70% (42)	0% (0)	0% (0)	3.70
21.	Perisian ini menggalakkan pelajar mengulang kaji pelajaran secara sendiri	40% (24)	60% (36)	0% (0)	0% (0)	3.60
22.	Perisian membolehkan pelajar mengawal sendiri pembelajaran	20% (12)	60% (36)	20% (12)	0% (0)	4.00
23.	Pelajar boleh belajar dan mendapatkan maklumat tanpa mengharapkan bantuan guru sepenuhnya	35% (21)	40% (24)	25% (15)	0% (0)	3.90
24.	Perisian ini boleh menjadi tutor kepada pelajar semasa belajar	30% (18)	50% (30)	20% (12)	0% (0)	3.90
25.	Pelajar boleh belajar dengan menggunakan perisian ini di sekolah dan di rumah	70% (42)	30% (18)	0% (0)	0% (0)	3.30
26.	Perisian ini sesuai digunakan pada bila-bila masa	70% (42)	30% (18)	0% (0)	0% (0)	3.30
27.	Perisian ini sesuai digunakan mengikut tahap kebolehan pelajar	35% (21)	60% (36)	5% (3)	0% (0)	3.70
28.	Pelajar bebas keluar daripada perisian ini pada bila-bila masa	60% (36)	35% (21)	5% (3)	0% (0)	3.45
29.	Tajuk yang terdapat dalam perisian ini boleh dipelajari secara berasingan	30% (18)	70% (42)	0% (0)	0% (0)	3.70
Purata		37.2%	52.8%	10%	0%	3.45

Persoalan kajian 5: Adakah perisian multimedia novel Istana Menanti menerapkan teori pembelajaran tingkah laku, kognitif dan konstruktivisme?

Perisian PPBK juga dibangunkan dengan menerapkan teori pembelajaran. Terdapat tiga teori pembelajaran yang digunakan iaitu Teori Pembelajaran Tingkah Laku, Teori Kognitif dan Teori Konstruktivisme. Pengkaji menerapkan teori pembelajaran kerana pelajar dapat berinteraksi dengan perisian secara mudah tanpa bergantung kepada guru. Dapatan kajian menunjukkan bahawa sebahagian besar guru memilih pernyataan setuju, iaitu 57.9% menyatakan setuju manakala 25.7% memilih sangat setuju. Walau bagaimanapun, sejumlah kecil responden menyatakan kurang bersetuju dengan item yang disenaraikan ini, iaitu 16.4% responden berbanding 0% responden yang menyatakan tidak setuju.

Jadual 5: Teori pembelajaran

Bil	Pernyataan	Peratusan & Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
30.	Perisian menggunakan kata-kata peneguhan positif untuk memotivasikan pelajar terus menggunakan perisian	10% (6)	55% (33)	35% (21)	0% (0)	4.25
31.	Perisian ini mempunyai maklum balas segera	10% (6)	65% (39)	25% (15)	0% (0)	4.15
32.	Perisian ini mempunyai skrin paparan konsisten	30% (18)	70% (32)	0% (0)	0% (0)	3.70
33.	Perisian ini menyediakan latihan yang membolehkan pelajar membuat ulangan	30% (18)	70% (32)	0% (0)	0% (0)	3.70
34.	Pujian dalam bentuk peneguhan diberikan terhadap jawapan yang betul	65% (39)	35% (21)	0% (0)	0% (0)	4.35
35.	Dorongan diberikan kepada jawapan yang salah	5% (3)	45% (27)	50% (30)	0% (0)	4.45
36.	Perisian ini membolehkan pelajar membuat membuat ulang kaji berkali-kali jika tidak faham sesuatu sub topik	30% (18)	65% (39)	5% (3)	0% (0)	3.75
37.	Persembahan maklumat dalam perisian ini tersusun	55% (33)	45% (27)	0% (0)	0% (0)	3.45
38.	Soalan latihan dalam perisian mampu meningkatkan pemahaman pelajar terhadap pelajaran	30% (18)	70% (32)	0% (0)	0% (0)	3.70
39.	Terdapat kaitan antara animasi, audio, video, grafik dan teks dengan maklumat yang dipersembahkan	30% (18)	30% (18)	40% (24)	0% (0)	4.10
40.	Maklumat yang dipersembahkan menjurus objektif dan kemahiran yang perlu dipelajari	60% (36)	40% (24)	0% (0)	0% (0)	3.40
41.	Perisian ini menggalakkan pelajar untuk menimba ilmu pengetahuan	35% (21)	65% (32)	0% (0)	0% (0)	3.65
42.	Maklumat dalam perisian ini mudah diterokai	40% (4)	55% (33)	5% (3)	0% (0)	3.65
43.	Perisian ini membantu meningkatkan pemahaman pelajar terhadap pelajaran	40% (24)	60% (36)	0% (0)	0% (0)	3.60
44.	Perisian ini membolehkan pelajar membina pengetahuan baru melalui pengetahuan yang telah sedia ada	10% (6)	90% (54)	0% (0)	0% (0)	3.90
Purata		25.7%	57.9%	16.4%	0%	3.85

Dapatan menunjukkan bahawa teori pembelajaran yang diterapkan dalam perisian dapat membantu pelajar menguasai pembelajaran secara efektif tanpa bergantung sepenuhnya kepada pengajaran guru. Segala maklumat pembelajaran yang boleh diperolehi daripada perisian PPBK ini dapat dilaksanakan berdasarkan Teori Tingkah Laku, Teori Kognitif dan Teori Konstruktivisme. Hasil dapatan kajian yang dijalankan ke atas guru telah menunjukkan bahawa responden bersetuju perisian PPBK *Istana Menanti* telah menerapkan teori pembelajaran. Ini menunjukkan pengkaji telah membantu pengajaran guru dengan mewujudkan pembelajaran yang mengikut landasan Teori Tingkah Laku

yang memberi kebebasan kepada pelajar untuk memilih tajuk yang mereka inginkan dan mengulang semula pembelajaran mereka.

Guru juga bersetuju dengan penggunaan teori kognitif dalam perisian tersebut. Ini menunjukkan pengkaji telah membantu pelajar membina pengetahuan mereka melalui pembelajaran yang disediakan dalam perisian dan memprosesnya untuk disimpan dalam ingatan jangka masa panjang. Secara tidak langsung, perisian ini telah menggalakkan pelajar mencari bahan pelajaran yang diinginkan dan menjawab ujian yang disediakan dalam suasana yang menyeronokkan. Seterusnya, responden juga bersetuju dengan penggunaan teori konstruktivisme dalam perisian tersebut. Penerapan teori dalam perisian tersebut juga telah membantu pelajar membina pengetahuan baru dengan mengaitkan pengetahuan sedia ada sepanjang mereka mengikuti pembelajaran daripada perisian tersebut. Secara tidak langsung, perisian ini telah menggalakkan pelajar berfikir secara kreatif dan kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran mereka dengan lebih mudah dan berkesan.

Perbincangan dan Kesimpulan

Dapatan kajian mengenai keberkesanan penggunaan perisian PPBK ini dalam pengajaran novel *Istana Menanti* ini menunjukkan implikasi positif terhadap guru. Analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahawa dengan menggunakan kaedah PPBK, guru dapat meringankan beban pengajaran mereka. Menurut Nor'Aini Ahmad (2008), pengkaedahan pembelajaran berbantu komputer membuka ruang kepada pelajar meneroka pembelajaran sendiri, manakala guru pula bertindak sebagai fasilitator yang mengawal pembelajaran pelajar. Hal ini membolehkan guru kurang terikat sepenuhnya dengan jadual pengajaran di dalam bilik darjah ketika mengajar sesuatu mata pelajaran. Perisian PPBK yang dibina telah bertindak sebagai tutor kepada pelajar kerana perisian tersebut lengkap dengan isi pengajaran yang diperlukan pelajar. Guru pula bertindak sebagai pemudah cara dalam proses pembelajaran murid kerana perisian tersebut telah dibina untuk pelajar meneroka isi pengajarannya sendiri.

Menurut Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003), perisian berasaskan multimedia mengurangkan pembelajaran berpusatkan guru kerana kaedah ini membuka ruang untuk pelajar meneroka isi pelajaran mereka secara terbuka. Pendapat Abdul Razak Habib dan Jamaluddin Badusah (1998) pula, guru-guru percaya bahawa komputer dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini telah menunjukkan bahawa guru menerima impak positif hasil penggunaan perisian ini kerana dapat membantu mereka beralih kepada kaedah pengajaran yang menarik dan efektif.

Penggunaan kaedah baru dalam pengajaran Bahasa Melayu khususnya Komsas seperti PPBK masih belum meluas kerana guru sudah terbiasa dengan menggunakan kaedah konvensional. Kaedah seperti ceramah dan kuliah digunakan kerana guru kurang terdedah dengan penggunaan alat bantu mengajar berasaskan elektronik. Menurut Zamri Mahamod dan Mohamed Amin Embi (2008), kaedah PPBK merupakan sebuah alternatif yang paling baik untuk dijadikan panduan dalam mengubah strategi pengajaran dan

pembelajaran. Justeru, pembangunan perisian PPBM ini dapat membantu meningkatkan mutu pengajaran guru dan meningkatkan minat dan kefahaman pelajar dalam pendidikan Bahasa Melayu khususnya Komsas.

Rujukan

- Ab. Halim Tamuri & Nik Mohd Rahimi NikYusoff (pnyt.). (2010). *Kaedah pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Abd. Latip Talib. (2010). *Istana menanti (edisi pelajar)*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distrubutors Sdn. Bhd.
- Abdul Razak Habib & Jamaluddin Badusah. (1998). Penggunaan komputer untuk pengajaran dan pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan*, 23, 1-14.
- Ashinida Aladdin, Afendi Hamat & Mohd Shabri Yusof. (2004). Penggunaan PBBK (Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer) dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing: satu tinjauan awal. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 4(1), 1-16.
- Brinkerhoff, J. (2006). Effects of a long-duration, professional development academy on technology skills, computer self-efficacy, and technology integration belief and practices. *Journal of Research on Technology in Education*, 39(1), 22-43.
- Hannafin, M. J. & Peck, K. L. (1988). *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Longman.
- Hassan Baseri. (2007). Mata pelajaran Kesusasteraan Melayu tidak relevan lagi. *Dewan Sastera, Jun*, 33-35.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D. & Smalindino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th Ed.). Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. Bentong: PTS Publication & Distributors.
- Lachs, V. (2006). *Making multimedia in the classroom*. Muhammad Asyraf Mustaffa (Terj.). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Mohammed Sani Ibrahim & Norzaini Azman. (2006). *Profesion perguruan*. Bangi: Penerbitan Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.

- Nadzrah Abu Bakar. (2007). English Language activities in computer-based learning environment: A case study in ESL Malaysian classroom. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 7(1), 33-49.
- Nor'Aini Ahmad. (2008). Tahap kemahiran ICT dalam kalangan guru bahasa Melayu sekolah menengah. *Kertas projek Sarjana Pendidikan*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Ros Azura Jantan. (2007). Pembangunan dan penilaian perisian PPBK bagi tajuk cerpen *Dugong* dalam komponen sastera bahasa Melayu. *Tesis Sarjana Pendidikan*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd
- Suwarnee Mohd Solah. (2006). Persepsi terhadap kesediaan dan tahap penggunaan TMK dalam kalangan guru Bahasa Melayu di sekolah menengah bandar dan luar bandar. *Kertas Projek Sarjana Pendidikan*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Zamri Mahamod & Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan praktis*. Shah Alam: Karisma Publication.

Penulis

Zamri Mahamod (Ph.D) ialah Profesor Madya di Fakulti Pendidikan, UKM. Bidang kepakaran beliau ialah Kaedah Pendidikan Bahasa Melayu dan Strategi Pembelajaran Bahasa. Kini bertugas sebagai Ketua Jabatan Perkaedahan dan Amalan Pendidikan, Fakulti Pendidikan UKM.

Cik Nur Aisyah Mohamad Noor ialah pelajar Sarjana Pendidikan di Fakulti Pendidikan, UKM. Kini bertugas sebagai GRA di ATMA.