

**PEMEROLEHAN LEKSIKAL BAHASA JEPUN MELALUI
PENCERITAAN DIGITAL**

NORHANA BINTI MD. SALLEH

**DISERTASI INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI KEPERLUAN
BAGI SARJANA PENGAJIAN BAHASA MODEN**

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

ABSTRAK

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

Kajian ini merupakan kajian kes yang mengkaji proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital (*Digital Storytelling*). Penceritaan Digital merupakan kaedah mencipta dan menyampaikan cerita dengan menggunakan peralatan teknologi. Matlamat kajian ialah untuk mengenalpasti kategori golongan kata (leksikal) yang terhasil dan menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital. Seramai 9 orang pelajar dari sebuah universiti tempatan di Malaysia yang mempelajari bahasa Jepun sebagai subjek elektif dipilih menjadi sampel kajian. Kajian ini berdasarkan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dan pendekatan 'Social Constructivist' serta mengambil kira konsep kata (leksikal) bahasa Jepun oleh Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000) dan juga proses pembikinan Penceritaan Digital Teehan (2006). Data dikumpul melalui pemerhatian, rakaman audio dan data teks hasil kerja pelajar (Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif, Penyuntingan). Hasil dapatan iaitu lapan kategori golongan kata dalam kelompok kata bebas *jiritsugo*, hanya terdapat tujuh kategori golongan kata (leksikal) yang telah digunakan oleh subjek. Kategori golongan kata (leksikal) yang paling banyak digunakan ialah kata nama, kata seruan merupakan kategori golongan kata (leksikal) tidak terhasil langsung. Selain itu, penemuan baru dalam sistem pembelajaran dan pengajaran melalui Penceritaan Digital membolehkan pendekatan TPCK dapat dijalankan bagi mengatasi masalah penguasaan bahasa Jepun terutamanya leksikal.

Kata Kunci: *Penceritaan Digital, Pemerolehan leksikal bahasa Jepun, Social Constructivist, Kata nama, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK).*



ABSTRACT

This is a case study that examines the Japanese lexical acquisition process through Digital StoryTelling. Digital StoryTelling is a method of creating and telling a story by using technology. The aims of this study are to identify the category of word (lexical) produced and to analyze the lexical acquisition process during the making of the Digital Story. A total of nine students from a local university in Malaysia who learned Japanese language as an elective subject were chosen as samples. This study is based on the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) and 'Social Constructivist' approach while taking into account the concept of Japanese lexicals as defined by Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000) and also the Teehan (2006) process of Digital Story production. Data were collected through observations, audio recordings and text data of students' work (mapping concepts, storyboards, narrative scripts, editing). Based on the findings of the eight categories of word (lexical) by Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000), there were only seven types of word (lexical) categories used by the subjekts. The most widely used lexical category is the noun, and the lexical type which is not a produced at all is the interjection. In addition, new findings in the learning and teaching system through Digital StoryTelling enabled the TPCK approach to be carried out to overcome the Japanese language proficiency problems especially with regards to lexical acquisition.

Keywords: Digital StoryTelling, Japanese lexical acquisition, Social Constructivist, Noun, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK).

ISI KANDUNGAN

PERAKUAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PENGHARGAAN	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI CARTA	xii
SENARAI JADUAL	xiii
SINGKATAN DAN SIMBOL	xiv
 BAB 1 : PENGENALAN	 1
1.0 Pendahuluan	1
1.1 Pernyataan Masalah	4
1.2 Objektif Kajian	7
1.3 Persoalan Kajian	8
1.4 Kepentingan Kajian	8
1.5 Batasan Kajian	9
1.6 Definisi Operasional	10
1.6.1 Pemerolehan Bahasa	10
1.6.2 Penceritaan Digital	11
1.6.3 Leksikal	11
1.6.4 Subjek dan Responden	12

BAB 2 : SOROTAN LITERATUR

14

2.0 Pendahuluan

14

2.1 Pemerolehan Bahasa

14

2.1.1 Proses dan Peringkat Pemerolehan Bahasa

16

2.2 Pemerolehan leksikal

20

2.2.1 Pembahagian Leksikal Bahasa Jepun.

21

2.3 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa.

27

2.3.1 Latar belakang Penceritaan Digital

27

2.3.2 Pertalian Penceritaan Digital dan Pemerolehan Leksikal dalam Pembelajaran Bahasa

29

2.4 Kajian Lepas yang Berkaitan

31

2.5 Penceritaan Digital: Pembentukan Kerangka Teoritikal dan Konseptual

36

2.5.1 Perkaitan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dengan Penceritaan Digital

36

2.5.2 Pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) melalui Penceritaan Digital.

40

2.5.3 Perkaitan *Affective Filter Hypothesis* dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) melalui Penceritaan Digital .

41

2.5.4 Teori Pemerolehan Behaviouris atau Mekanis

42

2.5.5 Proses Pembikinan Penceritaan Digital

43

2.6 Penutup

48

BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN

3.0 Pendahuluan

3.1 Reka Bentuk Kajian

3.2 Instrumen Kajian

3.2.1 Protokol Pemerhatian

3.2.2 Modul Bahasa Jepun : *Anata to Watashi 1 & 2*

3.3 Persampelan

3.4 Projek Penceritaan Digital

3.4.1 Tajuk Cerita

3.4.2 Proses Pembikinan Penceritaan Digital

3.4.3 Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital

3.4.4 Tempoh

3.4.5 Etika Kajian

3.5 Prosedur kajian

3.5.1 Kajian Rintis

3.5.2 Pembetulan Hasil dari Kajian Rintis

3.5.3 Kajian Sebenar

3.5.3.1 Latar Bilik Darjah

3.5.3.2 Prosuder Pengumpulan Data

3.5.3.3 Prosedur Penganalisisan Data

3.6 Penutup

50

50

51

51

52

53

53

54

54

55

58

61

62

63

63

64

65

65

66

71

78

BAB 4 : ANALISIS DATA

4.0 Pendahuluan

4.1	Dapatan melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital untuk Ketiga-tiga Kumpulan	79
4.2	Perbincangan Dapatan Melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital	84
4.3	Pola Pergerakan antara Lakaran dengan Proses	86
4.3.1	Dapatan Kumpulan 1	88
4.3.2	Dapatan Kumpulan 2	90
4.3.3	Dapatan Kumpulan 3	92
4.4	Perbincangan Dapatan bagi Ketiga-tiga Kumpulan	94
4.5	Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman	96
4.5.1	Strategi bertanya Rakan	99
4.5.2	Strategi menggunakan Internet	100
4.5.3	Strategi bertanya Guru	101
4.5.4	Strategi penggunaan Kamus	102
4.5.5	Strategi-Strategi Lain	103
4.6	Perbincangan Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman Audio	110
4.7	Penutup	111

BAB 5 : KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.0	Pendahuluan	112
5.1	Rumusan	112
5.2	Implikasi Kajian	115
5.3	Cadangan Kajian Lanjutan	117

BIBLIOGRAFI

LAMPIRAN	126
----------	-----

LAMPIRAN 3.1: Protokol Borang Pemerhatian (adaptasi dari Chua, 2011)	126
--	-----

LAMPIRAN 3.2 (A): Senarai Leksikal dari Silabus Modul " <i>Anata to Watashi 1</i> "	127
---	-----

LAMPIRAN 3.2 (B): Senarai Leksikal dari Silabus Modul " <i>Anata to Watashi 2</i> "	132
---	-----

LAMPIRAN 3.2 (C): Surat Penilaian Modul " <i>Anata to Watashi 1 & 2</i> "	135
---	-----

LAMPIRAN 3.3: Panduan Projek	136
------------------------------	-----

LAMPIRAN 3.4 (A): Borang Jaminan Kajian Kepada Subjek	137
---	-----

LAMPIRAN 3.4 (B): Surat Persetujuan Menjadi Subjek Kajian	138
---	-----

LAMPIRAN 3.5: Contoh Data Hasil Kerja Subjek	140
--	-----

LAMPIRAN 3.6: Contoh Data Transkripsi	142
---------------------------------------	-----

SENARAI RAJAH

Muka surat

Rajah 2.1	Kerangka TPCK: Mishra & Koehler (2006)	37
Rajah 2.2	Model TPCK yang diubahsuai: Normann (2011)	38
Rajah 2.3	Contoh <i>Network Represent</i>	46
Rajah 3.1	Aliran Tempoh dan Proses pembikinan Penceritaan Digital	62
Rajah 3.2	Prosedur Kajian	63
Rajah 3.3	Latar Bilik Darjah dan Kedudukan Subjek	66
Rajah 3.4	Model TPCK: Prosuder Pengumpulan Data: Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)	67
Rajah 3.5	Prosuder pengumpulan Data.	68
Rajah 3.6	Proses Penganalisan bagi Data Hasil Kerja Subjek	72
Rajah 3.7	Proses Penganalisan bagi Data Hasil Kerja Subjek	73
Rajah 3.8	Proses Penganalisan bagi Data Rakaman Audio	74
Rajah 3.9	Proses Penganalisan bagi Data Pemerhatian	75
Rajah 3.10	Model TPCK: Prosuder Penganalisan Data: Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)	76
Rajah 5.1	Model TPCK: Pemerolehan Leksikal: Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)	114

SENARAI CARTA

	Muka surat
Carta 4.1	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Pertama Kali – K1 88
Carta 4.2	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Berulang – K2 89
Carta 4.3	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Pertama Kali – K2 90
Carta 4.4	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Berulang – K2 91
Carta 4.5	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Pertama Kali – K3 92
Carta 4.6	Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal
	Berulang – K3 94

	Muka surat
Jadual 3.1	Proses Pembikinan Penceritaan Digital 55
Jadual 3.2	Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital. 58
Jadual 4.1	Penggunaan Leksikal untuk Pertama kali bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital 80
Jadual 4.2	Penggunaan Leksikal yang berulang bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital 82
Jadual 4.3	Strategi Pemerolehan Leksikal ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital bagi Ketiga-tiga Kumpulan 96

SINGKATAN DAN SIMBOL

B2	Bahasa kedua
B1	Bahasa Pertama
TPCK	<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>
TCK	<i>Technological Content Knowledge.</i>
TPK	<i>Technological Pedagogical Knowledge.</i>
PCK	<i>Pedagogy Content Knowledge</i>
DST	<i>Digital Storytelling</i>
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
K1	Kumpulan 1
K2	Kumpulan 2
K3	Kumpulan 3
P1 (K1)	Pelajar 1 dari Kumpulan 1
P2 (K1)	Pelajar 2 dari Kumpulan 1
P3 (K1)	Pelajar 3 dari Kumpulan 1
P1 (K2)	Pelajar 1 dari Kumpulan 2

P2 (K2)

Pelajar 2 dari Kumpulan 2

P3 (K2)

Pelajar 3 dari Kumpulan 2

P1 (K3)

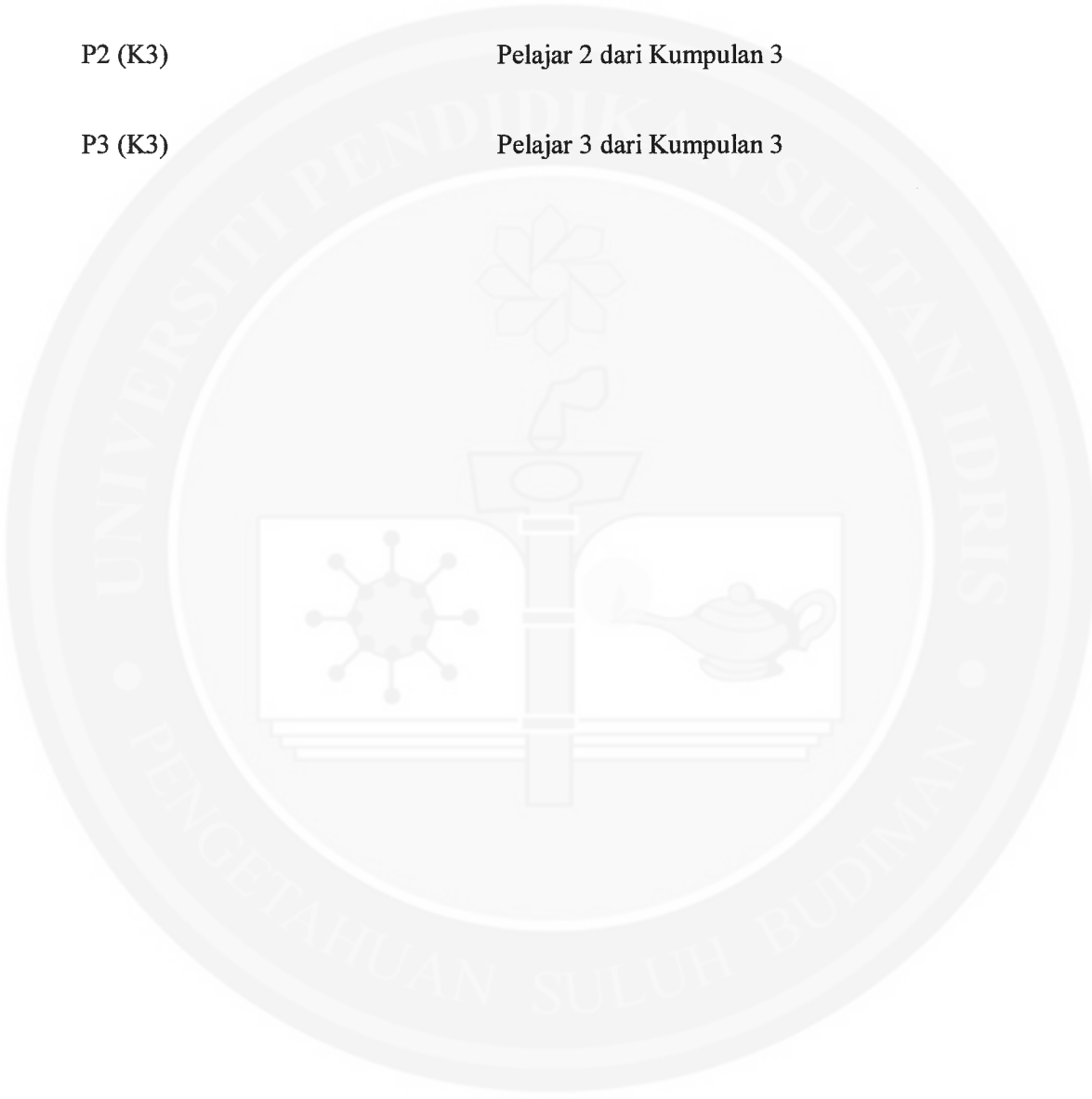
Pelajar 1 dari Kumpulan 3

P2 (K3)

Pelajar 2 dari Kumpulan 3

P3 (K3)

Pelajar 3 dari Kumpulan 3



PENGENALAN

1.0 Pendahuluan

Dalam konteks di Malaysia, mempelajari bahasa asing sebagai bahasa ketiga (B3) dalam era pemodenan ini bukan perkara yang luar biasa, bahkan amat digalakkan. Ini kerana ledakan teknologi maklumat dan arus perkembangan serta kemajuan dunia menyebabkan generasi kini tidak boleh hanya bergantung kepada satu bahasa untuk berkomunikasi. Disebabkan itu, pada 8 Februari 1982, Mantan Perdana Menteri Tun Dr. Mahathir Muhammad telah mengumumkan Dasar Pandang ke Timur Persidangan pada "5th Joint Annual Conference of MAJECA/JAMECA" di Hilton Kuala Lumpur (1Klik, 2008). Dasar ini telah menjadikan dua buah negara iaitu Jepun dan Korea Selatan sebagai panduan kepada Malaysia untuk mencapai kemajuan negara melalui peningkatan prestasi sektor awam dan swasta. Pada tahun 2010, lebih 15,000 rakyat Malaysia telah menerima manfaat dari pelaksanaan dasar ini. Melihat pada kejayaan dasar ini, Perdana Menteri Datuk Seri Najib Tun Razak telah memperkenalkan semula Dasar Pandang ke Timur pada 20 April 2010 (Bernama, 2010).

Pendidikan bahasa Jepun dikatakan berada pada kemuncaknya tatkala Dasar Pandang ke Timur dilaksanakan oleh pihak kerajaan (Ong, 1991). Hasil daripada galakan ini, pendidikan bahasa Jepun berkembang dengan baik di seluruh negara sama ada dalam institusi awam mahupun swasta. Berdasarkan tinjauan Japan Foundation (2013) pada tahun 2009 terdapat hanya 124 buah institusi yang mengajar bahasa Jepun berbanding pada tahun

2012 terdapat 196 buah institusi yang menawarkan bahasa Jepun di seluruh Malaysia. Peningkatan institusi yang menawarkan bahasa Jepun merupakan perkembangan yang positif terhadap penerimaan bahasa Jepun di Malaysia. Sehubungan dengan itu, tahap penguasaan bahasa Jepun sebagai bahasa asing juga harus dititikberatkan. Walaubagaimanapun, mempelajari bahasa Jepun dalam persekitaran yang tidak menyediakan peluang untuk menggunakan bahasa tersebut bukan satu perkara yang mudah. Tambahan pula, sumber rujukan yang boleh digunakan oleh para pelajar untuk mempelajari bahasa ini masih terhad di Malaysia. Keadaan ini menyebabkan proses pemerolehan bahasa Jepun juga terbantut terutamanya dari segi pemerolehan leksikal. Padahal menurut Kit (2003) pemerolehan leksikal adalah tahap penting didalam perkembangan bahasa, tanpa perkataan (leksikal) tidak akan terdapat sebarang frasa, pertuturan dan sekaligus menyebabkan tidak ada sintaksis (sintak), semantik dan akhirnya sekali tiada juga bahasa. Jadi, satu alternatif atau idea yang kreatif, relevan dan yang memberi motivasi kepada pelajar perlu difikirkan untuk membolehkan proses pemerolehan bahasa tersebut berlaku terutamanya pemerolehan leksikal.

Alternatif yang relevan dalam abad ke 21 ini adalah memasukkan elemen teknologi dalam pengajaran bagi membolehkan proses pemerolehan berlaku. Keadaan ini berikutan generasi kini yang dipanggil "*Digital Native*" yang tidak boleh dipisahkan dengan teknologi dan sentiasa menggunakan teknologi di dalam kehidupan mereka. Robin (2008) menegaskan generasi kini menggunakan teknologi bukan hanya terhad kepada laman sesawang awam seperti Myspace atau YouTube. Malahan blog, Wikipedia, podcast, serta *social bookmarking tools* juga digunakan dengan meluas. Seseengah sumber di atas merupakan asing kepada guru-guru serta ibu bapa namun tidak bagi pelajar masa kini.

Generasi muda kini menggunakan ia dalam kadar yang sentiasa meningkat dan mengikut

peredaran semasa. Menurut Robin (2008) keadaan ini sebenarnya baik kerana ia dapat membantu pembentukan generasi yang bukan sahaja sebagai pengumpul maklumat malahan pencipta maklumat.

Sehubungan dengan itu, pengkaji merasakan Penceritaan Digital (*Digital Storytelling*) merupakan kaedah pengajaran yang perlu ditonjolkan berikutan kaedah ini mengaplikasikan teknologi dan dikatakan mempunyai banyak manfaat. Menurut Reinders (2011) Penceritaan Digital merupakan satu aktiviti yang menarik untuk kelas bahasa dan Robin (2008) menyatakan Penceritaan Digital telah wujud sejak beberapa tahun yang lalu dan merupakan alat pengajaran dan pembelajaran yang berkesan ia juga melibatkan guru dan pelajar. Menurut beliau lagi, Penceritaan Digital merupakan aplikasi teknologi yang sesuai untuk membantu guru-guru mengatasi masalah penggunaan teknologi secara produktif di dalam kelas. Menariknya Penceritaan Digital dikatakan berkesan untuk proses pemerolehan bahasa dan pembelajaran bahasa ketiga (L3) atau bahasa asing kerana ia memberi banyak peluang kepada pelajar untuk memperolehi kosa kata dan struktur ayat yang baru (Rance-Rooney, 2009).

Secara dasarnya, Penceritaan Digital merupakan kaedah mencipta dan menyampaikan cerita secara moden dengan menggunakan peralatan teknologi. Robin (2008) menjelaskan, Penceritaan Digital membolehkan pengguna komputer menjadi seorang pencerita yang kreatif melalui proses-proses seperti membuat rangka cerita, memasukkan plot-plot gambar atau video dan menulis satu cerita yang menarik. Proses seperti rakaman audio, klip video dan teks akan dihasilkan dengan menggunakan komputer dengan gabungan muzik agar ianya boleh dimainkan menggunakan komputer, dimuat naik atau disimpan dalam bentuk DVD.

1.1 Pernyataan Masalah

Berdasarkan pengalaman dan kajian-kajian terdahulu telah mengesahkan peranan yang tidak boleh dipertikaikan yang leksikal memainkan peranan penting dalam bahasa. Sekiranya tanpa leksikal, bahasa akan menjadi gerak badan serta simbol semata-mata. Kebergantungan kepada leksikon ini menyebabkan seseorang yang bercakap dalam bahasa mereka iaitu bahasa ibunda menghasilkan ribuan leksikal. Nagy & Herman (1987) dalam Hermann (2003) menyatakan penutur asli bagi bahasa Inggeris dianggarkan memiliki pengetahuan tentang leksikal asas sebanyak 17000 ke 40000. Kemudian, dianggarkan lagi bagi pelajar yang mempelajari bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua mesti memiliki leksikal asas sekurang-kurangnya minimum 3000 untuk mampu membaca dan memahami teks di tahap yang tinggi (teks asli) (I.S.P. Nation, 1990). Membina dan mengekalkan leksikal yang banyak dan yang sedia ada dalam skema adalah bahagian yang sangat penting dalam proses menguasai sesuatu bahasa. Walaupun begitu pelajar yang mempelajari bahasa asing di Malaysia menghadapi masalah dalam penguasaan leksikal.

Rosni Samah (2009) menyatakan bahawa masalah utama dalam kalangan pelajar bahasa Arab khususnya di peringkat Menengah Rendah iaitu adalah dalam penguasaan kosa kata (leksikal) Arab. Menurut beliau faktor yang mendorong ke arah ketidakupayaan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) Arab dengan baik, diantaranya adalah kelesuan dan kegagalan guru dalam memilih pendekatan pengajaran yang tepat. Dengan memilih pendekatan dan metod yang salah, secara langsung menyebabkan kegagalan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) dengan berkesan. Keadaan yang sama juga berlaku dalam kalangan pelajar bahasa Jepun khususnya di peringkat Universiti. Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009), mendapati pelajar yang mempelajari bahasa Jepun sebagai satu

kursus bahasa ketiga di UiTM mempunyai masalah menguasai perbendaharaan kata (leksikal), struktur bahasa serta tatabahasa. Menurut Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009) lagi, faktor masalah ini berlaku adalah disebabkan, perbendaharaan kata (leksikal) yang asing bagi pelajar, menyebabkan sukar untuk dihafal dan diaplikasi dalam latihan sama ada latihan komunikasi atau latihan untuk membuat ayat. Tambahan pula, waktu pengajaran dan pembelajaran (P&P) adalah terhad iaitu hanya 2 jam seminggu. Di samping itu juga, faktor kurangnya latihan oleh pelajar di luar bilik kuliah dan disebabkan terdapatnya jurang di antara pelajar dengan tenaga pengajar dari sudut kemahiran menguasai teknologi. Pelajar yang digunakan sebagai subjek kajian ini juga menghadapi masalah yang sama. Mereka menyatakan leksikal yang diketahui sedikit menyebabkan mereka menghadapi masalah untuk membuat ayat. Di samping itu, persekitaran yang tidak menggalakkan penggunaan leksikal yang telah dipelajari juga punca kelemahan penguasaan leksikal. Faktor lain, pemasalahan ini wujud akibat waktu pengajaran yang pendek iaitu hanya 2 jam seminggu dan dengan itu tenaga pengajar hanya dapat mengajar leksikal yang tertentu sahaja. Oleh sebab itu perlunya kajian ini bagi mencari formula dalam menyelesaikan atau mengurangkan kelemahan penguasaan leksikal khasnya leksikal bahasa Jepun.

Tegasnya salah satu faktor pemasalahan di atas wujud adalah berpunca daripada kepincangan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Azman (2010) menyatakan bahawa antara masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam pembelajaran bahasa asing di institut pengajian tinggi ialah masalah kaedah, pendekatan dan kokurikulum dalam kelas. Dewasa ini, penggunaan kaedah tradisional sahaja dalam pengajaran dan pembelajaran tidak mencukupi, lebih-lebih lagi dalam abad ke-21 yang memerlukan pelajar mempunyai “21st

Century Skills”. Antara kemahiran itu adalah “*Technology Literacy*” iaitu kebolehan untuk

menggunakan komputer dan teknologi lain untuk menambahbaik pembelajaran, produktiviti dan prestasi. Berikutan dengan itu, teknik pengajaran kini perlu mengambil kira perkara tersebut. Tambahan pula, menurut Pengarah Institut Perguruan (IPG) Kampus Pendidikan Islam, Osman Hussin,

”..Kemahiran dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) terutamanya tentang penggunaan media dalam P&P amat diperlukan agar proses mendidik boleh dilaksanakan dengan lebih berkesan serta menyeronokkan.”

(Utusan Malaysia, 2012:2)

Walau bagaimanapun, berdasarkan kajian *The National Institute for Japanese Language* (2005:87&88), didapati tenaga pengajar bahasa Jepun (pengajar tempatan & *penutur asli*) yang menggunakan perisian komputer sebagai bahan untuk pembelajaran tidak sampai 20%. Menurut Zoraini Wati (1996) dalam Yahya Othman & Dayang Raini Pakar (2011) pula tiada gunanya jika komputer disediakan jika guru tidak mahu atau tidak mampu menggunakannya dengan baik dan pelajar tidak dapat manfaat daripadanya. Bertitik-tolak daripada permasalahan tersebut adalah perlu kajian seperti ini dijalankan sebagai landasan untuk tenaga pengajar menggunakan teknologi atau media dalam P&P yang sekaligus membolehkan proses pemerolehan bahasa berlaku.

Selain daripada itu, Rance-Rooney (2009) menyatakan salah satu kepentingan Penceritaan Digital adalah ia dapat memberi impak terhadap pemerolehan kosa kata dan pembinaan struktur ayat baru serta meningkatkan penguasaan bahasa melalui proses pembikinannya yang pelbagai dengan itu menyebabkan pelajar mempunyai banyak peluang untuk mempraktikkan bahasa sasaran. Brown, Denning Groh dan Prisak dalam Teehan (2006) dan Nakagawa (2004) menyatakan dengan teknik Penceritaan Digital, menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan. Namun begitu sehingga kini tiada kajian yang

melihat bagaimana proses pemerolehan itu berlaku iaitu melihat dari awal proses pembikinan sehingga siap sesebuah Penceritaan Digital. Padahal menurut Bruner (1978)

untuk memahami proses pemerolehan bahasa, kita seharusnya melihat dari awal tentang apa yang berlaku secara berperingkat sehinggalah ke peringkat penguasaan bahasa itu diperolehi. Berdasarkan daripada permasalahan tersebut adalah perlu kajian seperti ini untuk membuktikan sejauhmana kebenaran kenyataan bahawa Penceritaan Digital menyebabkan proses pemerolehan bahasa berlaku.

1.2 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan mengkaji proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital. Justeru itu, kajian ini berfokus kepada objektif seperti berikut:

- 1a) Mengenal pasti penggunaan leksikal bagi pertama kali atau berulang kali yang digunakan oleh pelajar,
- 1b) Mengenalpasti sama ada leksikal yang dihasilkan pelajar itu dari silibus atau bukan dari silibus ketika proses pembikinan Penceritaan Digital.
- 2) Mengenal pasti pola pergerakan antara lakaran dan antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital.
- 3) Menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital.

1.3 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif-objektif yang dinyatakan di atas, maka soalan-soalan penyelidikan berikut dikemukakan bagi memudahkan pengkaji mencapainya pada akhir kajian.

- 1a) Apakah kategori golongan kata (leksikal) yang sering digunakan oleh pelajar ketika pembikinan Penceritaan Digital?
- 1b) Adakah leksikal yang dihasilkan oleh pelajar daripada silibus atau bukan silibus?
- 2) Bagaimana pola pergerakan bagi setiap lakaran ke satu lakaran dan juga antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital?
- 3) Bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku ketika pembikinan Penceritaan Digital?

1.4 Kepentingan Kajian

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepun di dalam kelas, pelajar pasti akan diberikan tugas atau projek. Hasil kajian ini boleh menjadi model atau testimoni untuk menggunakan Penceritaan Digital sebagai projek kelas dalam proses pemerolehan bahasa Jepun.

Selain itu, hasil kajian ini adalah penting untuk mengupas isu tentang pemerolehan bahasa melalui kaedah Penceritaan Digital yang berasaskan e-pembelajaran, supaya tenaga

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
N IDRIS
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
UNIVERSITI F

pengajar dapat memahami corak pembelajaran terkini dan juga dapat mempraktikkan kerangka teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) yang mengambil

kira tiga aspek iaitu kandungan, pedagogi dan teknologi.

Justeru dengan adanya kajian ini ianya diharapkan dapat mewujudkan corak pembelajaran bahasa Jepun yang lebih berkesan dan sekaligus memberi garis panduan untuk tenaga pengajar dalam mempelbagaikan pendekatan pengajaran dan pembelajaran bagi membantu pelajar yang menghadapi masalah dalam mempelajari bahasa Jepun, khususnya masalah penguasaan leksikal

1.5 Batasan Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada aspek pemerolehan leksikal bahasa Jepun dalam pembikinan Penceritaan Digital. Tumpuan pemerolehan dibataskan kepada aspek leksikal sahaja disebabkan:

- a) Ia adalah unsur asas untuk struktur ayat.
- b) Ia merupakan elemen utama untuk memahami makna atau maksud yang dikehendaki dalam ujaran bahasa.

Selain itu juga, pengkaji tidak memfokuskan kesesuaian konteks penggunaan (appropriate) atau bertepatan (accurate) bagi leksikal yang diperolehi. Kajian ini hanya melihat kekerapan penggunaan leksikal dan juga proses bagaimana pelajar mendapatkan leksikal.

Manakala dari segi penganalisan data pula kajian ini adalah terhad kepada hasil

kerja pelajar iaitu lakaran-lakaran yang dibuat sepanjang pembikinan Penceritaan Digital

yang merangkumi proses dalam setiap peringkat yang dianalisis menggunakan statistik mudah. Manakala, data melalui kaedah pemerhatian dan rakaman audio yang ditranskripsikan dianalisis secara kualitatif, akan tetapi penganalisan tidak merangkumi perkaitan antara proses dalam setiap peringkat. Selain itu juga, analisis hanya dibuat ketika proses pembikinan di waktu pembelajaran dalam kelas iaitu dalam tempoh 5 jam sahaja tanpa mengambilkira pembelajaran di luar.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang akan digunakan dalam kajian ini dihuraikan seperti dalam sub topik di bawah;

1.6.1 Pemerolehan Bahasa

Menurut definisi yang diberikan oleh Mangantar Simanjuntak (1987) pemerolehan bahasa (*language acquisition*) dikaitkan dengan bahasa pertama iaitu sebagai proses-proses yang berlaku di dalam otak seseorang kanak-kanak sewaktu memperoleh bahasa ibundanya. Semenjak dilahirkan, kanak-kanak dikatakan mampu menganalisis, membuat dan merumus sesuatu peraturan bahasa. Manakala Puteri Roslina (2004) mengaitkan pemerolehan bahasa pertama dengan pemerolehan bahasa ibunda dan pemerolehan bahasa asing dikaitkan dengan bahasa kedua (B2). Menurut Siti Hajar Abdul Aziz (2009) dan Ellis (1997) pemerolehan bahasa kedua sebagai sebarang bahasa yang dipelajari selepas bahasa pertama atau bahasa ibunda (bahasa asli) yang mana merujuk cara seseorang mempelajari bahasa, sama ada ia berlaku di dalam mahupun di luar kelas.

1.6.2 Penceritaan Digital

Menurut Teehan (2006) Penceritaan Digital ialah adalah alat yang dicipta untuk mengintegrasikan teknologi terbaru di dalam kelas.

A recording technique in which sounds or images are converted into groups of electronic bits and stored on a magnetic medium. The groups of bits are read electronically, as by a laser beam, for reproduction. Digital Storytelling: enhancing student literacy through digital video. (www.kent.k12.wa.us/staff/tomriddell/digitalstorytelling/glossary.doc)

1.6.3 Leksikal

Asmah Haji Omar (2008) mendefinisikan leksikal sebagai kata yang boleh ditakrifkan dari segi makna. Tegasnya lagi kata yang tergolong dalam jenis ini mempunyai makna tersendiri dan tidak bergantung pada kata lain untuk dapat ditakrifkan maknanya. Beliau menyamakan leksikal dengan leksis. S.Nathesan (1995) menyatakan leksis adalah komponen bahasa yang memuatkan semua maklumat tentang makna dan penggunaan kata dalam bahasa. Leksis juga bermakna kosa kata atau perbendaharaan kata. Manakala Kamus Dewan (1992:730) mendefinisikan leksikal sebagai sesuatu yang berkaitan dengan perkataan atau perbendaharaan kata. Manakala menurut Syed (2001) dalam Che Radiah Mezah (2006) istilah leksikal adalah merupakan kata sifat nama (adjektif) yang berasal dari perkataan Greek “lexicos” (from lexis ‘word’).

Dalam konteks bahasa Jepun pula, istilah yang bertepatan dengan maksud kata ialah *tango* (単語). *Tango* dibahagikan kepada beberapa kategori golongan kata. Golongan kata

dalam bahasa Jepun sebagai *hinshi* (品詞) dan dibahagikan kepada sepuluh kategori