



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

REKA BENTUK MODUL PENGAJARAN MULTIMEDIA DALAM SASTERA UNTUK TINGKATAN ENAM (6)

SITI RAMLAH BINTI IBRAHIM



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(KESUSASTERAAN MELAYU)**

(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan modul pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Tingkatan Enam. Pembangunan modul ini berpandukan model Masteri yang diperkenalkan oleh Benjamin Bloom (1968). Modul ini dibangunkan berdasarkan topik “Multimedia dalam Sastera” yang meliputi empat (subtopik) iaitu pengenalan multimedia dalam sastera, prinsip asas multimedia dalam sastera, pembinaan papan cerita dan aplikasi multimedia dalam sastera. Pembangunan modul ini bertujuan untuk menyediakan instrumen pengajaran dan pembelajaran yang berpandu modul Multimedia dalam Sastera (MDS) di samping untuk mengetahui kesediaan guru dan pelajar menggunakan modul ini dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Menerusi kaedah soal selidik yang dilakukan, hasil kajian mendapati guru dan pelajar mempunyai tahap kesediaan yang tinggi untuk menggunakan modul MDS dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian juga mendapati pelajar berasa sangat seronok belajar menggunakan modul MDS. Dapatan kajian ini dapat memberi petunjuk kepada kesediaan guru dan pelajar menggunakan kaedah modul dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu di sekolah.





DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA TEACHING MODULE IN MALAY LITERATURE FOR FORM SIX

ABSTRACT

This aims of this study is to develop the teaching and learning module for Malay Literature in Form Six. The development of this module is based on the Mastery Model introduced by Benjamin Bloom (1968). This module is developed based on the topic of "Multimedia in Literature" which includes four subtopics namely the introduction of multimedia in literature, the basic principles of multimedia in literature, the development of storyboards and multimedia applications in literature. The aim of this module is to provide to the teachers and students an instrument in the teaching and learning of Malay Literature subjects based on the Multimedia in Literature module (MDS). Through the questionnaires, the findings showed that teachers and students had high levels of readiness to use the MDS module in the teaching and learning process. The study also found that students were very interested to learn Malay Literature by usage of the MDS module. The findings of this study provide guidance of the readiness of teachers and students in using modules in the teaching and learning of Malay Literature in schools.





KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
DEDIKASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	5
1.3	Permasalahan Kajian	18
1.4	Objektif Kajian	23
1.5	Soalan Kajian	23
1.6	Kepentingan Kajian	24
1.7	Skop Kajian	25
1.8	Definisi Istilah	27
1.8.1	Pengajaran dan Pembelajaran	27
1.8.2	Multimedia	28
1.8.3	Modul Pembelajaran	32
1.9	Kesimpulan	33



BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	35
2.2	Literatur Berkaitan	37
2.3	Kajian Pengkaji Barat	42
2.4	Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sastera	44
2.5	Modul	45
2.6	Penggunaan Modul dalam Membantu Proses Pembelajaran	47
2.7	Strategi dalam kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Pembangunan Modul Pembelajaran	49
2.7.1	Kaedah Pengajaran	50
2.8	Model Reka bentuk Instruksional	53
2.8.1	Model ADDIE	54
2.8.2	Implikasi Model ADDIE Terhadap Kajian Yang Dijalankan	58
2.9	Kesimpulan	59

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	60
3.2	Reka Bentuk Kajian	62
3.2.1	Proses Mendapatkan Maklumat	64
3.2.2	Proses Pembinaan Modul	65
3.2.3	Kajian Rintis	67

3.3	Instrumen Kajian	69
3.3.1	Soal Selidik Pelajar dan Guru	69
3.3.1.1	Kesahan dan Kebolehpercayaan	72
3.3.1.2	Kebolehpercayaan dan Kesahan Kontruk (Alpha Cronbach) Kajian	74
3.3.2	Modul	75
3.3.2.1	Prosedur Pembinaan Modul	76
3.3.2.2	Implikasi Teori Masteri Terhadap Kajian Yang Dijalankan	79
3.3.3	Rancangan Pengajaran Harian	81
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	82
3.4.1	Lokasi Kajian	83
3.4.2	Pengumpulan Data (Sebelum Fasa Pembangunan)	84
3.4.3	Pengumpulan Data Selepas Fasa Pembangunan)	85
3.5	Kerangka Model	85
3.5.1	Model ADDIE	87
3.6	Kesimpulan	92

BAB 4 PENDEKATAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERASASKAN SUKATAN PELAJARAN LAMA

4.1	Pengenalan	93
4.2	Pendekatan PdP bagi Sukatan Pelajaran Lama	95
4.2.1	Pendekatan Deduktif	96
4.2.2	Pendekatan Induktif	97
4.3	Kaedah Mengajar Kesusasteraan Melayu Lama	98
4.3.1	Kaedah Struktural	99

4.3.2	Kaedah Mengalami dan Menghayati	101
4.3.3	Kaedah Berfokus	103
4.3.4	Kaedah Global	104
4.4	Teknik Mengajar Kesusasteraan Melayu Lama	105
4.5	Kesimpulan	117

BAB 5 REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN MODUL PENGAJARAN MULTIMEDIA

5.1	Pengenalan	119
5.2	Landasan Teori	121
5.3	Proses Pembangunan Modul	122
5.3.1	Penentu Hasil Pengajaran	125
5.3.2	Pengajaran dan Pembelajaran (Lapan Peta Pemikiran)	126
5.3.3	Penilaian	127
5.3.4	Pengayaan	128
5.4	Struktur Kandungan	128
5.4.1	Bentuk dan Kandungan Modul	128
5.5	Jadual Tempoh Masa Pelaksanaan Modul	175
5.6	Rancangan Pengajaran Harian (RPH)	176
5.7	Kesimpulan	208

**BAB 6****PENUTUP**

6.1	Pengenalan	209
6.2	Rumusan	210
6.3	Kepentingan	212
6.4	Implikasi Kajian	214
6.5	Cadangan Kajian Lanjutan	215
6.6	Rumusan Data	217
6.6	Kesimpulan	219

RUJUKAN

220

LAMPIRAN

234





SENARAI JADUAL

No. Jadual

Muka Surat

3.1 Nilai Kebolehpercayaan dan kesahan (Alpha Cronbach)	63
3.2 Tempoh masa pelaksanaan sesuatu modul	82





SENARAI RAJAH

No Rajah

Muka Surat

1.1	Model 4 Mat	9
1.2	Kerangka Konsep Kaedah Interaktif Komputer (KIK)	14
3.1	Reka bentuk Kajian	63
3.2	Model Sim	77
3.3	Komponen dalam Model Pembelajaran Masteri	80
3.4	Aliran Metodologi Pembangunan Perisian Multimedia Pengajaran dan Pembelajaran Modul untuk Sukatan Pelajaran Tingkatan Enam	91
5.1	Proses Pembinaan Modul	124





SENARAI SINGKATAN

MDS	Multimedia dalam Sastera
KMK	Kesusasteraan Melayu Komunikatif
PdP	Pengajaran dan pembelajaran
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KIK	Kaedah Interaktif Komputer
RPH	Rancangan Pengajaran Harian





BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Pada peringkat menengah tinggi, kesusasteraan Melayu hanya merupakan komponen dalam kertas Bahasa Melayu. Namun, sejak tahun 1992 kesusasteraan Melayu telah dinaiktarafkan sebagai mata pelajaran prinsipal untuk pelajar Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM). Lanjutan dan peningkatan daripada tahap Sijil Pelajaran Malaysia (SPM), penekanan kesusasteraan Melayu adalah lebih mendalam bersesuaian dengan peringkat pra-universitinya. Kini, Sukatan Pelajaran





Kesusasteraan Melayu Komunikatif Tingkatan Enam telah digubal menggantikan Sukatan Pelajaran Kesusasteraan Melayu sedia ada yang telah digunakan semenjak peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia pada tahun 2003. Tujuannya adalah untuk mempraktikkan bidang sastera dalam bentuk penyampaian melalui teknologi multimedia.

Sebelum ini, matlamat sukatan pelajaran adalah mempertingkatkan pengetahuan pelajar tentang Kesusasteraan Melayu melalui pembelajaran sejarah, teori, kritikan, dan genre sastera. Tujuan sukatan pelajaran yang terdahulu adalah untuk menyuburkan pertumbuhan dan perkembangan rohani pelajar menerusi penghayatan karya-karya pilihan yang berfungsi sebagai cerminan kehalusan seni, budi, pemikiran, intelek, pernyataan rasa, dan budaya bangsa Melayu. Terdapat dua bahagian dalam sukatan ini iaitu merangkumi a) Kesusasteraan Melayu Tradisional dan b) Kesusasteraan Melayu Moden.

Selain itu, Kurikulum Baharu Tingkatan Enam turut menerima perubahan Sistem Pentaksiran STPM. Perkara ini merupakan satu pembaharuan dalam kurikulum dan sistem pentaksiran STPM. Pelaksanaannya bermula pada penggal kedua iaitu untuk pelajar-pelajar Tingkatan Enam(6) Rendah sesi 2012. Kurikulum baharu yang diperkenalkan oleh Kementerian Pelajaran ini merupakan antara transformasi pendidikan yang dilakukan 2012 oleh kerajaan. Hal ini bersesuaian dengan keperluan pelajar-pelajar Tingkatan Enam yang lebih matang kerana mereka akan melangkah kaki ke universiti. Maka, pedagogi yang digunakan sebelum ini ditukar kepada andragogi yang lebih sesuai untuk pelajar-pelajar Tingkatan Enam.





Rentetan daripada perubahan yang dilaksanakan dalam pendidikan di Malaysia menunjukkan bahawa peningkatan pembelajaran sebagai bukti ketara perkembangan intelektual. Ianya dapat dilihat semenjak sistem pengajaran dipengaruhi teknologi seperti teknologi cetakan, alat bantu audio-visual, sistem berasaskan komputer dan teknologi bersepadu. Elemen-elemen ini diklasifikasikan dalam bentuk multimedia yang dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear mahupun interaktif. Ianya semestinya dapat membantu melicinkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu Tingkatan Enam bagi sukatan pelajaran yang baharu di mana melibatkan pembelajaran secara multimedia.



Perubahan yang dilakukan ini bertujuan memastikan pelajar abad ini dapat mencapai tahap pendidikan yang cemerlang dalam akademik. Dengan kaedah baharu ini, penggunaan Sastera dapat dikembangkan ke peringkat antarabangsa dan melaluinya juga, penggunaan Sastera melewati batas geografi dan waktu. Inovasi sastera dapat dilihat mengalami transformasi teknologi melalui medium internet. Lagipun, medium internet dengan capaian pengguna di seluruh dunia menjadi satu medium terbaik untuk mengembangkan bidang Sastera di samping dapat memperkenalkannya melalui pelbagai jenis bentuk dan animasi supaya tarikan sebegini mampu untuk memupuk minat pelajar untuk belajar sastera.





Tambahan pula, Peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia pada tahun 2003 akan menjadi peperiksaan pertama yang menggunakan sukatan pelajaran ini. Penggubalan semula Sukatan Pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif adalah juga mengambil kira perubahan yang hendak dilakukan oleh Majlis Peperiksaan Malaysia terhadap sistem peperiksaan yang baharu ini, pengajian di Tingkatan Enam akan dibahagikan kepada tiga penggal dan calon akan menduduki peperiksaan pada setiap penggal. Tujuan utama Majlis Peperiksaan Malaysia memperkenalkan sistem peperiksaan yang baharu ini adalah untuk memperbaiki orientasi pengajaran dan pembelajaran di Tingkatan Enam supaya tidak jauh berbeza dengan orientasi pengajaran dan pembelajaran di kolej dan universiti. Selain itu, sukatan pelajaran tingkatan enam kesusasteraan melayu juga terdiri daripada tiga bahagian iaitu penghayatan Karya, Sastera dan Pembangunan dan Kreativiti, pengurusan dan multimedia. Untuk aspek penghayatan, pembelajaran berfokus kepada analisis teks prosa dan puisi Melayu. Aspek sastera dan pembangunan pula ditelusuri melalui teks karya agung dan novel terpilih. Manakala, aspek kreativiti memberi fokus kepada penulisan kreatif, pengurusan, dan multimedia dalam sastera.

Isi kandungan mata pelajaran sastera tingkatan enam memuatkan bidang animasi dan multimedia dalam kandungan sukatan pelajaran dan ianya merupakan satu bidang baharu yang memerlukan sistem pengajaran yang lebih terarah dan teratur. Maka, pengajaran umpama yang berpandukan kepada penggunaan modul yang terancang dan struktur modul yang terperinci adalah menampakkan pengajaran dan pembelajaran yang berkonsisten dan berkesan. Tambahan lagi, pengajaran berasaskan modul menggunakan modul sebagai pelengkap kepada sistem pengajaran





dan pembelajaran (PdP) adalah penting dan perlu supaya proses PdP Kesusasteraan Melayu Komunikatif(KMK) Tingkatan Enam ini lebih tersusun dan terarah.

1.2 Latar Belakang Kajian

Penggubalan semula Sukatan Pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif ini merupakan proses pengemaskinian tajuk, kandungan, dan kemahiran supaya selaras dengan perkembangan semasa. Sukatan pelajaran ini akan memberikan pendedahan kepada calon di peringkat prauniversiti tentang aspek penghayatan karya, sastera dan pembangunan, kreativiti, pengurusan, dan multimedia. Selain itu, sukatan pelajaran ini juga memberi penekanan dalam aspek meningkatkan kemahiran menulis, mencari dan menganalisis maklumat, menyelesaikan masalah, dan berkomunikasi secara berkesan dalam kalangan calon.

Sehubungan dengan itu, adalah diharapkan agar sukatan pelajaran ini dapat menghasilkan calon prauniversiti yang berfikiran matang, berpengetahuan luas, dan berupaya untuk menyampaikan idea secara berkesan dengan menggunakan pelbagai bentuk komunikasi. Selain itu, sukatan pelajaran ini juga mewajibkan calon menjalankan kerja kursus. Pentaksirannya dibuat secara Pentaksiran Berasaskan Sekolah melalui Kerja Projek. Aspek ini difikirkan penting kerana melalui kerja kursus, calon bukan sahaja belajar untuk menguasai ilmu tertentu tetapi juga akan dapat menerapkan kemahiran insaniah ke dalam diri mereka melalui pengalaman yang ditempuhi semasa menyiapkan kerja kursus tersebut. Pengalaman ini akan membantu





calon dalam melaksanakan kerja kursus pada peringkat yang lebih tinggi pada masa hadapan.

Sukatan pelajaran ini mengandungi tajuk, waktu pengajaran, dan hasil pembelajaran mengikut penggal, di samping skim pentaksiran, pemerihalan prestasi, dan soalan contoh. Pelaksanaan yang sebegini selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan iaitu “Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berakhlak mulia, bertanggungjawab, berketerampilan, dan berkeupayaan mencari kesejahteraan diri serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan Negara.”

Perkembangan dalam bidang teknologi banyak mempengaruhi perubahan dalam sistem pembelajaran termasuk sistem pembelajaran sastera untuk Tingkatan Enam. Tambahan pula, maklumat yang banyak diperolehi oleh guru-guru dan pelajar adalah hanya dalam bentuk cetakan seperti buku, kamus, dara istilah yang sangat terhad. Matlamat perubahan dalam sistem pembelajaran ini adalah untuk mempertingkatkan pengetahuan pelajar tentang Kesusasteraan Melayu Komunikatif melalui penghayatan karya, bina insan, dan pembangunan kreativiti berasaskan teks sastera terpilih. Fokus terasnya adalah untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan sahsiah dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani. Kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Patriotisme, kenegaraan, nilai murni, estetik, budi bahasa,





ketahanan diri serta keutuhan pendidikan berasaskan teks sastra terpilih di samping menerokai disiplin, mengkomunikasikan ilmu, penulisan kreatif, prinsip pengurusan, dan elemen multimedia dalam sastra.

Selain itu, kaedah mengajar yang digunakan oleh guru adalah berbeza-beza bagi setiap keperluan sukatan yang di gubal oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Lazimnya, bagi sukatan pelajaran yang lama, guru hanya menggunakan tiga kaedah sahaja iaitu kaedah *struktur*, kaedah *mengalami* dan *menghayati* serta kaedah *berfokus* (Kamaruddin Husin,1988:42). Tiga kaedah ini menggunakan kepelbagaian bahan dan alat bantu mengajar yang konvensional untuk pengajaran Kesusasteraan Melayu. Terutama setelah selesainya penyusunan sukatan mata pelajaran tersebut oleh pusat

perkembangan kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia (Dharmawijaya,1987:133). Kesusasteraan Melayu adalah mata pelajaran yang

tergolong ke dalam disiplin ilmu kemanusiaan, hanya berjaya dihayati seterusnya diminati pelajar setelah memahami hakikat kemanusiaannya. Nilai komersial mata pelajaran ini kritisnya amat rendah. Justeru, ia turut menurunkan pragmatism secara material. Pembelajaran melalui tiga pendekatan ini mempunyai ciri-ciri teknik pengajaran yang sama dalam beberapa aspek, iaitu berasaskan kepada kritikan Sastra Moden, bersifat induktif, memerlukan proses membaca yang rapi.

Sesungguhnya sastra mampu mempengaruhi cara kita berfikir tentang hidup dan kehidupan, tentang baik dan buruk, tentang benar dan salah, tentang nasionalisme serta kecintaan terhadap tamadun dan bangsanya. Masalah memandang remeh terhadap mata pelajaran Kesusasteraan kerana dikatakan tidak praktis, tidak komersial, orang yang terlibat tergolong ke alam khayali, adalah antara fenomena





negatif yang telah lama berakar umbi di kalangan masyarakat Melayu sendiri, walaupun turut wujud dikalangan masyarakat bukan Melayu. Dalam kalangan pelajar sastera, fenomena senegatif itu perlu secara perlahan dihapuskan. Secara sedar guru harus menanamkan bibit kecintaan terhadap bahan-bahan yang bersifat sastera. Melainkan pelajar boleh membaca dan memahami apa yang dibacanya, proses penghayatan karya sastera pasti tidak sukar. Kalau kena caranya proses membaca dan menghayati karya sastera boleh jadi suatu fenomena *trendy* pula.

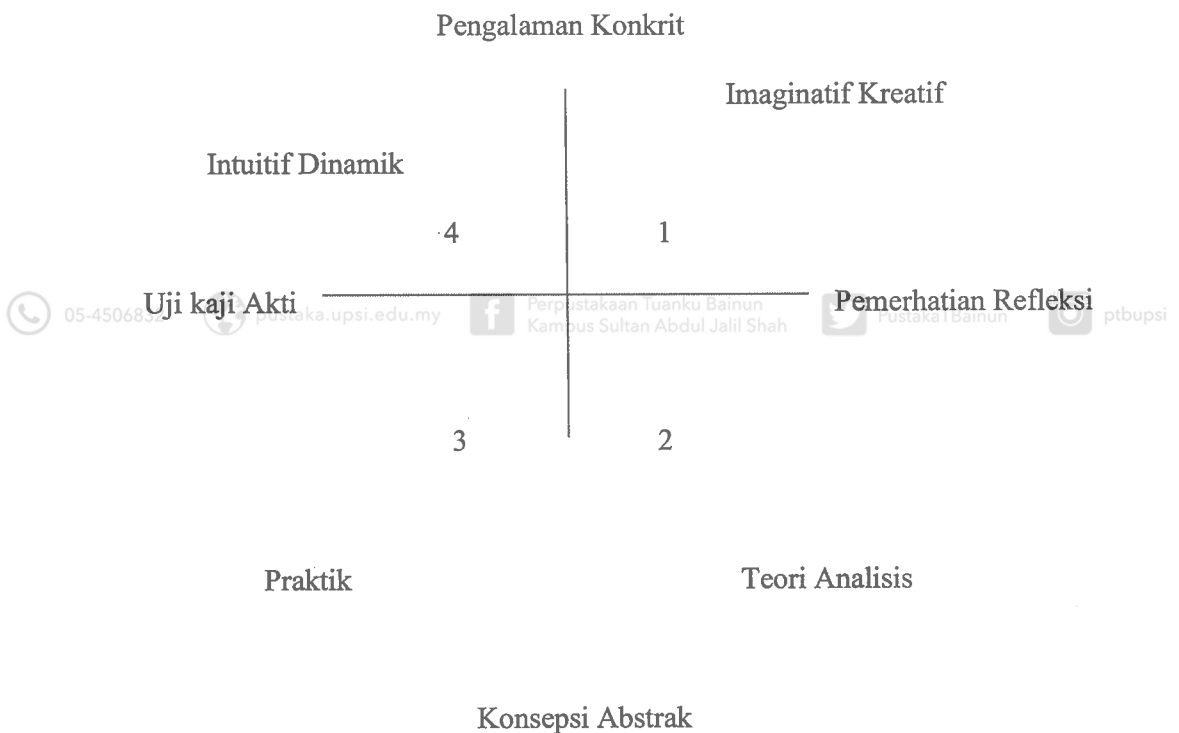
Oleh itu, pendekatan tiga kaedah konvensional iaitu kaedah berfokus, Struktural Analisis, Global dan Mengalami-menghayati kurang relevan digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi sukatan baharu Tingkatan Enam. Tambahan pula, terdapat satu lagi kaedah yang telah diguna pakai oleh guru-guru yang mengajar Tingkatan Enam sebelumnya iaitu kaedah 4 Mat. Kaedah 4 Mat adalah merupakan penggunaan otak kiri dan otak kanan manusia. Kaedah ini dikatakan dapat mencungkil daya kreatif pelajar serta menggunakan seluruh kekuatan minda dalam pengajaran dan pembelajaran. Kaedah struktural yang dianggap *response and motivation*, kaedah Mengalami dan Menghayati sebagai *self-involvement, associational, literary judgement and interpretional*, kaedah Global (teori Gestalt) penilaian secara total, impression am dan spontan, kaedah berfokus, pemusatan kepada elemen-elemen sastera yang penting dalam pengajaran.

Tambahan lagi, kaedah 4 Mat adalah kaedah yang bukan sahaja dapat meneroka minat pelajar malah dapat meninggalkan kesan yang berpanjangan kerana kaedah ini mencakupi aktiviti-aktiviti yang boleh menggerakkan kedua-dua otak (kiri/kanan). Ianya sesuai dengan erti kesusasteraan yang melibatkan pemikiran





kreatif dan dirasakan penggunaan otak amat penting. Mengajar sastera di sekolah bererti mengajar pelajar berfikir secara kreatif dan imaginatif, ini penting kerana karya sastera tidak memancarkan maksud tersurat malah maksud tersirat. Melalui kaedah 4 Mat, guru harus mengajar dengan mengambil kira kesemua gaya pembelajaran dan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang diproses oleh otak.



Rajah 1.1. Model 4 Mat





Kaedah 4 Mat bermula dengan petak 1 dan diakhiri dengan petak 4 iaitu dalam satu lingkaran pembelajaran. Kaedah ini mengambil kira keempat-empat gaya dan aktiviti-aktiviti berfikir yang boleh mengembangkan otak kiri dan otak kanan.

Justeru, pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu dalam sistem pendidikan di Malaysia bukan merupakan perkara baru. Kesusasteraan Melayu merupakan satu mata pelajaran di peringkat sekolah menengah atas di Malaysia. Kesusasteraan Melayu boleh dipilih oleh pelajar-pelajar sebagai salah satu mata pelajaran di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (Khatijah Abd. Hamid, 1980:2). Manakala di peringkat Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia, kesusasteraan Melayu masih wujud sebagai Kertas Dua bagi mata pelajaran Bahasa Malaysia. Di peringkat sekolah rendah, bahan-bahan pengajaran Kesusasteraan dimasukkan ke dalam sukatan pelajaran Bahasa Malaysia. Peringkat sekolah rendah, iaitu tahap II (tahun empat, tahun lima, tahun enam) dan peringkat sekolah menengah, iaitu tingkatan satu hingga tingkatan lima manakala sekolah menengah atas, iaitu tingkatan enam, bahan kesusasteraan juga terangkum di dalam sukatan pelajaran Bahasa Malaysia. Hanya pada peringkat sekolah menengah atas iaitu, tingkatan empat dan lima kesusasteraan diajarkan sebagai satu mata pelajaran yang khusus (Mohd. Taib Osman & Hashim Awang, 1977:168).

Hingga tahun 1984, pengajaran Kesusasteraan Melayu dilaksanakan boleh dikatakan sebagai program sejak awal merdeka (Khatijah Abd. Hamid, 1980:1) yang dilaksanakan tanpa Sukatan Pelajaran yang jelas untuk menjadi bahan rujukan guru dan pelajar. Namun begitu, pembelajaran dan persediaan untuk peperiksaan Kesusasteraan Melayu peringkat awal itu berjalan juga dengan berpanduan buku teks





Kesusasteraan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dari tahun ke tahun. Ini bermakna walau pun mata pelajaran Kesusasteraan Melayu ditawarkan sebagai satu mata pelajaran peperiksaan, satu sukatan pelajaran Kesusasteraan Melayu tidak dikeluarkan sehingga tahun 1984. Umumnya, pelajar-pelajar yang mengambil Kesusasteraan Melayu adalah pelajar yang mendapat kelulusan yang rendah pada peringkat Sijil Rendah Pelajaran. Manakala, pelajar yang mendapat keputusan cemerlang ditempatkan dalam aliran sains. Dengan sendirinya, masyarakat memandang rendah kepada pelajar yang mengambil Kesusasteraan Melayu dan seterusnya nilai ekonomi mereka juga terjejas.

Kemunculan komputer peribadi pada awal tahun 1980an telah membawa perubahan dalam pembelajaran terutamanya dalam kaedah pengajaran bahasa. Dahulu, kaedah konvensional di bilik darjah menjadi pegangan tetapi kini berkembang kepada kaedah pengajaran yang baru iaitu pengajaran bahasa di alam siber iaitu internet yang dipercayai akan terus mengubah ciri-ciri budaya komunikasi selanjutnya. Memandangkan penggunaan teknologi maklumat ini masih baharu dalam sistem pendidikan di Malaysia, para pendidik bidang Sastera perlu menggunakan literasi teknologi dan memahami keperluan komunikasi secara global. Hal ini dapat membantu pendidik menerapkan kaedah ini secara berkesan. Oleh sebab pendidikan kita dalam bentuk yang tersendiri, maka kita perlu ada perkongsian maklumat walaupun kita menyedari belum sepenuhnya menjadi satu bidang perantaraan dalam internet seperti pendekatan pengenalan melalui *blog* atau *website* berkaitan bidang Sastera. Pembangunan bahan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi terkini seperti perisian kursus multimedia ataupun laman sesawang juga sewajarnya turut mengambil kira peranan teori pembelajaran di dalam proses pembangunannya.





Pendapat ini disokong oleh Clark (1998) yang menyatakan bahawa keberkesanan sesuatu proses pembelajaran tidak bergantung sepenuhnya kepada jenis media yang digunakan. Ia sebenarnya bergantung kepada kaedah pembelajaran di sini amat berkait rapat dengan teori pembelajaran yang menyokongnya.

Selain itu, terdapat beberapa petanda yang menunjukkan bahawa pembinaan teknologi baharu dapat meningkatkan prestasi pembelajaran. Evans Nation (2000) melaporkan bahawa penggunaan inovasi teknologi baharu termasuk internet telah banyak memberi sumbangan dalam pendidikan dan antaranya adalah (a) menyediakan peluang untuk penambahbaikan mutu pendidikan (Oliver & Short, 1997), (b) menyokong untuk memenuhi kehendak individu dalam program pendidikan (Kennedy & McNaught, 1997), (c) menyediakan peluang untuk belajar dengan luas dalam konteks sumber asli (Lafley, Tupper & Musser, 1998), dan (d) menyediakan alat yang membolehkan guru pelatih meningkatkan kuasa dan proses kognitif (Jonassen & Reever, 1996). Chorp (2000) pula menyatakan kemajuan internet telah membawa perubahan positif kepada cara guru mengajar dan murid belajar, bekerja, berkomunikasi dan bermain. Revolusi internet bukan sahaja mencari maklumat secara global malahan turut menjalin dan merapatkan hubungan sesama manusia untuk berkomunikasi antara satu sama lain walaupun pada jarak yang jauh.



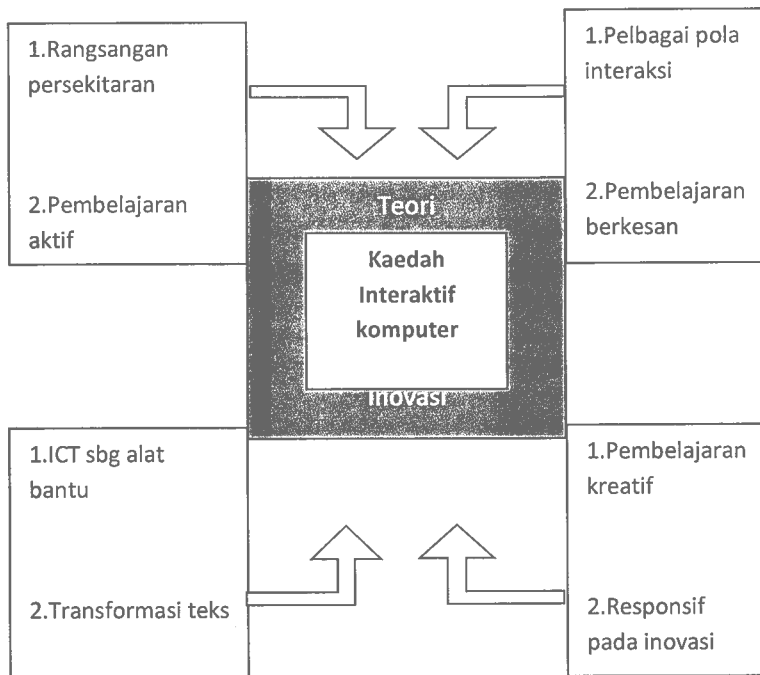


Dengan terlaksananya transformasi kurikulum Tingkatan Enam ini, menampakkan sistem pendidikan di Malaysia akan berjaya mencapai hasrat untuk kecemerlangan dan pengiktirafan di peringkat antarabangsa. Keupayaan dan kepakaran guru dalam mengajarkan dan menyempurnakan sukatan pelajaran berdasarkan pelbagai kaedah yang dirancang atau yang diterima semasa berkursus, diharapkan dapat memberikan ilmu yang berguna kepada anak-anak didik dalam menghadapi peperiksaan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan demi kemajuan dan pembangunan negara.

Selain itu, multimedia merupakan suatu medium yang digunakan untuk menyebarkan karya sastera. Penggunaan komputer dalam pengajaran dapat dikonsepsikan sebagai satu pendekatan pengajaran yang bertujuan menghasilkan kaedah pengajaran yang terbuka, menarik, menjimatkan masa, kreatif dan berkesan.

Menurut Abdul Halim Ali, 2012, pendekatan interaktif menyarankan secara teoritikalnya penggunaan komputer sebagai satu kaedah pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang bertujuan menghasilkan PdP yang menarik dan berkesan dengan ciri-ciri kemudahan, menjimatkan masa dan menarik.





Rajah 1.2.

Kerangka konsep kaedah interaktif komputer (KIK)

Sumber : Kaedah Interaktif – komputer (KIK) dalam PdP Kesusasteraan Melayu : Satu Pertimbangan Oleh Abdul Halim Ali, 2003.

Merujuk kepada empat inti pati teori-teori yang dibincangkan, dapat menunjukkan keberkesanan penggunaan kaedah pengajaran secara interaktif-komputer yang mempunyai asas teoritikal yang kukuh. Asas pembelajaran secara aktif berkait rapat dengan pemikiran konstruktif dan inovatif. Asas teoritikal ini mewajarkan penerokaan kaedah baharu yang dinamakan sebagai kaedah Interaktif Komputer (KIK) yang dibangunkan oleh Abdul Halim Ali untuk dipraktik dan digunakan dalam pengajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu di sekolah-sekolah menengah di Malaysia. Kaedah lazim adalah berpandukan pada prinsip-prinsip teori





atau model yang direka bentuk sesuai dengan objektif pengajaran dan pembelajaran yang telah dikhususkan.

Transformasi adalah asas inovasi yang merupakan pembaharuan ke arah teknologi baharu. Bagi sukatan pelajaran yang baharu ini, pendekatan Masteri adalah sesuai dijadikan panduan bagi proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Pembelajaran masteri adalah suatu pendekatan pengajaran yang menyediakan suasana pembelajaran yang memaparkan setelah seseorang pelajar menguasai sesuatu kemahiran, ia akan berpindah kepada kemahiran yang baru. Pelajar yang masih belum menguasai sesuatu kemahiran diberikan ujian diagnostik dan kemudiannya dikukuhkan dengan memberi aktiviti pemulihan. Setelah didapati pelajar telah menguasai kemahiran berkenaan, guru akan mengajar tajuk atau kemahiran baru.



Pendekatan ini diasaskan oleh Caroll (1963) dan kemudiannya dikembangkan oleh Bloom (1968).

Menurut Unruh & Alexender (dalam Abd Latif Gapor, 2006) pula, sebarang perubahan yang signifikan dalam pendidikan mesti mempengaruhi guru dengan pengajaran mereka. Inovasi dalam pengajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan komputer merupakan suatu perkara baharu dalam pendidikan kesusasteraan yang menghalia kepada pengajaran kesusasteraan Melayu secara interaktif sesuai dengan sukatan pelajaran baharu Tingkatan Enam kesusasteraan Melayu. Hal ini sejajar dengan kajian beberapa pengkaji bahawa penglibatan pelajar dalam aktiviti rekabentuk multimedia dapat membina kemahiran berfikir aras tinggi seperti pengurusan projek, membuat kajian, persembahan dan refleksi (Carver et. al, 1992). Pendekatan pengajaran dengan melibatkan pelajar sebagai perekabentuk





multimedia, mendedahkan pelajar kepada pembelajaran secara aktif dan praktikal. Ini merupakan alternatif yang dinamik dan inovatif dalam aplikasi multimedia dalam pengajaran (Carver et al, 1992; Jonassen, 1994; Lehrer, 1993).

Membangunkan bahan pengajaran multimedia memerlukan kepada penekanan terhadap beberapa aspek. Antara aspek yang amat dipertekankan ialah apakah panduan yang perlu digunakan atau diikuti bagi memastikan segala proses mereka bentuk dan pembangunan berjalan dan menepati apa yang dikehendaki (Jamaluddin Harun & Zaidatun Tasir, 2007). Menurut Abedor & Sachs (1984), pembangunan pengajaran menekankan aktiviti yang berkaitan dengan rekabentuk sistematik, pembangunan, implementasi, dan penilaian bahan pengajaran, pelajaran, kursus, atau kurikulum supaya dapat menambah baik pengajaran dan pembelajaran secara efisien



(Rozinah Jamaludin, 2007).

Ketidaksempurnaan pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan di sekolah-sekolah secara keseluruhannya berpunca daripada wujudnya satu sistem pendidikan yang terlalu berorientasikan peperiksaan. Sistem ini lebih menekankan aspek kognitif (pengetahuan) dan bukannya aspek afektif seperti yang sepatutnya. Oleh kerana terlalu mementingkan peperiksaan, para pelajar lebih gemar mencari bahan-bahan yang lebih mudah dan menepati kehendak peperiksaan. Buku-buku ulasan yang telah tersedia untuk mereka, memudahkan mereka belajar. Kebiasaan seperti ini telah membunuh minat mereka terhadap kesusasteraan yang sebenarnya berfungsi sebagai bahan mengenali hati nurani manusia secara indah dan menyuburkan daya kreatif dalam kehidupan mereka.





Tambahan pula, kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran kesusasteraan di sekolah-sekolah masih ada yang kurang berpengalaman dalam mendalami ilmu multimedia kerana guru-guru lebih terdedah kepada ilmu kesusasteraan tradisional dan moden dan terikat dengan cara pengajaran dan pembelajaran lama. Lebih malang apabila ada sesetengah mereka langsung tidak mempunyai pengetahuan asas tentang kesusasteraan dan tidak juga menerima sebarang kursus atau latihan dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan. Akibatnya wujudlah pelbagai ragam dan bentuk pengajaran, serta kaedah dan teknik mengajar yang tidak menentu. Sehingga kini masih belum ramai guru yang mampu menyampaikan pelajaran kesusasteraan dengan baik. Kebanyakan mereka mengajar mengikut budi bicara sendiri menggunakan kaedah membaca, bersyarah dan sebagainya.



Oleh itu, dalam kajian pembangunan modul, kajian analisis keperluan adalah sebahagian daripada proses kajian reka bentuk dan pembangunan modul. Menurut Richey dan Klein (2007), kekuatan kajian reka bentuk dan pembangunan modul ialah kajian ini digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam konteks yang spesifik. Fasa analisis ialah fasa permulaan kajian iaitu maklumat dalam konteks dan persekitaran yang hendak dikaji dikumpulkan (Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin, 2013). Jadi, sebelum modul dibangunkan, kajian analisis keperluan dalam bab dua iaitu Model ADDIE dilakukan untuk mengetahui kebarangkalian berlakunya permasalahan. Tujuan fasa analisis adalah untuk mengenal pasti sebab kebarangkalian berlakunya permasalahan (Branch, 2009; Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005) dan melakukan apa yang perlu untuk menyelesaikan masalah (Reinbold, 2013). Fasa analisis keperluan memberikan maklumat yang penting dalam menentukan reka bentuk dan pembangunan bahan instruksi dalam fasa seterusnya





(Gagne et al., 2005). Dalam konteks penyelidikan ini, kajian analisis keperluan dilakukan pada permulaan kajian pembangunan modul bagi mengetahui pengajaran bagaimanakah yang sesuai dilakukan guru supaya pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif menjadi lebih bermakna.

1.3 Permasalahan Kajian

Pembinaan modul dalam kajian ini adalah untuk mengetahui sejauh manakah kepakaran guru tingkatan enam yang tidak mempunyai modul yang lengkap untuk proses pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan melayu tersebut. Hal ini berikutan kerana berlakunya perubahan dalam sukatan pelajaran Tingkatan Enam yang mula berkuat kuasa dan digunakan pada tahun 2012 oleh Majlis Peperiksaan Malaysia (MPM) telah banyak mengubah konsep serta teknik pengajaran dan pembelajaran (P&P) Kesusasteraan Melayu yang dikenali kini sebagai Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Ianya sedikit sebanyak telah mempengaruhi kemahiran dan keupayaan guru yang mengajar subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana sukatan pelajaran yang baharu ini masih tidak mempunyai panduan atau rujukan bagi memudahkan guru-guru untuk mengajarkan subjek ini.





Kesusasteraan Melayu (KM) Komunikatif diperkenalkan berikutan perubahannya yang selaras dengan kehendak semasa. Guru-guru yang mengajar mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Tingkatan Enam agar mencabar juga terutama untuk kertas 3 dan kertas 4 subjek tersebut di mana subjek KM terbahagi kepada empat (4) kertas iaitu kertas 1 meliputi Penghayatan Teks. Kertas 1 ini melibatkan perubahan teks untuk sesi 2012/2013 permata sastera yang akan digunakan. Kertas 2, merangkumi sastera pembangunan di mana ianya meliputi 3 elemen penting iaitu Pembangunan Insan, Masyarakat dan Pembangunan Negara bergantung kepada teks yang dikaji. Bagi kertas 3 pula, kertas ini merangkumi Pengurusan dan Penulisan kreatif iaitu melibatkan elemen *editing* teks menggunakan simbol pengeditan, penulisan kreatif merangkumi sajak, puisi tradisional serta cerpen dan akhirnya multimedia. Manakala kertas 4 Kesusasteraan Melayu adalah kertas projek yang perlu dilakukan oleh calon jika tidak calon akan gagal walaupun menduduki ujian bertulis untuk ketiga-tiga kertas yang lain.

Terdapat tiga pilihan projek yang calon boleh pilih salah satunya iaitu pertama ialah penghasilan esei yang merujuk kepada kajian tentang sesuatu aspek kesusasteraan dalam teks. Pilihan kedua ialah penghasilan portfolio iaitu merangkumi elemen tokoh (berkait dengan sastera atau lain-lain yang ada hubungan dengan teks yang dipelajari) atau mungkin juga institusi yang ada hubungan dengan kesusasteraan. Dan pilihan terakhir ialah penghasilan multimedia yang berupa persembahan yang menggabungkan elemen multimedia yang terdiri dari teks, animasi, audio-visual/video dan grafik.





Tambahan pula, untuk melengkapkan setiap projek yang diberikan oleh Majlis Peperiksaan Malaysia, pelajar memerlukan banyak rujukan dan sumber yang boleh diakses untuk menyiapkan projek yang diberikan oleh guru dengan baik dan sempurna. Daripada pemerhatian pengkaji, data interaktif berkaitan kesusasteraan melayu tingkatan enam tidak ada dan sukar diakses. Kesannya, pelajar dan masyarakat umum terbatas memperoleh maklumat pembangunan modul pengajaran sastera dalam bahasa melayu jika dibandingkan dengan bahasa inggeris. Malah rujukan dalam Wikipedia untuk mendapatkan maklumat sastera Melayu adalah terbatas, tidak lengkap dan tidak menampakkan sifat komprehensif. Vygotskin (1978) menegaskan proses interaktif semasa pengajaran dan pembelajaran dikalangan pelajar adalah amat penting.



Manakala, minat pelajar terhadap Kesusasteraan Melayu juga ada hubungannya dengan kaedah dan teknik pengajaran Kesusasteraan Melayu di Sekolah. Menurut Ibrahim Hj. Salleh (1985:70), kaedah pengajaran Kesusasteraan Melayu yang lebih berkesan untuk menjadi panduan guru-guru masih belum ada. Kaedah yang ada dalam pengajaran Kesusasteraan Melayu sekarang ini adalah kaedah bacaan dan pemahaman serta kaedah syarahan dengan soal jawab antara guru dan murid. Hal ini memberi kesan ke atas minat pelajar. Pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran guru tidak langsung memberi rangsangan yang boleh membangkit minat pelajar terhadap subjek kesusasteraan ini. Guru yang mengajar hanya mengambil jalan senang dan menekankan matlamat peperiksaan semata-mata. Kini, sekolah menengah cenderung untuk menutup kelas sastera elektif tingkatan IV dan V di seluruh Negara dengan alasan bahawa prestasi kesusasteraan elektif tidak





memberangsangkan dan tiada sambutan daripada para pelajarnya. Keadaan yang mirip juga terdapat di peringkat menengah tinggi.

Menurut Majlis Peperiksaan Malaysia, jumlah pelajar Tingkatan VI (STPM) yang mengambil mata pelajaran kesusasteraan terus merosot dari setahun ke setahun. Pada tahun 1998, terdapat 13,023 orang pelajar STPM yang menduduki peperiksaan Kesusasteraan Melayu. Bilangan itu merosot kepada 11,957 pada tahun 1999 dan terus menurun kepada 7,928 calon pada tahun 2000 (Jelani Harun, 2004). Hal ini terjadi kerana kesilapan pada sukatan pelajaran Kesusasteraan yang telah diwujudkan. Sukatan pelajaran Kesusasteraan di sekolah hanya sukatan peperiksaan, bukan sukatan pengajaran (Safiah Osman, 1978:6). Kenyataan ini disokong oleh S. Jaafar Husin (1982) menerusi pemerhatiannya terhadap guru-guru sastera, mendapati ramai antara mereka tidak begitu cekap dan berminat untuk mengajar mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Mereka terpaksa berpandukan buku-buku panduan yang terdapat di pasaran.

Melalui penstrukturan semula sukatan pelajaran tingkatan enam telah banyak mengubah corak, bentuk dan teknik pengajaran dan pembelajaran pelajar Tingkatan Enam dan guru Tingkatan Enam. Perubahan yang menyeluruh menyebabkan pengajaran lama kesusasteraan Melayu tidak lagi relevan digunakan oleh guru pada sukatan tersebut. Pengajaran bagi sukatan ini telah memuatkan unsur teknologi multimedia bagi menambahkan minat pelajar untuk memilih kesusasteraan Melayu dan memartabatkan bidang kesusasteraan Melayu seantero supaya ianya setaraf dan





boleh bersaing dengan aliran sains. Kesukaran guru untuk mengajar Kesusasteraan Melayu Tingkatan Enam dengan sukatan pelajaran yang baharu kerana perubahan keseluruhan dalam sukatan pelajaran pastinya mengubah teknik pengajaran guru daripada jenis konvensional kepada lebih berbentuk multimedia.

Pembangunan modul pengajaran dan pembelajaran amat diperlukan bagi memastikan kaedah pengajaran adalah sistematik selaras dengan keperluan sukatan pelajaran baru tingkatan enam. 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.). Oleh itu, jelas menunjukkan bahawa peranan pembangunan modul Multimedia dalam Sastera (MDS) sebagai panduan guru dan pelajar amat perlu sebagai contoh bahan pengajaran dan pembelajaran yang disifatkan sebagai berasaskan sumber.





1.4 Objektif Kajian

Terdapat tiga objektif khusus yang ingin dikaji dalam kajian ini iaitu:

- 1.4.1 Membincangkan kaedah-kaedah pengajaran dan pembelajaran sebelum sukatan pelajaran baharu tingkatan enam diperkenalkan.
- 1.4.2 Membangunkan modul pengajaran dan pembelajaran multimedia dalam sastera tingkatan enam.



1.5 Soalan Kajian

Berdasarkan kepada objektif kajian tersebut, persoalan yang ingin dijawab dalam kajian ini adalah untuk mengenalpasti pengajaran dan pembelajaran (pdp) sebelum perubahan dalam sukatan baharu tingkatan enam dan melihat kepada perubahan sistem pdp setelah berlaku perubahan dalam sukatan pelajaran baharu yang diperkenalkan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) serta mencari jawapan untuk setiap soalan berikut :

- 1.5.1 Apakah kaedah-kaedah Kesusasteraan Melayu yang digunakan oleh guru-guru dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu?
- 1.5.2 Apakah yang dimaksudkan dengan pengajaran multimedia dalam sastera berasaskan modul?





1.5.3 Apakah rupa bentuk modul pengajaran multimedia dalam sastera Tingkatan Enam?

1.5.4 Apakah tanggapan pelajar terhadap pembangunan modul pengajaran multimedia dalam sastera untuk tingkatan enam dan penggunaannya bagi memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran?

1.6 Kepentingan Kajian

1.6.1 Hasil kajian yang dibuat diharapkan dapat memudahkan pelajar dan guru memperolehi sumber pengajaran dan pembelajaran dengan mudah dan boleh dijadikan asas kepada pengajaran dan pembelajaran (P & P) di peringkat iv, v, dan vi.

1.6.2 Dengan terlaksananya kurikulum baharu ini melalui bantuan interaktif multimedia, Kementerian Pelajaran akan dapat melahirkan pelajar mahupun guru yang lebih berdaya saing, berfikiran analitikal, inovatif, kreatif dalam mendepani cabaran dunia globalisasi.

1.6.3 Kurikulum baharu Tingkatan 6 lebih berkesan dalam pendidikan Kesusasteraan Melayu secara menyeluruh dan lengkap serta berupaya untuk memberikan nafas baharu kepada pelajar dengan menyediakan satu suasana dan sistem pembelajaran yang lebih sesuai untuk pelajar-pelajar Tingkatan 6 atau Pra-U ini.





1.6.4 Modul yang dibina boleh dijadikan panduan sebagai bahan mengajar untuk guru yang mengajar Kesusasteraan Melayu tingkatan enam (6) dengan berkesan dan tersusun.

1.7 Skop Kajian

Kajian ini terbatas kepada kandungan modul yang dibangunkan berasaskan sukatan pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif dan berfokuskan kepada pengajaran multimedia dalam sastera di bawah topik Kreativiti, Pengurusan, dan Multimedia yang diajar pada penggal ketiga untuk subjek Kesusasteraan Melayu tingkatan enam yang baharu. Fokus kajian adalah tertumpu kepada aspek multimedia dalam sastera. Ruang lingkup kajian yang berfokuskan kepada topik kajian iaitu multimedia dalam sastera adalah terbahagi kepada dua iaitu membincangkan kaedah-kaedah pengajaran dan pembelajaran sebelum sukatan pelajaran baharu diperkenalkan dan membangunkan modul untuk sukatan pelajaran baharu bagi subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif Tingkatan Enam yang diperkenalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.





Batasan pembangunan modul adalah berpandukan kepada model KIK dan model sim kerana model pengajaran yang dipilih oleh pengkaji adalah melihat kepada aspek interaksi antara pengajar, pelajar, dan penggunaan multimedia.

Oleh itu, Kajian pembangunan Modul Pengajaran ini akan di uji dan tertumpu di Sekolah Menengah Kebangsaan Khir Johari, Tanjung Malim, Perak. Sasaran populasi pelajar yang diuji adalah pelajar tingkatan enam atas seramai 25 orang yang berada pada penggal 3. Ianya akan diaplikasikan oleh guru yang akan mengajarkan topik tersebut bagi melihat sejauh manakah keberkesanannya kepada proses pengajaran selepas pembangunan modul pengajaran bagi sukatan kesusasteraan melayu komunikatif yang baharu ini berdasarkan model-model pengajaran yang dianalisis. Pemilihan sekolah tersebut oleh pengkaji kerana seperti yang diketahui jurusan kesusasteraan Melayu untuk tingkatan enam kini semakin hilang mengikut arus pemodenan yang banyak tertumpu kepada jurusan sains dan teknologi, pengkaji mendapati masih ada sekolah yang memartabatkan jurusan kesusasteraan Melayu dan mengajarkan subjek kesusasteraan melayu komunikatif yang baharu ini iaitu Sekolah Menengah Khir Johari yang terletak di Tanjung Malim, Perak.





1.8 Definisi Istilah

1.8.1 Pengajaran dan Pembelajaran

Kemahiran dalam bidang sains dan teknologi ialah bidang penting yang harus diterokai dalam usaha untuk mencapai status Negara maju. Sesetengah pendidik mahupun individu beranggapan bahawa inovasi hanya berkaitan dengan bidang sains sahaja. Namun begitu, ramai yang tidak menyedari bahawa inovasi boleh dilakukan dalam pelbagai bidang termasuklah dalam bidang sastera. Mereka yakin bahawa teknologi boleh membantu mencapai matlamat dan tujuan pendidikan untuk pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna (Munir & Halimah, 2000).

Tambahan lagi, di arus yang moden ini pendedahan pendidikan sastera kurang diberi perhatian dan dieksploitasikan. Ramai yang masih lagi kabur akan kepentingan pendidikan berteraskan sastera. Peranan dan inisiatif daripada pelbagai pihak yang berkenaan perlu bagi memperluaskan sastera dalam pendidikan ke arah memartabatkan bahasa melayu Negara kita. Teknik pengajaran dan pembelajaran (pdp) perlu dititik beratkan bagi mencapai matlamat dan ilmu yang ingin disampaikan oleh guru kepada pelajar tersebut. Pengajaran adalah merupakan aktiviti yang rumit dan melibatkan penggunaan berbagai-bagai bentuk dan jenis kemahiran. Ianya juga melibatkan perhubungan antara guru dan pelajar dan juga antara pelajar dengan pelajar yang lain (Omardin, 1997).





Manakala, Menurut Baharuddin (2001) pula, pembelajaran adalah perubahan tingkahlaku yang berlaku kepada pelajar-pelajar akibat daripada berinteraksi dengan persekitaran. Secara umumnya pembelajaran diertikan sebagai proses dengan kaedah-kaedah tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan keperluan.

1.8.2 Multimedia



Menurut Rozinah Jamaluddin (2005:2), istilah multimedia merupakan istilah yang menjadi trend dalam era teknologi maklumat (*IT-Information Technology*). Perkataan multi bermaksud ‘banyak’ atau ‘pelbagai’ dan media bermaksud ‘perantara untuk berkomunikasi’. Malahan, penggunaan multimedia melibatkan penggunaan pelbagai media sama ada visual atau auditori untuk tujuan interaktif dan komunikasi dengan komputer. Dengan kuasa komputer peribadi yang canggih lagi murah, ia membolehkan kita mengakses kepada produk multimedia, bahasa alat pengurangan yang mudah difahami dan digunakan. Penemuan ‘hypermedia’ dan teknologi cakera padat yang canggih menghasilkan apa yang dikatakan sebagai multimedia interaktif pada hari ini. Multimedia juga adalah kombinasi antara komputer dengan video (Rosch, 1996). Menurut hofstetter (1997) pula, multimedia merupakan penggunaan komputer bagi mempersembahkan dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video yang menghubungkan dengan alatan yang membolehkan pengguna mengarah,





berinteraksi, mereka cipta, dan berkomunikasi. Selain itu, Tony Feldman di dalam bukunya *An Introduction to Digital Media*, beliau mendefinisikan multimedia “sebagai integrasi tanpa sempadan data, teks, bunyi dan imej yang pelbagai, dalam satu suasana maklumat digital” (1997, ms.24).

Umumnya, istilah multimedia tercipta dalam tahun 1950-an dan merupakan kombinasi pelbagai media kaku dan bergerak bagi membentuk satu program pengajaran secara formal atau tidak formal. Namun pada masa kini, multi media lebih menjurus kepada integrasi elemen-elemen teks, audio, grafik, animasi, video dengan menggunakan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan dan menghidupkan suasana maklumat. Ia membolehkan pengguna mengemudi, bertindak balas, mereka cipta dan berkomunikasi (Rozinah Jamaluddin 2000:4).

Kamus Dewan (2002) menyebutkan, multimedia berasal daripada perkataan Inggeris yang terbit daripada dua perkataan iaitu Multi dan Media. Multi bermaksud bermacam-macam atau berjenis-jenis manakala Media pula merupakan alat-alat yang digunakan sebagai saluran untuk berkomunikasi seperti akhbar, radio, televisyen dan sebagainya yang berperanan menyebarkan maklumat serta berita kepada orang ramai.





Daripada Waterworth (1992) mendefinisikan multimedia sebagai, persepadaan bunyi, muzik, animasi, teks, suara, video dan grafik yang dihasilkan oleh teknologi berasaskan komputer. Ia lebih menarik berbanding dengan televisyen atau kaset video. Rosenberg (1993) pula mendefinisikan multi media sebagai gabungan bunyi, imej statik, hiperteks dan video yang digunakan selaras dengan teknologi komputer. Beliau menambah bahawa, multi media sebagai satu kumpulan ahli teknologi mereka cipta sesuatu untuk menarik perhatian dan memuaskan hati mereka sesama sendiri.

Dapat dirumuskan bahawa terdapat banyak konteks untuk mendefinisikan multimedia. Dalam konteks pendidikan pula, multimedia merupakan integrasi elemen-elemen teks, audio, grafik, animasi, video dengan penggunaan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan dan menghidupkan suasana maklumat (Edger 1992, dalam Perzlyo, 1993). Secara umumnya, menurut Rozinah Jamaludin (2000:20) dalam pendidikan, multimedia digunakan sebagai tutorial interaktif dengan memilih bahan yang sesuai berdasarkan kepada kemasukan berterusan maklum balas pelajar dengan mengambil kira rekod pelajar sepanjang proses PdP, serta dalam persembahan elektronik melalui pakej aplikasi komputer canggih, cakera video dan lain-lain format persembahan yang bersesuaian dengan keperluan dalam pembangunan multimedia. Di samping itu, ia juga merupakan pengajaran simulasi komputer bagi tajuk yang berbahaya, mahal, berlawanan atau sensitif kepada masa untuk mencubanya secara terus menerus oleh pelajar dan guru bagi matapelajaran KMK topik Multimedia dalam Sastera.





Selain itu, realiti maya, latihan uji kaji 3-D yang boleh mensimulasikan keadaan sebenar menunjukkan kehebatan dalam penggunaan multimedia. Pengajaran atau sumber yang dihasilkan dalam internet seperti *World Wide Web* yang memberi perkhidmatan 24 jam sehari sekali gus membantu pelajar dan guru meluaskan pengetahuan dalam ilmu multimedia yang mana dapat mengakses maklumat bukan sahaja daripada tempatan malah seantero dunia bagi membantu pelajar dan guru mempelajari ilmu multimedia mengikut keperluan pendidikan mereka. Multimedia merangkumi perayauan hiperteks bagi menjalankan penyelidikan, projek dan pembangunan projek multimedia dalam bentuk CD dan pelajar juga boleh menggunakan atau menangkap maklumat tekstual, visual grafik dan auditori untuk membangunkan projek mereka dalam bentuk multimedia.



Selain itu, penerbitan elektronik tidak hanya menukar cara multimedia tentang bagaimana kita mengajar dan belajar. Eiser (1992) menggambarkan bagaimana multimedia telah menunjukkan keberkesanannya dalam bidang pendidikan di California dan Texas dengan mengadaptasikan cakera video daripada buku teks. Kulik dan Kulik (1985, 1986, 1991 dan 1994) melaporkan keseluruhan peningkatan gred pembelajaran sebanyak 32 peratus, dan pengurangan masa signifikan untuk pelajar memerlukan masa belajar adalah secara purata 34 peratus di peringkat kolej dan 24 peratus dalam pendidikan dewasa.





1.8.3 Modul Pembelajaran

Menurut Hasan Hamzah (1996) modul didefinisikan sebagai bahan kursus (matapelajaran, latihan dan lain-lain) yang dilaksanakan secara tersendiri untuk mencapai sesuatu kemahiran. Datuk Abdul Aziz Ahmad (2001) turut sama mendefinisikan modul sebagai bahan kursus (matapelajaran, latihan dan lain-lain) yang dilaksanakan secara tersendiri untuk mencapai sesuatu kemahiran.

Modul pembelajaran pula, sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Siti Rohani Ngadirin (2003) sebagai satu bahan pengajaran yang telah dibahagikan kepada beberapa subtopik tertentu dan susunan setiap subtopic tersebut mempunyai perkaitan atau kesinambungan yang erat antara satu sama lain. Menurut Che Adan (2008), dalam menjalankan penyelidikan terdapat beberapa perkataan atau frasa ayat yang perlu didefinisikan secara operasi.

Menurut Capron (1996) dalam Che Adan (2008), modul didefinisikan sebagai satu arahan aturcara yang dirancang langkah demi langkah untuk menukarkan data kepada maklumat yang membolehkan computer berfungsi. Manakala definisi modul dalam kajian ini adalah satu bahan pengajaran bercetak yang dibangunkan untuk membantu guru dalam proses p&p. Modul ini tidak hanya mengandungi arahan langkah demi langkah menjalankan aktiviti, malah rancangan pengajaran turut disediakan agar guru lebih mudah menggunakan modul untuk diajarkan kepada pelajar tingkatan enam dalam subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK).





1.9 Kesimpulan

Sehubungan dengan itu, penyelidik menjalankan kajian ini untuk menyingkap sejauh manakah keberkesanan penggunaan interaktif multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Sastera khususnya berkaitan dengan kedapatan sumber pengajaran dan pembelajaran yang berfokuskan kepada guru yang mengajar Tingkatan Enam dan pelajar Tingkatan Enam itu sendiri. Oleh itu, kita cuma memerlukan kesungguhan dalam melaksanakannya kerana bidang sastera telah pun menjadi salah satu bidang yang penting dan semakin mendapat pengiktirafan bukan sahaja dalam Negara malah di luar Negara.



Pembangunan modul pengajaran berdasarkan sastera dalam multimedia yang seharusnya dibangunkan dan diperkukuhkan supaya guru dan pelajar tingkatan enam Kesusasteraan Melayu Komunikatif dapat menikmati kemudahan dan boleh menjadikan panduan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bidang kesusasteraan melayu. Walau bagaimanapun, keutuhan nilai Sastera adalah pemangkin dalam memartabatkan bahasa.

Secara kesimpulannya, suatu falsafah, perancangan, kaedah atau pendekatan yang betapa unggul tidak akan memberikan hasil sekiranya masalah tersebut tidak ditangani dengan seriusnya. Dalam pada itu, Kementerian Pelajaran Malaysia memainkan peranan yang tidak kurang pentingnya selain daripada kerjasama pihak sekolah dan masyarakat. Ketiga-tiga pihak ini perlu sentiasa mengadakan dialog dari





hati ke hati secara terbuka untuk membincang masalah dan fenomena berkenaan. Lantaran masa depan dan nasib Sastera Melayu banyak bergantung kepada pendidikan di sekolah. Oleh itu, penting bagi pengkaji membangunkan modul pengajaran bagi multimedia dalam sastera untuk Tingkatan Enam supaya proses pengajaran menggunakan sukatan baru kesusasteraan melayu komunikatif ini lebih praktikal dan sistematik.

Kajian analisis keperluan memerlukan pengkaji melakukan pengumpulan maklumat tentang konteks dan situasi kajian daripada guru yang juga merupakan pengguna sasaran modul. Dalam konteks kajian ini pengkaji mengumpulkan maklumat tentang amalan sedia ada guru dan keperluan guru supaya maklumat yang diperoleh dapat membantu pengkaji menghasilkan modul yang berupaya menyelesaikan masalah sedia ada guru. Hasil analisis keperluan mendapati modul Multimedia dalam Sastera (MdS) dibangunkan untuk membantu guru melakukan pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu dengan lebih baik.

