



PENGUBAHSUAIAN DAN PENGUJIAN MODEL INTEGRASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENULISAN RUMUSAN

NOOR SYAFIRA BINTI ADNAN



UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENGUBAHSUAIAN DAN PENGUJIAN MODEL
INTEGRASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PENULISAN RUMUSAN**

NOOR SYAFIRA BINTI ADNAN



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
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

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

2019



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGHARGAAN

Alhamdulillah dengan limpah kurnia dan izin Nya disertasi ini berjaya disiapkan bagi memenuhi sebahagian dari syarat pengijazahan Sarjana Pendidikan Bahasa Melayu Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Saya ingin merakamkan setinggi penghargaan dan terima kasih terutamanya kepada Profesor Madya Dr. Adenan Ayob selaku penyelia yang bertungkus lumus memberi tunjuk ajar, nasihat dan bimbingan sehingga terhasilnya disertasi penyelidikan ini. Saya amat menghargai kesabaran Profesor Madya Dr. Adenan Ayob yang sedia berkongsi maklumat dan kepakaran, mudah dihubungi dan sentiasa fleksibel semasa sesi penyeliaan sepanjang pengajian ini. Tanpa tunjuk ajar beliau pasti sukar menyiapkan kajian ini.

Saya juga ingin merakamkan lestari budi kasih yang tidak terhingga kepada suami tercinta, Mohd Fazly bin Abd Halil di atas segala pengorbanan, dorongan dan kesabaran beliau mengiringi saya dalam mengharungi segala cabaran sepanjang tempoh pengajian ini. Tidak lupa juga, teristimewa buat dua putera hati saya iaitu Muhammad Firzan Haadziq dan Faayiz Haadiy yang menjadi semangat dan sumber inspirasi kepada saya ketika menyiapkan kajian ini. Semoga disertasi ini menjadi pendorong kepada mereka dalam usaha mencapai kejayaan. Ucapan jutaan terima kasih juga buat kedua ibu bapa saya yang tercinta Zarina binti Zainal dan Adnan bin Haron serta ahli keluarga saya yang sentiasa memberi galakan dan dorongan kepada saya.





ABSTRAK

Tujuan kajian adalah untuk mengubahsuaikan dan menguji Model Integrasi Multimedia Interaktif (MIMI) iaitu melibatkan integrasi teks dan grafik maya untuk penulisan rumusan tingkatan empat. Pengubahsuaian model adalah berdasarkan elemen Kitar Pembelajaran Lawson (1995) iaitu penerokaan, pengenalan terma, dan aplikasi konsep. Penyelidikan ini dibahagikan kepada dua fasa reka bentuk kajian. Reka bentuk kajian kualitatif digunakan dalam Fasa I menerusi kaedah pengubahsuaian model dengan berasaskan ADDIE (Rosset, 1987). Dalam Fasa II pula, reka bentuk kajian kuantitatif digunakan menerusi kaedah kuasi eksperimen. Seramai 30 orang murid tingkatan empat dipilih sebagai sampel. Dalam fasa ini, pencapaian murid dinilai sebelum dan selepas penggunaan model, selain mengenal pasti perbezaan dalam skor min ujian pra dan pasca terhadap penulisan rumusan. Dua jenis instrumen kajian digunakan iaitu analisis kesahan pakar serta ujian pra dan pasca. Data dianalisis secara deskriptif dan inferens. Analisis deskriptif menjelaskan pencapaian kemahiran menulis rumusan oleh murid sebelum dan selepas penggunaan model. Kajian menggunakan statistik ANCOVA untuk analisis inferens. Hasil kajian menunjukkan nilai $F(1,27) = 45.6$, dengan paras signifikan < 0.05 . Ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara penggunaan bahan interaktif dengan konvensional. Implikasi daripada kajian menunjukkan bahawa penggunaan MIMI telah meningkatkan pencapaian penulisan rumusan murid.





MODIFICATION AND TESTING OF INTERACTIVE MULTIMEDIA INTEGRATION MODEL FOR WRITING SUMMARY

ABSTRACT

The purpose of the study is to modify and test the Interactive Multimedia Integration Model (MIMI), involving text integration and virtual graphics in teaching and learning writing summary for form 4. The model modification is based on the elements in Lawson Learning Cycle (1995), namely exploration, term introduction, and concept applications. The study was divided into two research design phases. Qualitative design approaches were used in Phase I through model modification method based on ADDIE (Rosset, 1987). In Phase II, the quantitative research design used was quasi experiment. There were 30 form four students have been chosen as samples. This phase was made to evaluate students achievement before and after using the model and identifies the differences in mean score of the pre and post test towards summary writing. Two types of research instruments were used, namely the expert validity analysis as well as pre and post test. The data were analyzed using descriptive and inference methods. Descriptive analysis describes the achievement of students' summary writing skills before and after using the model. This study used ANCOVA statistics for inferential analysis. The finding shows the value of $F(1,27) = 45.6$, with a significant level of < 0.05 . The result shows that there was a significant improvement in the use of interactive materials. The implication from the study shows that MIMI has increased the achievement of summary writing by student.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi

**BAB 1 PENGENALAN**

1.0	Pendahuluan	1
1.1	Latar Belakang Kajian	3
1.2	Pernyataan Masalah	5
1.3	Objektif Kajian	9
1.4	Soalan Kajian	9
1.5	Kepentingan Kajian	10
1.6	Batasan Kajian	14
1.7	Definisi Pengoperasian	17
1.7.1	Multimedia Interaktif	17





1.7.2	Pengubahsuaian Model Integrasi Multimedia Interaktif	18
1.7.3	Pengujian Model Integrasi Multimedia Interaktif	18
1.7.4	Teks Maya	19
1.7.5	Grafik Maya	19
1.7.6	Pembelajaran	20
1.7.7	Teori Pengajaran dan Pembelajaran Maya	21
1.7.8	Integrasi Teks dan Grafik Maya	22
1.7.9	Model Kitar Pembelajaran Lawson (1995)	23
1.7.10	Penulisan Rumusan	23
1.7.11	Ujian Pra	24
1.7.12	Ujian Pasca	25
1.7.13	Reka Bentuk	25
1.7.14	Reka Bentuk Model Integrasi Multimedia Interaktif Untuk Penulisan Rumusan	27
1.7.15	Bahan Pembelajaran Konvensional	29
1.7.16	Model Penilaian Stufflebeam (KIPP)	31
1.8	Rumusan	32

BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2.0	Pendahuluan	33
2.1	Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu (KBSM)	34
2.2	Huraian Sukatan Pelajaran Tingkatan 4 (HSP)	36





2.3	Model Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Internet	38
2.3.1	Model Lima Fasa Pembelajaran dalam Talian	38
2.3.2	Model Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	39
2.3.3	Blended Learning (Pembelajaran Beradun)	41
2.3.4	Virtual Learning (VLE) Frog	42
2.4	Kajian-kajian Lepas Di Malaysia	43
2.5	Rumusan	50

BAB 3 METODOLOGI

3.0	Pendahuluan	51
3.1	Reka Bentuk Kajian	52
3.2	Reka Bentuk Kajian Mengikut Fasa	53
3.3	Kaedah Kajian	61
3.4	Sampel Kajian	62
3.5	Instrumen Kajian	63
3.5.1	Analisis Skala Kesahan Pakar	63
3.5.2	Ujian Pra dan Pasca	65
3.5.3	Kesahan	65
3.6	Kajian Rintis	66
3.7	Rawatan	67
3.8	Proses Pengubahsuaian	69
3.8.1	Model Integrasi Multimedia Interaktif untuk Penulisan Rumusan Berdasarkan	70



Kitar Pembelajaran Lawson (1995)

3.8.2	Integrasi Teks Maya untuk Penulisan Rumusan	72
3.8.3	Integrasi Grafik Maya untuk Penulisan Rumusan	78
3.8.4	Integrasi Multimedia Interaktif untuk Penulisan Rumusan Berasaskan kepada Penerokaan, Pengenalan Terma, dan Aplikasi Konsep	79
3.9	Prosedur Pengumpulan Data	84
3.10	Penganalisan Data	86
3.11	Rumusan	87

BAB 4**DAPATAN KAJIAN**

4.0	Pendahuluan	88
4.1	Demografi Responden	89
4.2	Dapatan Kajian	90
4.3	Rumusan	91

BAB 5**RUMUSAN, PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN**

5.0	Pendahuluan	93
5.1	Rumusan	94
5.2	Perbincangan dan Implikasi	96
5.3	Cadangan	101
5.4	Kesimpulan	104



RUJUKAN

106

LAMPIRAN





SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.0	Perbandingan Dua Pendekatan dalam Pengajaran	31
3.1	Aplikasi Kitar Pembelajaran Lawson (1995) dalam Rumusan	58
3.2	Analisis Kesahan Pakar yang disesuaikan dengan Pandangan Lawson (1995)	64
3.3	Indeks Kebolehpercayaan dan Pengkelasan Ujian	67
3.4	Pekali Alpha Cronbach	67
3.5	Senarai Semak Kesahan Pakar I berdasarkan Model Penilaian Stufflebeam (1971)	84
3.6	Pengumpulan Data	85
3.7	Analisis Data	86
4.1	Demografi Responden	89
4.2	Min dan Sisihan Piawai bagi sebuah Sekolah Menengah	90
4.3	Analisis ANCOVA	91





SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Pengiraan Markah Rumusan SPM	24
1.2 Kitar Pembelajaran Lawson (1995)	25
1.3 Kerangka aliran idea penulisan rumusan berasaskan Kitar Pembelajaran Lawson (1995)	27
2.1 Model Lima Fasa Pembelajaran dalam Talian Salmon (2000)	39
2.2 Model Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer (2001)	40
2.3 Pencampuran Gaya Pembelajaran Blended Learning	41
3.1 Reka Bentuk Kajian	52
3.2 Pengubahsuaian Model menggunakan kaedah ADDIE	54
3.2.1 Integrasi Teks dan Grafik Maya	59
3.2.2 Integrasi Teks Maya	60
3.2.3 Integrasi Grafik Maya	61
3.3 Model Integrasi Multimedia Interaktif (MIMI) untuk Penulisan Rumusan berdasarkan Kitar Pembelajaran Lawson (1995)	70
3.4 Integrasi Teks Maya daripada sumber Akhbar: Pertama	72
3.5 Integrasi Teks Maya daripada sumber Akhbar: Kedua	73
3.6 Integrasi Teks Maya daripada sumber Kajian Ilmiah: Pertama	74
3.7 Integrasi Teks Maya daripada sumber Kajian Ilmiah: Kedua	75





3.8	Integrasi Teks Maya daripada sumber Laman Web Pendidikan: Pertama	76
3.9	Integrasi Teks Maya daripada sumber Laman Web Pendidikan: Kedua	77
3.10	Integrasi Grafik Maya daripada sumber Internet	78
3.11	Integrasi Grafik Maya	79
3.12	Teori Pendidikan Divergen	83



BAB 1

PENGENALAN

1.0 Pendahuluan

Bab ini bermula dengan perbincangan dari segi latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi pengoperasian. Latar belakang kajian menyentuh tentang isu-isu umum dari segi multimedia dan penulisan rumusan dalam pengajaran dan pembelajaran. Pernyataan masalah pula menyentuh tentang masalah-masalah khusus berhubung aspek pemanduan dan penulisan rumusan dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam subtopik kepentingan kajian, fokusnya adalah terhadap murid, guru, sekolah dan kementerian. Objektif kajian membincangkan tujuan kajian ini dilaksanakan. Soalan kajian pula dinyatakan untuk mencapai objektif kajian. Kepentingan kajian pula menerangkan manfaat yang diperoleh



setelah kajian ini dicerap kepada murid, guru, sekolah dan kementerian. Definisi pengoperasian menyentuh tentang konsep-konsep utama dalam konteks kajian. Terdapat dua pembolehubah dalam kajian ini, iaitu pembolehubah bersandar dan tidak bersandar. Faktor yang diperhati dan diukur ialah penulisan rumusan dipengaruhi oleh pembolehubah tidak bersandar iaitu Model Integrasi Multimedia Interaktif (MIMI).





1.1 Latar Belakang Kajian

Selaras dengan Dasar Pendidikan Kebangsaan yang termaktub dalam Akta Pendidikan 1996, Bahasa Melayu ialah mata pelajaran teras bagi semua sekolah rendah dan menengah. Bahasa Melayu berperanan sebagai bahasa kebangsaan dan perpaduan rakyat di Malaysia. Kurikulum Bahasa Melayu sekolah menengah bertujuan memenuhi hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan bagi melahirkan insan yang seimbang dan harmoni dari segi intelek, emosi, rohani, dan jasmani. Kurikulum Bahasa Melayu menyediakan murid untuk menguasai kecekapan berbahasa dan berkomunikasi dengan menggunakan peraturan tatabahasa secara betul dan tepat. Murid mampu mengungkapkan bidang ilmu daripada pelbagai disiplin atau mata pelajaran, di samping mengembangkan kemahiran



berfikir secara kreatif dan kritis.

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah pada masa ini tidak lagi menjadikan papan putih di hadapan kelas sebagai keutamaan. Perkembangan kurikulum yang semakin kompleks dewasa ini lebih mementingkan kemahiran berfikir dan penaakulan idea oleh murid bagi menerima isi-isi pengajaran yang disampaikan guru. Oleh hal yang demikian, teknologi komputer sebagai wahana, multimedia sebagai bahan dapat berfungsi di dalam bilik darjah secara berkesan. Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Dalam konteks ini, murid berinteraksi terus dengan komputer yang sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Adenan Ayob et al., 2011).



“Pendidikan di Malaysia ialah suatu usaha berterusan ke arah memperkembang potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”.

(Sumber: *Falsafah Pendidikan Negara*)

Daripada aspirasi Falsafah Pendidikan Negara (FPN), penggunaan komputer sebagai bahan bantu belajar menjadi titik tolak paradigma dalam pengajaran penulisan. Dalam trend pengajaran moden, murid harus didedahkan dengan bahan pembelajaran yang lebih proaktif dan inovatif supaya dapat melahirkan generasi yang kreatif dan berketerampilan, iaitu sesuai dengan hasrat FPN. Selain itu, murid perlu digalakkan menyertai sesi pembelajaran yang berfokuskan bahan dinamik, memperbanyak pergaulan, interaksi dan berkomunikasi secara positif supaya murid mampu menyampaikan idea serta pandangan secara berkesan dalam penulisan.

Objektif yang terdapat dalam subjek Bahasa Melayu sekolah menengah, memfokuskan idea dan pendapat yang dihasilkan oleh murid dapat diterjemahkan secara kreatif dan berkesan dalam bentuk lisan dan penulisan. Dalam pembelajaran bahasa, menulis adalah salah satu cabang kemahiran yang tinggi dan sukar dikuasai. Kemahiran tersebut penting kerana dapat menguji tahap keupayaan murid berbahasa (Sudirman, & T. Subahan, 2011). Daripada penulisan, murid dapat meluahkan pendapat dan idea-idea



konkrit ketika menulis. Secara amnya, murid perlu mempelajari, menguasai dan menghayati semua prinsip perancangan dalam penulisan.

Hal yang demikian menunjukkan bahan pembelajaran dan pengajaran di bilik darjah harus seiring dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemahiran menulis murid. Penggunaan bahan yang khusus berasaskan teknologi multimedia untuk penulisan perlu dikaji. Kajian seperti ini adalah penting untuk menginovasikan teknologi dalam pengajaran. Tujuannya untuk membuka ruang kepada murid ke arah penjaan minda secara kreatif dan kritis dalam pembelajaran. Hal ini demikian kerana untuk mengatasi masalah-masalah yang lebih spesifik seperti kelemahan murid menguasai kemahiran menulis rumusan Bahasa Melayu.



1.2 Pernyataan Masalah

Murid tingkatan empat dan lima sekolah menengah kebangsaan perlu menguasai kemahiran menulis rumusan sebagai pelengkap ilmu. Penulisan rumusan adalah kompleks dari segi pendahuluan, pengenalpastian isi tersurat dan tersirat, susunan pemerenggan, bahasa dan penutup. Pematuhan arahan bilangan perkataan pula tidak boleh melebihi 120 patah berasaskan teknik pengiraan patah perkataan yang tepat (Peraturan Pemarkahan Percubaan SPM 2013 Bahasa Melayu Kertas 2).





Daripada kupasan mutu jawapan Bahasa Melayu 2 SPM 2014 Lembaga Peperiksaan Malaysia, terdapat beberapa masalah penulisan rumusan yang dikenal pasti. Prestasi mengikut kumpulan rendah menunjukkan murid hanya menjawab beberapa soalan. Selanjutnya, jawapan yang diberikan pula tidak tepat atau samar-samar serta bercampur aduk. Terdapat jawapan yang menyimpang daripada kehendak sebenar arahan soalan. Selain itu, penyampaian kurang lancar dan kurang tersusun serta mengandungi banyak kesalahan ejaan dan tatabahasa. Hal ini menyebabkan kesukaran untuk memahami maksud jawapan sebenar yang ditulis murid.



Sehubungan dengan itu, berdasarkan kupasan mutu jawapan Bahasa Melayu 2 SPM 2014 Lembaga Peperiksaan Malaysia, kelemahan murid dalam penulisan rumusan dapat dilihat apabila murid tidak memahami tugas soalan untuk menulis pendahuluan. Murid seringkali menggunakan arahan soalan untuk isi tersirat sebagai pendahuluan. Oleh kerana itu, pendahuluan seperti ini adalah tidak tepat apabila gagal menjelaskan perkara yang terkandung dalam petikan rumusan yang diberikan. Pengecaman isi tersurat berpandukan soalan petikan dapat membantu murid. Oleh itu, murid gagal menaakul isi tersurat yang dikehendaki. Murid tidak menyentuh isi-isi yang berkait rapat dengan kehendak soalan.

Perkara ini terbukti apabila murid hanya menyalin ayat daripada petikan. Pengenalpastian isi tersirat juga menjadi masalah kepada murid. Murid dilihat tidak dapat mengemukakan jawapan yang menunjukkan kehendak soalan. Jawapan yang diberikan



adalah tidak relevan dan hanya menyalin ayat asal dalam petikan. Pada bahagian penutup pula, murid secara keseluruhannya gagal menulis kesimpulan rumusan mengikut kehendak soalan. Hal ini kerana, murid tidak faham untuk membina kesimpulan berdasarkan petikan yang disediakan. Jawapan yang diberikan juga adalah tidak relevan dengan kehendak soalan. Secara keseluruhannya, penguasaan tatabahasa juga adalah lemah dari segi penggunaan ayat yang tidak gramatis.

Bertitik tolak daripada itu, dapat dilihat penguasaan murid dalam menulis rumusan dengan betul adalah lemah. Masih ramai murid tidak dapat mengenal pasti pendahuluan, isi tersurat, isi tersirat dan penutup. Dalam era globalisasi yang dilingkari kemajuan sains dan teknologi, guru seringkali menggunakan pendekatan konvensional sebagai amalan pengajaran di bilik darjah. Hal ini demikian kerana persekitaran kelas dan ruang pengajaran yang tidak memberangsangkan untuk menggunakan multimedia interaktif secara menyeluruh (Abdul Rasid et al., 2009).

Hal ini menunjukkan kepentingan penguasaan kemahiran menulis rumusan oleh murid. Kelemahan daripada penggunaan model pengajaran yang tidak sesuai turut mengekang keseluruhan pencapaian murid. Menurut Abd. Aziz Abd. Talib (2007), model pengajaran yang konvensional berdasarkan buku teks, buku latihan topikal dan nota guru masih menjadi amalan. Ini juga menyebabkan topik menjadi tidak menarik, di samping menjadikan murid tidak dapat menumpukan perhatian kepada pengajaran penulisan rumusan kerana bosan.



Teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa telah lama digunakan. Menurut Gagne et al. (2005), penggunaan teknologi seperti multimedia yang memfokuskan elemen integrasi dalam pengajaran mampu membantu guru dan murid sebagai bahan bantu mengajar. Hal ini adalah selari dengan dasar-dasar TMK yang terdapat dalam pendidikan negara Malaysia.

Selain daripada itu, kajian ini dilakukan kerana integrasi teks dan grafik maya berasaskan penulisan rumusan tidak digarap dengan teliti. Hal ini demikian kerana penggunaan bahan multimedia teks dan grafik maya tidak diintegrasikan secara sistematik. Kebanyakan kajian lebih banyak menumpukan kepada satu-satu elemen tunggal dalam multimedia tanpa memfokuskan aspek pengintegrasian elemen-elemen tersebut (Adenan Ayob, 2014). Beliau turut membicarakan bahawa guru masih menggunakan kaedah konvensional dalam pengajaran Bahasa Melayu iaitu menggunakan teks dan grafik bersifat bukan digital.

Justeru, kajian ini mengubahsuai dan menguji MIMI untuk penulisan rumusan. Kaedah yang digunakan ialah kaedah pengubahsuaian MIMI untuk penulisan rumusan. Kaedah kuasi eksperimen juga digunakan. Dalam kuasi eksperimen, murid terlibat adalah seramai 30 orang tingkatan empat di sebuah sekolah menengah di dalam daerah Larut Matang dan Selama.



1.3 Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk:

- i. Mengubahsuai MIMI dengan elemen penerokaan, pengenalan terma dan aplikasi konsep untuk pengajaran penulisan rumusan.
- ii. Mengenal pasti pencapaian murid sebelum dan selepas penggunaan MIMI untuk pengajaran penulisan rumusan.
- iii. Mengenal pasti perbezaan yang signifikan antara min skor ujian pra dan pasca berdasarkan penggunaan MIMI untuk pengajaran penulisan rumusan.

Dalam kajian ini, beberapa soalan kajian telah dinyatakan untuk mencapai objektif yang bertepatan dengan tajuk kajian ini iaitu:

- i. Bagaimanakah MIMI dengan elemen penerokaan, pengenalan terma dan aplikasi konsep diubahsuaikan untuk pengajaran penulisan rumusan?
- ii. Apakah skor min ujian pra dan pasca penulisan rumusan berdasarkan penggunaan MIMI?
- iii. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara min skor ujian pra dan pasca berdasarkan penggunaan MIMI untuk pengajaran penulisan rumusan?



1.5 Kepentingan Kajian

Kajian ini adalah penting dan diharapkan dapat memberi manfaat kepada murid, guru, sekolah dan kementerian. Penggunaan model MIMI untuk penulisan rumusan merupakan satu rangsangan terhadap murid untuk bertindak, berfikir dalam menyelesaikan masalah pembelajaran mereka amnya dan penulisan rumusan khususnya. Hal ini demikian kerana murid secara tidak langsung membaca akhbar dan mengetahui perkembangan semasa dalam dan luar negara. Murid perlu mengakses akhbar berbentuk elektronik dalam mencari maklumat penulisan rumusan menyebabkan murid membaca keratan-keratan akhbar tersebut. Murid terdedah dengan ilmu pengetahuan sama ada baharu ataupun lama. Dengan berbuat demikian, murid boleh memilih untuk melihat artikel terdahulu dan juga terkini. Secara tidak langsung murid menjadi celik informasi dan isu semasa.

Penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran membolehkan murid itu dilatih dengan kemahiran berfikir pada peringkat yang lebih tinggi iaitu berfikir secara kritikal, menganalisis serta mengkoordinasikan maklumat untuk menyelesaikan masalah dalam pelbagai konteks. Selain itu, kaedah penggunaan model integrasi ini memupuk murid mencari maklumat secara sendiri atau pembelajaran sendiri, kaedah ini boleh dijadikan sebagai persediaan murid untuk melangkah kepada suasana belajar di universiti. Para murid tidak akan berasa tertekan dalam menghadapi suasana baharu di universiti yang tidak hanya berpusatkan tenaga pengajar tetapi murid. Hal ini dapat mengurangkan kejutan budaya terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran. Secara





tidak langsung, amalan pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid akan berterusan hingga ke menara gading.

Guru juga memperoleh manfaat daripada penggunaan model integrasi ini. Proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu rumusan tingkatan empat lebih mudah berbantuan model yang disediakan ini. Bebanan dalam menyediakan maklumat berkaitan penulisan tidak lagi terletak pada guru semata-mata. Hal ini demikian kerana murid telah mampu berdikari dalam mencari maklumat. Di samping itu, guru juga boleh mengakses Internet untuk mencari maklumat yang berkaitan dengan tema rumusan. Kebanyakan guru biasanya menyampaikan pengetahuan berdasarkan isi kandungan dan hanya berpusatkan kepada pengajaran guru itu sendiri. Dengan bantuan model multimedia interaktif, hal ini dapat dielakkan untuk menyediakan murid yang berkeperluan secara menyeluruh dalam teknologi maklumat. Tambahan pula, guru dapat menggalakkan motivasi dan menggiatkan lagi kognitif murid kerana mendapat rangsangan berterusan daripada teks dan grafik yang terdapat dalam Internet digital atau maya. Guru juga terdedah kepada cara yang pelbagai dalam memberi keseronokan suasana belajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru dapat memberi peluang kepada murid belajar secara berkesan dengan bimbingan yang minimum.

Kajian ini diharapkan dapat memberi panduan kepada sekolah-sekolah di Malaysia selari dengan FPN dalam membenarkan potensi seseorang individu itu berkembang secara menyeluruh dan bersepadu agar individu yang cemerlang dari setiap





segi rohani, intelek, emosi dan jasmani dapat dihasilkan. Sekolah Bestari yang dilengkapi dengan teknologi terkini telah diwujudkan oleh kerajaan sebagai salah satu langkah kerajaan memurnikan sistem pendidikan dan menyediakan tenaga kerja mahir pada masa akan datang. Objektif Sekolah Bestari Malaysia adalah berdasarkan FPN dan terdiri daripada yang berikut, menghasilkan tenaga kerja yang berpemikiran dan celik teknologi, mendemokrasikan pendidikan, meningkatkan penyertaan pihak yang berkepentingan, memupuk perkembangan menyeluruh individu, dan memberi peluang untuk peningkatan kekuatan dan keupayaan individu.

Selaras dengan hasrat kerajaan Malaysia untuk mencapai negara maju menjelang tahun 2020 Sekolah bestari di wujudkan bagi melahirkan generasi Malaysia yang lebih kreatif dan berinovasi dalam berfikir dan bersedia menyesuaikan diri dengan teknologi baharu dan bersedia pula untuk menerima dan menguruskan ledakan maklumat dalam dekad teknologi maklumat. Sekolah bestari dirujuk sebagai sekolah yang memberi peluang teknologi maklumat interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Fokus utama sekolah bestari adalah untuk melahirkan 'kanak-kanak bestari', iaitu mereka yang kreatif dan menjana maklumat baharu supaya mereka boleh dianggap sebagai pemikir dan bukan individu yang semata-mata mengeluarkan semula pengetahuan. Penggunaan model integrasi ini dilihat dapat menyediakan masyarakat celik ilmu yang bermula dari peringkat awal iaitu murid sekolah.





Kewujudan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 bagi pendidikan prasekolah hingga lepasan menengah oleh Kementerian Pendidikan Malaysia menunjukkan anjakan utama untuk mentransformasi sistem pendidikan negara. Anjakan yang telah dikenalpasti terdiri daripada sebelas ciri-ciri bagi mencapai perubahan yang diimpikan oleh semua rakyat Malaysia. Memanfaatkan TMK bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia merupakan salah satu anjakan yang disenaraikan. Hal ini menggambarkan kerajaan berhasrat sistem pendidikan di Malaysia menggunakan bahan bantu pengajaran TMK secara maksimum melalui projek 1BestariNet. Oleh hal yang demikian, penggunaan model multimedia interaktif untuk pengajaran penulisan rumusan amat bertepatan bagi memenuhi matlamat ini.



05-

Pada tahun 2014, kerajaan juga telah memperkenalkan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). PAK-21 bermaksud kaedah pengajaran dan pembelajaran berdasarkan beberapa ciri-ciri asas iaitu kolaboratif, celik digital, kemahiran berfikir dan penyelesaian masalah. Pembelajaran abad ke-21 sebagai suatu bentuk pembelajaran yang memerlukan murid menguasai isi kandungan dan menghasilkan, mensintesis iaitu penyatuan atau penggabungan dan menilai maklumat daripada pelbagai mata pelajaran dan sumber yang luas dengan memahami dan menghormati budaya yang berbeza. Murid juga diharap dapat mencipta, berkomunikasi, bekerjasama serta celik digital selain mempunyai tanggungjawab sivik Barnett Berry (2011). Hal ini amat bersesuaian dengan matlamat penggunaan multimedia interaktif untuk pengajaran penulisan rumusan Bahasa Melayu.





1.6 Batasan Kajian

Kajian ini tertumpu kepada kesan penggunaan model multimedia interaktif untuk pengajaran penulisan Bahasa Melayu rumusan tingkatan empat yang difokuskan kepada teks dan grafik maya. Terdapat beberapa batasan dalam kajian ini. Pengubahsuaian model ini dibataskan kepada model Kitar Pembelajaran Lawson (1995). Kajian ini hanya dilakukan di sebuah sekolah menengah yang terletak di Taiping Perak. Hasil dapatan yang diperoleh direplikasikan, selain digeneralisasikan. Selain itu, mata pelajaran yang terlibat dalam kajian ini adalah Bahasa Melayu rumusan menengah atas sahaja. Skop kajian melihat kesan pengujian MIMI iaitu teks dan grafik maya terhadap pemahaman murid untuk penulisan rumusan.



Model yang dipilih sebagai rujukan pembinaan model integrasi ini adalah Kitar Pembelajaran Lawson (1995). Model ini mengandungi elemen-elemen penerokaan, pengenalan terma, aplikasi konsep, dan mengulang semula elemen yang sama sehingga ke tahap aplikasi konsep. Model ini dijadikan asas rujukan kepada pembangunan model integrasi kerana proses pengajaran model ini berlaku dalam bentuk spiral dan secara berulang-ulang sehingga murid sampai ke tahap pemahaman dan penghayatan yang maksimum dan proses pembelajaran yang berlaku akan menjadi lebih berkesan dengan pengajaran yang lebih bermakna (Adenan Ayob et al., 2011). Semasa proses penerokaan, murid dibawa meneroka isu-isu berkaitan tajuk artikel rumusan. Murid diberi satu tajuk perbincangan. Kemudian, penggunaan teks maya dan grafik maya diakses menggunakan komputer melalui Internet oleh murid. Pada peringkat kedua iaitu pengenalan terma pula,



guru memperkenalkan istilah dalam rumusan seperti mengenal pasti pendahuluan, isi tersurat, isi tersirat serta penutup atau kesimpulan. Penggunaan teks dan grafik maya bersumberkan Internet diintegrasikan semasa proses ini berlangsung. Pada tahap seterusnya, murid melalui fasa aplikasi konsep. Murid melalui pengajaran yang lebih mendalam dengan mengaplikasikan konsep yang telah difahami ke dalam penyelesaian rumusan. Semasa proses ini berlaku, murid didorong untuk menyelesaikan rumusan diberi berasaskan kepada pengetahuan murid yang diperoleh pada tahap pengenalan terma.

Seperti yang diterangkan, penggunaan teks dan grafik maya adalah bersumberkan Internet melalui akses komputer. Oleh hal yang demikian, kajian ini tertumpu pada akses akhbar yang berbentuk digital melalui kemudahan laman sesawang akhbar-akbar di Malaysia iaitu Kosmo, Utusan Malaysia, Berita Harian, dan Harian Metro. Akhbar-akhbar ini dipilih kerana lebih bersifat ilmiah dalam memberikan sumber maklumat yang tepat kepada murid. Tambahan pula, bahasa pengantar yang digunakan dalam akhbar ini ialah Bahasa Melayu. Maka, hal ini memudahkan murid untuk memahami isi kandungan yang disampaikan. Teks dan grafik maya juga boleh diakses melalui laman sesawang *youtube.com* bagi mendapatkan maklumat.

Fokus kajian ini adalah untuk meninjau sama ada terdapat perbezaan dalam min skor ujian pra dan pasca dalam pencapaian murid. Pengajaran sebelum dan selepas MIMI terhadap penulisan rumusan diaplikasikan.



Kajian ini memberi fokus kepada teks tidak linear. Tidak linear bermakna teks yang interaktif. Hal ini bermaksud, murid dapat mengawal keseluruhan isi kandungan laman sesawang berdasarkan tajuk yang diberi. Susunan teksnya adalah secara tidak-linear dan mempunyai struktur data graf yang terdiri daripada nod iaitu bahagian teks yang bersaiz kecil dan akan dihubungkan dengan bahagian teks yang lain menggunakan pautan (links). Hiperteks membolehkan murid melaksanakan operasi cari dan capai sesuatu maklumat dengan lebih cepat. Selain itu, hiperteks digunakan untuk menyambung perkataan atau frasa ke skrin yang lain. Definisi hiperteks ialah teks yang mengandungi pautan kepada teks yang lain.



Elemen multimedia kedua yang ditumpukan dalam aplikasi model ini ialah grafik maya. Grafik maya juga merupakan media tidak linear yang membolehkan murid mengawal keseluruhan isi kandungan laman sesawang. Hipermedia digunakan untuk menghubungkan dua unsur media iaitu teks dan grafik. Grafik maya yang diperoleh mempunyai pautan kepada skrin lain melalui capaian Internet yang mengandungi maklumat diperlukan.





1.7 Definisi Pengoperasian

1.7.1 Multimedia Interaktif

Multimedia mempunyai banyak fungsi. Kamus Dewan Bahasa edisi keempat (2010) mendefinisikan multimedia adalah penggunaan pelbagai jenis media atau sistem komputer yang menggabungkan suara, animasi, grafik, teks dan video. Interaktif pula didefinisikan sebagai membolehkan pengaliran maklumat dua hala yang berterusan antara komputer dengan penggunanya, atau antara pengguna dengan pengguna melalui komputer. Menurut Zamri dan Mohamed Amin (2008), multimedia mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan cepat, tepat dan mampu menjadi daya tarikan bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Multimedia interaktif biasanya menggabungkan teknik suara, bunyi, gambar, video serta pelbagai teks yang interaktif untuk mewujudkan persekitaran yang baharu serta kaya dengan maklumat bahasa. Sehubungan itu, murid-murid yang menggunakan multimedia interaktif sebagai medium menguasai kemahiran menulis lebih fleksibel dan lebih bebas untuk mencari ilmu pengetahuan. Manakala menurut Doyle (2007), komputer membantu murid untuk meningkatkan pencapaian bahasa menerusi penggunaan teknik yang sistematik dan berpusatkan murid.





1.7.2 Pengubahsuaian Model Integrasi Multimedia Interaktif

Menurut Kamus Dewan Bahasa edisi keempat (2010), pengubahsuaian bermaksud perihai perbuatan atau proses mengubahsui pada sesuatu supaya menjadi sesuai dengan keadaan. Pengubahsuaian ini dilakukan ke atas model Kitar Pembelajaran Lawson (1995) yang dimurnikan dengan integrasi multimedia interaktif untuk membantu penulisan rumusan tingkatan empat. Model Kitar Pembelajaran Lawson (1995) ini mengandungi tiga elemen utama iaitu penerokaan, pengenalan terma dan aplikasi konsep. Ketiga-tiga elemen ini digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran penulisan rumusan berasaskan integrasi multimedia interaktif yang difokuskan kepada teks dan grafik maya.



1.7.3 Pengujian Model Integrasi Multimedia Interaktif

Menurut Cronbach (1970), ujian ialah satu prosedur yang sistematik untuk memerhati perlakuan atau tingkah laku seseorang individu. Prosedur ini dihuraikan dengan bantuan skala bernombor, atau satu sistem yang berkategori.

Pengujian terhadap MIMI melihat pencapaian murid sebelum dan selepas menggunakan model ini dalam pembelajaran penulisan rumusan.



1.7.4 Teks Maya

Teks merupakan elemen penting dalam multimedia. Merujuk kepada Adenan Ayob et al. (2011), maklumat dapat disampaikan dengan menggunakan teks. Hal ini kerana pengguna menerima dan memahami perkataan berdasarkan teks yang dipaparkan. Tambahan pula, mampu menekankan isi maklumat yang terkandung dalam sesuatu perkara yang ingin disampaikan. Selain itu, elemen ini juga menjadi elemen utama untuk menggerakkan sesebuah perisian multimedia iaitu sistem kawalan, menu utama dan menyampaikan kandungan perisian. Teks merupakan salah satu elemen dalam multimedia. Kegunaan teks dalam multimedia interaktif adalah berbeza dengan kegunaan teks dengan menggunakan pen dan kertas. Hal ini kerana teks dan grafik saling memerlukan antara kedua-duanya bagi membentuk informasi. Informasi dapat disampaikan dengan mudah apabila kegunaan teks berubah kepada hiperteks dalam laman sesawang.

1.7.5 Grafik Maya

Kepelbagaian elemen grafik dalam multimedia dapat menarik minat pengguna. Menurut Kamus Dewan Bahasa Edisi Keempat (2010: 483), grafik dapat dimaksudkan sebagai maklumat atau paparan seperti lukisan, gambar rajah, dan simbol untuk menyatakan atau menyampaikan idea dan sebagainya. Perkataan maya pula dinyatakan sebagai berkaitan dengan komputer dan Internet (2010: 1010). Menurut Adenan Ayob et al. (2011), grafik

merujuk kepada pelbagai paparan imej dan visual yang tidak bergerak seperti gambar, lakaran dan ilustrasi. Grafik dapat memberikan penekanan secara visual terhadap sesuatu persembahan maklumat. Grafik juga dapat membantu teknik penyampaian maklumat dengan lebih berkesan kepada pengguna. Selain itu, persembahan atau penyampaian maklumat menjadi menarik. Dalam erti kata lain, menarik adalah berkait dengan pengetahuan mudah dan pantas diteroka oleh murid (Adenan Ayob, 2015).

1.7.6 Pembelajaran

Pembelajaran secara berterusan merupakan salah satu cara manusia menuntut ilmu. Menurut Adenan Ayob et al. (2011), proses bagi memperoleh maklumat dan ilmu pengetahuan, menguasai kemahiran serta membentuk sikap dan kepercayaan dikategorikan sebagai pembelajaran. Proses pembelajaran berlaku sepanjang hayat manusia. Menurut Ishak (2002), pembelajaran ialah satu proses untuk membentuk sama ada fizikal, intelek, emosi, dan sosial seseorang individu supaya dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran. Penambahbaikan dalam pembelajaran boleh berlaku secara berterusan melalui penyelidikan, pemantapan kemahiran, pengembangan ilmu dan amalan-amalan ilmiah yang berkaitan. Pembelajaran juga merangkumi proses mereka bentuk kurikulum, penyampaian kurikulum, dan sistem penilaian murid. Terdapat pelbagai pendekatan yang boleh diaplikasikan seperti pembelajaran berpusatkan murid, guru, hasil, proses dan nilai. Secara ringkas, komponen asas yang membentuk sesuatu proses pembelajaran seharusnya mengandungi ciri-ciri berikut iaitu guru, murid,

kandungan, kaedah, tujuan, hasil perubahan yang kekal secara relatif dan penilaian (Noor Hisham, 2011).

1.7.7 Teori Pengajaran dan Pembelajaran Maya

Pembelajaran maya atau pendidikan maya ialah pembelajaran yang dijalankan melalui talian. Kemudahan ini membantu murid dan tenaga pengajar untuk memperoleh segala maklumat yang wujud dalam Internet seperti gambar, bahan penyelidikan dan video-video yang diingini. Mereka juga mampu untuk membina laman sesawang yang menarik tanpa memerlukan kepakaran secara teknikal. Melalui persekitaran pembelajaran maya murid berpeluang untuk mengakses bahan-bahan dan maklumat yang berkaitan dengan tajuk yang diberikan. Dokumen-dokumen seperti bahan persembahan, artikel dan juga senarai tambahan sumber yang boleh diperolehi secara dalam talian on-line dari laman web lain disertakan (Sajap, 2006).

Selain itu, pengajaran dan pembelajaran maya merupakan satu kaedah memperoleh ilmu dalam pendidikan dengan menggunakan sistem pendekatan penyampaian pengajaran bagi membolehkan perubahan kekal dalam diri seseorang individu dari segi mental, pemikiran, konsep, sikap dan perlakuan. Pengalaman tertentu yang diuruskan melalui suatu sistem talian (online) untuk menguruskan pembelajaran, membekalkan mekanisme penghantaran pengetahuan maklumat, pemantauan prestasi murid, penilaian dan capaian kepada sumber pengajaran dan pembelajaran yang segera.



1.7.8 Integrasi Teks dan Grafik Maya

Kamus Dewan Bahasa Edisi Keempat menyatakan integrasi adalah penggabungan dua atau beberapa bahagian menjadi satu penyatuan (2010: 582). Menurut Rozinah Jamaludin (2000), elemen dalam teks dapat memberi makna kepada cerita dan merupakan cara utama menyampaikan idea secara dua hala. Perkara ini turut membantu penerima menerima informasi menerusi teknologi multimedia seperti kedudukan teks dan fon yang digunakan. Terdapat dua kategori elemen ini dalam persembahan multimedia iaitu sebagai bahan bacaan dan sebagai imej visual.



Grafik pula mengilustrasikan mesej seperti pepatah yang menyatakan bahawa “Sekeping gambar dapat menggambarkan seribu bahasa”. Grafik juga mereka bentuk tajuk untuk mencari pelbagai jenis maklumat seperti dalam sebuah buku atau majalah. Elemen grafik seperti butang dan ikon membantu penonton mengarahkan melalui tajuk, Rozinah Jamaludin (2000).

Oleh hal yang demikian, integrasi teks dan grafik maya merupakan satu penggabungan kedua-dua elemen multimedia ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggabungan kedua-dua elemen ini dapat membantu murid belajar dan menerima informasi dengan lebih meluas.



1.7.9 Model Kitar Pembelajaran Lawson (1995)

Model ini mengandungi elemen-elemen penerokaan, pengenalan terma, konsep, dan berulang semula elemen yang sama sehingga ke tahap aplikasi konsep. Model ini dijadikan asas rujukan kepada pengubahsuaian model integrasi ini kerana proses pengajaran terjadi secara ulangan dalam keadaan spiral yang membawa murid memahami dan menghayati maklumat secara penuh (Adenan Ayob et al., 2011). Tiga fasa utama berpandukan Lawson (1995) iaitu penerokaan, pengenalan terma dan aplikasi konsep sebagai carameningkatkan kemahiran menulis murid. Fasa penerokaan memberi idea kepada murid untuk mendalami ilmu penulisan rumusan, dalam fasa pengenalan terma pula membawa murid mengenal pasti kehendak soalan rumusan, manakala semasa fasa aplikasi konsep murid menggunakan atau memasukkan maklumat yang diperolehi dalam fasa pertama dan kedua tadi ke dalam penulisan.

1.7.10 Penulisan Rumusan

Menulis adalah salah satu kemahiran kognitif yang perlu dikuasai murid sebelum dapat menulis rumusan dengan baik. Menulis rumusan dengan betul dan tepat merupakan satu masalah kepada murid kerana proses mengenal pasti isi tersurat dan isi tersirat dalam petikan, susunan pemerenggan, bahasa, kesimpulan, dan pematuan arahan bilangan perkataan yang tertentu adalah kompleks.

Berdasarkan peraturan pemarkahan percubaan SPM 2013 Bahasa Melayu Kertas 2, markah penuh bagi penulisan rumusan adalah 30 markah yang terbahagi kepada dua iaitu isi 20 markah dan bahasa 10 markah. Pematuhan bilangan perkataan adalah 120 patah perkataan sahaja. Ayat rumusan yang selebihnya tidak diambil kira. Rajah 1.1 menunjukkan cara pengiraan markah bagi penulisan rumusan.

Bahagian	Markah										Markah
(i) Pendahuluan											2
(ii) Isi Tersurat	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16	
(iii) Isi Tersirat	12	11	10	9	8	7	6	5	4		
(iv) Penutup/Kesimpulan											2
Jumlah Markah											20

Rajah 1.1. Pengiraan Markah Rumusan SPM. Diadaptasi dari Panitia Bahasa Melayu SMKSBU, 2013

1.7.11 Ujian Pra

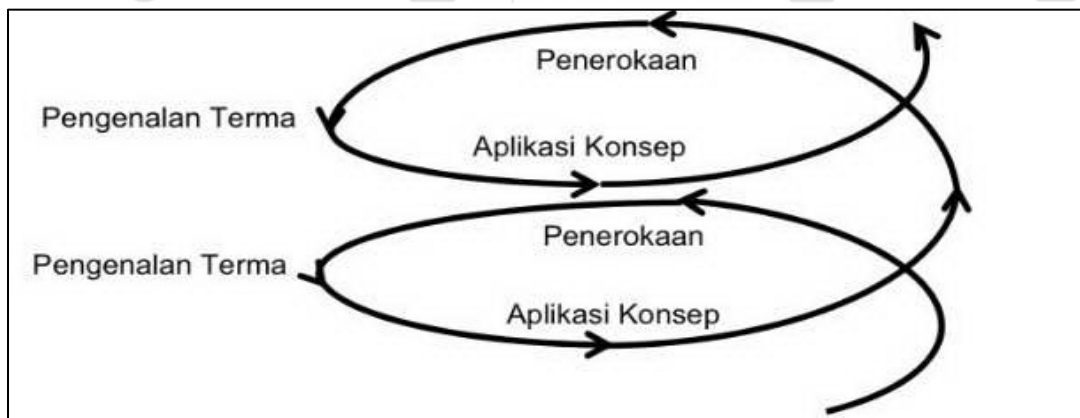
Ujian pra ialah ujian pencapaian yang diduduki oleh murid sebelum rawatan dijalankan. Soalan diberikan oleh pengkaji kepada murid yang dipilih. Hasil yang diperoleh dibandingkan dengan ujian selepas rawatan.

1.7.12 Ujian Pasca

Ujian Pasca ialah ujian pencapaian yang diduduki oleh murid pada akhir kajian dijalankan. Hasil yang diperoleh selepas rawatan akan dibuat perbandingan dengan hasil ujian pra.

Ujian pra dan pasca dioperasionalisasikan dalam bentuk skor. Skor dalam ujian pra dan pasca ialah min berdasarkan markat murid dalam penulisan rumusan.

1.7.13 Reka Bentuk



Rajah 1.2. Kitar Pembelajaran Lawson (1995). Diadaptasi dari Adenan Ayob et al. (2011)

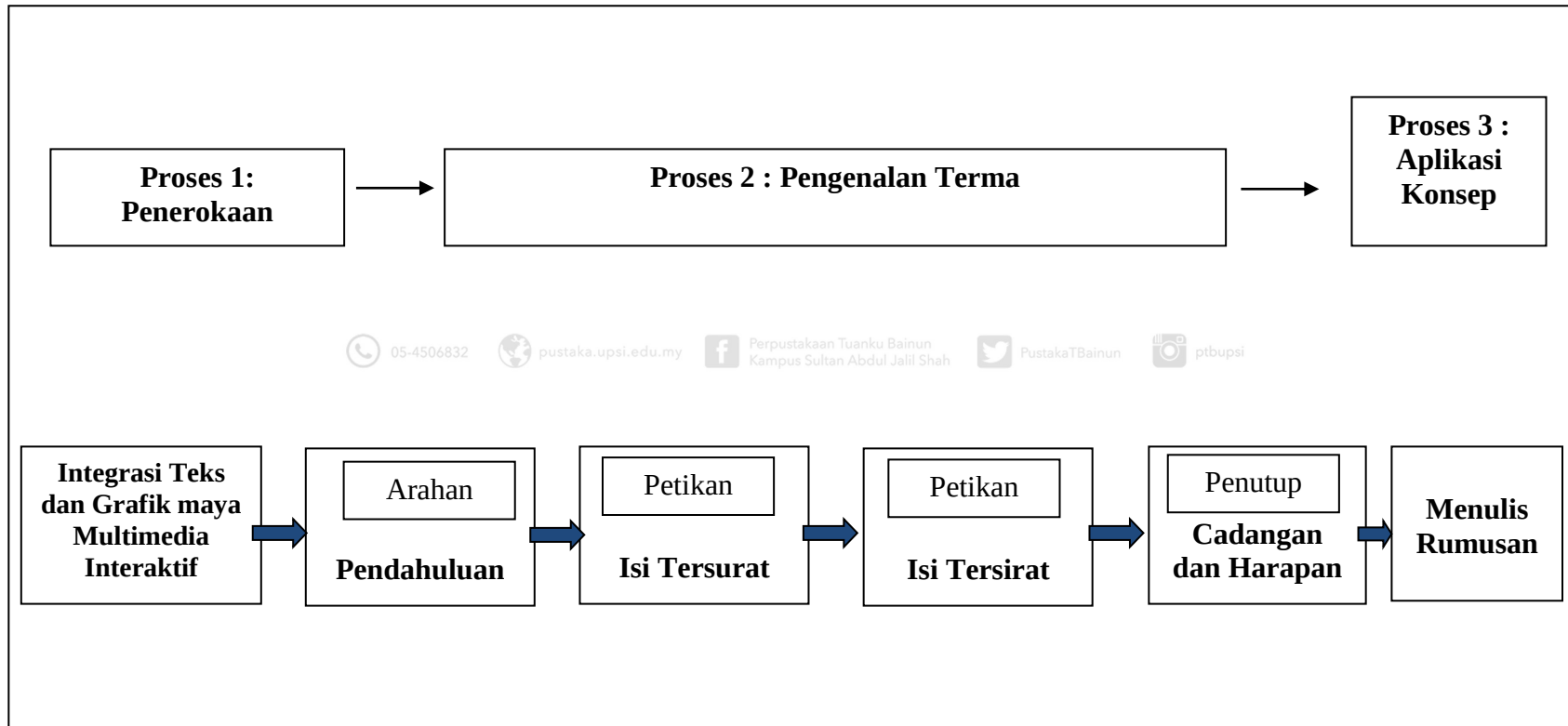
Rajah 1.2 model Kitar Pembelajaran Lawson mengandungi tiga fasa. Fasa yang pertama ialah penerokaan, fasa kedua ialah pengenalan terma dan fasa ketiga ialah aplikasi konsep.



Fasa penerokaan memberi peluang murid meneroka asas penulisan rumusan, fasa pengenalan terma adalah keadaan memahami kaedah yang diperlukan dan peringkat akhir pula iaitu aplikasi konsep murid mengaplikasikan kaedah yang diperoleh dalam perkara-perkara baharu.



1.7.14 Reka Bentuk Model Integrasi Multimedia Interaktif (MIMI) Untuk Penulisan Rumusan



Rajah 1.3. Kerangka aliran idea penulisan rumusan berasaskan Kitar Pembelajaran Lawson (1995)

Rajah 1.3 menunjukkan model pengajaran penulisan rumusan berasaskan multimedia interaktif ini mengandungi tiga proses dalam kitaran menulis rumusan. Proses-proses tersebut ialah penerokaan, pengenalan terma dan aplikasi konsep.

i. Proses 1 – Penerokaan

Pada peringkat permulaan, murid diberi peluang untuk meneroka kehendak soalan dan petikan. Murid dibimbing guru dalam memahami kehendak soalan dan petikan. Semasa proses ini berlangsung, penggunaan teks dan grafik maya digunakan secara menyeluruh dalam pengajaran dan pembelajaran.

ii. Proses 2 – Pengenalan Terma

Semasa peringkat ini, murid diperkenalkan dengan istilah atau konsep berkaitan rumusan. Murid dibantu untuk mengenal pasti arahan atau kata kunci pertama semasa menulis. Selain itu, murid juga dibimbing untuk mencari isi tersurat, isi tersirat serta penutup yang mengandungi cadangan serta harapan. Murid menggunakan multimedia interaktif untuk mendapat idea dan maklumat tentang menulis rumusan.

iii. Proses 3 – Aplikasi Konsep

Pada tahap ini, murid mengaplikasikan konsep yang telah difahami ke dalam penulisan rumusan. Hal ini lebih menumpukan kaedah murid untuk menyelesaikan masalah. Murid berpeluang menggunakan aplikasi atau kemudahan maya yang berkait rapat dengan integrasi teks dan grafik. Pada peringkat ini, murid berupaya menjana dan mengembangkan idea yang telah



diperoleh dalam peringkat penerokaan dan pengenalan terma semasa menulis rumusan.

1.7.15 Bahan Pembelajaran Konvensional

Dalam sistem pembelajaran konvensional, kemahiran murid dalam berfikir dan berkeativiti sering diabaikan. Hal ini menyebabkan pembelajaran atau pemikiran murid terbatas dan sukar untuk berkembang. Selain daripada itu, kaedah ini lebih tertumpu kepada guru iaitu hanya guru sahaja yang menguasai sesi pengajaran dan pembelajaran dan sebaliknya bagi murid iaitu murid akan menjadi pasif.



Havice (1999) menyatakan bahawa kaedah pembelajaran ini menggunakan buku sebagai rujukan dan aktiviti di bilik darjah sahaja. Menurut Neo & Rafi (2007) pula, pengajaran dan pembelajaran kaedah konvensional hanya menggunakan papan hitam dan pengucapan sahaja manakala media yang digunakan adalah buku semata-mata.

Pembelajaran konvensional juga dikenali sebagai kaedah pembelajaran berpusatkan guru. Marohaini (2004), Abdul Rahim (2005) dan Awang (2006) menyatakan dalam kajian mereka bahawa sikap dan amalan pengajaran guru Bahasa Melayu di dalam bilik darjah mengekang murid mengembangkan potensi penulisan. Hal ini kerana, pendekatan pembelajaran tradisional yang sehalu iaitu berpusatkan guru semata-mata masih digunapakai (Marohaini, 2004). Jadual 1.0 menunjukkan perbezaan





dua kaedah pembelajaran iaitu pendekatan konvensional dengan konstruktif. Pendekatan konvensional adalah berpusatkan guru manakala pendekatan konstruktif pula berpusatkan murid. Penggunaan multimedia interaktif dalam penulisan dapat menjayakan pembelajaran secara dua hala iaitu berpusatkan murid.



Jadual 1.0

Perbandingan Dua Pendekatan dalam Pengajaran

Konteks	Pendekatan konvensional	Pendekatan konstruktif
Pelajar	Tindak balas atas arahan guru, tugas mudah dan berbentuk individu.	Berdasarkan tugas, lebih mencabar, berbentuk inkuiri, provokatif, usaha sama, partisipatif dan interaktif.
Guru	Perancangan rutin, rangsangan kepada teks, persekitaran terkawal, mengemukakan jawapan melebihi soalan, biasanya satu soalan untuk jawapan yang panjang.	Perancangan lebih kreatif, mempelbagaikan rangsangan, mengemukakan soalan melebihi jawapan, soalan dikemukakan dalam pelbagai aras pengetahuan, aplikasi dan penilaian.
Pendekatan	Berpusatkan guru	Berpusatkan pelajar
Bilik darjah	Susunan tetap, kerusi dan meja teratur, pergerakan terbatas dalam bilik darjah.	Susunan meja dan kerusi mudah alih, susunan mengikut aktiviti, pergerakan tidak dibataskan dalam bilik darjah.
Kurikulum	Berpanduan objektif dan berasaskan pengetahuan.	Berasaskan pengetahuan, nilai dan kemahiran.
Sumber teknologi	Berpusat, prosedur ketat, teknologi digunakan hanya untuk menjelaskan dan memberitahu.	Teknologi digunakan untuk menjelas dan merancang pembelajaran. Tidak berpusat. Sumber mudah diperolehi dan digunakan parameter dalam pembelajaran.

Diadaptasi dari Wan Zah dan Haslinda (2000).

1.7.16 Model Penilaian Stufflebeam (KIPP)

Model ini dihasilkan oleh Stufflebeam (1971). Takrif penilaian menurut model ini adalah merupakan pemeriksaan yang sistematik untuk menentukan nilai sesuatu program ataupun subjek yang dinilai (Stufflebeam, 2003). Daniel Stufflebeam mendefinisikan kaedah menilai hendaklah menjadi "sains pengumpulan maklumat untuk membuat keputusan". Penilai ditugaskan untuk mengambil data, menganalisis, merancang dan



menyediakan maklumat untuk membuat pilihan serta memberi laporan. Menurut beliau, tindakan boleh dibuat dalam empat bahagian iaitu keputusan mengenai persekitaran (konteks), keputusan mengenai sumber (input), keputusan mengenai pelaksanaan (proses) dan keputusan mengenai hasil (produk). Modelnya juga di kenali sebagai model Konteks-Input-Proses-Produk (KIPP).

1.8 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini menerangkan tentang latar belakang kajian dan mengapa kajian ini perlu dilakukan. Selain itu, pengkaji juga menyatakan objektif dan persoalan kajian yang perlu dirungkai. Setiap langkah yang diambil pada peringkat seterusnya adalah bertujuan untuk mencapai objektif kajian ini. Bab seterusnya pula akan membincangkan sorotan literatur serta perkara-perkara yang berkaitan dengan pengamalan penyelidikan yang menjadi teras utama dalam kajian ini.

