

## TAHAP PERSETUJUAN PELAJAR TINGKATAN DUA TERHADAP PENGGUNAAN KOSWER PENCERITAAN DIGITAL BAGI MATAPELAJARAN SEJARAH

### *LEVEL TWO STUDENTS' AGREEMENT ON THE USE OF DIGITAL STORYTELLING TECHNIQUES FOR HISTORY SUBJECTS*

**Noor Fatasya Idla Abdullah<sup>1</sup>**

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.  
(Email: sya\_syashi@yahoo.com)

**Maizatul Hayati Mohamad Yatim<sup>2</sup>**

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.  
(Email: maizatul@fskik.upsi.edu.my)

**Received date:** 17-06-2019

**Revised date:** 26-07-2019

**Accepted date:** 21-08-2019

**Published date:** 15-09-2019

**To cite this document:** Abdullah, N. F. I., & Yatim, M. H. M. (2019). Tahap Persetujuan Pelajar Tingkatan Dua Terhadap Penggunaan Koswer Penceritaan Digital bagi Matapelajaran Sejarah. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 2(6), 51-61.

**DOI:** 10.35631/ijham.26006

---

**Abstrak:** Penceritaan (Storytelling) merupakan pengalaman manusia yang sangat berharga dan unik dari aspek emosional dalam menjayakan sesuatu penyampaian atau penceritaan yang dibangunkan. Penggunaan media dalam proses pendidikan mampu melonjakkan tahap penumpuan dan pemahaman serta mewujudkan kepelbagaian semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini berlandaskan kepada masalah penggunaan penceritaan digital sebagai bahan bantu mengajar dalam matapelajaran Sejarah yang sangat rendah berbanding dengan penyediaan bahan pengajaran dan pembelajaran yang lain. Oleh hal demikian, kajian ini bertujuan untuk membangunkan koswer (perisian kursus) penceritaan digital sebagai bahan bantu mengajar dalam mempelajari matapelajaran Sejarah. Koswer penceritaan digital bersandarkan Model ADDIE digunakan sebagai bahan intervensi bagi mengkaji teknik penceritaan digital terhadap tahap penumpuan dan pemahaman pelajar berdasarkan memori jangka masa panjang dan pendek. Model reka bentuk melibatkan lima fasa pembangunan yang merangkumi fasa analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian berasaskan elemen penceritaan digital. Pemilihan sampel kajian untuk kajian rintis berdasarkan persampelan rawak mudah yang terdiri daripada 30 orang pelajar tingkatan dua yang mengambil matapelajaran Sejarah di kawasan pinggir bandar di Daerah Kinta Utara, Perak. Pemilihan sampel rawak mudah dibuat berdasarkan pencapaian dan prestasi pelajar yang melibatkan kumpulan rawatan 1 dan juga kumpulan rawatan 2. Kajian ini menggunakan reka bentuk bertumpu selari yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah borang soal selidik dan set ujian bertulis sebelum dan selepas

intervensi koswer penceritaan digital. Manakala, kaedah tinjauan akan digunakan untuk mendapatkan maklumat dengan mengadakan sesi temubual berstruktur. Kajian ini menggunakan empat pembolehubah iaitu motivasi, rekabentuk antaramuka, membantu mempelajari sejarah serta keselesaan dan kesenangan kepenggunaan. Dapatan kajian rintis untuk pembolehubah motivasi, rekabentuk antaramuka serta keselesaan dan kesenangan kepenggunaan berada pada tahap lemah namun pembolehubah bagi aspek membantu mempelajari sejarah melepasi tahap kebolehpercayaan yang baik. Tuntasnya, terdapat perkaitan positif antara tahap persetujuan pelajar tingkatan dua terhadap penggunaan koswer penceritaan digital bagi matapelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Penceritaan, Koswer Penceritaan Digital, Memori Jangka Masa Panjang, Memori Jangka Pendek, Matapelajaran Sejarah

**Abstract:** *Storytelling is an alembicated and unique human experience in the emotional aspect of conveying or narrating message. The usage of media in the educational process can elevate the level of concentration and understanding thus creates dissimilitude during the teaching and learning process. This study is based on the problem of low usage of digital storytelling as a teaching aid in History subjects compared to other teaching and learning materials. As such, this study aims to develop digital storytelling (course software) as a teaching aid for History subjects. The digital storytelling course software originates from the ADDIE Model used as an intervention material to study digital storytelling techniques on student's level of attentiveness and comprehension based on long and short term memory. The design model involves five phases of development that include phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation based on digital storytelling elements. Samples for a pilot study are based on a simple random sampling of 30 Form 2 students who taking history courses in a suburb of North Kinta District, Perak. The selection of easy random samples is based on student achievement and performance involving treatment group 1 as well as treatment group 2. This study uses a concentric design that combines quantitative and qualitative data. The instruments used were questionnaires and written test sets before and after the digital storytelling intervention. Meanwhile, the survey method will be used to gather information by holding structured interview sessions. This study uses four variables namely motivation, interface design, helping to learn history and feasibility. The findings of the pilot study for motivation variables, interface design, and feasibility are at a low level but variables for aspects help to study history beyond good reliability. In the nutshell, there is a positive impact between student's levels of agreement towards development of digital storytelling techniques in history course software.*

**Keywords:** *Storytelling, Digital Storytelling Course Software, Long-Term Memory, Short Term Memory, History Course*

---

### **Pengenalan**

Bagi memenuhi gaya pembelajaran pada abad ke-21, kaedah pembelajaran menggunakan penceritaan digital merupakan penyelesaian yang paling efisien bagi menyokong pelajar menjalani pembelajaran berpusatkan pelajar (PBP). Perlaksanaan kaedah PBP, merupakan salah satu pelan pembangunan pendidikan Malaysia (PPPM) 2015-2025 di mana KPM berhasrat untuk memanfaatkan penggunaan ICT untuk pembelajaran.

Mata pelajaran sejarah melibatkan amalan penceritaan di dalam setiap situasi sejarah lampau. Penceritaan (Storytelling) merupakan pengalaman manusia yang sangat berharga dan unik

yang tidak akan mempunyai persamaan di antara satu dengan yang lain. Ia bertambah unik berikutan adanya aspek emosional dalam setiap penceritaan yang dibangunkan. Penggunaan aspek emosional merupakan salah satu kekuatan cerita yang harus ada bagi pendidik mengakui nilai penceritaan dan menggambarkannya pada keadaan sebenar di dalam kehidupan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran (Beatty, 2000; Lambert, 2013). Secara kolektifnya, PBP menyediakan konteks persekitaran yang terbuka di mana pendidik dan pelajar itu sendiri yang menentukan matlamat pembelajaran, cara pembelajaran, atau kedua-duanya (Hannafin et al., 2014).

Penceritaan yang berbentuk sejarah, falsafah ataupun saintifik, memerlukan penggunaan penceritaan secara kreatif dan memberikan kesan yang mendalam terhadap pelajar. Kekuatan penceritaan ini amatlah perlu bagi memudahkan pelajar memahami setiap fakta dan cerita berkaitan sejarah dengan lebih berkesan. Penceritaan juga merupakan tunjang utama bagi menjayakan sesuatu penyampaian berkaitan peristiwa yang lalu. (Witherell, 1990; K Hyland, 2015). Penceritaan digital (DST) menggunakan teknologi digital peribadi untuk menggabungkan sejumlah media menjadi narasi yang akan bersangkut paut antara satu sama lain (Ohler, 2013). Penggunaan penceritaan digital (DST) berpotensi besar akan berkembang pesat kerana digital merupakan satu alat yang menjadi keutamaan pada perkembangan teknologi maklumat masa kini (Prensky, 2011; Shelton et al., 2017). Penceritaan digital akan menarik minat pelajar-pelajar belajar dan membolehkan mereka untuk mengekspresikan pemahaman kandungan dengan lebih mendalam.

Menurut Ismail Md. Zain (2014), reka bentuk dapat membantu meningkatkan pencapaian pelajar lantas membantu menjadikan proses pengajaran lebih tersusun dan objektif pengajaran dan pembelajaran dapat dicapai mengikut kehendak guru. Proses reka bentuk strategi pengajaran adalah mustahak kerana ianya melibatkan perancangan yang perlu digubal sebelum pelaksanaan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Reka bentuk mesej juga akan dimasukkan di dalam pembangunan penceritaan digital (DST) yang mana secara umumnya penekanan utama adalah kepada cara seseorang pendidik menyampaikan maklumat melalui mesej berbentuk audio visual yang mana mampu menarik perhatian murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Di dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah, mata pelajaran Sejarah merupakan pelajaran wajib dipelajari oleh semua pelajar yang mana ianya merupakan subjek teras pada peringkat Menengah. Dalam pada usaha bagi melahirkan generasi yang memenuhi matlamat dan aspirasi negara, pendekatan pengajaran dan pembelajaran bagi Mata Pelajaran Sejarah haruslah lebih menjurus kepada pemupukan kemahiran berfikir dan kemahiran pemikiran sejarah di kalangan pelajar. Selain itu, pemupukan nilai-nilai murni serta semangat patriotik juga tidak harus dilupakan berikutan fokus utama kurikulum sejarah adalah bertujuan untuk memupuk nilai-nilai murni dikalangan pelajar. Walau bagaimanapun, pendidik yang kreatif dan inovatif sentiasa mencari pendekatan baharu bagi mengajar subjek supaya ia dapat memotivasi dan meningkatkan kefahaman pelajar dalam mata pelajaran sejarah.

### **Persoalan Kajian**

Terdapat dua persoalan kajian yang dibangkitkan dalam kajian ini.

- i. Apakah pembolehubah yang digunakan sebagai panduan untuk menguji tahap persetujuan penggunaan koswer penceritaan digital dalam matapelajaran sejarah?

- ii. Apakah tahap persetujuan pelajar tingkatan dua terhadap koswer Sejarah berdasarkan motivasi, rekabentuk antaramuka, membantu mempelajari sejarah dan keselesaan dan kesenangan kepenggunaan?

## **Kajian Literatur**

### ***Teori Bebanan Kognitif Mayer***

Konstruktivisme adalah salah satu pendekatan pendidikan yang memberi penekanan kepada pembelajaran adalah melalui penggunaan kandungan dan kepentingan dimensi sosial pembelajaran. Wilson mentakrifkan ia sebagai "tempat di mana pelajar boleh bekerja bersama-sama dan menyokong antara satu sama lain kerana mereka menggunakan pelbagai alat dan sumber maklumat dalam usaha mereka berpandukan matlamat pembelajaran dan penyelesaian masalah" (Wilson, 1996; Najat et al., 2014). Ciri-ciri pembelajaran dalam konstruktivisme ialah pelajar boleh membina tafsiran mereka sendiri di dunia, bergantung kepada pengalaman dan interaksi, dan yang akan menjana pemahaman yang baru melalui kutipan pengetahuan dari pelbagai sumber (Duffy et al. 2012). Najat et al, 2014 mentakrifkan pembelajaran sebagai pemerolehan pengetahuan atau kemahiran melalui pengalaman, amalan, atau belajar, atau pelajaran yang diajar. Pembelajaran pelajar yang dipimpin ialah proses maklumat di mana pelajar bertanya soalan bagi sebahagian yang lain belajar, sedang mereka membantu satu sama lain sebagai rakan-rakan dalam membincangkan kaedah yang digunakan untuk memperolehi jawapan bagi soalan.

Pembelajaran yang dibimbing oleh guru sebagai pemegang semua maklumat dan perkongsian dengan pelajar dari masa ke masa. Zon Perkembangan Proksimal (ZPD), yang dibangunkan oleh Vygotsky (Wells, 1999; Najat, 2014), ditakrifkan sebagai jarak antara apa yang pelajar boleh lakukan dengan atau tanpa bantuan (Vygotsky et al. 1978, Najat et al., 2014). Fokus utama ZPD adalah untuk memastikan pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang akan menjadikan mereka sendiri, pelajar sepanjang hayat dalam jangka masa panjang. Pengajaran menjadi proses pembinaan pengetahuan antara pelajar dan guru secara tidak langsung memudahkan lagi transformasi ilmu yang menjadi pengetahuan pelajar secara individu (Verenikina 2008; Dakich 2014; Najat et al., 2014).

Teori bebanan kognitif Mayer menyatakan bahawa memori jangka pendek atau memori kerja mempunyai kapasiti yang terhad serta berpotensi meningkatkan bebanan yang lebih kepada pelajar (Dwyer, Hogan & Stewart, 2013; Fenesi et al., 2015). Teori bebanan kognitif menjelaskan struktur kognitif pemrosen maklumat dalam pembelajaran melibatkan memori jangka panjang di mana pengetahuan dan kemahiran disimpan secara kekal dan memori kerja yang melaksanakan tugas berkaitan secara aktif (Chandler & Sweller, 1991; Lee & Kalyuga, 2014; Sweller, 1994). Memori kerja sangat terhad, baik dari segi tempoh mahupun kapasiti, terutamanya tempoh pemprosesan maklumat baru (Mayer, 2014). Menurut Fenesi et al., (2015), maklumat hanya boleh disimpan dalam memori jangka masa panjang selepas melalui memori kerja. Ketika beberapa elemen maklumat berinteraksi, ia perlu dipersembahkan secara serentak dan ini berpotensi menyebabkan bebanan kognitif bertambah di mana ia akan memberi kesan terhadap proses pembelajaran pelajar (Post et al., Wilson & Cole, 1996). Matlamatnya adalah untuk memudahkan proses berhubung di antara memori jangka panjang dengan memori kerja serta mengurangkan keperluan seperti gangguan audio dan reka bentuk antaramuka pengguna yang bermasalah.

### ***Penceritaan Digital (Digital Storytelling)***

Penceritaan digital merupakan penyampaian cerita menerusi alatan multimedia dan juga peralatan komputer yang mampu menarik minat pelajar dalam bidang pengajaran dan pembelajaran. Cerita merupakan elemen utama dalam pemikiran dan komunikasi manusia dalam menggabungkan antara penceritaan digital serta kurikulum yang mana adalah teknik belajar kreatif yang dapat meningkatkan aras membaca, menulis, bertutur dan mendengar pelajar. Penceritaan digital telah digunakan di dalam kelas untuk pelbagai keperluan, seperti mengajar fakta kepada pelajar, memberi para pelajar membuat penyelidikan yang aktif, mengajar menulis, bertujuan untuk memenuhi “International Society for Technology in Education” (ISTE), iaitu standard teknologi, (Banaszewski, 2002; Weiss Benmayor, et al. 2002; Gutschmidt, 2013). Menurut dapatan kajian Dogan dan Robin (2005), menunjukkan bahawa hampir semua persepsi guru mengenai penggunaan penceritaan digital di dalam kelas sangat positif dan menyatakan penceritaan digital adalah alat yang efektif untuk menyampaikan mesej yang dikehendaki serta mempunyai kesan positif pada pelajar dan prestasi mereka.

### ***Pendidikan Penceritaan Digital (Educational Digital storytelling -EDS)***

Pusat Digital Storytelling menekankan kepentingan kualiti dalam suara dan imej dan lagu yang bermakna, serta keperluan untuk memberi perhatian kepada tatabahasa yang baik dan penggunaan bahasa dalam proses pembangunan cerita yang baik. Robin (2012) mencadangkan agar pelajar perlu memberi perhatian kepada siapa cerita mereka ditujukan, apa yang mereka mahu penonton fahami, kepentingan termasuk titik peribadi pandangan; dan, di sisi lain, untuk aspek pendidikan di mana pelajar perlu memberi maklum balas menyokong dan sedar akan isu-isu hak cipta dan adil pendidikan digunakan. EDS telah digunakan dalam konteks yang berbeza dan dengan mata pelajaran yang berbeza sebagai alat yang menggalakkan ekspresi diri dan sudut pandangan peribadi dan boleh digunakan untuk melaksanakan teknologi baru dalam kurikulum untuk kedua-dua guru dan pelajar. Penceritaan digital dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan alatan yang mampu memberikan tiga faedah utama meliputi penglibatan pelajar melalui pengalaman hidup mereka, peluang untuk berkembang bagi membina kemahiran dengan penekanan kepada keperluan digital abad ke-21, media, literasi maklumat; dan penambahan saluran baru dalam pembangunan suara melalui pengarang multimedia, serta tugas esei (Benick, 2011; Clarke & Adam, 2011; Oppermann, 2008; Carmen, 2014).

### ***Penceritaan Digital Dengan Pendekatan Sosio Pendidikan Kepada Proses Pembelajaran***

ICT harus digunakan dengan tujuan untuk menggalakkan pembelajaran koperatif dan ciptaan, menggalakkan pembangunan produk sosio pendidikan (produk dengan sosial utiliti), menggalakkan penciptaan atau transformasi kehidupan dan konteks budaya dan menjana tindakan budaya kritikal (Ibañez-Herran, 2011 & Carmen, 2014). Penceritaan digital adalah berdasarkan kepada prinsip bahawa setiap kisah adalah cerita peribadi yang merangkumi bukan sahaja pandangan peribadi penulis tetapi juga suaranya sendiri. Di EDS, kedua-dua guru dan pelajar menjadi matlamat utama yang terlibat dalam pembikinan cerita dan terpaksa memberi perspektif mereka sendiri (Taub-Pervizpour, 2009; Carmen, 2014) semasa fasa penciptaan dan pada akhirnya, selepas menamatkan cerita itu. Pergerakan sosio-pendidikan menggerakkan orang, kumpulan dan organisasi, supaya mereka boleh menyatakan dengan jelas kekuatannya, dari matlamat dan kepentingan bersama, yang memihak kepada kolektif kebajikan. Penceritaan digital digunakan dalam pendidikan untuk menangani isu-isu sosial seperti kelas sosial, bangsa, kuasa, budaya, belia atau masyarakat untuk mencapai persefahaman di kalangan ahli-ahlinya, membuat perspektif yang berbeza kepada orang

ramai (Taub-Pervizpour, 2009; Carmen, 2014). Dalam konteks ini penceritaan digital boleh membantu meningkatkan kesedaran mengenai realiti sosial di sekitar sekolah dengan membiarkan pelajar dan penonton untuk mentafsir realiti dari pelbagai perspektif.

### ***Penceritaan Digital: Satu Pendekatan Konstruktivis Kepada Pembelajaran***

Penceritaan digital merupakan alat pendidikan yang menggabungkan media digital dengan pengajaran dan pembelajaran amalan inovatif. Penceritaan digital meningkatkan motivasi pelajar dan membantu guru dalam pembangunan persekitaran pembelajaran konstruktivis yang menggalakkan penyelesaian masalah secara kreatif berdasarkan kerjasama dan komunikasi antara rakan sebaya. Di samping itu, penceritaan digital boleh digunakan untuk memudahkan pendekatan bersepadu untuk pembangunan kurikulum, dan melibatkan diri pelajar dalam berfikir aras tinggi dalam pembelajaran (Dakich 2008, Najat et al., 2014). Oleh itu, penceritaan digital adalah model pembelajaran konstruktivis untuk mewujudkan persekitaran e-learning. Kajian ini dibentangkan rangka kerja yang baru e-Pembelajaran Digital Storytelling (eLDiSt) untuk dapat menggunakan penceritaan digital sebagai model pedagogi pembelajaran konstruktivis. E-Pembelajaran Digital Storytelling rangka kerja (eLDiSt) turut menerangkan dengan jelas bagaimana bercerita boleh digunakan pada tahap yang berbeza pendidikan. Rangka kerja eLDiSt direka terutamanya sebagai alat untuk membantu pencipta cerita dalam menghasilkan cerita digital yang menarik. Dengan bantuan rangka kerja eLDiSt ini, penceritaan digital boleh digunakan sebagai alat pembelajaran yang cekap dan berkesan di pelbagai peringkat pendidikan.

### ***Penceritaan Digital dan Kapasiti Visual Memori (Visual Memory Capacity- VMC)***

Memori adalah proses mengekalkan dan mengingati peristiwa dan pengalaman yang lalu. (Hudmon, 2006, p. 12). Memori mempunyai banyak fungsi dan telah diklasifikasikan dalam pelbagai cara (ingatan deria contohnya, ingatan kerja, jangka panjang memori, memori visual, visual memori jangka pendek, ruang ingatan jangka pendek, memori ikonik, memori fotografi, memori episod dan ingatan semantik) (Solso, Maclin, & Maclin, 2007; Terry, 2009). Memori visual adalah keupayaan untuk mengingat kembali atau ingat imej, adegan, kata-kata atau maklumat lain yang dikemukakan visual (Binder, Hirokawa, & Windhorst, 2009). Dalam konteks pendidikan, ia diperlukan agar pelajar dapat menggambarkan rangsangan dalam fikirannya tanpa menerima bantu. Pemeliharaan dan proses mengingat maklumat dalam ingatan boleh ditingkatkan melalui pelbagai cara termasuklah, dengan penggunaan alat memori (Solso et al., 2007). Cerita juga mempengaruhi memori, dan proses bercerita memudahkan perubahan kognitif (Schank & Abelson, 1995; Hatice & Yasemin, 2016). Gallats, 2005; Hatice & Yasemin, 2016) mendapati bahawa pelajar-pelajar dalam kumpulan yang mana cerita diberitahu lebih terlibat dalam proses itu, pemikiran dan kemahiran imaginatif lebih maju dan proses mental mereka lebih aktif. Semua ini adalah hasil daripada peningkatan keupayaan mereka untuk mengingat dan kesan tahap peningkatan ingatan ke atas mereka. Menurut pandangan (Aina, 1999; Hatice & Yasemin, 2016), penceritaan digital memerlukan lebih imaginasi berbanding membaca cerita. Lantaran itu, proses penceritaan digital di mana visual yang dicipta, lukisan itu dilaksanakan, individu yang aktif mungkin berkesan dalam kapasiti memori visual.

## **Metodologi**

### ***Tujuan Kajian***

Kajian ini bertujuan mengkaji perbezaan memori jangka panjang dan memori jangka pendek dalam kalangan pelajar yang mempelajari mata pelajaran sejarah Tingkatan Dua yang menggunakan teknik penceritaan digital. Selain itu, kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh

mana kebolehan mengingat seseorang pelajar itu menggunakan memori jangka pendek dan juga memori jangka masa panjang.

### ***Sampel Kajian***

Sampel kajian adalah terdiri daripada pelajar Sekolah Menengah di terletak lebih kurang 20 kilometer dari bandar Ipoh dan berada di Zon Kinta Utara, Perak yang dikategorikan sebagai sekolah luar bandar. Kaedah persampelan rawak mudah digunakan untuk memilih sampel kajian bagi dua buah kelas tingkatan dua yang berasingan. Pemilihan sekolah ditentukan berdasarkan sekolah yang pernah menggunakan komputer di dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

### ***Rekabentuk Kajian***

Kajian ini menggunakan reka bentuk deskriptif dengan menggunakan borang kajian ke atas responden yang terlibat. Set ujian akan diberikan kepada semua responden dari kumpulan rawatan 1 dan kumpulan rawatan 2 yang terdiri dari kelas yang berasingan untuk mengetahui tahap penerimaan maklumat yang disampaikan sebelum dan selepas melihat antaramuka koswer penceritaan digital (DST). Pembangunan koswer penceritaan digital melibatkan beberapa fasa dalam menjalankan kajian ini.

### ***Fasa Analisa***

Peringkat analisa merupakan peringkat tinjauan di mana penyelidik menentukan keperluan pengguna termasuklah persekitaran pembelajaran, menentukan matlamat pembangunan, kaedah pembelajaran dan menganalisa keperluan perkakasan dan perisian yang diperlukan bagi membangunkan bahan.

### ***Fasa Reka Bentuk***

Fasa kedua melibatkan fasa penyediaan alat-alat yang membantu kepada pembangunan dan pengujian koswer DST. Dalam kajian ini penyelidik akan menyediakan reka bentuk yang berkaitan dengan huraian sukatan Pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Rendah yang melibatkan carta alir pembangunan DST, papan cerita, skrip penceritaan dan carta alir DST.

### ***Fasa Pembangunan***

Semasa fasa pembangunan, proses mengarang dan menghasilkan bahan pengajaran dilakukan mengikut spesifikasi keperluan menggunakan alat-alat yang dibina dalam fasa reka bentuk. Proses pengujian akan dilakukan menggunakan kaedah *peer review* yang melibatkan empat orang pelajar yang juga merupakan pelajar peringkat PHD di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak untuk mengumpul maklum balas keseluruhan berkaitan video termasuklah imej, audio dan narasi yang dihasilkan.

### ***Fasa Pelaksanaan***

Fasa pelaksanaan melibatkan penggunaan koswer penceritaan terhadap pelajar tingkatan dua untuk mengenal pasti tahap persetujuan pelajar terhadap penggunaan koswer penceritaan digital bagi matapelajaran sejarah. Pemurnian dan penilaian formatif akan bagi menghasilkan koswer DST yang lebih baik.

### ***Fasa Penilaian***

Fasa ini merupakan proses mengenal pasti impak pengajaran berasaskan teknik DST yang dipilih menggunakan penilaian formatif dan sumatif. Penyelidik akan menyediakan dua set ujian iaitu ujian pra dan pasca kepada dua kumpulan yang berbeza iaitu kumpulan rawatan 1 dan kumpulan rawatan 2 untuk melihat maklum balas mereka.

## Dapatan dan Perbincangan

Kajian rintis telah dilakukan oleh penyelidik di sekolah selain sekolah kajian. Sebanyak 30 orang responden telah dipilih sebagai sampel. Jadual 1 menunjukkan nilai kajian rintis yang telah dilakukan.

Pembolehubah	Index alpha
Motivasi (s2, s6, s14, s16)	0.583
Rekabentuk Antaramuka (s7, s8, s9, s10)	0.561
Membantu mempelajari sejarah (s3, s4, s5, s13)	0.774
Keselesaian dan kesenangan kepenggunaan (s1, s11, s12)	0.450
Jumlah	0.848

Terdapat empat pembolehubah yang digunakan dalam kajian ini iaitu motivasi, rekabentuk antaramuka, membantu mempelajari sejarah dan keselesaian dan kesenangan kepenggunaan.

Julat Alpha Coefficient	Kekuatan hubungan
< 0.6	Lemah
0.6 < 0.7	Sederhana
0.7 < 0.8	Baik
0.8 < 0.9	Sangat Baik
0.9	Terbaik

Sumber: Hair (2003; Ros Ayu, 2013)

Jadual 2 memberi garis panduan mengenai nilai Cronbach Alpha yang menerangkan kekuatan hubungan setelah ujian kebolehpercayaan ke atas data dibuat motivasi, rekabentuk antaramuka dan keselesaian dan kesenangan kepenggunaan.

Ujian kebolehpercayaan ke atas data motivasi ialah 0.583, rekabentuk antaramuka ialah 0.561 dan keselesaian dan kesenangan 0.450 jelas menunjukkan kekuatan hubungan berada pada tahap lemah. Namun begitu, ini tidak menjejaskan kebolehpercayaan data kerana jumlah keseluruhan ialah 0.848 dan berada pada tahap sangat baik. Manakala pembolehubah bagi aspek membantu mempelajari sejarah berada pada 0.774 dan melepasi tahap kebolehpercayaan yang baik.



**Jadual 3: Skala Bagi Setiap Item**

Item	Skala				
	1(%) ATS	2(%) TS	3(%) SS	4(%) S	5(%) AS
1. Digital Storytelling (DST) tersebut senang digunakan.	-	-	4	14	12
2. Saya seronok menggunakan Digital Storytelling (DST) tersebut.	-	-	5	9	16
3. Digital Storytelling (DST) tersebut membantu saya untuk mempelajari sejarah.	-	-	6	3	21
4. Digital Storytelling (DST) tersebut membantu saya untuk mempelajari sejarah penubuhan Kellie Castle.	-	-	2	15	13
5. Maklumat pembelajaran di dalam Digital Storytelling (DST) tersebut dapat menarik minat saya.	-	1	2	13	14
6. Digital Storytelling (DST) tersebut menggunakan warna latar belakang yang sesuai.	-	1	8	8	13
7. Tulisan yang terdapat di dalam Digital Storytelling (DST) tersebut jelas dan mudah dibaca.	-	2	5	11	11
8. Saya suka muzik yang digunakan ke atas butang utama di dalam Digital Storytelling (DST) tersebut.	-	1	6	14	9
9. Saya suka animasi yang digunakan di dalam Digital Storytelling (DST) tersebut.	-	-	4	12	14
10. Saya tidak menghadapi masalah seperti kesesatan semasa meneroka Digital Storytelling (DST) tersebut.	-	1	6	14	9
11. Saya boleh keluar dari Digital Storytelling (DST) tersebut pada bila-bila masa yang saya kehendaki.	-	1	8	11	10
12. Setelah menggunakan Digital Storytelling (DST) tersebut saya dapat mempelajari sejarah dengan mudah dan cepat.	-	2	4	10	14
13. Digital Storytelling (DST) merupakan alat bantu mengajar yang tidak membosankan.	-	2	3	6	18
14. Sekiranya diberi peluang, saya ingin menggunakan Digital Storytelling (DST) tersebut lagi	-	1	0	13	16

Jadual 3 menunjukkan skala bagi setiap item soalan soal selidik. Pada setiap item diletakkan nilai skala yang bermula dari amat tidak setuju, tidak setuju, sangat setuju, setuju

dan juga amat setuju. Data diambil daripada kajian rintis yang dilakukan terhadap 30 orang responden dari sekolah selain sekolah kajian.

Untuk item soalan soal selidik, seramai 30 responden sangat setuju, setuju dan amat setuju dengan item 1 (Digital Storytelling (DST) tersebut senang digunakan), item 2 (Saya seronok menggunakan Digital Storytelling (DST) tersebut, item 3 (Digital Storytelling (DST) tersebut membantu saya untuk mempelajari sejarah) dan item 4 (Digital Storytelling (DST) tersebut membantu saya untuk mempelajari sejarah penubuhan Kellie Castle).

Manakala, untuk item 6 (penggunaan warna latar belakang yang sesuai), item 7 (maklumat pembelajaran menarik minat), item 8 (suka pada muzik yang digunakan ke atas butang utama), item 10 (tidak menghadapi masalah dalam penerokaan DST), item 11 (boleh keluar dari DST pada bila-bila masa yang saya kehendaki) dan item 14 (ingin menggunakan DST lagi) seramai 29 responden bersetuju manakala hanya 1 responden tidak setuju dengan setiap item tersebut.

Namun begitu, seramai 2 responden masing-masing memilih bahawa penggunaan Digital Storytelling (DST) tersebut tidak membantu mempelajari sejarah dengan mudah dan cepat serta merupakan alat bantu mengajar yang membosankan. 2 responden juga turut berpendapat bahawa tulisan yang terdapat di dalam Digital Storytelling (DST) tersebut tidak jelas dan tidak mudah dibaca.

### **Kesimpulan**

Dapatan menunjukkan keseluruhan ujian kebolehpercayaan untuk item motivasi, rekabentuk antaramuka, membantu mempelajari sejarah dan keselesaan dan kesenangan kepenggunaan berada pada tahap sangat baik dan melepasi tahap kebolehpercayaan yang sangat baik. Dapatan borang soal selidik berkenaan antaramuka koswer Digital Storytelling (DST) turut menunjukkan sambutan yang memberangsangkan dalam kalangan pelajar.

Jelaslah, penggunaan koswer penceritaan digital menunjukkan impak positif terhadap tahap persetujuan pelajar tingkatan dua dalam matapelajaran sejarah. Tuntasnya, koswer Digital Storytelling (DST) jelas membantu pelajar untuk memahami apa yang diajar oleh guru dengan lebih mudah dan secara keseluruhannya, terutamanya di dalam mata pelajaran sejarah yang memerlukan pembacaan serta tumpuan yang lebih.

### **Rujukan**

- Bp Gutschmidth. (2013). One Laptop Per Child In Rural Kenya, Student Perceptions about Computers, School and Self Efficacy After One Year With Xo Laptop and Constructionist Learning.
- Chandler, P., & Sweller, J. (1991). Cognitive load theory and the format of instruction. *Cognition and instruction*, 8, 293-332.
- Hatice Ç.ral. Sar.ca , Yasemin Koçak Usluel (2015). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills.
- Hatice, Ç., & Usluel, Y. K. (2016). Computers & Education The Effect of Digital Storytelling on Visual Memory And Writing Skills, 94, 298–309.
- Huraian Sukatan Pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah Sejarah Tingkatan Empat. 1992 dan 2002. Kuala Lumpur. Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Ismail Md. Zain. (1994). Keberkesanan Reka Bentuk Pengajaran Bersistem Di Kalangan Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah. Tesis kedoktoran, USM

- Joe Lambert (2013). *Digital Storytelling, Capturing Lives, Creating Community*. 4th edition.
- Ken Hyland. (2015). *Teaching And Researching Writing By Ken Hyland Third Edition, Applies Linguistics In Action*.
- Lembaga Peperiksaan Malaysia. 2003. *Laporan Prestasi Peperiksaan Sijil Peperiksaan Malaysia*. Kuala Lumpur. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Ohler, J. (2004). *Digital Storytelling [PowerPoint presentation]*. Juneau, AK: Brinton.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in The Classroom-New Media Pathways To Literacy, Learning and Creativity*. London: Sage Publications.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220-228.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. *Digital Storytelling Workshop, SITE 2005*, University of Houston. <http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/course/SITE2005>. Retrieved 12 February 2007.
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, E. E. (2017). *Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers*.