

BAHAN KARTUN DALAM KARANGAN BAHASA MELAYU

CARTOON MATERIAL IN MALAY LANGUAGE ESSAY WRITING

Norul Haida Hj. Redzuan¹

Faculty Languages and Communication, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.
(Email: haida@fbk.upsi.edu.my)

Normarini Norzan²

Faculty Languages and Communication, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.
(Email: normarini@fbk.upsi.edu.my)

Nur Nadzirah Amir³

Faculty Languages and Communication, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.
(Email: nadzi@yahoo.com)

Received date: 17-06-2019

Revised date: 19-06-2019

Accepted date: 17-10-2019

Published date: 12-12-2019

To cite this document: Redzuan, N. H., Norzan, N., & Amir, N. N. (2019). Bahan Kartun dalam Karangan Bahasa Melayu. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 2(7), 01-11.

DOI: 10.35631/ijham.27001

Abstrak: Penyelidikan ini tentang keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu di Sekolah Menengah Kebangsaan Kampung Jambu. Objektif pertama dalam penyelidikan ini ialah mengenal pasti keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu. Objektif yang kedua pula ialah menganalisis keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu. Dalam penyelidikan ini, seramai 20 orang pelajar tingkatan empat telah dipilih sebagai responden. Penyelidikan ini menggunakan kaedah kuantitatif iaitu melibatkan borang soal selidik, ujian pra dan ujian pasca. Penganalisan data soal selidik, ujian pra dan ujian pasca menggunakan perisian *Statistical Packages For Social Science* (SPSS) versi 23.0. Penyelidikan ini memfokuskan kepada keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu yang bersandarkan kepada teori Pembelajaran Gagne (1972) dan teori Konstruktivisme (1993). Melalui dapatan penyelidikan ini, dapat disimpulkan bahawa keberkesanan penulisan karangan bahasa Melayu meningkat selepas menggunakan bahan kartun. Kesimpulannya, penggunaan bahan kartun berupaya memantapkan proses pengajaran dan pembelajaran terutamanya dalam penulisan karangan.

Kata Kunci: Bahan Kartun, Karangan, Bahasa Melayu

Abstract: This study is about the effectiveness of using cartoon materials in Malay language writing at Sekolah Menengah Kebangsaan Kampung Jambu. The first objective of this study was to identify the effectiveness of the use of cartoon materials in writing Malay language. The second objective is to analyze the effectiveness of the use of cartoon materials in the writing of the Malay language. In this study, a total of 20 form four students were selected as respondents

for questionnaires, pre and post test. This study uses quantitative methods involving questionnaire, pre test and post test. Data analysis of pre-test, pre test and post test using Statistical Packages For Social Science (SPSS) version 23.0. This study focuses on the effectiveness of the use of cartoon materials in the writing of Malay language based on the theory of Gagne Learning (1972) and the theory of Constructivism (1993). Through the findings of this study, it can be concluded that the effectiveness of Malay language writing increased after using cartoon materials. Post-test shows students' achievement in essay writing increased by 65% which achieved excellent results. The use of this cartoon can also help students in developing essay writing ideas of 65%. The next proposed study is to study the use of cartoon materials in Malay language writing using larger scale and diversifying research instruments. In conclusion, the use of cartoon material is able to enhance the teaching and learning process especially in writing.

Keywords: *The Uses Of Cartoon Material, Essay Writing, Malay Language*

Pengenalan

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang efektif dapat dilihat berdasarkan kebolehan guru mewujudkan suasana PdP yang interaktif. Suasana PdP seperti ini dapat dihasilkan oleh guru yang kreatif dan inovatif. Guru mestilah mempunyai persediaan daripada aspek pengetahuan dan kemahiran dalam PdP. Menurut Nik Hassan Basri, Seri Lanang Jaya, Ahmad Khair dan Abdullah Yusof (2007) menyatakan bahawa, guru yang baik dalam mengajarkan bahasa Melayu perlu menguasai pengetahuan tentang isi kandungan bahasa Melayu, aspek pedagogi dan pengetahuan kandungan pedagogi dalam usaha meningkatkan lagi mutu penguasaan pelajar. Sehubungan dengan itu, dalam konteks pedagogi, guru perlu mengambil kira keperluan penggunaan bahan bantu mengajar untuk menjadikan pengajarannya lebih menarik.

Penyataan Masalah

Penggunaan BBM seperti bahan kartun yang sesuai akan mendorong minat pelajar untuk melalui proses pembelajaran yang menyeronokkan. Seterusnya, dapat membantu pelajar mencapai objektif pembelajaran seperti yang telah dirancang.

Bahan Bantu Mengajar (BBM) boleh menimbulkan rangsangan dan keinginan dalam kalangan pelajar untuk mengetahui lebih mendalam tentang aspek pengajaran, di samping boleh menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Kebanyakan pelajar sekolah menengah kurang berminat untuk mengikuti proses pengajaran mata pelajaran bahasa Melayu. Pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru pada masa ini ialah gemar menggunakan cara tradisional. Ini menyebabkan pengajaran dan pembelajaran menjadi tidak seronok dan membosankan.

Penggunaan BBM menggunakan bahan kartun sememangnya mampu menarik minat pelajar untuk belajar tetapi BBM bahan kartun ini akan mengganggu sesuatu PdP. Di samping itu, terdapat juga sekolah yang tidak mempunyai kelengkapan yang lengkap untuk menggunakan bahan kartun secara visual ini. Hal ini akan membuatkan PdP tidak berjalan dengan lancar.

Di samping itu, guru-guru amat bergantung kepada buku teks apabila mengajar. Guru juga sering mendengar rungutan daripada para pelajar yang tidak dapat menguasai kemahiran penulisan karangan kerana faktor guru menyampaikan isi pelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Pelajar yang kurang berminat terhadap subjek ini akan terus ketinggalan dan tidak dapat memberikan keputusan yang memuaskan apabila peperiksaan dilakukan. Oleh

sebab itu, pelajar memerlukan bimbingan atau panduan daripada guru agar proses pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik minat para pelajar seterusnya dapat meningkatkan penguasaan mereka dalam penghasilan karangan.

Penggunaan BBM menggunakan bahan kartun ini juga dianggap sebagai pembaziran wang oleh ibu bapa. Hal ini kerana, pelajar diminta membawa sama ada keratan akhbar yang mempunyai kartun dan gambar-gambar kartun yang diperlukan untuk membuat penulisan karangan bagi melaksanakan proses PdP di sekolah. Ibu bapa menganggap bahawa bahan-bahan itu harus disediakan oleh guru. Ibu bapa yang tidak mahu memberikan kerjasama akan membuatkan anak mereka tidak mahu meneruskan pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu, penggunaan bahan kartun ini juga menjadi masalah kepada pihak sekolah. Hal ini demikian kerana, pihak kementerian tidak menyediakan bahan yang mencukupi untuk pihak sekolah melaksanakan kelas abad ke-21. Penggunaan bahan kartun ini amat penting bagi setiap pelajar khususnya pelajar yang bermasalah. Apabila pihak kementerian menyediakan projektor, LCD, slaid yang lengkap dalam setiap kelas, maka PdP akan berlangsung dengan lancar tanpa perlu ke bilik tayang.

Kesimpulannya, bahan kartun sememangnya sesuai untuk dijadikan bahan bantu mengajar dalam penulisan karangan. Hal ini disebabkan ciri-ciri yang terdapat pada bahan kartun itu sendiri yang sememangnya digemari oleh orang ramai dan khususnya murid sekolah.

Objektif Kajian

Berikut adalah objektif kajian yang ingin dicapai di akhir kajian ini adalah seperti berikut:

- i. Mengenal pasti keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu.
- ii. Menganalisis keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan Bahasa Melayu.

Kajian Literatur

Norhayati Che Hat, Shaferul Hafes Sha'ari dan Mohd Fauzi Abdul Hamid (2014) menyatakan, implementasi animasi sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan satu inovasi dalam mewujudkan suasana yang mampu mempengaruhi pencapaian pelajar. Kajian ini bertujuan mengenal pasti keberkesanan penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dalam kalangan pelajar diploma di Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Terengganu. Seramai 66 orang pelajar diploma tahun pertama yang dipilih secara rawak telah dibahagikan kepada kumpulan eksperimen ($n=33$) dan kumpulan kawalan ($n=33$). Keputusan yang diperolehi daripada data yang dikumpulkan dari ujian pra dan pasca bagi setiap kumpulan telah dianalisis dengan menggunakan ujian-t dalam *SPSS* versi 17.0. Hasil kajian tersebut mendapati beberapa kelebihan aplikasi dapat dikenal pasti, antaranya fleksibiliti pengguna dalam mengakses aplikasi, tarikan pembelajaran yang menarik melalui persembahan elemen multimedia khususnya penggunaan teknologi animasi, di samping pengguna juga mudah menerokai semua pautan dalam aplikasi. Kajian ini menyokong idea bahawa aplikasi animasi boleh diintegrasikan dalam kelas-kelas pembelajaran bahasa bukan sebagai cara alternatif tetapi sebagai salah satu bahan bantu mengajar yang menyumbang secara positif kepada pencapaian pelajar, suasana kelas pembelajaran dan motivasi pelajar.

Kajian kedua ialah kajian yang diperolehi daripada Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia. Tajuk jurnal ialah Keberkesanan Penggunaan Modul Kartun dalam Meningkatkan

Pencapaian Biologi Pelajar. Kajian yang dilakukan oleh Ong Eng Tek, Rosmawati Muhammad Kharuddin, Sabri Salleh dan Nurulhuda (2012), kajiannya bertujuan untuk mengkaji keberkesanan kaedah modul kartun Ekosistem Terancam (*Endangered Ecosystem*) berbanding dengan kaedah buku teks dalam meningkatkan pencapaian Biologi dalam kalangan pelajar Tingkatan 4. Kajian ini menggunakan seramai 72 orang responden. Hasil kajian mendapati pencapaian Biologi pelajar-pelajar tingkatan 4 yang mengikuti kaedah modul kartun "*Endangered Ecosystem*" adalah lebih tinggi dan signifikan secara statistik ($F= 4.43, p= 0.39 < 0.5$) berbanding dengan pencapaian Biologi pelajar-pelajar Tingkatan 4 yang mengikuti kaedah buku teks. Dapatan kajian ini menunjukkan terdapat kesan positif penggunaan modul kartun terhadap pencapaian Biologi.

Kajian ketiga pula diperolehi daripada Seminar bahasa Melayu. Azriana Manan dan Yahida Yahya (2012) dalam kajian Humor Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu mendapati bahawa unsur humor dapat merangsang minat dan daya kreativiti murid jika dijalankan dengan betul. Dalam kajian ini, guru menayangkan slaid peribahasa ayam yang mengandungi gambar kartun ayam atau gambar ayam yang menarik. Murid memberikan makna peribahasa dengan merujuk buku jurnal mereka yang mana mereka telah catatkan peribahasa yang mereka temui. Kajian ini juga mendapati penggunaan unsur humor dalam kelas dapat meningkatkan prestasi murid kerana tahap motivasi mereka telah meningkat. Aktiviti pembelajaran juga dapat dijalankan dengan berkesan. Murid berjaya menjawab hampir semua soalan dengan baik dan juga berlumba-lumba ingin memberikan jawapan mereka kerana mereka yakin bahwa jawapan mereka itu betul. Berdasarkan dapatan kajian, penglibatan pelajar sebanyak 87.5% pelajar ambil bahagian secara aktif di dalam kelas. 95% pelajar mendapati aktiviti dan latihan yang guru berikan membantu pelajar belajar atau memahami pengajaran. 100% pelajar dapat memberikan sepenuh perhatian terhadap pengajaran guru. 97.5% mendapati pengajaran guru sangat menarik. Hal ini menyebabkan wujudnya sesi pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik di dalam bilik darjah.

Kajian yang keempat diperolehi daripada Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu. Tajuk Jurnal Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian yang dilakukan oleh Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013) menyatakan, kesediaan guru bahasa Melayu mengaplikasikan pembelajaran menyeronokkan. Di samping itu, persepsi guru terhadap kebolehgunaan dan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam meningkatkan prestasi pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu. Kajian ini dijalankan terhadap 92 guru bahasa Melayu di lapan buah sekolah di Zon Pasir Putih, Pasir Gudang, Johor. Kajian ini dijalankan secara deskriptif dan menggunakan soal selidik. Secara keseluruhannya, guru Bahasa Melayu sememangnya bersikap positif terhadap pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Malah mereka menunjukkan kesediaan untuk mengubah strategi dan gaya pengajaran konvensional.

Teori Pembelajaran Gagne

Teori yang digunakan dalam kajian ini ialah Teori Gagne, (1972). Teori Gagne ini telah diperkenalkan oleh Robert M. Gagne (1972) dalam bukunya "*Essentials of Learning for Instruction*" mengemukakan satu teori bagaimana manusia boleh memperoleh maklumat dalam sesuatu proses pembelajaran. Mengikut teorinya, ransangan-ransangan daripada persekitaran luar akan diterima dalam sistem saraf melalui deria-deria manusia. Maklumat ini akan ditafsir dalam stor ingatan, kemudian dihantar kepada stor ingatan jangka panjang dan akhirnya kepada penerak tindak balas melalui sistem saraf.

Menurut Gagne, pengalaman-pengalaman yang disimpan dalam stor ingatan jangka panjang adalah penting bagi manusia untuk mengaitkannya dengan pengalaman-pengalaman baru demi memudahkan proses pembelajaran berlaku. Gagne memilih bahan bercetak sebagai sumber pengajaran dan pembelajaran yang paling sesuai untuk diaplikasikan berdasarkan kepada teori beliau sendiri. Bahan bercetak merupakan sumber pelajaran yang paling mudah untuk didapati dan disediakan. Penggunaan bahan bercetak yang terdapat di sekolah dan di luar sekolah boleh diklasifikasikan kepada dua jenis iaitu bahan bergambar dan bahan tidak bergambar. Antara contoh bahan bergambar ialah bahan kartun, surat khabar, poster, majalah dan sebagainya. Bahan-bahan bergambar membantu pelajar meluaskan pengetahuan dan pemahaman semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Keadaan ini menunjukkan kesesuaian dengan teori beliau, iaitu melibatkan ransangan luaran. Sebagai contoh, bahan kartun mampu membina set-set di dalam stor ingatan seseorang individu sama ada berbentuk ingatan jangka masa panjang mahupun ingatan jangka masa pendek. Teori Pembelajaran Gagne memperkenalkan 4 jenis atau peringkat pembelajaran. Setiap jenis atau peringkat pembelajaran itu memerlukan arahan yang berlainan. Faktor luaran dan dalaman adalah berbeza mengikut setiap peringkat atau jenis pembelajaran. Keberkesanan utama pembelajaran pada peringkat ini adalah untuk mengenal pasti keperluan dan pengisian bagi melengkapkan pembelajaran peringkat tersebut. Gagne (1972) dalam Norul Haida (2011), menyatakan bahawa belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal- merupakan kemampuan yang dinyatakan (membuat label, menyusun pernyataan atau melaporkan informasi).
- 2) Skil intelektual-menunjukkan kecekapan pelajar sebagai anggota masyarakat (menganalisis maklumat seperti berita).
- 3) Perilaku-kemampuan yang mempengaruhi pilihan pelajar untuk melakukan sesuatu tindakan. Belajar melalui model ini diperoleh melalui pemodelan atau orang yang ditokohkan atau orang yang diidolakan.
- 4) Strategi kognitif-kemampuan yang mengawal pelajar belajar mengingat dan berfikir cara yang terbaik untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan melatih pelajar memecahkan masalah, penelitian dan menerapkan teori-teori untuk memecahkan masalah di lapangan. Melalui pendidikan formal diharapkan pelajar dapat menjadi seorang pendengar yang baik dan berfikir sendiri.

Teori yang mendasari pembelajaran ialah faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif daripada pembelajaran. Gagne (1972) dalam Norul Haida (2011), menyatakan pembelajaran terjadi melalui proses penerimaan informasi, kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi apabila adanya interaksi antara internal dan eksternal individu. Interaksi internal, iaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan interaksi eksternal ialah rangsangan daripada lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Terdapat lapan tahap proses pembelajaran dalam kelas menurut Gagne (1972) dalam Norul Haida (2011):

- 1) Memotivasikan pelajar
- 2) Menarik perhatian pelajar
- 3) Merangsang ingatan semula
- 4) Menyediakan panduan pelajaran
- 5) Membantu pelajar mengingat
- 6) Menggalakkan pemindahan pembelajaran
- 7) Mengilustrasi perlakuan

8) Memberikan maklum balas

Pembelajaran berlaku daripada yang konkrit kepada abstrak. Pembelajaran juga mengutamakan pelajar, keupayaan pelajar mencapai celik akal dalam proses pembelajaran. Dalam pengajaran dan pembelajaran, teori ini menekankan Proses Penanggapan dan Pemprosesan Maklumat. Teori ini juga menekankan proses peneguhan supaya pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan dengan lebih berkesan.

Prosedur Penganalisan Data

Data Soal Selidik

Data mentah yang diperolehi daripada soal selidik dianalisis dengan menggunakan perisian Statistical Package Social Science (SPSS). Pengkaji akan menilai data dan markah dalam bentuk peratus dan kekerapan terhadap borang soal selidik. Data ini digunakan untuk mendapatkan peratus bagi tahap keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu.

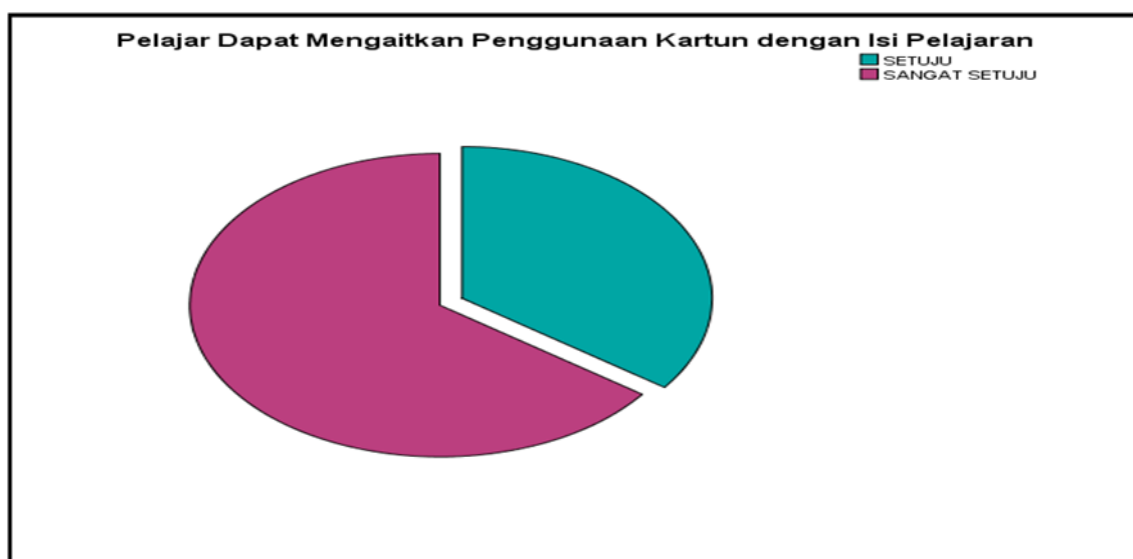
Analisis Data Kuantitatif Soal Selidik

Pengkaji telah menganalisis data kuantitatif soal selidik berkaitan keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan bahasa Melayu. Terdapat beberapa pilihan item yang menunjukkan minat pelajar terhadap penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan. Minat pelajar-pelajar terhadap item dinilai berdasarkan skala likert. Dapatan kajian ini dipersembahkan dalam bentuk jadual dan carta.

Pelajar dapat Mengaitkan Penggunaan Kartun dengan Isi Pelajaran

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid SETUJU | 7 | 35.0 | 35.0 | 35.0 |
| SANGAT SETUJU | 13 | 65.0 | 65.0 | 100.0 |
| Total | 20 | 100.0 | 100.0 | |

Jadual 1: Pelajar dapat Mengaitkan Penggunaan Kartun dengan Isi Pelajaran



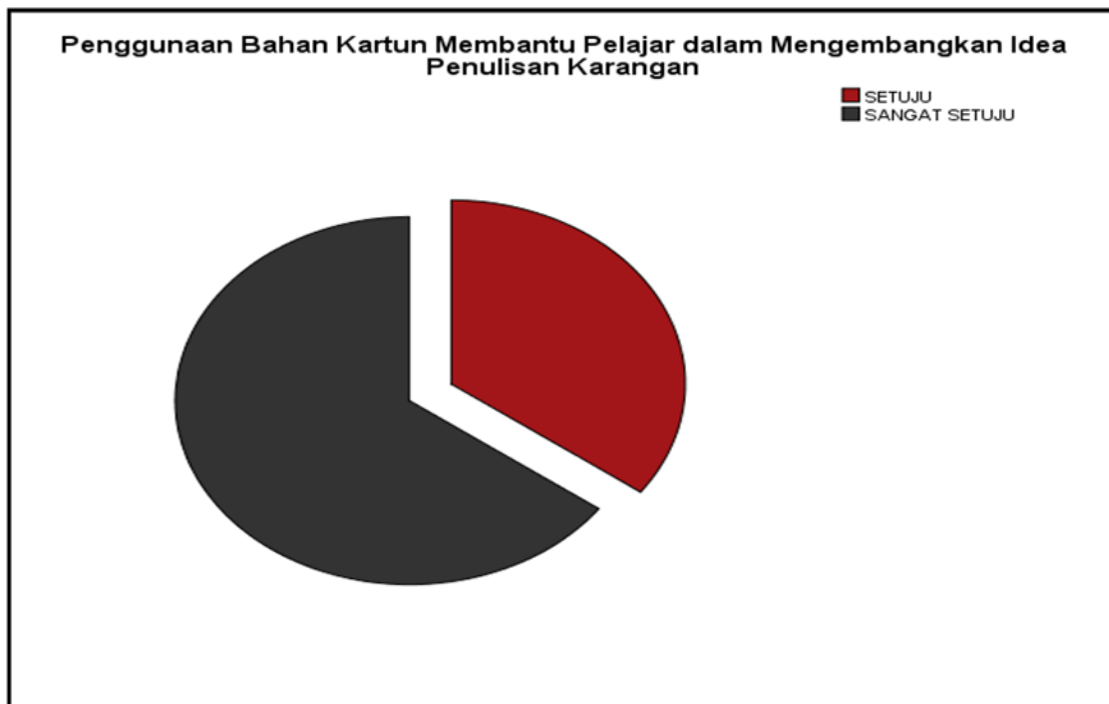
Carta 1: Pelajar dapat Mengaitkan Penggunaan Kartun dengan Isi Pelajaran

Jadual 1 menunjukkan peratusan murid dapat mengaitkan penggunaan kartun dengan isi pelajaran. Berdasarkan jadual tersebut, seramai 7 orang bersamaan 35% yang menyatakan setuju bahawa penggunaan bahan kartun dapat mengaitkan dengan isi pelajaran. Manakala, seramai 13 orang bersamaan 65% yang menyatakan sangat setuju terhadap penggunaan bahan kartun dapat mengaitkan dengan isi pelajaran. Secara keseluruhannya, penggunaan bahan kartun ini memberikan kesan yang positif kepada murid untuk mengaitkan dengan isi pelajaran yang dipelajari. Hal ini, sesuai dengan Teori Pembelajaran Gagne (1972), perkembangan merupakan hasil kumulatif daripada pembelajaran. Teori Pembelajaran Gagne (1972) dan Teori Konstruktivisme (1993), menyatakan pembelajaran terjadi melalui proses penerimaan maklumat, kemudian diolah sehingga menghasilkan mesej dalam bentuk hasil belajar.

Penggunaan Bahan Kartun Membantu Pelajar dalam Mengembangkan Idea Penulisan Karangan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SETUJU | 7 | 35.0 | 35.0 | 35.0 |
| | SANGAT SETUJU | 13 | 65.0 | 65.0 | 100.0 |
| | Total | 20 | 100.0 | 100.0 | |

Jadual 2: Penggunaan Bahan Kartun Membantu pelajar dalam Mengembangkan Idea Penulisan Karangan



Carta 2: Penggunaan Bahan Kartun Membantu Pelajar dalam Mengembangkan Idea Penulisan Karangan

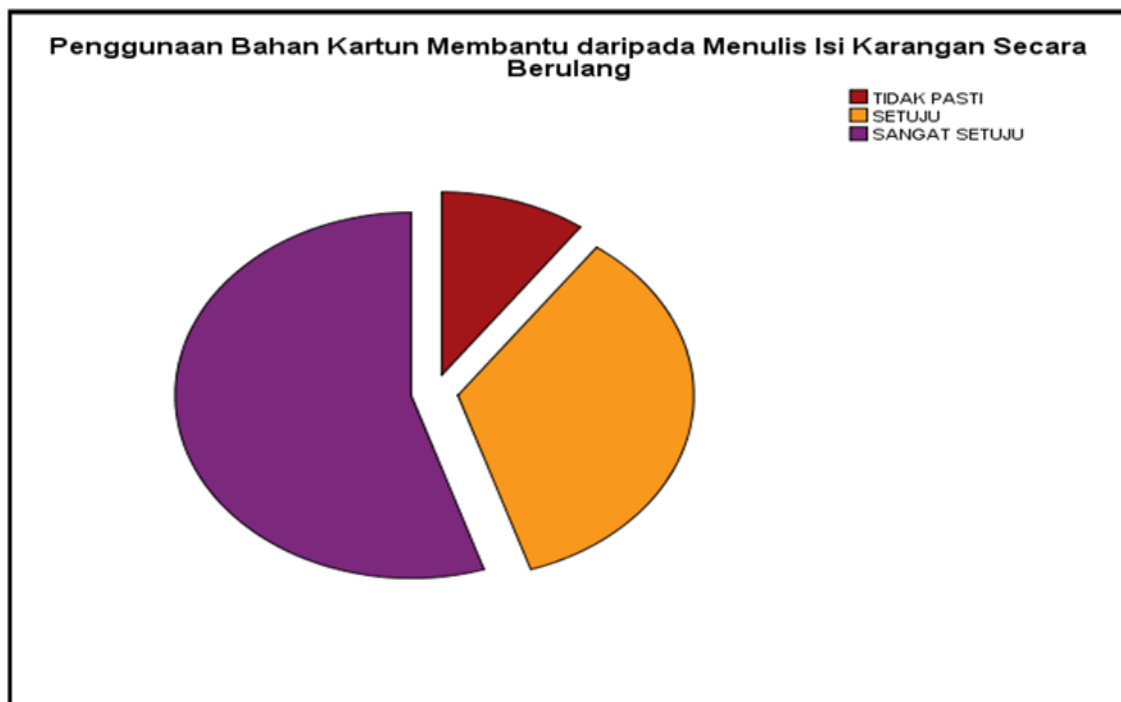
Jadual 2 menunjukkan peratusan bagi penggunaan bahan kartun membantu murid dalam mengembangkan idea penulisan karangan. Berdasarkan jadual tersebut, seramai 7 orang bersamaan 35% yang menyatakan setuju bahawa penggunaan bahan kartun membantu dalam mengembangkan idea penulisan karangan. Manakala, seramai 13 orang bersamaan 65% menyatakan sangat setuju bahawa penggunaan bahan kartun membantu dalam mengembangkan idea penulisan karangan. Dapatan ini bertepatan dengan kajian yang

dilakukan oleh Faridah, Nooreiny dan Raja Mohd. Fauzi (2001), yang menyatakan bahawa kumpulan murid yang dikaji berupaya mengeluarkan idea untuk bercerita, tetapi lemah dalam kemahiran peraturan konvensi dan menyebabkan penulisan mereka secara keseluruhan sukar untuk difahami dan diikuti. Beliau juga berpendapat, murid yang lemah memerlukan pengajaran kemahiran menulisan yang lebih efektif. Ini bermakna, sekiranya pengajaran penulisan karangan menggunakan bahan kartun dan murid diminta untuk membina ayat berdasarkan gambar tersebut, sedikit sebanyak mampu memberikan idea kepada murid dalam menghasilkan penulisan karangan. Hal ini, sesuai dengan Teori Pembelajaran Gagne (1972) dan Teori Konstruktivisme (1993), menyatakan belajar memberi kontribusi terhadap adaptasi yang diperlukan untuk mengembangkan proses yang logik, sehingga perkembangan tingkah laku ialah hasil daripada efek belajar yang kumulatif.

Penggunaan Bahan Kartun Membantu daripada Menulis Isi Karangan Secara Berulang

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid TIDAK PASTI | 2 | 10.0 | 10.0 | 10.0 |
| SETUJU | 7 | 35.0 | 35.0 | 45.0 |
| SANGAT SETUJU | 11 | 55.0 | 55.0 | 100.0 |
| Total | 20 | 100.0 | 100.0 | |

Jadual 3: Penggunaan Bahan Kartun Membantu daripada Menulis Isi Karangan Secara Berulang



Carta 3: Penggunaan Bahan Kartun Membantu daripada Menulis Isi Karangan Secara Berulang

Jadual 3 menunjukkan peratusan bagi penggunaan bahan kartun membantu daripada menulis isi karangan secara berulang. Berdasarkan jadual tersebut, dua orang bersamaan 10% yang menyatakan tidak pasti bahawa penggunaan bahan kartun membantu daripada menulis isi karangan secara berulang. Manakala, seramai 7 orang bersamaan 35% yang menyatakan setuju

bahawa penggunaan bahan kartun membantu daripada menulis isi karangan secara berulang. Selain itu, seramai 11 orang bersamaan 55% yang menyatakan sangat setuju bahawa penggunaan bahan kartun membantu daripada menulis isi karangan secara berulang. Penggunaan bahan kartun menggalakkan pelajar berfikir secara kreatif dan kritis. Bahan kartun boleh diguna untuk menggerakkan daya pengamatan dan pemikiran pelajar berkenaan perkara sebenar yang ingin disampaikan guru dalam pelajaran. Bahan kartun bukan sahaja membawa unsur kelucuan tetapi boleh memberi kesan kepada pembelajaran terutama dalam penulisan karangan. Dapatan ini bertepatan dengan kajian yang dilakukan oleh Abdul Ghani et.al., (2007), yang menyatakan bahawa bahan kartun yang dapat dipelbagaikan kegunaan itu menjadi medan untuk murid mengasah minda dan minat bagi menghujah dan berinteraksi sesuai dengan tajuk yang dipelajari. Bahan kartun dan karikatur ini juga dapat digunakan bagi mempertajam lagi daya kreativiti dan imaginasi murid dengan aktiviti meramal sebelum atau selepas sesuatu cerita. Hal ini, sesuai dengan Teori Pembelajaran Gagne (1972) dan Teori Konstruktivisme (1993), apabila penelitiannya dimaksudkan untuk menemukan teori pembelajaran yang efektif. Belajar memberi kontribusi terhadap adaptasi yang diperlukan untuk mengembangkan proses yang logik sehingga perkembangan tingkah laku adalah hasil dari efek belajar yang kumulatif.

Penggunaan Bahan Kartun Dalam Penulisan Karangan adalah Menyeronokkan

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid SETUJU | 6 | 30.0 | 30.0 | 30.0 |
| SANGAT SETUJU | 14 | 70.0 | 70.0 | 100.0 |
| Total | 20 | 100.0 | 100.0 | |

Jadual 4: Penggunaan Bahan Kartun dalam Penulisan Karangan adalah Menyeronokkan



Carta 4: Penggunaan Bahan Kartun dalam Penulisan Karangan adalah Menyeronokkan

Jadual 4 menunjukkan peratusan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan adalah menyeronokkan. Berdasarkan jadual tersebut, seramai 6 orang bersamaan 30% yang menyatakan setuju bahawa penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan adalah menyeronokkan. Manakala, seramai 14 orang bersamaan 70% menyatakan sangat setuju bahawa penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan adalah menyeronokkan. Perkara ini mungkin disebabkan reka bentuk bahan kartun yang lengkap dengan gambar, video, suara dan lagu yang sesuai, berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria dan menarik perhatian murid. Data ini pada hakikatnya selaras dengan pandangan Jamalludin dan Zaidatun (2003), yang menyatakan bahawa penggunaan bahan kartun dalam bidang pendidikan dapat menawarkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan. Hal ini, sesuai dengan Teori Pembelajaran Gagne (1972) dan Teori Konstruktivisme (1993) menyatakan strategi kognitif ialah kemampuan yang mengawal pelajar belajar mengingat dan berfikir cara yang terbaik untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan melatih pelajar memecahkan masalah, penelitian dan menerapkan teori-teori untuk memecahkan masalah di lapangan.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan dalam kalangan pelajar tingkatan empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Kampung Jambu, Taiping. Hal ini dibuktikan melalui perbezaan pencapaian pelajar dalam ujian pra dan ujian pasca. Pelajar didapati sangat berminat dengan pengajaran penulisan karangan yang menggunakan bahan kartun. Penggunaan bahan kartun dalam penulisan karangan ini memberikan keberkesanan terhadap pelajar untuk mengembangkan idea dalam penulisan karangan dan pelajar dapat menghasilkan karangan yang bermutu.

Rujukan

- Abdul Ghani Abdullah et.al. (2007). *Humor dalam Pengajaran*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn.Bhd.
- Abdul Rasyid Jamian, Shamsudin Othman, Humaizah Hashim (Mei 2012). *Persepsi Guru terhadap Penggunaan Kartun dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu. Universiti Putra Malaysia.
- Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail. (2013). *Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, Vol. 3, Bil. 2 (Nov. 2013): 49-63.
- Azriana Manan dan Yahida Yahya .(2012). *Humor Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan. Diperoleh pada Mac, 11 2018 daripada <http://malaylanguagecentre.moe.edu.sg/qq1/slot/u181/Khazanah%20Ilmu/Seminar%20Bahasa%20Melayu/Seminar%20Bahasa%20Melayu%202011/paper16%20-%20H2%20Kertas%20Kerja%20Yusof%20Ishak%20Sec%20Final.pdf>
- Faridah Serajul Haq, Nooreiny Maarof & Raja Mohd Fauzi Raja Musa. (2001). *Masalah penulisan naratif*. Jurnal Pendidikan, 273-26.
- Fazlina Mohd. Radzi (2014). *Malay Editorial Cartoons of Post General Election 2008: Form, Content & Criticism dalam Prosiding Kolokium ISMA 2014*. Kajang Selangor: Armeda Design.
- Gagne. (1972). *The Cognitive Psychology of School Learning*: Boston, Little, Brown And Company.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong: PTS
- Norhayati Che Hat, Shaferul Hafes Sha'ari dan Mohd Fauzi Abdul Hamid. (2014). *Implementasi Animasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab*. Prosiding Seminar Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab : Universiti Sultan Zainal Abidin.

- Norul Haida Reduzan. (2011). *Unsur Jenaka Sebagai Perangsang Dalam Situasi Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Pelajar Melayu Di Universiti Pendidikan Sultan Idris*. Tesis Doktor Falsafah: Universiti Putra Malaysia.
- Nik Hassan Basri Nik Ab.Kadir, Seri Lanang Jaya Hj. Rohani, Ahmad Khair Mohd Nor dan Abdullah Yusof. (2007). *Mengajar dan Belajar Bahasa Melayu Kemahiran Bernilai Tambah Jilid 3*. Tanjung Malim: Penerbit Jabatan Bahasa Melayu UPSI.
- Nur Salawati Mohd Nazir & Hanita Hassan. (2013). *The Language Identities of Malaysians as Potrayed in Upin Ipin*. Jurnal Teknologi, 65(2). Diakses daripada www.jurnalteknologi.utm.my pada 3 Julai 2015.
- Ong eng Tek, Muhammad Kharuddin, rosmawati, Salleh, Sabri, Abd Rahman, Nurulhuda (2012). *Keberkesanan Penggunaan Modul Kartun Ekosistem Terancam (endangered Ecosystem) Dalam Meningkatkan Pencapaian Pelajar*. In: 5th Upsi-upi Conference On Education, 1-3 Okt 2012, Selangor, Malaysia.
- Umi E. Na. (2013). *Tip Mengarang buku cerita Berilustrasi*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia.
- Wyatt, A. (2010). *The complete digital animation course: The principles, practice and techniques of successful digital animation*, London: Thames & Hudson. Ltd.