

MANIPULASI KEBOLEHCAPAIAN MURID DALAM GAYA BAHASA BERASASKAN TEKS INTERAKTIF PERMAINAN BAHASA

MANIPULATION OF STUDENT'S PERFORMANCE IN LANGUAGE STYLE BASED ON INTERACTIVE TEXT GAME

Adenan Ayob

adenansamsung@gmail.com

Accepted Date: 25 March 2018

Published Date: 15 April 2018

To Cite This Document: Ayob, A. (2018). Manipulasi Kebolehcapaian Murid Dalam Gaya Bahasa Berasaskan Teks Interaktif Permainan Bahasa. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(10), 50-64.

Abstrak: Perkembangan dan perubahan teknologi pengajaran dan pembelajaran berasaskan komputer dan multimedia menjanjikan potensi yang besar dalam melonjak cara murid belajar dan mengakses maklumat yang penting. Dalam hal ini, teknologi multimedia interaktif juga menyediakan pelbagai peluang untuk murid dan guru menggunakan bahan inovatif dan kreatif dalam gaya bahasa cerpen. Murid perlu diberi peluang untuk mencerna dan mengawal kepentingan sesi pembelajaran. Objektif utama kajian ini adalah untuk mengkaji kebolehcapaian murid sebelum dan selepas menggunakan permainan bahasa Melayu berasaskan teks interaktif dalam gaya bahasa cerpen. Kaedah kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini untuk meneroka kebolehcapaian murid dengan berdasarkan ujian pra dan pasca. Sampel kajian adalah sebanyak 30 orang murid sekolah menengah. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensi. Statistik Ujian-t Sampel Berpasangan digunakan untuk meninjau perbezaan min. Hasil kajian menunjukkan terdapat perbezaan antara ujian pra dan pasca murid. Dicadangkan kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memperhebat permainan bahasa dalam persekitaran multimedia untuk pengajaran gaya bahasa bagi cerpen.

Kata kunci: Manipulasi kebolehcapaian murid, Gaya bahasa cerpen, Teks interaktif, Permainan bahasa.

Abstract: The development of computer and multimedia technology promises great potential in changing the way people learn and access information. Interactive multimedia technology also provides a range of opportunities for students and educators to apply the creative material in teaching and learning. Students are also given the opportunity to hold and controlling the important of learning session. The main objective of this study was to examine students'

performance in language style before and after using interactive text-based games in teaching short stories. Quasi-experimental method was used in this study to explore students' performance that based on pre-test and post-test. The samples of this study were 30 secondary students. The data was analysis through mean, standard deviation and Paired Sample T Test. The finding shows that there are significant differences between pre-test and post-test. This research proposes the Ministry of Education to intensifying games in a multimedia environment.

Keyword: *Manipulation of students' performance, Short story language style, Interactive text, Language games.*

Pendahuluan

Dalam konteks pembelajaran komponen sastra, gaya bahasa menampilkan konsep yang sukar. Sesuatu konsep gaya bahasa adalah rumit untuk difahami oleh murid jika pengajaran yang bersifat konvensional masih diamalkan. Menurut (Vygotsky, 2001), murid perlu mengksplotasi kemampuan teknologi komputer dan multimedia untuk menguasai sesuatu gaya bahasa pada era digital ini. Banyak kajian lain yang menunjukkan aspek gaya bahasa dalam cerita adalah terlalu abstrak yang menyukarkan murid untuk mendalami pengertian tentang sesuatu konsep (Dickey, 2006). Beliau menambah bahawa komputer sebagai alat dan multimedia interaktif sebagai bahan mempunyai ciri-ciri yang merupakan wahana penyalur pengetahuan yang boleh menjana pemikiran murid ke arah kebolehcapaian dalam gaya bahasa.

Dari segi kebolehcapaian juga, penggunaan sesuatu bahan berasaskan teknologi komputer didapati berkesan jika penekanan menjurus kepada usaha murid untuk berfikir secara kreatif dan kritis tentang gaya bahasa (Littleton & Hakkinen, 2008). Menurut (Barton, 2007) pula, sesuatu bahan dikatakan sesuai jika dapat merangsang usaha murid untuk meningkatkan kebolehcapaian. Dalam mengambil kira penggunaan sesuatu bahan berasaskan komputer dan multimedia dalam gaya bahasa cerpen, tidak dapat dinafikan bahawa kesukaran yang timbul berpunca daripada mekanisme penyelarasan penggunaan bahan dengan aspek kebolehcapaian. Kegagalan pensyarah atau guru dalam menyelaraskan mekanisme penggunaannya dengan aspek kebolehcapaian boleh mewujudkan implikasi kebosanan dalam diri murid, selain merumitkan untuk memahami sesuatu isi pembelajaran yang bersabit dengan gaya bahasa, termasuk menyerap pengetahuan (Barron & Orwig, 2008).

Penyelidikan ini turut memastikan bahawa mekanisme penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif memberikan panduan kepada murid secara praktikal. Ini melibatkan tumpuan murid untuk menganalisis konsep sesuatu gaya bahasa dengan yakin dan tepat. Menurut Mason (2005), sesuatu bahan yang digunakan dalam pelajaran sesuatu gaya bahasa dapat menimbulkan kesan terhadap kebolehcapaian jika mekanisme serta kriteria asas kemahiran perolehan pengetahuan dapat diselaraskan secara sistematik dan praktikal dalam membantu penguasaan murid.

Pernyataan Masalah

Pelbagai masalah timbul jika bahan pembelajaran konvensional masih digunakan di dalam bilik darjah. Bahan pembelajaran konvensional adalah semakin kurang sesuai dengan keperluan murid pada era pendidikan globalisasi ini (Abdul Rasid Jamian et al., 2012). Hal ini demikian

kerana penggunaan bahan tersebut adalah terarah kepada pembelajaran yang berpusatkan guru. Hakikatnya, bahan multimedia interaktif mempunyai sifat dua hala yang mampu merangsang minda murid secara kreatif, kritis, dan inovatif. Oleh itu, guru Bahasa Melayu wajar menggunakan bahan multimedia interaktif demi mewujudkan suasana pembelajaran yang amat menarik dan kondusif. Daripada bahan multimedia interaktif yang digunakan, murid dapat belajar dalam suasana yang menghiburkan, selain mampu mencorakkan pemikiran kreatif dan kritis dalam pembelajaran bahasa (Abdul Rasid Jamian et al., 2012). Unsur hiburan yang santai dalam pembelajaran bahasa akan lebih mendorong murid untuk menjana minda jika permainan bahasa dijadikan aktiviti yang dinamik (Shamsudin Othman et al., 2014).

Pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah semakin hebat tercabar dengan perubahan cara penyampaian kandungan pengetahuan. Perubahan ini bukan sahaja ditinjau dari sudut kandungan pengetahuan, tetapi lebih tercerna dalam kandungan pedagogi dan teknologi. Masalah spesifik yang begitu ketara berlaku dari segi pengetahuan ialah kebolehcapaian bidang estetik. Daripada beberapa kajian khusus, kebolehcapaian gaya bahasa adalah kurang dikuasai oleh murid (Shamsudin Othman et al., 2014). Misalnya, gaya bahasa dalam teks sastera yang dibaca dan dianalisis kurang dikuasai oleh murid (Shamsudin Othman et al., 2014). Bahan sastera yang merangkumi aspek gaya bahasa mendatangkan banyak kebaikan kepada murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Menurut Shamsudin Othman et al. (2014), masih terdapat murid yang berhadapan dengan masalah, iaitu tidak menguasai sepenuhnya gaya bahasa.

Cerpen merupakan bahan teras dalam kajian ini. Daripada pernyataan di atas, sudut estetika dalam sastera mencakupi cerpen. Gaya bahasa cerpen begitu sukar dipelajari jika bahan dan teknik adalah tidak menjurus kepada aspirasi sukatan pelajaran (Abdul Rasid Jamian et al., 2011), selain untuk disesuaikan dengan pencapaian murid. Oleh itu, kebolehcapaian murid dalam gaya bahasa cerpen perlu dikaji.

Justeru, kajian ini cuba mengkaji kebolehcapaian murid dalam gaya bahasa berasaskan teks interaktif permainan bahasa. Kaedah kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini. Seramai 30 orang murid terlibat sebagai sampel. Data pula dianalisis secara deskriptif; min dan sisihan piawai dan inferensi; Ujian-t Satu Sampel.

Objektif Kajian

Objektif umum penyelidikan ini adalah untuk mengkaji kebolehcapaian murid yang menggunakan permainan bahasa dengan berasaskan teks interaktif dalam pembelajaran gaya bahasa cerpen. Objektif khusus kajian ini pula adalah untuk meninjau:

- i. kebolehcapaian sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif dalam gaya bahasa cerpen; dan
- ii. perbezaan sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif dalam gaya bahasa cerpen.

Soalan Kajian

Soalan-soalan kajian ini disesuaikan dengan penggubalan objektif-objektif khusus di atas. Soalan-soalan kajian ini adalah seperti berikut:

- i. Apakah skor min sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif dalam gaya bahasa cerpen?
- ii. Adakah terdapat perbezaan sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif?

Kerangka Konseptual Kajian



Rajah: Kerangka konseptual bagi kajian ini.

Kepentingan Kajian

Kajian ini amat bermanfaat kepada beberapa pihak, khususnya universiti untuk meneliti kajian ini secara menyeluruh yang membabitkan penggunaan teknik permainan bahasa berasaskan teks interaktif. Kemanfaatannya adalah untuk menyerapkannya sebagai panduan kepada pensyarah dan bakal guru dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Dapatan yang positif daripada kajian ini mendorong pelajar supaya lebih berminat mengikuti pembelajaran berasaskan komputer dan teknologi maklumat. Kepentingannya adalah supaya pelajar dapat menguasai pemahaman gaya bahasa cerpen berlandaskan konsep-konsep yang mudah, tepat dan lengkap.

Kajian ini turut dilakukan untuk menyokong pihak universiti dalam program latihan mengajar yang tentunya memerlukan penggunaan bahan berasaskan teknologi dalam pemahaman gaya bahasa cerpen atau genre-genre dalam komponen sastera yang lain, sama ada dalam bahasa Melayu ataupun bahasa Inggeris. Dapatan yang positif daripada kajian ini begitu penting untuk meyakinkan murid dalam menggunakan permainan bahasa berasaskan teks interaktif dalam kursus-kursus yang berkaitan.

Hasil kajian ini juga memudahkan murid untuk membuat penilaian tentang tahap penguasaan mereka dalam pemahaman gaya bahasa cerpen yang melibatkan pengetahuan konsep. Justeru, murid juga didorong untuk terus berusaha dalam meningkatkan tahap penguasaan yang berkaitan. Usaha ini turut memberikan panduan kepada murid untuk memperoleh kelulusan yang terbaik dalam bahasa, selain membantu pencapaian keseluruhan dalam peperiksaan.

Kajian ini juga pada umumnya menyumbang kepada perkembangan pengajaran dan pembelajaran semasa, khususnya yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Kemungkinan juga boleh diserapkan dalam kursus-kursus lain yang bukan berkaitan bahasa. Secara realitinya, murid mengutamakan penggunaan bahan berasaskan komputer dan teknologi maklumat. Sehubungan itu, sudah pasti penggunaan teknik seperti ini menjadi salah satu daripada keperluan murid dalam menghadapi proses pembelajaran pada alaf baharu ini.

Keberkesanan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu akan dapat ditingkatkan kualitinya jika terdapat teknik yang begitu sesuai digunakan untuk membantu pensyarah atau guru semasa

pengendalian sesi pengajaran. Penggunaan bahan yang berkesan adalah berdasarkan pada ciri mesra pengguna, praktikal dan mudah. Oleh hal yang demikian, bahan tersebut berupaya memanfaatkan murid dalam pembelajaran bahasa pada amnya.

Dengan adanya kajian ini juga, diharapkan supaya sedikit sebanyak kewujudannya membantu perancang dan penggubal dasar dalam kalangan pensyarah dan guru di institusi-institusi pengajian tinggi dan di institusi-institusi pendidikan dalam menentukan penggunaan bahan yang sesuai dan sistematik dengan berasaskan penggunaan komputer dan teknologi maklumat. Hasrat dan aspirasinya adalah untuk mencapai impian dalam membestarikan bidang pendidikan yang menyentuh tentang pengajaran dan pembelajaran.

Definisi Operasional

Terdapat beberapa definisi istilah dalam kajian ini. Definisi operasional bagi kajian ini adalah seperti berikut:

Teks Interaktif Permainan Bahasa

Teknik yang diperkenalkan ini digunakan menerusi reka bentuk yang dibangunkan khusus untuk pelajar dalam pemahaman gaya bahasa cerpen.

Kebolehcapaian

i. Ujian Pra

Ujian ini ditadbirkan oleh pengkaji untuk melihat kebolehcapaian murid dalam gaya bahasa cerpen sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif. Dalam kajian ini, terdapat 20 soalan berbentuk objektif tentang gaya bahasa cerpen. Bagi kajian ini, data ujian pra dioperasionalisaikan dalam bentuk skor.

ii. Ujian Pasca

Ujian ini ditadbirkan oleh pengkaji untuk melihat kebolehcapaian murid selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif. Dalam kajian ini, terdapat 20 soalan berbentuk objektif tentang gaya bahasa cerpen. Bagi kajian ini juga, data ujian pasca dioperasionalisaikan dalam bentuk skor.

Gaya Bahasa Cerpen

Dalam konteks yang menyeluruh, gaya bermaksud cara atau persembahan yang beretika (Richards, 2005). Pengkaji memilih aspek pemahaman gaya bahasa kerana pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa sukar disampaikan oleh pensyarah atau guru secara meluas tanpa penggunaan teknik yang sesuai dan moden.

Sorotan Literatur

Sorotan literatur dalam penyelidikan ini adalah untuk menggarab perbezaan antara kajian yang lepas dengan kajian ini. Jurang atau kelonggaran yang tiada dalam kajian-kajian yang lepas dari segi Fungsi utama diisi oleh penyelidikan ini.

Bberapa kajian tentang penggunaan komputer di dalam bilik darjah adalah terarah kepada penjanaaan idea pelajar pada era siber ini dengan dengan berdasarkan kemampuan maya. Komputer membantu pelajar untuk meningkatkan kebolehcapaian menerusi penggunaan bahan

yang sistematik dan berpusatkan pelajar. Secara relatifnya, pencapaian yang diperoleh pelajar adalah daripada percambahan fikiran (Butler & Winnie, 2005).

Fungsi penggunaan sesuatu bahan dalam pemahaman gaya bahasa dengan menggunakan komputer dan teknologi maklumat adalah untuk menyokong semua program pembangunan akademik. Kajian Dillenbourg (2007) menunjukkan bahawa penggunaan sesuatu bahan pembelajaran berasaskan komputer memudahkan pensyarah atau guru untuk menarik minat dan tumpuan pelajar terhadap sesuatu topik, selain meningkatkan pencapaian. Dillenbourg juga menambah bahawa penggunaan sesuatu bahan dalam pemahaman gaya bahasa berasaskan komputer dapat memberikan sumbangan bermakna kepada pensyarah atau guru untuk meningkatkan tahap penguasaan pelajar dalam sesuatu konsep. Kaedah kuasi eksperimen dilakukan bagi 20 orang pelajar, masing-masing dirawak dalam kumpulan eksperimen dan kawalan. Kajian kuasi eksperimen dijalankan selama 12 jam. Beliau menggunakan pendekatan bacaan menerusi bahan rujukan dalam kajian kerana mengetahui pelajar menyukai sesuatu yang dapat menarik perhatian. Kajian menekankan cara-cara murid menguasai pemahaman daripada penggunaan istilah bahasa. Pelajar juga tertarik dengan kreativiti yang wujud serta kelainan dalam pembelajaran.

Penggunaan bahan pengajaran dan pembelajaran berasaskan komputer dalam pemahaman gaya bahasa, paparan pada skrin merupakan mekanisme yang sangat sinonim atau berkait rapat dengan keperluan pelajar untuk mencorak dan menjana minda. Di samping itu, bahan yang digunakan dapat mewujudkan pengalaman murid untuk turut serta dalam pembelajaran secara terus dan pantas dengan dunia luar. Justeru, murid bukan sahaja menyerap pengetahuan konsep untuk pemahaman gaya bahasa daripada penggunaan teknik berkenaan menerusi paparan pada skrin, malah berupaya mendapatkan sumber maklumat yang berbagai-bagai menerusi perkhidmatan yang ditawarkannya. Littleton dan Hakkinen (2008) secara ringkas mendefinisikan kebolehcapaian ialah kelestarian, kebijaksanaan dan kemampuan seseorang murid memperoleh maklumat berasaskan penggunaan sesuatu bahan berasaskan komputer dalam gaya bahasa adalah untuk menambahkan ilmu pengetahuan, mengenal pasti ketepatan sumber maklumat, menilai kualiti maklumat, tahu menguruskan maklumat dan menggunakan maklumat secara efektif.

Bahan berasaskan komputer yang digunakan juga dapat memberikan kemudahan yang pelbagai kepada murid. Bahan pembelajaran yang disimpan dalam komputer, terutamanya dalam komputer pelayan boleh sentiasa dikemaskini dan diakses oleh murid. Hasil kajian menunjukkan bahawa banyak penyelidik yang terlibat dalam menjalankan kajian terhadap keberkesanan penggunaan bahan berasaskan komputer dalam gaya bahasa telah mendapati hasil keputusan adalah memberangsangkan kebolehcapai murid. Kesannya, penggunaan sesuatu bahan berasaskan komputer semakin digemari dan turut berkembang luas di institusi-institusi pendidikan.

Bahan berasaskan komputer dalam pemahaman gaya bahasa turut memberikan impak terhadap kecerdasan murid. Menurut Mason (2005), pensyarah atau guru bukan sahaja mengalami suatu perubahan yang besar dalam menyampaikan isi pelajaran tertentu, tetapi juga dari segi bahan yang digunakan. Mason menegaskan bahawa bahan perlu tersusun mengikut kehendak sukatan

supaya daya intelek pelajar dapat dilonjakkan pada tahap yang terbaik. Dalam hal ini, murid bijak untuk mengkategorikan input, di samping mengaplikasikannya dalam pelajaran.

Terdapat banyak contoh persekitaran penggunaan bahan pembelajaran berasaskan komputer pada ketika berlangsungnya proses perolehan pengetahuan gaya bahasa. Selain melibatkan pembelajaran aktif pelajar ketika menggunakan sumber-sumber maklumat, penggunaannya juga telah berjaya melonjakkan kebolehcapaian dalam pembelajaran. Contohnya ialah “Dunia Geosaintis” dalam *WebClen* dan “Archeotype” dalam *WebQuest*. Menurut Dodge (1998), *WebQuest* ialah satu bahan yang digunakan untuk melibatkan usaha murid dalam pemahaman gaya bahasa dengan menggunakan komputer.

Pencapaian murid juga terbukti daripada pembelajaran yang menyeronokkan. Richards (2005) menerangkan bahawa murid membahagikan kerja dengan cara menyelesaikan peringkat-peringkat pemahaman secara individu yang kemudiannya menggabungkan keputusan-keputusan supaya menjadi *output* terakhir. Dalam keseronokan belajar, murid membuat tugas dan berbincang bersama-sama. Phye dan Bender (2006) pula berpendapat bahawa penggunaan istilah keseronokan dalam pembelajaran boleh saling bertukar. Murid memerlukan lebih pembahagian kerja yang licin dan terurus dalam pemahaman gaya bahasa.

Menurut Wild dan Winniford (2009) pula, lebih daripada 120 kajian telah membandingkan kesan penggunaan teknik berasaskan komputer dalam pemahaman gaya bahasa yang membabitkan keseronokan belajar. Dalam kajian-kajian yang telah dilakukan, pencapaian murid menggalakkan motivasi untuk belajar, lebih kerap menggunakan proses kognitif seperti pemikiran tinggi, metakognisi, membuat rangkaian dan boleh mengekalkan kemahiran.

Refleksi yang sistematik melibatkan tindakan yang ringkas seperti mengingat semula perkara yang berlaku dan mencari aliran yang mempunyai persamaan serta perbezaan. Pencarian pola dalam pernyataan bahasa memerlukan pemerhatian dan disiplin. Perkara yang menimbulkan masalah kepada murid adalah tidak dapat melihat perkaitan antara sesuatu konsep dengan sesuatu konsep yang lain, terutamanya dalam gaya bahasa yang melibatkan genre cerpen. Dengan refleksi, mengenal pasti dan melihat perkaitan dalam sesuatu masalah boleh mewujudkan pengalaman yang memotivasikan kesungguhan pelajar untuk terus berusaha meningkatkan sesuatu hasil pemahaman berdasarkan bahan berasaskan komputer (Dickey, 2006).

Metodologi

Kaedah Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen. Menurut Campbell dan Stanley (1979), reka bentuk ini sesuai digunakan untuk meninjau kebolehcapaian kumpulan berdasarkan ujian pra dan pasca.

Sampel Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 30 orang murid Tingkatan 4 Sains 1, Sekolah Menengah Kebangsaan Tuanku Durah, Seremban, Negeri Sembilan. Setiap murid mempunyai ciri-ciri latar belakang yang sama dari segi kelulusan, umur dan aliran.

Lokasi Kajian

Sekolah tersebut dipilih kerana mempunyai kemudahan makmal komputer yang lengkap. Pelajar tingkatan empat telah pun diberikan pendedahan tentang mata pelajaran Komputer dalam Pendidikan.

Instrumen Kajian

Alat kajian yang digunakan adalah terdiri daripada ujian pra dan ujian pasca. Ujian pra dijalankan sebelum rawatan, manakala ujian pasca dilaksanakan selepas rawatan.

Ujian Pra dan Ujian Pasca

Dalam kajian ini, pelajar dikehendaki menjawab 20 soalan pemahaman gaya bahasa yang diajukan, iaitu masing-masing bagi ujian pra dan ujian pasca. Pada kertas soalan ujian pra dan ujian pasca yang diedarkan kepada pelajar, dinyatakan bersama arahan soalan. Pelajar dikehendaki menjawab soalan-soalan ujian pra dan ujian pasca, masing-masing selama satu jam. Jawapan ujian pra dan ujian pasca diperiksa sendiri oleh pengkaji.

Rawatan

i. Gaya Bahasa

Gaya bahasa bermaksud cara penggunaan bahasa untuk menyampaikan pemikiran atau pandangan terhadap sesuatu tema dan persoalan melalui sesuatu genre. Gaya bahasa juga menunjukkan pancaran tentang keindahan estetika. Jenis gaya bahasa adalah seperti berikut:

a. Personifikasi:

Dikenali sebagai perorangan atau penginsanan. Maksudnya ialah tindakan pengarang memberikan sifat manusia, sama ada dari segi perasaan, perwatakan atau tindak-tanduk kepada benda, haiwan, idea atau perkara yang lebih abstrak. Contoh, "*Cahaya matahari segan-silu menembusi awan.*"

b. Simile:

Simile ialah perbandingan dengan menggunakan kata-kata seperti, umpama, bak, ibarat dan sebagainya. Contoh, "*Sesungguhnya dia umpama akar tunjang, lemah dan liat. Desis hati kecilnya, dilentur mahu tetapi dipatah tidak dapat.*"

c. Metafora:

Metafora merupakan perbandingan secara terus atau langsung tanpa menggunakan kata-kata seperti, umpama, bak, bagai dan sebagainya. Contoh, "*Hatinya karam dalam samudera hampa*". Samudera melambangkan sangat luas. Justeru, maksud rangkai kata tersebut ialah sangat hampa.

d. Hiperbola:

Hiperbola merupakan bahasa kiasan yang digunakan secara berlebih-lebihan. Contoh, "*Seribu lautan sanggup direnangi*".

e. Sinkof:

Sinkof bermaksud penyingkatan perkataan. Contoh, “*Apa dah jadi ni?*”

f. Pengulangan:

Pengulangan pada awal baris dinamakan anafora, manakala pengulangan pada akhir baris dinamakan epifora. Contoh:

Anafora: *Tambah ...*
 Tambah ...
Epifora: *... sepi*
 ... sepi

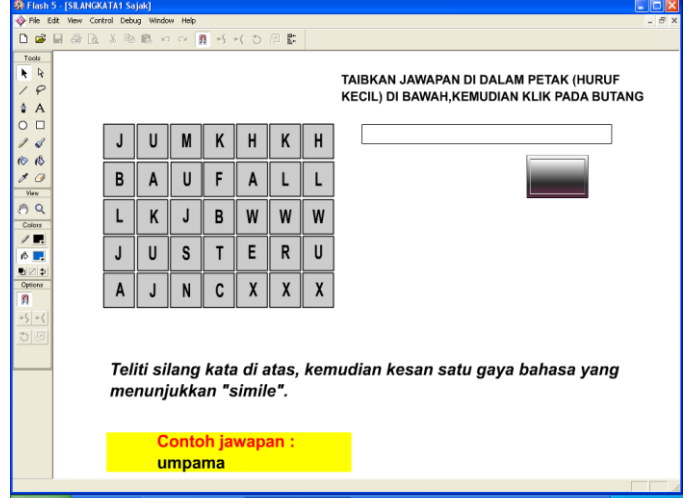
g. Perlambangan:

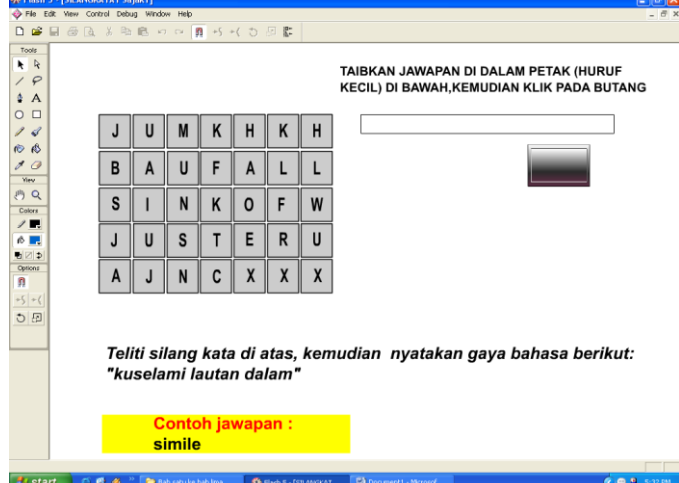
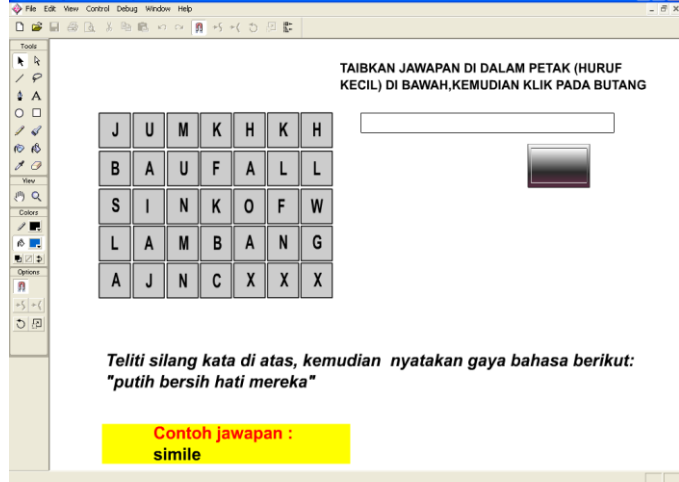
Perlambangan atau simbol ialah kata-kata yang digunakan untuk menerangkan sesuatu benda, keadaan atau peristiwa. Contoh:

Masa sudahku lebih mahal
sesudah senja dan murah
di sebelah pagi

Senja melambangkan usia tua, manakala pagi melambangkan usia muda.

Sampel Silang Kata dalam Gaya Bahasa Cerpen Berasaskan *Flash*

<p>Pengesanan Gaya Bahasa:</p> <p>Konsep SIMILE dengan menggunakan perkataan <i>seperti, umpama, ibarat</i> dan sebagainya.</p> <p>Pelajar mengesan salah satu gaya bahasa berkaitan yang terdapat di dalam petak-petak tertentu.</p>	 <p>TAIBKAN JAWAPAN DI DALAM PETAK (HURUF KECIL) DI BAWAH, KEMUDIAN KLIK PADA BUTANG</p> <table border="1"><tr><td>J</td><td>U</td><td>M</td><td>K</td><td>H</td><td>K</td><td>H</td></tr><tr><td>B</td><td>A</td><td>U</td><td>F</td><td>A</td><td>L</td><td>L</td></tr><tr><td>L</td><td>K</td><td>J</td><td>B</td><td>W</td><td>W</td><td>W</td></tr><tr><td>J</td><td>U</td><td>S</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>U</td></tr><tr><td>A</td><td>J</td><td>N</td><td>C</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table> <p>Teliti silang kata di atas, kemudian kesan satu gaya bahasa yang menunjukkan "simile".</p> <p>Contoh jawapan : umpama</p>	J	U	M	K	H	K	H	B	A	U	F	A	L	L	L	K	J	B	W	W	W	J	U	S	T	E	R	U	A	J	N	C	X	X	X
J	U	M	K	H	K	H																														
B	A	U	F	A	L	L																														
L	K	J	B	W	W	W																														
J	U	S	T	E	R	U																														
A	J	N	C	X	X	X																														

<p>Perkaitan Gaya Bahasa:</p> <p>Konsep SINKOF dengan menggunakan singkatan, misalnya sudah (dah), engkau (kau) dan itu (tu).</p> <p>Pelajar mengaitkan salah satu gaya bahasa terbabit yang terdapat di dalam petak-petak tertentu.</p>	
<p>Perkaitan Gaya Bahasa:</p> <p>Konsep PERLAMANGAN dengan menggunakan <i>warna, suasana, sifat</i> dan sebagainya, seperti pagi, merah dan bunga.</p> <p>Pelajar mengaitkan salah satu gaya bahasa tersebut yang terdapat di dalam petak-petak tertentu.</p>	

Prosedur Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data kajian ini, ujian pra dan ujian pasca dijalankan. Pelaksanaannya adalah selama satu jam. Sebelum didedahkan dengan rawatan, ujian pra diadakan. Selepas sesi rawatan berakhir, ujian pasca pula dilaksanakan.

Penganalisan Data

Data yang diperoleh daripada ujian pra dan ujian pasca telah dianalisis dengan menggunakan program SPSS (Statistical Package for Social Sciences) Versi 20. Data dianalisis berdasarkan setiap soalan kajian. Statistik deskriptif digunakan untuk menghuraikan kebolehpapaian murid. Statistik inferensi pula digunakan oleh pengkaji untuk menjawab soalan-soalan kajian. Jawapan bagi soalan-soalan kajian melibatkan skor ujian pra dan pasca. Kedudukan signifikan antara skor ujian pra dengan skor ujian pasca setiap kumpulan ditentukan menerusi perbandingan min dan Ujian-t Sampel Berpasangan dengan aras signifikan 0.05.

Dapatan Kajian

Demografi Responden

Subjek kajian ini ialah murid Tingkatan 4 Sains 1, SMK Tuanku Durah, Seremban, Negeri Sembilan. Jadual 1 menunjukkan taburan bangsa, jantina dan gred Bahasa Melayu pelajar.

Jadual 1: Taburan bangsa, jantina dan gred Bahasa Melayu murid.

Bangsa			Jantina		Ujian Pertama Tahun 2011							
Melayu	Cina	India	L	P	A1	A2	B3	B4	C5	C6	P7	P8
15	8	7	30	-				14	16			
15	8	7	30	-				14	16			

Daripada Jadual 1 di atas, menunjukkan taburan bangsa, jantina dan gred Bahasa Melayu pelajar. Bilangan murid berbangsa Melayu mendominasi taburan, iaitu 14 orang. Bagi semua bangsa, kadar kebolehcapaian adalah sederhana, iaitu dalam lingkungan gred B4 dan C5.

Apakah skor min sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif?

Skor min dan sisihan piawai ujian pra dan pasca tersebut dikenal pasti sebelum ditinjau perbezaannya. Skor min dan sisihan piawai ujian pra dan ujian pasca adalah berdasarkan Jadual 2.

Jadual 2:Skor min dan sisihan piawai ujian pra dan pasca.

Ujian	Kumpulan Eksperimen (n=30)	
	Skor Min	SP
Pra	55.25	5.89
Pasca	79.69	9.55

**SP ialah Sisihan Piawai

Daripada Jadual 2 tersebut, skor min ujian pra iaitu sebelum penggunaan bahan ialah 55.25 (SP=5.89). Skor min ujian pasca pula adalah 79.69 (SP=9.55).

Adakah terdapat perbezaan sebelum dan selepas penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif?

Ujian-t Satu Sampel Berpasangan dilakukan untuk meninjau sama ada terdapat perbezaan dalam gaya bahasa cerpen berdasarkan ujian pra dan pasca. Hasil ujian-t tersebut ditunjukkan dalam Jadual 3 berikut:

Jadual 3: Perbandingan Ujian Pra dan Pasca dalam Gaya Bahasa Cerpen

Ujian	Min	SP	t	Sig.
Pra	55.25	5.89	-21.0	0.000**
Pasca	79.60	9.55		

*Paras signifikan < 0.05

SP ialah Sisihan Piawai

Dalam Jadual 3 di atas, keputusan menunjukkan $t(29) = -21.0, p < 0.05$. Ini memaparkan bahawa terdapat perbezaan dalam pemahaman gaya bahasa cerpen berdasarkan ujian pra dan pasca. Ini juga memperlihatkan bahawa penggunaan permainan bahasa berasaskan teks interaktif dalam gaya bahasa cerpen adalah sesuai kepada murid.

Perbincangan

Perbincangan adalah berkisar kepada dapatan kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan dalam gaya bahasa cerpen sebelum dan selepas bahan digunakan.

Daripada dapatan tersebut, kemungkinan meningkatnya kebolehcapaian gaya bahasa cerpen berdasarkan ujian pasca adalah dikesan pada ciri-ciri utama penggunaan bahan berkenaan. Antaranya, penggunaan bahan tersebut adalah bersifat interaktif, mengandungi elemen multimedia, membenarkan carian dalam talian, tidak bergantung kepada jarak, masa dan platform komputer yang digunakan, boleh diakses secara global, penerbitan secara elektronik, tersebar dan dikawal oleh murid. Dapatan kajian ini juga adalah sejajar dengan teori Piaget, iaitu kebolehcapaian murid meningkat apabila suasana pembelajaran dan elemen-elemen pembelajaran yang lengkap mencetuskan peluang untuk menimba pengetahuan (Matthews, 2007).

Keputusan kajian ini juga menyokong hasil kajian Littleton dan Hakkinen (2008) yang menyatakan bahawa penggunaan sesuatu bahan berasaskan komputer dan ada rangkaian internet mempunyai keupayaan dalam menyediakan persekitaran bernilai global, demokratik, interaktif dan berpotensi menggiatkan usaha murid untuk berfikir. Dengan berkisar kepada pendapat Mason (2005) pula, terdapat dua faktor bahawa penggunaan sesuatu bahan berkaitan dianggap wahana yang memberangsangkan murid. Menurut Mason juga, komputer memberikan pilihan kepada murid untuk menguji kecerdasan fikiran. Berikutnya, teknologi maklumat memecahkan tembok yang menghubungkan murid dengan dunia luar. Cara tersebut berkemampuan meningkatkan kebijaksanaan dan kemampuan murid. Dickey (2006) secara ringkas pula mendefinisikan kebijaksanaan dan kemampuan seseorang muidr memperoleh maklumat berasaskan penggunaan sesuatu bahan berkaitan adalah untuk menambahkan ilmu pengetahuan, mengenal pasti ketepatan sumber maklumat dan menilai kualiti maklumat untuk disesuaikan dengan pembelajaran.

Daripada kemungkinan lain, faktor kepelbagaian aktiviti maya berasaskan penggunaan bahan berkaitan turut menyokong langkah murid dalam meluaskan ilmu pengetahuan. Kenyataan ini juga adalah selari dengan pendapat Barron dan Orwig (2008) yang telah mengenal pasti bahawa pengetahuan luas yang diperoleh di dalam bilik kuliah atau di dalam bilik darjah merupakan input untuk menyokong aktiviti dalam gaya bahasa, selain bertindak sebagai alat untuk menggalakkan perayauan atau membuat pautan. Kenyataan ini adalah bertepatan dengan teori, iaitu pengetahuan gaya bahasa yang luas membantu murid dalam pembelajaran bahasa (Matthews, 2007).

Kemungkinan juga, bahan tersebut didapati praktikal dan sistematik kerana pada asasnya pelajar berkemahiran untuk menyerap penggunaan kosa kata yang luas daripada bantuan kamus elektronik dan informasi laman web bahasa dalam pembelajaran. Dengan bantuan teknologi

maklumat, murid juga boleh menggunakan konsep baharu untuk disesuaikan dengan cerpen. Dapatan ini juga menyokong keputusan Oliver (2006) yang membicarakan usaha murid dalam pemahaman dirangsang oleh pembelajaran dalam talian yang mencernakan pemikiran.

Dapatan ini turut memberikan impilaksi kepada proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan bahan permainan bahasa berasaskan teks interaktif menjimatkan masa pelajar dalam perolehan pengetahuan gaya bahasa.

Bahan yang digunakan juga memudahkan murid melakukan pautan pada laman web yang sesuai untuk diakses. Tumpuan pembelajaran terhadap pengetahuan jika disediakan pautan yang lebih spesifik dengan sesuatu topik. Teknik ini sesuai untuk mengurangkan bebanan pensyarah atau guru dalam pengajaran. Penyediaan panduan yang standard tentang penggunaan bahan ini berdasarkan modul khas ialah langkah terbaik untuk memastikan bahan ini diaplikasikan sepenuhnya dalam gaya bahasa cerpen.

Penggunaan bahan berkenaan turut menjadikan murid lebih kreatif dan kritis dalam gaya bahasa cerpen. Pautan pada laman web bahasa contohnya ialah cara terbaik untuk mengketengahkan kreativiti murid dengan gaya bahasa. Penampilan gaya bahasa dalam cerpen ialah sesuatu yang dianggap abstrak. Pada sesuatu masa, muird menghadapi masalah dalam perolehan pengetahuan gaya bahasa untuk diserapkan dalam jawapan. Justeru, pensyarah atau guru perlu membiasakan murid untuk mengenal pasti gaya bahasa untuk disesuaikan dengan sesuatu pernyataan cerpen wajar ditambah.

Menurut ahli kognitif, pembelajaran boleh ditakrifkan sebagai satu proses dalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang agak kekal, manakala aliran Behavioris pula berpendapat bahawa pembelajaran ialah perubahan dalam tingkah laku, iaitu cara seseorang bertindak dalam sesuatu situasi (Walther, 2008). Dalam psikologi humanis pula, pembelajaran dianggap proses yang dapat membantu murid mencapai kesempurnaan sendiri. Dengan yang demikian, penggunaan sesuatu bahan interaktif dalam gaya bahasa dalam sesebuah cerita perlu mempunyai beberapa kepentingan untuk menegakkan prinsip sesuatu teori (Richards, 2005).

Cadangan

Dapatan dan perbincangan kajian ini turut meliputi aspek cadangan. Cadangan-cadangan kajian adalah seperti berikut:

Kajian ini mendapati bahawa penggunaan bahan berkaitan dalam gaya bahasa cerpen adalah sesuai kepada murid. Kemungkinan lebih dinamik teknik ini, manfaatnya boleh terus menyumbang kepada usaha memupuk kemahiran murid dalam gaya bahasa.

Oleh itu, pihak Institusi Pendidikan Tinggi dan Kementerian Pelajaran wajar mengkaji keperluan untuk melengkapkan bilik kuliah dan bilik darjah dengan kelengkapan komputer dan internet supaya teknik tersebut dalam gaya bahasa cerpen dapat digunakan oleh murid secara menyeluruh. Tujuan makmal bahasa dilengkapi dengan peralatan komputer dan internet adalah untuk memberikan kemudahan kepada murid supaya dapat menerima faedah daripada arus pembelajaran maya. Kelengkapan prasarana ini juga begitu penting untuk memastikan murid sentiasa berminat terhadap pelajaran.

Dalam konteks memastikan komputer bermanfaat kepada murid dalam pembelajaran gaya bahasa cerpen, kajian juga perlu dilakukan terhadap aspek-aspek lain dalam bahasa. Cadangan kajian akan datang perlu juga menjurus kepada pembangunan bahan bagi semua topik yang berkaitan bahasa Melayu. Dalam kajian tersebut, fokus adalah dalam gaya bahasa, tetapi kemungkinan boleh diterapkan untuk kursus lain, seperti bahasa Inggeris. Langkah ini dapat mewujudkan variasi bahan kepada murid dalam pelbagai situasi.

Daripada kajian ini juga, kajian perbandingan antara laman-laman web bahasa tempatan tentang gaya bahasa dalam komponen sastera perlu dilakukan secara menyeluruh, khususnya dari segi pembangunan dan kandungan. Hasil kajian dapat membantu murid memilih mana-mana laman web yang sesuai untuk dilayari dan diaplikasikan sebagai panduan berdasarkan penggunaan bahan lain yang bersesuaian untuk membentuk kemahiran berbahasa. Kandungan laman web perlu mengambil kira aspek pedagogi yang lebih menyeluruh untuk disesuaikan dengan aspirasi kurikulum. Kandungannya wajar juga diselaraskan dengan sukatan pelajaran atau kursus. Integrasi penggunaan bahan dengan laman-laman web bahasa yang sesuai akan memudahkan murid memperoleh input-input pembelajaran yang lebih luas dan pelbagai.

Penutup

Dapatan menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan terhadap gaya bahasa cerpen. Ini dapat dilihat pada analisis yang dilakukan menerusi ujian-t untuk meninjau kesignifikan antara ujian pra dengan pasca.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Norzila Md. Yusof (2011). Keberkesanan Cerpen dalam Mempertingkatkan Prestasi Penulisan Karangan Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. ISSN: 2180-4842, Vol. 1, Bil. 2 (Nov. 2011): 45-57.
- Abdul Rasid Jamian, Norhashimah Hashim & Shamsudin Othman (2012). Multimedia Interaktif Mempertingkatkan Pembelajaran Kemahiran Membaca Murid-Murid PROBIM. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. ISSN: 2180-4842. Vol. 2, Bil. 2 (Nov. 2012): 46-53.
- Barron, A. E., & Orwig, G. W. (2008). *New technologies for education: Beginner's guide (2nd Edition)*. Englewood Colorado: Libraries Unlimited Inc.
- Barton, D. (2007). *Literacy: An introduction to the ecology of language*. Oxford: Blackwell.
- Butler, D. L., & Winnie, P. H. (2005). Feedback and self-regulated learning: A theoretical synthesis. *Review of Educational Research*, 65, 245-281.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1979). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. In J.R. Fraenkel & N.E. Wallen, How to design and evaluate research in education. New York: McGraw: Hill Publishing Company.
- Dickey, L. (2006). *Challenges of language teaching today: How can school leaders help?* New Jersey: Educational Technology Publications.
- Dillenbourg, P. (2007). *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches*. UK: Elsevier Science Ltd.
- Ismail Zin (2002). *Aplikasi multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.

- Littleton, K., & Hakkinen, P. (2008). *Learning together: Understanding the process of computer-based collaborative learning*. UK: Elsevier Science Ltd.
- Mason, J. (2005). *Learning from experience in language using experience for learning*. Buckingham: SHRE Open University Press.
- Matthews, K. (2007). Principles of educational multimedia user interface design. *Educational Technology Research and Development*, 39: 81-83.
- Oliver, P. (2006). *The management of educational change: A case study approach*. Aldershot: Arena Ashgate Publication Ltd.
- Phye, G. D., & Bender, T. (2006). Feedback complexity and practice: Response pattern analysis in relation and transfer. *Contemporary Educational Psychology*, 14(5): 97-110.
- Richards, J. C. (2005). *The context of language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shamsudin Othman, Ghazali Lateh & Nurul Faidzah Ab. Hadi (2014). Penggunaan Gaya Bahasa Sastera dalam Pengajaran Bahasa Melayu di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. ISSN: 2180-4842. Vol. 4, Bil. 1 (Mei 2014): 59-64.
- Vygotsky, M. (2005). Computer-supported and learning environments. *Journal of Learning Language*. 4(3): 345-367.
- Walther, J. B. (2008). Computer mediated communication. *Communication Research*: 23(1): 397-425.
- Wild, R. H., & Winniford, M. (2009). Learning language among students using computer. *Computers Education*. 21(3): 191-207.