

IMPAK PENGGUNAAN CD-ROM KAEDAH CEPAT MEMBACA DAN MENULIS HURUF KONSONAN THE IMPACT OF THE USE OF THE CD-ROM METHOD FAST READ AND WRITE CONSONANT LETTERS

Adenan Ayob¹

¹Email: adenansamsung@gmail.com

Accepted date: 26 March 2018

Published date: 15 April 2018

To cite this document: Ayob, A. (2018). Impak Penggunaan CD-ROM Kaedah Cepat Membaca dan Menulis Huruf Kosonan. *Journal of Information System and Technology Management*, 3(7), 126-139.

Abstrak: *Kajian ini bertujuan meninjau kesan penggunaan Multimedia Interaktif Kaedah Cepat Membaca dan Menulis atau KACEMM terhadap pencapaian murid dalam aspek penulisan huruf kecil konsonan b, p, d, m, dan n sahaja. Kajian ini menggunakan kaedah kuasi eksperimen. Sampel kajian ini adalah terdiri daripada 30 orang murid pemulihan khas bagi dua buah sekolah di Seremban. Kajian ini berfokus kepada kumpulan murid yang diajarkan dengan menggunakan Multimedia Interaktif KACEMM. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam kajian ini ialah ujian pra dan ujian pasca. Data kajian dianalisis dengan menggunakan Ujian-t Sampel Berpasangan. Analisis ujian pasca menunjukkan bahawa pengajaran yang diajar dengan menggunakan Multimedia Interaktif KACEMM menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi berbanding sebelum pendedahan dengan bahan berkenaan. Dalam memastikan impak bahan dengan menggunakan Multimedia Interaktif KACEMM merentas tahap kebolehan murid, guru disarankan untuk mengaplikasi dan mengajarkan penulisan tersebut dengan berdasarkan kebolehan murid.*

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, KACEMM, Huruf kecil, Konsonan*

Abstract: *This study aimed to explore the efficacy of the use of Multimedia Software in Writing Lowercase Consonants b, p, d, m, and n. This study uses a quasi-experiments design. Respondents for this study were 30 students from remedial class in Seremban. The study only focused on the experimental group using Multimedia Software KACEMM. The instrument used to obtain the data in this study is pre-test and post-test. Data were analyzed using Paired Sample T Test. The pre-test mean post-test approach using Multimedia Software approach shows a significant difference where post-test mean score higher than pre-test mean score. This shows that the lessons taught using multimedia software to achieve higher grade. To ensure that the effects of using multimedia software approach in writing lowercase consonants b, p, d, m, and n across the ability of the students, teachers are advised to take into account the ability of students and teaching based on the level of ability possessed by them.*

Keywords: *Interactive Multimedia, KACEMM, Lowercase, Consonant.*

Latar Belakang Kajian

Selaras dengan kepesatan penggunaan teknologi maklumat, kemahiran menulis perlu dititikberatkan dalam pengajaran dan pembelajaran. Abdul Rashid Jamian (2011) menyatakan bahawa kemahiran menulis merupakan suatu budaya yang saling melengkapi antara kemahiran membaca dan menulis. Kemahiran menulis ini boleh diertikan sebagai suatu proses penyaluran maklumat yang bersifat mekanikal.

Bahan ini adalah secara bersistem dengan berfokus kepada matlamat, penggunaan bahasa, audien dan gaya penulisan. Sehubungan dengan itu, proses pengajaran dan pembelajaran akan berkesan jika keupayaan kemahiran menulis dikuasai.

Hakikatnya, masih terdapat murid yang masih lemah dan keliru dalam menguasai kemahiran huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*. Hamid Awang (2002) menyatakan murid cenderung untuk memanipulasikan pengetahuan yang ada untuk menyelesaikan sesuatu masalah. Misalnya seperti ketika mereka berhadapan dengan masalah huruf terbalik. Mereka lebih cenderung untuk memberikan jawapan alternatif *b* kepada *p* yang ditunjukkan. Selain masalah kekeliruan huruf terbalik ini, kekeliruan jenis imej cermin juga wujud.

Oleh hal yang demikian, dalam menangani masalah kekeliruan huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m* dan *n* ini, pengintegrasian Teknologi Maklumat dan Komunikasi dengan kemahiran menulis akan dilaksanakan. Pengintegrasian Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sudah mula diperkenalkan dalam pengajaran dan pembelajaran bilik darjah tidak kira dalam mengajar kemahiran membaca, menulis dan juga mengira. Adenan Ayob et al. (2011) menjelaskan bahawa penyerapan kemahiran menulis berasaskan penggunaan komputer sangat penting kerana ianya memudahkan kaedah pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Hal ini demikian kerana kaedah pengajaran dan pembelajaran berpandukan komputer dapat meningkatkan kefahaman murid, di samping menarik minat.

Pernyataan Masalah

Menulis merupakan salah satu faktor utama yang mendorong minat murid untuk meminati suatu mata pelajaran. Abdul Rashid Jamian (2011) juga menyatakan, kemahiran menulis penting dan menjadi kemahiran asas bagi mata pelajaran Bahasa Melayu untuk murid sekolah rendah. Sehubungan dengan itu, kemahiran ini amat penting untuk mereka mencapai kejayaan pada masa hadapan. Namun begitu, menurut Abdul Rashid Jamian (2011), masalah menguasai kemahiran menulis ini menjadikan murid lemah dan tidak berminat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu akibat ketidakcekapan mereka menguasai kemahiran tersebut. Permasalahan seperti ini menyebabkan murid keliru untuk mengecam huruf dan membunyikan huruf dengan konsonan *b* dengan betul dan tepat.

Bagi Sasson (2005), masalah kekeliruan menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* ini juga disebabkan oleh guru yang kurang memberi penekanan kepada cara memegang alat tulis dengan betul, menulis huruf mengikut pergerakan yang betul, menentukan saiz huruf serta menentukan ruang antara huruf dan perkataan. Pendedahan kepada kaedah menulis yang betul harus di beri penekanan pada peringkat awal menulis kanak-kanak supaya dapat membantu mereka menulis dengan cantik dan penuh kesenian di samping melahirkan sesuatu idea.

Sasson (2005) juga cenderung untuk memanipulasikan pengetahuan yang murid ada untuk menyelesaikan sesuatu masalah. Contohnya, ketika mereka berhadapan dengan huruf

terbalik, mereka akan memberikan jawapan *d* kepada *b* dan *b* kepada *p*. Higgins et al. (1996) juga menemukan situasi yang sama iaitu selain dari masalah kekeliruan huruf terbalik ini, kekeliruan jenis imej cermin juga wujud. Misalnya kekeliruan imej cermin adalah huruf *b* dengan huruf *p*.

Bagi satu kajian yang dijalankan oleh Popp (2001) pula, analisis kajiannya menunjukkan bahawa kanak-kanak tadika mempunyai kesukaran untuk memadankan bentuk huruf kecil seperti *u, q, d, h, p, v, b, c, f, l, j* dan *k*. Murid juga mengalami kekeliruan dalam usaha memadankan bentuk-bentuk huruf kecil seperti *b-d, b-q, dan d-p* yang dinamakan masalah pembalikan huruf atau *reversal of letters*.

Menurut Popp (2001) pula, murid memperlihatkan ciri-ciri kesukaran menulis dan tahap tumpuan mereka terhad dan ini menyebabkan kanak-kanak pasif dalam pembelajaran. Ini disokong oleh Levin (2002) yang dikumpulkan daripada Noraini Ombi (2009) yang menyatakan bentuk tulisan murid dipengaruhi oleh cara memegang alat tulis. Biasanya, masalah seperti kesukaran memegang pensel, memasang manik serta memasang butang baju ini disebabkan oleh kelemahan koordinasi motor halus. Kanak-kanak yang menghadapi kelemahan koordinasi motor halus ini dinamakan *dyspraxia* motor halus. Kanak-kanak ini mempunyai masalah dan tidak berupaya untuk menggerakkan pensel secara stabil dan cengkaman pada pensel juga tidak kuat. Kanak-kanak ini juga cenderung menulis menggunakan lengan ataupun pergelangan tangan dan bukan menggunakan jari untuk menulis.

Objektif Kajian

Tiap-tiap institusi pendidikan berlumba untuk mengejar perkembangan teknologi terkini untuk dijadikan satu medium pengajaran dan pembelajaran pada masa akan datang. Hal ini berlaku kerana terjadinya perkongsian pintar antara masyarakat berpengetahuan, masyarakat bermaklumat dan perkembangan telekomunikasi dan ini mencetuskan revolusi dalam institusi di Malaysia. Penggunaan aplikasi multimedia dan sistem rangkaian seperti internet dan Sistem Pencapaian Maklumat telah mengubah corak pengajaran dan pembelajaran.

Tiga objektif digubal dalam kajian ini. Objektif kajian ini adalah untuk meninjau:

- 1) Pencapaian murid sebelum menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*.
- 2) Pencapaian murid selepas menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*.
- 3) Perbezaan min sebelum dengan selepas murid menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*.

Soalan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk menjawab beberapa persoalan mengenai penggunaan perisian multimedia interaktif sebagai alat bantu mengajar yang boleh meningkatkan penguasaan kemahiran menulis huruf konsonan *b, p, d, m, dan n*. Berikut adalah soalan bagi kajian ini.

- 1) Apakah skor min ujian pra murid yang menggunakan CD_ROM multimedia interaktif *KACEMM*?

- 2) Apakah skor min ujian pasca murid yang menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*?
- 3) Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara ujian pra dan ujian pasca CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*?

Kepentingan Kajian

Kajian ini mempunyai kepentingan kepada beberapa pihak yang terlibat. Kepentingan tersebut dibahagikan kepada empat pihak iaitu murid, guru, sekolah, dan juga Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kepentingan kajian yang pertama adalah kepada murid. Pengajaran dan pembelajaran berbantuan multimedia interaktif ini dapat mempelbagaikan bahan rujukan murid kerana bahan ini boleh diaplikasikan dengan pelbagai aktiviti pembelajaran seperti teks, video, meneliti gambar, audio, grafik dan sebagainya. Tambahan lagi, murid tidak terikat dengan sesuatu gaya pembelajaran.

Aktiviti pembelajaran yang mempunyai pelbagai bahan rangsangan ini dapat meningkatkan keseronokan murid untuk belajar. Selain itu, kefahaman murid dapat ditingkatkan melalui paparan grafik yang terdapat dalam perisian ini. Kajian ini juga sangat penting terhadap pencapaian murid dalam mengenal huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*. Dengan adanya bahan bantu mengajar yang berasaskan multimedia, murid dapat mewujudkan suatu suasana pembelajaran yang menyeronokkan dalam situasi yang kondusif.

Kajian ini juga mempunyai kepentingan kepada guru kerana pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah dapat dipermudahkan dengan adanya penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan bantu mengajar. Selain itu, beban guru dalam menyediakan bahan bantu mengajar dapat dikurangkan.

Kajian ini juga dapat memberikan motivasi kepada guru untuk membuat inovasi dalam pengajaran agar proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik. Di samping itu, kemahiran guru dalam TMK juga dapat dipertingkatkan dan dapat membantu murid untuk menguasai sesuatu kemahiran dan ilmu yang bersesuaian dengan bakat, minat dan potensi mereka. Selain itu, penggunaan multimedia dalam pengajaran juga menunjukkan guru seharusnya mengikuti perkembangan semasa dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi menggunakan pengajaran tradisional *chalk and talk* tetapi mampu mempelbagaikan sumber pengajaran dan pembelajaran yang mengikut peredaran masa yang bertepatan dengan konsep pembelajaran sepanjang hayat.

Selain itu, kajian ini memberikan sumbangan kepada sekolah. Pembangunan perisian multimedia ini dapat menyumbang kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Pembelajaran berbantuan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan prestasi murid dalam penulisan huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* dengan betul. Di samping itu, guru juga terdedah kepada penggunaan teknologi maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran.

Secara tidak langsung, sekolah yang menggunakan teknologi maklumat ini merupakan sebuah sekolah yang melaksanakan dasar-dasar negara dan hasrat kerajaan yang inginkan pembelajaran yang selaras dengan kerancangan dunia teknologi. Oleh itu, guru dapat menggunakan bahan bantu mengajar ini untuk melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Definisi Operasional

Bahan CD-ROM Multimedia Interaktif KACEMM

Menurut Adenan Ayob et al. (2011), multimedia merupakan perkataan yang berasal dari ‘multi’ dan ‘media’. Multi bererti banyak, manakala media pula bererti tempat, sarana, atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Justeru, multimedia dapat didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linear mahupun interaktif.

Oleh yang demikian, kajian ini mengaplikasikan perisian multimedia interaktif *KACEMM* dalam menulis huruf kecil konsonan *b, p, d, m*, dan *n* dengan betul. Bahan CD-ROM *KACEMM* ini telah dibangunkan oleh Abdul Karim bin Munok, Jabatan Pelajaran Negeri Perak dan diterbitkan oleh Jawatankuasa Pemandu Bahan Inovasi Kementerian Pelajaran Malaysia sebagai Urus setia. Bahan ini di cipta untuk menjadi pelengkap kepada pengajaran guru dalam bilik darjah. Bahan ini merupakan satu program pengayaan atau pengukuhan untuk menjana kreativiti minda murid.

Bahan multimedia interaktif ini mempunyai pelbagai jenis latihan untuk memantapkan penguasaan membaca dan menulis murid. Secara tidak langsung, murid juga diperkenalkan kepada asas nombor dan operasi tambah. Program ini menggunakan konsep warna bagi memudahkan pembelajaran murid. Pembelajaran dalam multimedia interaktif ini menggunakan kaedah mendengar, bertutur, membaca dan menulis.

Matlamat bahan multimedia interaktif ini adalah untuk meminimumkan peratus buta huruf di negara kita. Di samping itu, objektif multimedia interaktif ini adalah untuk mempercepatkan proses membaca dan menulis bagi semua murid tahun satu dan memulihkan murid yang masih ketinggalan dalam membaca dan menulis dalam kalangan murid tahun dua hingga tahun enam.

Bahan ini juga secara tidak langsung memberi kemudahan kepada guru untuk menjalankan aktiviti pemulihan dalam kelas dan memberi semangat baru kepada guru untuk mengajar secara *master learning*, simulasi, pembelajaran akses sendiri dan kecerdasan pelbagai dengan menggunakan bahan canggih seperti penggunaan komputer dan LCD.

Bahan multimedia interaktif *KACEMM* ini disasarkan khas kepada murid tahun satu, tahun dua hingga tahun enam, kelas pemulihan, sekolah menengah yang masih berada dalam fasa pemulihan, murid sekolah orang asli dan juga kepada sesiapa yang buta huruf serta sesuai untuk semua jenis sekolah.

Ujian Pra

Ujian merupakan bahan bertulis atau bercetak atau terakam yang telah dibentuk oleh guru untuk menguji sesuatu kemahiran bahasa. Ujian pra ialah pencapaian yang diduduki oleh semua sampel bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan sebelum kajian dijalankan. Ujian ini dijalankan selepas proses pemilihan sampel kajian serta pembahagian kumpulan eksperimen.

Semasa pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan, ujian pra akan diberikan secara bertulis kepada setiap murid. Tujuan ujian pra ini adalah untuk mengetahui kemajuan dan

pemahaman yang dicapai oleh murid dalam penulisan huruf kecil konsonan *b, p, d, m, dan n* sebelum menggunakan multimedia interaktif *KACEMM*.

Dalam kajian ini, ujian pra akan dioperalisasikan dalam bentuk skor min. Pengkaji menyediakan soalan ujian pra yang mengandungi penulisan huruf kecil konsonan *b, p, d, m dan n*. Soalan ujian pra adalah sesuai dengan tahap murid dan ini memudahkan sampel untuk menjawab soalan-soalan yang disediakan. Oleh itu, sampel perlu menjawab soalan pra yang di tadbir oleh pengkaji. Jangka masa bagi sampel untuk menjawab soalan ujian pra ialah selama 30 minit.

Ujian Pasca

Ujian pasca ialah ujian pencapaian yang diduduki oleh semua sampel bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan pada akhir-akhir kajian yang dijalankan. Ujian pasca ini diberikan selepas sesi rawatan bagi kumpulan rawatan. Sebelum membuat ujian ini, kumpulan rawatan telah diajar tanpa menggunakan bahan bantu mengajar berasaskan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Selepas itu, kumpulan rawatan ini diajar menggunakan perisian multimedia interaktif *KACEMM* dalam menulis huruf kecil konsonan *b, p, d, m, dan n* dengan betul

Ujian pasca ini dijalankan untuk melihat sejauh mana tahap pencapaian murid selepas pengajaran menggunakan perisian multimedia interaktif. Dalam kajian ini, ujian pasca dioperalisasikan dalam bentuk skor min. Pengkaji menyediakan soalan pasca dan soalan ini mengikut tahap pencapaian sampel untuk menjawab soalan-soalan yang disediakan.

Pada akhir pelajaran, sampel akan diajarkan dengan menulis huruf kecil konsonan *b, p, d, m dan n* menggunakan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Jangka masa bagi sampel untuk menjawab soalan ujian pasca ialah selama 30 minit.

Huruf Konsonan

Huruf merupakan suatu lambang bunyi bahasa yang terdiri daripada sesuatu perkataan dalam tulisan dibentuk lambang-lambang abjad ataupun aksara. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007) juga, konsonan didefinisikan sebagai sesuatu huruf tetapi bukan terdiri daripada huruf abjad. Kebanyakan huruf konsonan ini mempunyai bunyi yang berlainan dengan huruf vokal. Sifatnya yang sangat ketara ialah bunyi-bunyi bahasa ini apabila dikeluarkan. Bunyi-bunyi ini akan menerima sekatan, sempitan dan geseran sama ada di bahagian rongga mulut, tekak, atau hidung. Bunyi-bunyi konsonan juga ada yang bersuara dan tidak bersuara. Terdapat 22 jenis konsonan dan setiap satunya mempunyai cara bunyian yang berbeza.

Sorotan Literatur

Kajian Lepas Penulisan Huruf Kecil Konsonan b, p, d, m dan n

Menurut Hyland (1990), kesilapan yang seringkali dilakukan oleh murid-murid ialah kesilapan tata bahasa serta ejaan semasa menulis. Oleh itu, Hyland telah mencadangkan suatu pendekatan alternatif yang dapat membantu murid. Pendekatan ini di panggil kaedah maklum balas untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua dalam kemahiran menulis. Kedua-dua kaedah ini dipanggil sebagai kaedah penandaan minimum dan penggunaan perakam suara sebagai komen.

Dengan adanya kaedah penandaan minimum dan penggunaan perakam suara ini, pelajar dapat mengenal pasti kesalahan dan memperbaikinya sendiri sebelum dihantar kepada guru. Hasil kajian Hyland mendapati kaedah ini berkesan dan membantu pelajar. Pelajar akan berusaha mengelakkan diri daripada melakukan kesalahan yang sama dan proses membuat draf karangan dan menyemak menjadi lebih mudah. Dalam konteks kajian yang ingin dilakukan oleh pengkaji adalah lebih kepada penulisan huruf bukannya karangan. Hakikatnya, hasil kajian Hyland boleh dijadikan sebagai sumber rujukan.

Daripada kajian Noraini Ombi (2000), kajian beliau ialah kajian mengenai kekemasan tulisan murid tahun dua dalam kelas pemulihan khas Bahasa Malaysia. Beliau mendapati bahawa salah satu keperluan akademik di sekolah ialah kemahiran menulis. Kebolehan menulis ini sangat diperlukan untuk semua mata pelajaran di sekolah. Beliau juga menyatakan bahawa guru sangat mengenali tulisan buruk dan selalunya menunjukkan emosi marah kerana terpaksa memeriksa beratus-ratus halaman dalam setahun akibat susah dibaca. Oleh itu, beliau merancang beberapa tindakan bagi membantu murid-murid ini untuk membaiki tulisan mereka. Tinjauan awal beliau mendapati cara memegang pensel seorang sampel dalam kajian beliau adalah salah.

Menurut Levin (2002), cara memegang alat tulis akan mempengaruhi bentuk tulisan yang dihasilkan oleh murid. Masalah ini adalah disebabkan oleh, kelemahan dalam motor halus yang menyebabkan kanak-kanak menghadapi kesukaran memegang pensel, memasang butang baju dan memasang manik. Kanak-kanak yang menghadapi *dyspraxia* motor halus ini menunjukkan kelemahan dalam koordinasi motor. Masalah *dyspraxia* motor halus juga menyebabkan kelemahan cengkaman pada alat tulis.

Menurut Levin (2002) juga, kanak-kanak ini tidak berupaya mengawal saraf ketika memegang dan menggerakkan pensel secara stabil. Kanak-kanak yang tidak menggunakan motor halus ketika menulis menyebabkan cengkaman pensel yang tidak kuat. Mereka sebenarnya menggunakan lengan dan pergelangan tangan, dan bukan jari untuk menulis. Cengkaman yang terlalu kuat pada alat tulis dan jari yang terlalu dekat dengan mata pensel menimbulkan kesakitan kepada kanak-kanak. Menurut Levine juga, semua ini adalah faktor yang menyumbang kepada pembentukan huruf yang kurang cantik.

Pemerhatian beliau terhadap murid berkenaan ialah murid tersebut sering menggenggam keseluruhan penselnya. Teknik memegang pensel secara menggenggam ini menyebabkan murid berasa sakit pada jarinya. Selain itu, murid juga mengalami kesukaran untuk menggerakkan jarinya untuk membentuk huruf yang dikehendaki. Levine juga menegaskan cara kanak-kanak memegang pensel dengan cengkaman yang kurang kemas menyebabkan pergerakan pensel menjadi tidak licin.

Murid yang mempunyai masalah kinestetik biasanya mencengkam pensel secara kuat dengan meletakkan ibu jari di atas jari telunjuk dan jari hantu ketika memegang alat tulis. Kanak-kanak begini tidak gemar menulis kerana aktiviti ini menjadi pengalaman yang menyakitkan bagi mereka. Di samping itu, beliau mendapati murid berkenaan suka menggunakan pensel yang amat pendek yang menyebabkan dia selalu tunduk ketika menulis.

Menurut Norhadi Sarponen (2009), salah satu faktor yang menyebabkan murid banyak melakukan kesilapan semasa menulis ialah penggunaan pensel yang kurang sesuai. Ini akan menyebabkan murid berasa tidak selesa ketika menulis kerana postur badan yang kurang selesa. Kajian Rinvoluceri (1983), beliau menggunakan surat kiriman sebagai satu teknik pengajaran

dalam kemahiran menulis. Kaedah surat kiriman rasmi ini dijalankan kepada pelajar-pelajar kursus Bahasa Inggeris peringkat asas dalam dua minggu.

Hasil kajian beliau, didapati bahawa pelajar-pelajar menggunakan surat kiriman beliau sebagai model dengan meminjam perbendaharaan kata, frasa dan struktur ayat serta dapat memperkayakan teks karangan mereka sendiri. Dalam mengaitkannya dengan fokus kajian pengkaji, teknik ini boleh digunakan tetapi dikecilkan lagi skopnya iaitu dalam penulisan perkataan yang berada di sekeliling mereka yang mengandungi huruf *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*.

Menurut Abdul Rashid Jamian (2011), masalah yang melibatkan penguasaan dalam kemahiran membaca dan menulis menjadikan murid kurang berminat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Ini adalah akibat ketidakcekapan mereka menguasainya. Permasalahan ini adalah seperti keliru mengecam huruf besar dan huruf kecil semasa membaca dan menulis, tidak membunyikan perkataan dengan betul dan tepat, tidak dapat menyebut perkataan yang dieja serta sering meninggalkan perkataan yang tidak diketahui makna atau gagal membunyikan nya.

Noraini Ombi (2002) pula mendapati guru kurang memberi penekanan kepada pengajaran menulis di dalam bilik darjah. Kurang memberi penekanan ini adalah melibatkan cara memegang alat tulis dengan betul, menulis huruf mengikuti pergerakan yang betul, menentukan saiz huruf dan menentukan ruang antara huruf dan perkataan. Guru seharusnya memberi pendedahakan kepada kanak-kanak mengenai kaedah menulis yang betul melalui tulisan yang cantik dan penuh dengan kesenian.

Noraini Ombi (2002) juga menyatakan bahawa dalam menyelesaikan sesuatu masalah, kanak-kanak lebih cenderung untuk memanipulaskan pengetahuan yang mereka ada. Misalnya, semasa mereka berhadapan dengan masalah huruf terbalik, murid akan cenderung memberikan jawapan alternatif seperti huruf *b* kepada *p*. Ini disebut kekeliruan huruf terbalik. Selain itu, berbalik kepada pendapat Higgins et al. (1996) murid juga mengalami masalah kekeliruan jenis imej cermin. Contoh kekeliruan yang sering didapati ialah antara huruf *b* dengan huruf *d* serta huruf *p* dan *g*.

Popp (2001) menunjukkan satu analisis mengenai sebuah kajian yang telah dijalankan ke atas kanak-kanak tadika. Popp juga melaporkan bahawa mereka mengalami kesukaran memandangkan bentuk huruf kecil seperti *u*, *q*, *h*, *p*, *v*, *b*, *c*, *f*, *k*, *j* dan *k*. Kajian Popp ini juga turut menunjukkan kanak-kanak tadika juga mengalami kekeliruan abjad dalam usaha mereka untuk memandangkan bentuk-bentuk huruf kecil seperti *b-d*, *p-q*, *b-q* dan *d-p* yang dinamakan masalah pembalikan huruf atau *reversal of letters*.

Dewasa ini, penggunaan komputer semakin meluas dalam bidang teknologi pendidikan di mana komputer sebagai media pengajaran dan pembelajaran. Pengintegrasian ini melibatkan pemprosesan perkataan dalam pengajaran penulisan. Percubaan dan kajian menggunakan pakej aplikasi komputer telah banyak dijalankan di luar negara terutamanya di Amerika Syarikat. Sassons (2005) menyatakan bahawa penggunaan pemprosesan perkataan dalam penulisan karangan dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan keperitan pelajar yang diakibatkan oleh kerja-kerja menulis semula.

Pemprosesan perkataan menggunakan komputer dapat menjadikan hasil tulisan bersifat draf dan memberikan peluang yang luas terhadap hasil tulisan untuk disunting sekehendak hati. Akan tetapi, dalam skop kajian pengkaji yang lebih menumpukan penulisan huruf, teknik ini boleh diaplikasikan dengan meminta murid-murid membanding bezakan

bentuk huruf-huruf yang menimbulkan kekeliruan mereka dengan menggunakan alat pemprosesan perkataan dan aktiviti permainan berbantuan komputer.

Doyle (2007) juga telah menjalankan kajian tentang penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Dapatan kajian beliau menunjukkan pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan murid adalah positif. Ini jelas menunjukkan penggunaan multimedia yang menerapkan elemen seperti teks, audio, video dan grafik mampu memberikan suatu impak positif terhadap penerimaan dan pemahaman murid dalam pembelajaran.

Metodologi

Kaedah Kajian

Kaedah ini diasaskan kepada reka bentuk kuantitatif. Kaedah kuasi-eksperimen berasaskan satu kumpulan digunakan dalam kajian ini. Menurut Mohd. Najib (1999), eksperimen memerlukan dua ujian dijalankan iaitu ujian pra untuk menentukan faktor kemasukan dan ujian pasca untuk menentukan kesan. Rujuk kepada reka bentuk kuasi eksperimen seperti yang di bawah.



Rajah: Kaedah Kajian untuk Meninjau Kebolehcapaian Murid

Petunjuk:

X¹:Ujian pra

0: Olahan atau rawatan

Y¹:Ujian Pasca

Daripada rajah di atas, X¹ mewakili ujian pra, manakala Y¹ digambarkan sebagai ujian pasca. Olahan atau rawatan pula ditunjukkan dengan menggunakan simbol 0.

Sampel dan Lokasi Kajian

Sampel dalam kajian ini terdiri daripada murid yang ditentukan oleh pengkaji di sebuah sekolah Seremban.

Kajian ini melibatkan murid pemulihan khas. Seramai 30 orang murid pemulihan khas telah dipilih daripada sekolah-sekolah tersebut untuk menjadi sampel kajian. Sampel ini terdiri daripada murid lelaki dan perempuan yang mempunyai tahap pencapaian pelajaran yang lebih kurang sama, tetapi mempunyai satu masalah pembelajaran yang sama iaitu kekeliruan mengenal huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m* dan *n*. Semua sampel ini dipilih secara persampelan rawak mudah iaitu berdasarkan kekerapan kekeliruan mereka menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*.

Instrumen Kajian

Ujian pra dan pasca telah dilakukan kesahan oleh ketua panitia Bahasa Melayu sekolah tersebut. Struktur ujian pra dan ujian pasca ini terdiri daripada lima bahagian iaitu Bahagian A, Bahagian B, Bahagian C, Bahagian D, dan Bahagian E.

Bahagian A merupakan latar belakang murid. Bahagian B memadankan huruf konsonan yang sama. Bahagian C pula mengamati dan mencari perbezaan huruf. Bahagian D ialah mengisi tempat kosong dengan huruf-huruf konsonan dan bahagian E menyalin semula huruf.

Aras bagi kedua-dua ujian pra dan pasca ini adalah aras mudah dan bersesuaian dengan tahap kebolehan kumpulan rawatan. Kuantiti soalan yang terdapat dalam kedua-dua ujian ini adalah 100 soalan.

Ujian Pra

Bagi proses pengumpulan data dalam kajian ini, ujian pra dan ujian pasca digunakan untuk menguji tahap pencapaian murid sebelum dan selepas penggunaan bahan interaktif *KACEMM* dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Pemarkahan untuk ujian pra dan ujian pasca ini adalah sama, iaitu jumlah markah keseluruhan ialah 100 peratus.

Sebelum kajian dijalankan, ujian pra merupakan ujian yang diduduki oleh semua sampel dalam kumpulan rawatan. Ujian ini ditadbir selepas pemilihan sampel kajian.

Ujian ini ditadbir semasa sesi pengajaran dan pembelajaran. Setiap murid diedarkan dengan ujian pra secara bertulis. Ujian pra ini bertujuan untuk mengenal pasti kemajuan yang dicapai oleh murid. Di samping itu, ujian ini dapat menambahkan pemahaman murid terhadap cara menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*.

Selain itu, ujian pra ini dilaksanakan untuk memastikan pengetahuan awal murid menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* sebelum menggunakan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Dalam kajian ini, ujian pra telah dioperasionalisasikan dalam bentuk skor min. Penyelidik menyediakan satu bentuk soalan bagi ujian pra. Semua soalan adalah bertulis. Setiap sampel diminta untuk menjawab soalan-soalan yang disediakan. Pada akhir pengajaran, sampel perlu menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* tanpa bahan bantu mengajar yang berasaskan perisian multimedia *KACEMM*. Jangka masa untuk ujian pra adalah selama 30 minit.

Ujian Pasca

Ujian pasca merupakan ujian yang diduduki oleh semua sampel bagi kumpulan rawatan pada akhir kajian dijalankan. Ujian ini akan diberikan selepas sesi rawatan bagi kumpulan eksperimen. Sebelum menjalani ujian pasca ini, kumpulan eksperimen telah diajar tanpa menggunakan bahan bantu mengajar yang berasaskan perisian multimedia interaktif *KACEMM*.

Selepas itu, kumpulan rawatan ini akan diajarkan dengan menggunakan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Ujian pasca dijalankan bagi melihat pencapaian murid dalam menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* selepas pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Dalam kajian ini, ujian pasca telah dioperasionalisasikan dalam bentuk skor min. Penyelidik telah menyediakan satu soalan ujian pasca. Setiap soalan adalah berbentuk bertulis. Oleh itu, pada akhir pengajaran, sampel perlu menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* dengan bahan bantu mengajar yang berasaskan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Jangka masa untuk ujian pasca adalah selama 30 minit.

Pengumpulan Data

Bagi melaksanakan kajian ini, penyelidik telah menentukan tatacara kerja yang dilakukan seperti berikut dalam jadual berikut.

Jadual: Pengumpulan Data

Minggu	Aktiviti
1	<ul style="list-style-type: none"> o Menjalankan ujian pra untuk kumpulan rawatan. o Merekodkan data yang diperoleh bagi ujian pra.
2	<ul style="list-style-type: none"> o Menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian multimedia sepenuhnya terhadap kumpulan rawatan.
3 dan 4	<ul style="list-style-type: none"> o Menjalankan ujian pasca untuk kumpulan rawatan. o Mengumpul dan menganalisis data yang diperoleh.
5	<ul style="list-style-type: none"> o Menyemak semula hasil kerja yang dilakukan. o Menghantar hasil kerja untuk di semak oleh pensyarah pembimbing.
6	<ul style="list-style-type: none"> o Menghantar seluruh data yang diperoleh hasil daripada pelaksanaan kajian o Mendapatkan pandangan pensyarah pembimbing untuk menyediakan penulisan Bab 4.

Penganalisan Data

Kajian deskriptif berguna apabila penyelidik hendak mengumpul data berhubung dengan fenomena yang tidak dapat diperhatikan secara langsung. Hal ini jelas berkaitan dengan kajian ini. Pengkaji mengetahui fenomena bahan yang sesuai untuk mengajar murid mengenal huruf konsonan *b, p, d, m*, dan *n* dengan menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*. Data-data yang telah dikumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik yang terdapat di dalam *Statistical Package For Social Sciences (SPSS)* versi 17.0.

Dalam kajian ini, hanya terdapat sejenis penganalisan data yang digunakan iaitu analisis data berdasarkan ujian pra dan ujian pasca selepas menggunakan CD-ROM multimedia interaktif *KACEMM*.

Jadual: Penganalisan Data

Bil.	Soalan Kajian	Analisis
i.	Apakah skor min ujian pra murid yang menggunakan perisian multimedia interaktif <i>KACEMM</i> ?	Deskriptif : Min dan Sisihan Piawai
ii.	Apakah skor min ujian pasca murid yang menggunakan perisian multimedia interaktif <i>KACEMM</i> ?	Deskriptif: Min dan Sisihan Piawai
iii.	Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara ujian pra dan ujian pasca perisian multimedia interaktif <i>KACEMM</i> ?	Inferensi: Ujian-t Sampel Berpasangan

Kajian ini merupakan kajian yang berbentuk deskriptif dengan membuat tinjauan mengenai kesan penggunaan perisian multimedia interaktif *KACEMM* dalam menulis huruf kecil konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*. Menurut Yahya Othman (2005), kajian deskriptif adalah bertujuan memberi penerangan yang sistematik tentang fakta dan ciri-ciri sesuatu populasi atau bidang yang diminati secara fakta dan tepat.

Dalam kajian ini, statistik deskriptif dan statistik inferensi telah digunakan untuk menganalisis data-data yang diperoleh daripada ujian pra dan ujian pasca. statistik deskriptif adalah menggunakan skor min dan peratusan manakala statistic inferensi melibatkan Ujian-t pada tahap kesignifikan $p < 0.05$ bagi menguji hipotesis kajian iaitu membuat perbandingan terhadap pencapaian murid antara kumpulan rawatan dan kawalan bagi ujian pra dan pasca.

Ujian-t Berpasangan digunakan untuk menganalisis data-data yang diperoleh daripada ujian pra dan ujian pasca. Statistik deskriptif adalah menggunakan skor min dan peratusan manakala pemerhatian menggunakan penerangan deskriptif untuk melihat keberkesanan penggunaan perisian multimedia interaktif *KACEMM*. Perkara ini menunjukkan bahawa soalan kajian (i) dan

(ii) dianalisis secara deskriptif untuk menghuraikan skor min dan sisihan piawai. Bagi soalan kajian (iii) pula adalah analisis inferensi. Tujuannya untuk menganalisis data yang menggunakan Ujian-t Sampel Berpasangan.

(iii)

Jadual: Perbezaan Min Berasaskan Ujian-t Sampel Berpasangan

	(n=30)	(n=30)	t	Sig.
	Min (SP) Ujian Pra	Min (SP) Ujian Pasca		
Eksperimem	33.6 (8.2)	88.0 (12.0)	-35.9	0.000

Paras Signifikan < 0.05

SP ialah sisihan piawai

Daripada jadual di atas, analisis Ujian-t Sampel Berpasangan menunjukkan skor min ujian pra bagi kumpulan eksperimen adalah 33.6 ($n=30$, $SP=8.2$) dan skor min ujian pasca bagi kumpulan yang sama ialah 88.0 ($n=30$, $SP=12.0$). Hasil ujian ialah $t = -35.9$ pada paras signifikan ialah 0.000 ($P < 0.05$). Nilai ini signifikan kerana nilai ini lebih kecil pada aras signifikan yang ditetapkan iaitu 0.05. Sebagai rumusan, terdapat perbezaan yang ketara dalam pencapaian murid yang diajar menggunakan kaedah perisian multimedia interaktif *KACEMM* dalam menulis huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* dengan betul.

Perbezaan pencapaian ini memperlihatkan bahawa penggunaan multimedia interaktif *KACEMM* adalah berkesan dalam meningkatkan pencapaian murid menulis huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* dengan betul. Ini disokong dengan kajian Saridah Hussein (2006), penggunaan perisian multimedia adalah berguna dalam membantu meningkatkan pencapaian pelajar. Selain itu, bahan multimedia ini merupakan media perantara pelajar dan pembelajaran di samping guru sebagai fasilitator. Oleh hal yang demikian, pelajar lebih selesa belajar menggunakan perisian yang mesra pengguna.

Ciri menarik ini ada pada bahan *KACEMM*. Selain paparan animasi dan juga video interaktif yang menarik, bahan tersebut juga mempunyai paparan yang memudahkan guru dan murid untuk mengenal pasti topik yang hendak dipelajari (Nur Aisyah et al., 2011). Isi kandungan telah disusun dengan teratur dan guru serta murid hanya perlu memilih tajuk yang dipaparkan dengan klik tetikus pada bahagian yang ingin dipelajari. Dalam kajian ini, perisian multimedia interaktif *KACEMM* ini sangat menarik perhatian murid.

Tambahan lagi, paparan yang dipenuhi warna yang menarik juga mampu menambat perhatian murid untuk belajar. Di samping itu, bahan tersebut juga mesra pengguna. Jika murid tidak memahami sesuatu topik, murid boleh mengulang sehingga dapat memahami isi pelajaran.

Cadangan

Dapatan kajian ini mencadangkan beberapa perkara dengan harapan dapat memberikan sumbangan ke arah peningkatan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran yang boleh membantu peningkatan dalam pencapaian murid dalam pembelajaran.

Memandangkan peruntukan masa yang terhad serta kos yang terbatas, kajian ini hanya berfokus kepada dua buah sekolah dalam bahagian Miri sahaja dan tidak merangkumi seluruh sekolah di Malaysia. Oleh yang demikian, adalah dicadangkan supaya penyelidikan pada masa hadapan dapat diperluaskan lagi lokasi penyelidikan untuk menguji keberkesanan perisian multimedia interaktif yang melibatkan responden daripada seluruh sekolah di Malaysia.

Kajian lanjutan mengenai keberkesanan perisian ini perlu dibuat supaya dapat memastikan keupayaan perisian ini membentuk alat bantu mengajar yang berkesan untuk semua murid yang masih keliru menulis huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n*. Oleh itu, adalah dicadangkan supaya kajian mengenai keberkesanan ini perlu diperluaskan dan dijalankan.

Seterusnya, kajian ini juga dapat diperluaskan untuk meninjau sikap murid terhadap kesan penggunaan perisian dari aspek pencapaian yang melibatkan kognitif dan sikap murid semasa dan selepas penggunaan perisian ini.

Selain itu, kajian juga dapat diperluaskan dengan meninjau sikap dan pandangan guru terhadap penggunaan perisian multimedia interaktif ini. Selain itu, kajian lanjutan juga boleh berfokus kepada pembinaan perisian yang dibangunkan oleh guru sendiri dan digunakan sebagai perisian yang mengkaji keberkesanan perisian multimedia dalam pengajaran.

Cadangan kajian lanjutan yang seterusnya ialah pengubahsuaian perlu dilakukan bagi membolehkan perisian ini digunakan selaras dengan Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu dan juga sesuai dengan peredaran Teknologi Maklumat yang pesat. Selain itu, kajian bukan sahaja berfokus kepada menulis huruf konsonan *b*, *p*, *d*, *m*, dan *n* tetapi diperluas kepada menulis semua huruf vokal, konsonan dan suku kata terbuka. Di samping itu, kajian juga boleh diperluas kepada kajian yang melibatkan keberkesanan bahan multimedia dalam sebutan vokal dan konsonan yang betul dan tepat.

Penutup

Tegasnya, hasil daripada analisis kajian yang menggunakan kaedah kuasi eksperimen dan melibatkan 30 orang responden ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan perisian multimedia interaktif *KACEMM* sebagai bahan bantu mengajar dapat meningkatkan pencapaian murid

dalam menulis huruf konsonan *b, p, d, m, n* dengan betul. Oleh itu, dapatan kajian ini diharapkan dapat membantu pengkaji lain pada masa hadapan.

Selain itu, segala maklumat dan juga perisian ini diharap dapat membantu guru di sekolah untuk memantapkan pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan bahan multimedia, dan tidak hanya bergantung pada pengajaran konvensional sahaja.

Di samping itu, bahan ini juga diharap dapat membantu guru untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran dan meminimumkan penggunaan pengajaran *chalk and talk* yang tidak menarik perhatian murid untuk belajar. Selain itu, pengkaji juga berharap semoga bahan ini dapat membantu meningkatkan pencapaian murid sama ada murid prasekolah, murid pemulihan, golongan buta huruf, murid PROTIM, ataupun sesiapa sahaja yang memerlukannya. Di samping itu, bahan ini diharap dapat membina motivasi dan keyakinan murid dalam mempelajari sesuatu isi pelajaran.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian. (2011) Permasalahan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah di Luar Bandar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*.
- Adenan Ayob, Kamariah Abu Bakar, Zakaria Kasa, Aida Suraya Md. Yunus (2011). *Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. Perak : Emeritus Publications.
- Doyle. M. (2007). Learning language through information technology. *Educational Technology*, 30 (7).
- Hamid Awang (2002). Reka Bentuk Pengajaran Pembelajaran Berbantuan Komputer Berasaskan Teori Tingkah Laku, Kognitif, dan Konstruktif dalam Prosiding Konvensyen Teknologi Pendidikan ke-15 6-9 September. *Bahagian Teknologi Pendidikan*.
- Higgins et al. (1996). *Social psychology: Handbook of basic principles*. New York: Guilford Press.
- Hyland (1990), Providing productive feedback. *ELT Journal*.
- Kamus Dewan Edisi Keempat (2007). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Levin M. D. (2002). *Development variation and learning disorder*. Cambridge Massachussets: Educators Publishing Service Inc.
- Noraini Ombi. (2009). Kajian Kes Ke Atas Kekemasan Tulisan Murid Tahun 2 dalam Kelas Pemulihan Khas Bahasa Melayu. *Kertas Kerja Seminar Penyelidikan IPGM KBL*.
- Norhadi Sarponen (2009), *Kemahiran asas menulis*. Dimuat turun daripada <http://mohdnorizwansulaiman.blogspot.com/2009/05/50-pemulihan-tulisan.html> pada 24 Jun 2014.
- Nur Aisyah et al. (2011). Pembangunan dan penilaian Perisian PPBK (Multimedia) novel Istana Menanti dalam komponen sastera Bahasa Melayu Tingkatan 1. *Tesis Sarjana Pendidikan*, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Popp. (2001). Masalah Kanak-kanak Mengenal Abjad. *Jurnal Fakulti Pendidikan*. Universiti Malaya, Jilid 11.
- Saridah Hussein (2006). Keberkesanan Penggunaan Bahan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran terhadap Murid Tingkatan Dua. *Jurnal Fakulti Pendidikan*. Universiti Malaya.
- Sasson, R. (2005). *The art and science of handwriting*. Dimuat turun daripada <http://mariasalamperpaduan.blogspot.com/2011/12/contoh-kajian-tindakan-masalah.html>. Diakses pada 13 Februari 2017.
- Yahya Othman. (2005). *Trend dalam pengajaran Bahasa Melayu*. Pahang: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.