

Strategi Pengajaran Sintaksis Melalui Wadah Spark

Arfah Buang

arfah_buang@sst.edu.sg

Azizah Ahmad

azizah_ahmad@sst.edu.sg

Sekolah Sains dan Teknologi Singapura

Abstrak

Pencapaian penulisan karangan menggambarkan prestasi berbahasa pelajar secara keseluruhan. Namun, masih ramai pelajar yang tidak dapat menghasilkan ayat-ayat yang tepat dan gramatis semasa mengarang. Mereka juga kurang berkemampuan untuk menghasilkan ayat yang pelbagai dalam penulisan kerana terhad kepada bentuk ayat penyata. Kajian ini meninjau keberkesanan kaedah pengajaran berlandaskan ICT yang menggunakan 'web stories' dalam meningkatkan kemahiran tatabahasa pelajar menerusi penulisan deskriptif. Tumpuan dikhususkan terhadap pembentukan ayat. Kajian ini melibatkan 23 orang pelajar menengah rendah yang berjaya menunjukkan peningkatan dalam mutu penulisan karangan deskriptif mereka setelah pendekatan ini diperkenalkan. Pengkaji menggunakan wadah *Adobe Spark* bagi meneliti 'web stories' yang ditulis oleh pelajar mengikut tema pilihan. Gabungan teks dan visual didapati membantu memperkukuh ekspresi dan pengungkapan pelajar.

Kata Kunci: sintaksis, penulisan, pedagogi ICT, *web stories*



PENGENALAN

Tatabahasa merupakan asas yang memungkinkan kita berbahasa (Awang Sariyan, 2016). Namun, tertancap pada benak ramai pelajar bahawa pengajaran dan pembelajarannya jenuh dan membosankan; lebih-lebih lagi jika diajarkan sebagai aturan-aturan secara didaktik. Bagaimanakah tatabahasa dapat menjadi subjek yang lebih menarik di bilik darjah? Persoalan inilah yang menggamit perhatian pengkaji.

Secara umum, strategi pengajaran tatabahasa yang disarankan dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu sekolah menengah ialah penggabungjalinan dan penyerapan (Kementerian Pendidikan, 2011). Penggabungjalinan yang dimaksudkan ialah penggabungjalinan antara sistem bahasa dengan kemahiran bahasa, iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Pendekatan ini mengelakkan pengajaran yang tertumpu semata-mata pada rumus-rumus tatabahasa sehingga menimbulkan kebosanan pelajar. Penggabungjalinan mendorong pelajar untuk memahami penggunaan tatabahasa secara fungsional dan dalam konteks yang sesuai dan wajar. Guru dapat mengasuh pelajar untuk menguasai tatabahasa melalui aktiviti-aktiviti yang bermakna dan berkaitan dengan perihal kehidupan harian. Menurut Prof. Dr. Awang Sariyan (2016), penyerapan pula berkaitan dengan gagasan menyepadukan aspek sistem bahasa dan kemahiran bahasa dengan kandungan bahasa agar tidak terasing daripada kehidupan. Aspek kandungan bahasa merujuk kepada segala maklumat tentang kehidupan manusia, seperti bahasa dan sastra, budaya, nilai dan warisan serta sains dan teknologi. Dengan kata lain, pengajaran bahasa harus membolehkan pelajar menguasai tatabahasa sambil memperoleh maklumat ilmu, hal ehwal semasa dan nilai-nilai murni.

Sehubungan itu, Yahya (2005) telah menggesa agar pengajaran bahasa yang disampaikan kepada pelajar disesuaikan dengan trend dan keperluan semasa dari segi pemilihan bahan, pendekatan, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), serta keupayaan berfikir kritis dan kreatif. Hal ini penting bukan sekadar bertujuan memurnikan bahasa Melayu supaya dapat dimartabatkan penggunaannya, tetapi demi menyajikan pembelajaran dan pengajaran yang lebih mantap dan sesuai dengan keperluan global. Menjadi harapan para guru untuk menemukan kaedah pengajaran tatabahasa



yang dapat mengukuhkan keterampilan bahasa pelajar dari segi sistem bahasa dan juga dari segi pragmatiknya (Awang Sariyan, 2016). Hasilnya akan melahirkan para pelajar yang mampu menguasai rumus-rumus tatabahasa secara sedar dan sekali gus dapat menggunakannya untuk berkomunikasi dengan pengertian yang luas.

Dalam pada itu, (Yahya, 2005) penguasaan menulis dianggap dapat membantu pelajar berbahasa dengan lebih baik. Ini kerana penulisan memerlukan daya kreativiti dan kecekapan berbahasa yang menjadi pemangkin kepada kemahiran itu secara keseluruhan. Penulis yang baik menggunakan tatabahasa yang betul, terutamanya dalam pembentukan kata dan ayat untuk memudahkan pembaca memahami mesej yang ingin disampaikan. Tambahan lagi, penguasaan menulis juga dapat membantu memantapkan penggunaan bahasa yang mengandungi nilai estetik.

TUJUAN KAJIAN

Dua tumpuan kajian ini ialah:

1. Kaedah pengajaran berlandaskan ICT bagi meningkatkan kemahiran tatabahasa pelajar.
2. Pandangan pelajar terhadap aktiviti pembelajaran yang melibatkan penulisan '*web stories*'.

PERNYATAAN MASALAH

Pencapaian penulisan karangan menggambarkan prestasi berbahasa pelajar secara keseluruhan. Aspek sintaksis merupakan satu bahagian penting dalam menentukan tahap kebolehan dan kemahiran pelajar menghasilkan sesebuah karangan yang baik dan bermutu (Khatijah Abdul Hamid, 1997, disebut dalam Awang Ismail, 1998). Ibarat batu-batu yang menjadi asas dalam binaan bangunan, binaan ayat yang kukuh menjadi asas penulisan yang baik dan berkesan.

Oleh itu, perlu bagi guru untuk memberi perhatian khusus terhadap aspek sintaksis dalam proses pembelajaran dan pengajaran penulisan karangan. Perkara ini turut menjadi keprihatinan pengkaji lebih-lebih lagi memandangkan



kecekapan penggunaan tatabahasa dalam kemahiran menulis para pelajar di bilik darjah masih lagi berada pada tahap lemah dan sederhana. Antara petandanya, terdapat ramai pelajar yang masih tidak dapat menghasilkan ayat-ayat yang tepat dan gramatis semasa menulis karangan sehingga menjejaskan maksud yang ingin disampaikan. Pelajar juga didapati kurang mahir menghasilkan kepelbagaian ayat dalam penulisan mereka kerana lazimnya hanya menggunakan ayat penyata yang mungkin menyebabkan karangan mereka agak mendatar dari segi gaya bahasa.

Pada masa yang sama, pembelajaran dan pengajaran di sekolah perlu disesuaikan agar dapat menambah nilai pengalaman pembelajaran pelajar, di samping mengasah kemahiran bahasa yang asas. Pelaksanaan ICT di peringkat sekolah menengah adalah bertujuan untuk memperkaya sekitaran pembelajaran pelajar dan melengkapkan mereka dengan kecekapan serta sikap yang kritis untuk mencapai kejayaan dalam ekonomi berteraskan ilmu (Kementerian Pendidikan, 2011). Antara kemahiran ICT yang ditekankan adalah, mencari maklumat secara sendiri dan berkomunikasi melalui Internet serta mengintegrasikan media digital daripada pelbagai sumber ke dalam dokumen, hamparan dan pembentangan termasuklah pembentangan multimedia. Untuk memenuhi keperluan ini, pengkaji telah memperkenalkan wadah dalam talian, *Adobe Spark*, bagi aktiviti penceritaan digital berbentuk '*web stories*' di bilik darjah.

Bertitik tolak daripada premis tersebut, pengkaji ingin meninjau keberkesanan kaedah pengajaran berasaskan ICT dalam meningkatkan kemahiran tatabahasa pelajar, khususnya pembentukan ayat, menerusi penulisan deskriptif yang berbentuk '*web stories*'. Kajian ini juga diharap dapat memaklumkan pengkaji akan cara untuk menimbulkan keseronokan belajar dan menjadikan pembelajaran dan pengajaran lebih bermakna dan menarik.

KAJIAN LEPAS

Rafiza (2013) mengatakan bahawa penceritaan digital merupakan penyampaian cerita menerusi peralatan komputer dan teknologi multimedia. Istilah tersebut merangkumi pelbagai kisah digital seperti '*web stories*', '*interactive stories*', '*hypertexts*', '*micromovies*' dan '*narrative*'



computer games'. Kebanyakan orang, tidak kira tahap kemahiran, mampu menghasilkan cerita digital dengan menggabungkan teks, imej dan bunyi untuk dikongsi dengan orang lain. Dalam kajiannya, Rafiza (2013) mendapati bahawa penghasilan cerita digital dapat memotivasi pelajar, mewujudkan pembelajaran yang bermakna serta meningkatkan kreativiti pelajar. Shin dan Park (2008), yang disebut dalam Xu, Park, & Baek (2011), menyifatkan penceritaan digital sebagai penceritaan yang dilakukan menerusi teknologi digital sebagai wadah atau saluran untuk melahirkan perasaan, fikiran dan lain-lainnya menerusi persekitaran berangkaian komputer. Semasa menghasilkan sesebuah cerita digital, pelajar menjalani proses pembelajaran secara amali atau (*'learning by doing'*) dan melakukan aneka tugas serentak; sekali gus meraih pelbagai kemahiran berguna. Pada pengamatan Barrett (2006), aktiviti penceritaan digital menjadi titik tumpu bagi empat strategi pembelajaran berpusatkan pelajar, iaitu penglibatan pelajar secara aktif, refleksi untuk meraih pemahaman yang mendalam, pelaksanaan pembelajaran berasaskan projek dan pengintegrasian teknologi di bilik darjah. Oleh yang demikian, pendekatan ini amat bersesuaian dengan landskap pendidikan masa kini.

Seterusnya, Dreon, Kerper & Landis (2011) memaparkan penceritaan digital sebagai sebuah aktiviti pengajaran bersepadu dan konstruktif yang mendorong pelajar untuk menggabungkan kemahiran kognitif, kemahiran antara perorangan (atau *'interpersonal'*), kemahiran pentadbiran serta kemahiran teknikal dalam proses penghasilannya. Selain mengasah kemahiran berfikir, penghasilan cerita digital turut mendatangkan kesan positif yang melibatkan tiga anggota deria yang berbeza, iaitu tangan, mata dan telinga. Dengan kata lain, ia berpotensi untuk meningkatkan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran dari segi kognisi, emosi dan amali. Abdel-Hack & Helwa (2014) pula memberi gambaran akan manfaat penceritaan digital memandangkan keluasan khlayak yang dapat dicapai setelah sesebuah karya digital diterbitkan menerusi Internet. Walaupun berorientasikan media sosial, penceritaan digital dalam bentuk *'web stories'* mempunyai nilai pendidikan yang cukup untuk dimanfaatkan oleh pengkaji.



KAEDAH KAJIAN

Kaedah gabungan penerokaan telah digunakan sebagai metodologi kajian, di mana kaedah kualitatif digunakan untuk menerangkan dapatan kaedah kuantitatif. Kajian ini mempunyai reka bentuk kuasi-eksperimen kerana hanya terdapat sekumpulan subjek kajian sahaja dalam kajian yang dijalankan.

Subjek Kajian

Sekumpulan 23 orang pelajar menengah rendah telah dipilih berdasarkan sampel yang mudah. Para pelajar menjalani aktiviti pembelajaran dan pengajaran secara sukarela di bilik darjah.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan dua jenis instrumen, iaitu rubrik penilaian hasil kerja pelajar dan temu bual separa struktur.

Rubrik penilaian hasil kerja pelajar digunakan untuk meneliti mutu penulisan '*web stories*' pelajar. Meskipun rubrik tersebut merangkumi pelbagai aspek penilaian, iaitu 'kandungan', 'khalayak', 'bahasa', 'kepanjangan penulisan' serta 'penggunaan visual', tumpuan akan diberikan terhadap aspek bahasa sahaja, khususnya pembentukan ayat.

Temu bual separa struktur pula digunakan untuk memahami persepsi pelajar terhadap aktiviti penulisan yang dijalani daripada 6 orang pelajar. Soalan-soalan yang diajukan berkisar pada (a) aspek bahasa, (b) corak pembelajaran, (c) penggabungan teks dan visual serta (d) cabaran yang dihadapi. Sesi temu bual diadakan dalam suasana santai di bilik darjah secara berkumpulan dan pengkaji menggalakkan pelajar agar berterusterang semasa memberikan respons.

Prosedur Kajian

Sebagai aktiviti permulaan, setiap pelajar dikehendaki menulis secara deskriptif '*web story*' berdasarkan tajuk pilihan daripada senarai yang diberi.



Guru telah menyediakan sebuah '*web story*' sebagai contohan serta menunjuk cara menggunakan wadah *Adobe Spark*, iaitu, sebuah aplikasi cerita visual atas talian dan mudah alih yang percuma. *Spark* menjadi wadah pilihan berdasarkan fungsinya yang memenuhi keperluan aktiviti. Setiap pelajar membuka akaun masing-masing sebelum memulakan penulisan mereka. Para pelajar digalakkan menggunakan imej yang dipetik sendiri dan perlu mengiktiraf sumber jika mengambil imej daripada sumber lain. Kemudian, guru menilai hasil kerja pelajar berdasarkan rubrik penilaian yang diberi.

Aktiviti kedua merupakan aktiviti pengajaran yang tertumpu pada binaan ayat pelajar dalam penulisan '*web story*' yang disemak. Guru menarik pelajar terhadap kesalahan-kesalahan ayat dan menyingkap pola, jenis dan ragam ayat dalam penulisan yang sedia ada. Pelajar digalakkan membuat pembetulan bagi penulisan mereka.

Aktiviti ketiga merupakan aktiviti penulisan '*web story*' yang kedua berdasarkan satu tajuk yang sama bagi semua pelajar. Kemudian, seperti tugas yang awal, guru menilai hasil kerja pelajar berdasarkan rubrik penilaian yang diberi. Guru membuat perbandingan antara kedua-dua hasil penulisan. Temu bual dilakukan setelah aktiviti pembelajaran selesai.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pembelajaran bahasa harus selaras dengan perubahan keperluan dan ciri-ciri pelajar. Perkembangan ICT membolehkan pengajaran lebih berpusatkan pelajar dan bersifat autentik atau mencerminkan dunia nyata. Kaedah pengajaran yang diperkenalkan di bilik darjah pengkaji telah mengambil kira perkara-perkara tersebut.

Teknik perincian digunakan untuk menilai aspek bahasa penulisan '*web stories*' pelajar, dengan tumpuan terhadap pembentukan ayat. Pemarkahan dilakukan berdasarkan rubrik Penilaian Pembentukan Ayat. Markah yang diraih prapengajaran dan pascapengajaran dibandingkan. Semua pelajar menunjukkan peningkatan kecuali tiga orang pelajar yang memperoleh markah yang sama. Ujian statistik bukan parametrik, *Wilcoxon Signed-Rank Test*, digunakan sebagai ujian perbezaan berpasangan bagi kumpulan sampel



tunggal dalam kajian ini. Perkiraan yang dibuat menunjukkan perubahan tersebut signifikan pada $p < 0.05$, dengan nilai p berukuran 0.00008.

Rajah 1: Keputusan Wilcoxon Signed Rank Test

Set 1 Set 2	Prapengajaran Pascapengajaran
Nilai R+:	0
Nilai R-:	210
T:	0
n:	20
T (two tailed) 0.05	52
T (two tailed) 0.01	37
T (one tailed) 0.05	60
T (one tailed) 0.01	43
Z:	-3.9199
p (two tailed)	0.00008
p (one tailed)	0.00004

Hasil penulisan deskriptif pelajar menunjukkan kesan yang ketara dari segi kerencaman ayat khususnya, mereka lebih selesa menyelitkan ayat tanya atau ayat seruan untuk menggambarkan perasaan berbanding sebelumnya. Contoh yang berikut menunjukkan pembaikan yang dilakukan pelajar untuk mempelbagaikan ayat dalam penulisan. Perenggan yang pada awalnya terdiri kebanyakannya daripada ayat tunggal telah diubah selepas pengajaran untuk memuatkan binaan-binaan ayat yang lebih kompleks.

Petikan Asal

Kampung Tuan Seh terletak di Kampung Sedili Kecil di Johor Bahru. Kampung ini berdekatan dengan laut. Perjalanan ke kampung itu kira-kira dua jam. Kawasan kampung itu sangat senyap. Udara sangat segar walaupun sampai petang. Kampung adalah satu-satunya tempat yang membolehkan kita meluangkan masa berkualiti bersama keluarga.



Kampung Tuan Seh terletak di Kampung Sedili Kecil di Johor Bahru. Perjalanan ke kampung yang berdekatan laut itu memakan masa kira-kira dua jam. Udara segar dan suasana yang aman sepanjang hari itu menjadikan ia satu-satunya tempat yang membolehkan kita meluangkan masa yang berkualiti bersama keluarga.

Seperkara lagi, dalam pengembangan perenggan sesetengah pelajar, isinya ditulis dengan tujuan untuk menjelaskan atau menerangkan peristiwa selangkah demi selangkah seperti jenis penulisan ekspositori. Hal ini juga menyumbangkan sebab ayat penyata menjadi yang paling dominan dalam penulisan pelajar.

Berkenaan ragam ayat, tiada perubahan yang ketara dapat dilihat kerana para pelajar lebih selesa menulis ayat-ayat aktif bagi penulisan deskriptif, terutamanya apabila menulis dari sudut pandangan orang pertama. Pelajar-pelajar yang lebih mahir dapat menulis dengan pelbagai kepanjangan ayat secara terkawal. Meskipun begitu, ada kalanya mereka agak terpengaruh dengan pengungkapan bahasa Inggeris yang diterjemahkan langsung ke bahasa Melayu. Contohnya,

- a. Aku masih belum terlupa kejanggalan yang kelasku ada pada hari-hari program orientasi untuk murid-murid menengah satu.*
- b. Mendapatkan kami untuk bekerjasama dengan lebih berkesan seperti sebuah cabaran.*
- c. Oleh kerana kami tiba ke Hong Kong semasa ia waktu petang, kami hanya dapat berjalan-jalan di daerah kami untuk membiasakan ke suasana di sini.*
- d. Tiada cara yang kami boleh membayar balik semua kerja keras mereka.*
- e. Saya tidak rasa mabuk atau pening dan boleh rasa adrenalin melalui saya.*

Diksi atau pemilihan perkataan dan susunannya dalam ayat memainkan peranan dalam menjelaskan maksud yang ingin disampaikan. Hal ini ketara dalam penulisan pelajar yang kurang cekap penguasaan bahasanya. Maksud



menjadi kabur atau tidak berjaya disampaikan kerana perkataan yang dipilih mendukung makna atau nuansa yang berlainan.

Petikan Asal

(Ibu) adalah salah satu orang yang mustahak dalam pembinaan personaliti dan sikap seorang anak terhadap kehidupan mereka pada masa hadapan saling dengan ibu mereka sebagai salah seorang ahli keluarga mereka. Pentingnya ini kerana ini akan menentukan kejayaan dan kegagalan yang boleh seorang anak boleh mengalami. Sebarang pengalaman dengan berdua-dua anak dan ibu boleh mengalih perspektif terhadap satu sama lain. Yang paling terkesan ialah semua kenangan yang menggembirakan, kerana itulah yang menjadi teras personaliti mereka. Kesan perbuatan ibu berjuta-juta, malah setiap kesan itu cukup besar untuk menukar semua arah pemikiran anak.

Perbincangan seterusnya menjurus pada dapatan temu bual dengan pelajar. Pada umumnya, para pelajar menerima baik pembelajaran dan pengajaran bahasa melalui wadah *Adobe Spark*.

Menurut Pelajar A, membuat leلمان *Spark* amat menyeronokkan kerana aktiviti tersebut berbeza daripada tugas menulis karangan yang biasa. Dia tertarik dengan fungsi wadah interaktif tersebut dan merasakan bahawa dia telah memperoleh kemahiran IT baharu, seperti menyusun kandungan teks dan imej yang diolah dalam penceritaan. Perancangan penting untuk menyampaikan cerita dengan bantuan visual. Pelajar A merasakan kemahiran menggunakan wadah *Spark* ini boleh diaplikasikan ke domain lain seperti kegiatan kokurikulum dan leلمان peribadi.

Pelajar B pula merasakan bahawa wadah tersebut sebenarnya baik untuk menyampaikan maklumat atau kandungan pelajaran dan membuat pembentangan pelajar. Semasa pengkaji memperkenalkan contohan ‘*web story*’ di bilik darjah, dia mengatakan bahawa dia telah mempelajari sesuatu yang baharu mengenai negara yang diperkatakan dalam contohan tersebut. Pengkaji juga telah menggunakan contoh-contoh ayat yang autentik daripada hasil kerja pelajar untuk menerangkan aspek tatabahasa seperti pola ayat dan ragam ayat. Walaupun terdapat perisian lain yang boleh menjadi wadah pengantar



yang serupa, pembelajaran aspek tatabahasa melalui kaedah pengajaran yang diperkenalkan sedikit sebanyak memberi impak kepada pelajar.

Sebaliknya, Pelajar C beranggapan bahawa salah satu kekurangan wadah *Spark* adalah pembaca tidak boleh meninggalkan komen. Justeru, wadah ini lebih bersifat sehalu jika dibandingkan dengan penulisan blog atau *Google Document*. Pengkaji menerangkan bahawa matlamat pengajaran secara tidak langsung adalah untuk melengkapkan pelajar dengan satu kemahiran ICT baharu. Wadah *Spark* dipilih selepas mempertimbangkan jenis penulisan yang diharapkan daripada pelajar.

Apabila ditanya tentang kegunaan elemen visual dalam sebuah ‘web story,’ Pelajar D berpendapat bahawa memuatkan gambar-gambar dalam penulisan membantu pelajar menulis deskripsi-deskripsi ringkas dengan lebih jelas. Ini kerana pelajar boleh menggambarkan peristiwa atau menerangkan keadaan berdasarkan gambar yang diserlah. Namun, cabarannya adalah pelajar mesti mengetahui cara untuk memasukkan gambar atau menggunakan templat dalam wadah *Spark*.

Pengkaji mencungkil pandangan Pelajar E tentang potensi penyebaran hasil penulisan ‘web story’ ke khalayak ramai. Dia berpendapat perkara itu tidak menjejaskannya sama sekali. Pengkaji beranggapan bahawa para pelajar di sekolah pengkaji sudah terbiasa dengan tugas-tugas dalam talian di sekolah lalu tidak memikirkan kesan aktiviti pembelajaran yang baharu. Memberi respons kepada soalan yang sama, Pelajar F menjawab bahawa dia lebih berhati-hati tentang gambar-gambar yang dipilihnya untuk dipaparkan di laman *Spark*. Pada pendapat pengkaji, aspek kesejahteraan siber dan hak cipta telah ditekankan semasa penerangan tentang tugas yang diberi di bilik darjah. Kedua-dua aspek ini penting dalam mengharungi dunia siber dan menerapkan kemahiran abad ke-21.



Jadual 1: Rubrik Penilaian Pembentukan Ayat

KRITERIA	Cemerlang (Band 1) 4 markah	Baik (Band 2) 3 markah	Sederhana (Band 3) 2 markah	Lemah (Band 4) 1 markah
Kepelbagaian Jenis Ayat	Penggunaan pelbagai jenis ayat (ayat tanya, ayat seruan atau ayat perintah) secara berkesan untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan pelbagai jenis ayat (ayat tanya, ayat seruan atau ayat perintah) untuk menggambarkan peristiwa tetapi terdapat beberapa potong ayat kurang sesuai.	Penggunaan kebanyakannya ayat penyata dan satu lagi jenis ayat yang lain (ayat tanya, ayat seruan atau ayat perintah) untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan ayat penyata sahaja untuk menggambarkan peristiwa.
Kepelbagaian Binaan Ayat	Penggunaan pelbagai binaan ayat (ayat tunggal, ayat majmuk gabungan & ayat majmuk pancangan) secara berkesan untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan pelbagai binaan ayat (ayat tunggal, ayat majmuk gabungan & ayat majmuk pancangan) untuk menggambarkan peristiwa tetapi terdapat beberapa potong ayat kurang berkesan.	Penggunaan kebanyakannya ayat tunggal dan beberapa ayat majmuk gabungan untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan ayat tunggal sahaja untuk menggambarkan peristiwa.
Kepelbagaian Ragam Ayat	Penggunaan pelbagai ragam ayat (ayat aktif & ayat pasif) secara berkesan untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan pelbagai ragam ayat (ayat aktif & ayat pasif) untuk menggambarkan peristiwa tetapi terdapat beberapa potong ayat yang kurang sesuai.	Penggunaan kebanyakannya ayat aktif dan beberapa ayat pasif untuk menggambarkan peristiwa.	Penggunaan ayat aktif sahaja untuk menggambarkan peristiwa.
Pemilihan Perkataan	Perkataan-perkataan beraneka dan kaya serta dimuatkan dalam ayat secara berkesan.	Perkataan-perkataan kebanyakannya tepat dan kukuh.	Perkataan-perkataan kebanyakannya tepat dan terdapat beberapa kesalahan yang ketara.	Perkataan-perkataan terlalu umum dan sangat terhad.
Kejelasan Makna Ayat	Binaan ayat yang menjelaskan maksud dan menambahkan minat terhadap teks.	Binaan ayat yang kebanyakannya menjelaskan maksud.	Binaan ayat yang kebanyakannya mengaburkan maksud.	Binaan ayat yang hampir kesemuanya mengaburkan maksud.

KESIMPULAN

Satu kaedah pengajaran berlandaskan ICT yang menggunakan ‘web stories’ dalam meningkatkan kemahiran tatabahasa pelajar menerusi penulisan deskriptif telah diperkenalkan. Kaedah ini terbukti telah dapat membantu pelajar meningkatkan penulisan berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan. Data temu bual pelajar pula memberi gambaran yang merangsang tentang pengalaman pembelajaran pelajar. Sebagai rumusan,



penggunaan wadah ICT baharu menyuntik kesegaran ke dalam pembelajaran dan menjadikan tugas penulisan lebih autentik dan bermakna kepada pelajar. Pelajar juga secara tidak langsung meraih kemahiran baharu semasa melakukan tugas menulis. Selain itu, guru mempunyai bahan autentik untuk dijadikan bahan pengajaran aspek tatabahasa. Kelebihan adanya 'web stories' tersebut adalah guru hanya perlu memaparkan cerita-cerita digital itu di layar tebar bagi pengajaran berpandu guru atau menyuruh pelajar membacanya di komputer riba masing-masing bagi pendekatan pengajaran berpusatkan murid.

Keterbatasan kajian adalah saiz subjek kajian yang kecil. Walau bagaimanapun, jika kajian ini boleh dibuat dalam konteks yang lain dan mencapai hasil yang sama berulang kali, maka ia dapat disahkan. Keterbatasan lain adalah tempoh pengajaran yang singkat yang perlu mengambil kira kesan memperkenalkan sesuatu yang baharu atau 'novelty effect'.

Salah satu aspek yang belum diterokai dalam kajian ini adalah persepsi keyakinan pelajar bagi kemahiran menulis atau kecekapan bahasa, yang boleh diukur melalui ujian prapencelahan dan pascapencelahan menggunakan kaedah yang serupa. Kajian tersebut boleh menunjukkan korelasi antara kepercayaan pelajar dengan kemampuan dan prestasi sebenar mereka. Aspek kajian boleh tertumpu pada sama ada pencelahan yang berlanjutan akan meningkatkan keyakinan kemahiran menulis atau kecekapan bahasa pelajar.

RUJUKAN

- Abdel-Hack, E.M., & Helwa, H. (2014). *Using digital storytelling and weblogs instruction to enhance EFL narrative writing and critical thinking skills among EFL majors at faculty of education*. Educational Research. Jil. 5(1), 8-41.
- Ali, M. (1994). Kesan Pengajaran ayat bahasa Melayu secara terancang terhadap penguasaan tatabahasa di kalangan pelajar-pelajar tingkatan empat. *Tesis Sarjana, Universiti Pertanian Malaysia*. Dipetik pada 10 November 2016 dari <http://psasir.upm.edu.my/8900/>



- Awang, I. (1998). Analisis pola-pola sintaksis dalam penulisan karangan di kalangan pelajar tingkatan empat. Tesis Sarjana, Universiti Putra Malaysia. Dipetik pada 8 November 2016 dari http://psasir.upm.edu.my/9026/1/FPP_1998_41_A.pdf
- Awang, S. (2016). Bagaimanakah tatabahasa dapat diajar dengan berkesan? dalam *Teras Pendidikan Bahasa Melayu*. Edisi kedua. Selangor, Malaysia: PTS Academia.
- Drean, O., Kerper, R. M., & Landis, J. (2011). *Digital storytelling: A tool for teaching and learning in the YouTube generation. Middle School Journal*. Jil. 42(5), 4-9.
- Hung, C-M., Hwang, G-J., & Huang, I. (2012). *A Project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. Educational Technology & Society*. Jil. 15(4), 308-379.
- Kementerian Pendidikan Singapura. (2011). *Huraian Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Menengah 2011*. Singapura: CPDD, MOE.
- Nik Hassan Bakri, N. A. K. (2011). Pemeraksanaan bahasa Melayu melalui penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual: Satu anjakan teori dan amalan. *Atikan*. Jil. 1(1), 141-152.
- Nor Ilyani, H., Ahmad Fauzi, M. A., & Fadzilah, A. R. (2012). Keberkesanan penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. Jil. 2(1), 31-42.
- Norhana, M. S. (2015). Pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui penceritaan digital. Dipetik pada 1 November dari <http://pustaka2.upsi.edu.my/eprints/1214/1/PEMEROLEHAN%20LEKSIKAL%20BAHASA%20JEPUN%20MELALUI%20PENCERITAAN%20DIGITAL.pdf>
- Norly, J., Nadia Akma, A. Z., Nor Zuhaidah, M. Z., & Norashikin, F. (t.t.) Motivasi dan penceritaan digital interaktif dalam pendidikan awal kanak-kanak. Dipetik pada 1 November dari https://www.researchgate.net/profile/Norly_Jamil/publication/305494304_Motivasi_dan_Penceritaan_Digital_Dalam_Pendidikan_Awal_Kanak-Kanak/links/5791cc0908ae64311c141e9f.pdf?origin=publication_list



- Rafiza, A. R. (2013). Pembelajaran berasaskan penghasilan penceritaan digital multimedia bagi menganalisis novel bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. Jil. 38(1). Dipetik pada 1 November dari <http://www.ukm.my/jurfpemd/jurnal38/5RAFIZA.pdf>
- Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. Theory Into Practice*. 47, 220-228.
- Seri Lanang, J. R., & Dahlia, J. (2012). *Terampil Berbahasa*. Selangor, Malaysia: P T S Academia.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learning Environments*. 1(6). Dipetik pada 1 November dari <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Wan Alfida, S. (2011). *Digital storytelling to sharpen language skills. Prosiding persidangan 3rd International Conference of Teaching and Learning (ICTL 2011)*. INTI International University, Malaysia.
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). *A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy. Educational Technology & Society*. Jil. 14(8), 181-191.
- Yahya, O. (2005). *Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. Pahang, Malaysia: PTS Profesional.
- Yang, Y. T., & Wu, W. C. (2012). *Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. Computers & Education*. Jil. 59, 339-352.

