

PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN KOMIK PENCERITAAN DIGITAL
DALAM PERSEKITARAN PEMBELAJARAN BERASASKAN TEORI
KONSTRUKTIVISME BAGI PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU PELAJAR
PENDIDIKAN KHAS

ABDUL MURAD BIN ABD HAMID

Laporan Kajian Ilmiah Ini Dikemukakan
Sebagai Memenuhi Sebahagian Daripada Syarat
Penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan
(Teknologi Pendidikan)

Fakulti Pendidikan
Universiti Teknologi Malaysia

JUN 2013

DEDIKASI

Mengingati jasa dan pengorbanan ayah dan ibu yang dikasihi

ALLAHYARHAM ABDUL HAMID BIN TAIB
&
ALLAHYARHAMAH RABIAH BT NORDIN

Ucapan Terima Kasih Tidak Terhingga Kerana Memahami
Dan Berkorban Bagi Menyiapkan Tesis ini Kepada:
Isteri yang dikasihi

NOR AZLEEN BT SAIMAN
Dan Anak-anak
MOHAMAD FARHAN AZHAR
MOHAMAD ILHAM HAMID
NOR AMEERA RABIAH

PENGHARGAAN

Segala puji bagi Allah Pencipta Alam, selawat dan salam ke atas Nabi Muhammad S.A.W .Alhamdullilah berkat keizinan-Nya , saya dapat menyempurnakan pengajian saya dan menyiapkan tesis ini.

Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih khas buat ***Profesor Madya Dr. Jamalludin Bin Harun*** selaku penyelia projek sarjana yang telah begitu banyak membimbing, memberi tunjuk ajar, memberi ingatan, teguran, nasihat dan bantuan yang cukup bermakna sepanjang tempoh kajian dijalankan di samping memahami kekangan masa akibat tugas pekerjaan bagi menyiapkan tesis ini.

Istimewa juga buat isteri dan anak-anak yang memahami akan masa terluang yang terpaksa dikorbankan bagi menyiapkan tugas sarjana pendidikan saban hari dan waktu.

Terima kasih tidak terhingga juga buat semua pensyarah Jabatan Teknologi dan Multimedia, Fakulti Pendidikan yang telah memberikan ilmu teknologi pendidikan yang amat berguna untuk diamalkan dan dicurahkan kepada anak-anak didik, demi kemajuan bangsa dan Negara.

Tidak lupa jutaan terima kasih ditujukan kepada guru-guru Pendidikan Khas di SMK Layang-layang, Kluang , rakan-rakan seperjuangan serta individu-individu dan pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam membantu menjayakan laporan kajian ini.

Akhir sekali, kepada warga UTM lain terutama kakitangan Perpustakaan SPS , staf Teknologi Multimedia FP dan PSZ yang sedia membantu apabila diperlukan bagi membantu mendapatkan bahan kajian, rakan-rakan senegara dan luar negara yang sama-sama menerokai ilmu di universiti tercinta ini.

Jutaan terima kasih diucapkan

UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN KOMIK PENCERITAAN DIGITAL
DALAM PERSEKITARAN PEMBELAJARAN BERASASKAN TEORI
KONSTRUKTIVISME BAGI PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU PELAJAR
PENDIDIKAN KHAS

ABDUL MURAD BIN ABD HAMID

Laporan Kajian Ilmiah Ini Dikemukakan
Sebagai Memenuhi Sebahagian Daripada Syarat
Penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan
(Teknologi Pendidikan)

Fakulti Pendidikan
Universiti Teknologi Malaysia

JUN 2013

ABSTRAK

Kajian ini merupakan kajian pembangunan Komik Penceritaan Grafik Digital bagi mata pelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas. Pembangunan komik penceritaan grafik digital ini berdasarkan reka bentuk ADDIE dengan dukungan Teori Konstruktivisme dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Masteri dan Pendekatan Tematik. Komik ini dibangunkan menggunakan program atas talian Pixton.com, perisian Adobe Photoshop dan Microsoft Publisher dan dipersembahkan untuk pengajaran menggunakan perisian Microsoft Power Point. Komik penceritaan digital ini meliputi tiga tajuk tatabahasa Bahasa Melayu. Bagi menilai keberkesanan komik digital ini, seramai 10 orang pelajar telah dipilih dari salah sebuah sekolah yang mempunyai kelas pendidikan khas di daerah Kluang, Johor. Penilaian dilakukan dalam aspek pencapaian pelajar, tahap komunikasi lisan dan juga tahap keterlibatan pelajar dalam kumpulan. Instrumen kajian yang digunakan ialah soalan ujian pra dan pos, ujian senarai semak pemerhatian sistematik, dan soalan temu bual berstruktur. Hasil analisis ujian t sampel berpasangan terhadap ujian pencapaian pelajar mendapati wujudnya perbezaan yang signifikan di antara min ujian pra (min=67.8) dan ujian pos (min=91.2) bagi ujian yang diberi ($p = 0.028$) pada aras signifikan $\alpha = 0.05$. Dalam analisis kajian tinjauan pemerhatian Tahap Komunikasi Pelajar pula, nilai min pelajar aktif berkomunikasi ialah min=6.0 manakala yang kurang aktif ialah min=4.0. Bagi menilai Tahap Keterlibatan Pelajar Dalam Komunikasi Berkumpulan pula, menunjukkan tahap keterlibatan pelajar yang tinggi dengan min=7.20 dari 10 tahap keterlibatan yang dikaji. Hasil analisis ujian aras kognitif Bloom pula menunjukkan pelajar mampu mencapai tahap Sintesis 60% dan Penilaian 70%. Dalam tinjauan pandangan pelajar mengenai bagaimana komik penceritaan digital ini mampu meningkatkan tahap komunikasi dan hubungan dalam kumpulan sesama pelajar menunjukkan tema Penggunaan Komik Menyeronokkan merupakan jawapan yang paling banyak iaitu n=4 manakala dalam dapatan analisis temu bual pendapat pelajar dari segi hubungan dalam kumpulan pula tema Keterujaan Dalam Watak menjadi jawapan paling dominan iaitu n=4.

ABSTRACT

This is a developmental research on Digital Graphic Comical Storytelling the subject of Bahasa Melayu for Special Needs classes. This digital comic storytelling concept is developed based from the ADDIE design supported by the Constructivist Theory concepts of Mastery Learning and Thematic Approach. This comic is developed using a variety of programmes consisting of an online programme called Pixton.com, Adobe Photoshop and Microsoft Publisher and was presented for the teaching process using Microsoft Power Point. This digital comic storytelling encompasses three topics of Bahasa Melayu's grammatical aspects. To assess the effectiveness of this digital comic, 10 students were selected from a school with Special Needs classes in Kluang, Johor. The assessment is made in various aspects such as students' achievement, level of oral communications as well as the level of students' involvement in group activities. The instruments used for the research were pre and post research questions tests, systematic observational checklists and structured interviews. The analysis with Paired Sample T-Test to student test showed significant between pre test (mean=67.8) and post test (mean=91.2) for the test given ($p=0.028$) at the significant level $\alpha = 0.05$. In observational analysis of Students' Communication Level, the mean score for active communicators was 6.0 and the mean of the less active communicators was 4.0. As for the level of engagement among students in group communications, high level of participation showed a mean of 7.20 from the 10 levels of engagement studied. The analysis of Bloom's cognitive level tests showed that students managed to achieve Synthesis level (60%) and Evaluation (70%). As for the students' view of how the digital comic storytelling be able to improve the level of communication and group work involvement showed that the aspect of 'Comic Use is Fun' was selected most with $n=4$ whereas from the interviews made towards the students' opinion in group work relations, candidates chose the aspect of 'Enjoyment in the Characters' as dominant response with $n=4$.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	PENGESAHAN STATUS	
	PENGESAHAN PENYELIA	
	JUDUL KAJIAN	
	PENGAKUAN	
	DEDIKASI	ii
	PENGHARGAAN	iii
	ABSTRAK	iv
	ABSTRACT	v
	KANDUNGAN	vi
	SENARAI JADUAL	xi
	SENARAI SINGKATAN	xiii
	SENARAI LAMPIRAN	xiv
	SENARAI RAJAH	xv
1	PENDAHULUAN	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	3
	1.3 Penyataan Masalah	9
	1.4 Objektif Kajian	11
	1.5 Persoalan Kajian	12
	1.6 Hipotesis Kajian	13
	1.7 Kepentingan Kajian	15
	1.8 Skop Dan Batasan Kajian	16
	1.9 Definisi Istilah	17
	1.9.1 Bahasa Melayu	17

1.9.2	Komik Penceritaan Digital	17
1.9.3	Grafik digital	18
1.9.4	Teori Pembelajaran Masteri	18
1.9.5	Pelajar Bermasalah Pembelajaran	19
1.9.6	Komunikasi Lisan	19
1.10	Penutup	20
2.0	SOROTAN PENULISAN	21
2.1	Pengenalan	21
2.2	Pendidikan Bagi Pelajar Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran	22
2.3	Isu dalam Pembelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas	23
2.4	Teori Pembelajaran	25
2.5	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	36
2.5.1	Pandangan Konstruktivisme Terhadap Pembelajaran	27
a.	Konstruktivisme Kognitif	27
b.	Konstruktivisme Sosial	28
2.5.2	Jenis-jenis Pengajaran Konstruktivisme	29
a.	Pembelajaran Penemuan	29
b.	Latihan Amalan Kognitif	29
c.	Pembelajaran Kooperatif	29
d.	Pembelajaran Kolaborasi	29

e.	Pembelajaran Masteri	30
f.	Pembelajaran Resiprokal.	30
2.6	Aras Kognitif Taksonomi Bloom	31
2.6.1	Aras Pengetahuan	31
2.6.2	Aras Pemahaman	31
2.6.3	Aras Aplikasi	32
2.6.4	Aras Analisis	32
2.6.5	Aras Sintesis	32
2.6.6	Aras Penilaian	33
2.7	Pembelajaran Masteri	33
2.7.1	Hubungan Pembelajaran Masteri Dengan Pengajaran Terhadap Pelajar Bermasalah Pembelajaran	35
2.7.2	Hubungan Pembelajaran Masteri dengan Pembelajaran Bahasa Melayu	36
2.8	Media Grafik dalam Pengajaran dan Pembelajaran	37
2.9	Penggunaan Penceritaan Grafik dalam Pengajaran dan Pembelajaran	38
2.10	Pendekatan Berasaskan Teknik Penceritaan Grafik Digital Menggunakan Komik dalam Pengajaran dan Pembelajaran	39
2.11	Penceritaan Grafik Digital Menggunakan	

	Komik dalam Pendidikan Khas Bermasalah	
	Pembelajaran	40
2.12	Hubungan Pembelajaran Bertema dengan Penceritaan Grafik Digital	41
2.13	Model Reka Bentuk Pengajaran	43
	i. Analisis (Analysis)	44
	ii. Reka bentuk (Design)	45
	iii. Pembangunan (Development)	45
	iv. Pelaksanaan	45
	v. Penilaian (Evaluation)	46
2.14	Hubungan Model ADDIE dengan Teori Konstruktivisme dan Pembelajaran Masteri	46
2.15	Penutup	47
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	48
3.1	Pengenalan	48
3.2	Reka bentuk Kajian	49
3.3	Fasa-Fasa Kajian	52
	3.3.1 Fasa I	52
	3.3.2 Fasa II	53
	3.3.2.1 Peringkat Analisis	53
	3.3.2.2 Peringkat Reka bentuk	54
	3.3.2.3 Peringkat Pembangunan	56
	3.3.2.4 Peringkat Pelaksanaan	58
	3.3.2.5 Peringkat Penilaian	59

3.4	Persampelan	60
	3.4.1 Pelajar	60
3.5	Instrumen Kajian	61
	3.5.1 Ujian Pra , Ujian Pos dan Ujian Penilaian Kognitif	61
	3.5.2 Senarai Semak	62
	3.5.3 Temu Bual	63
3.6	Kajian rintis	63
	3.6.1 Dapatan kajian rintis	64
3.7	Analisis Data	
	3.7.1. Analisis kesan hasil penggunaan komik penceritaan grafik digital terhadap pencapaian pelajar dalam ujian.	65
	3.7.2. Analisis kesan hasil penggunaan komik penceritaan grafik digital terhadap tahap komunikasi pelajar	66
	3.7.3. Analisis kesan hasil penggunaan komik penceritaan grafik digital terhadap tahap keterlibatan pelajar dalam komunikasi.	67
	3.7.4 Mengkaji aras kognitif pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas menggunakan penceritaan digital	67

3.7.5.	Analisis pendapat pelajar tentang bagaimana penceritaan digital membantu hubungan dari segi komunikasi	67
3.7.6	Pendapat pelajar tentang bagaimana penceritaan digital mampu membantu dari segi keterlibatan dalam kumpulan	68
3.8	Penutup	86
Bab 4	PEMBANGUNAN DAN REKA BENTUK PERISIAN	70
4.1	Pengenalan	70
4.2	Teori Konstruktivisme Melalui Pembelajaran Masteri Menggunakan Pendekatan Tematik Dalam Pembinaan Komik Penceritaan Digital	71
4.3	Model Reka Bentuk Pengajaran ADDIE Dalam Pembangunan Komik Penceritaan Digital	72
	4.3.1 Fasa Analisis	72
	4.3.2 Fasa Reka Bentuk	73
	4.3.3 Fasa Pembangunan	73
	4.3.4 Fasa Pelaksanaan	74
	4.3.5 Fasa Penilaian	74
4.4.	Perisian Yang Digunakan Bagi Tujuan Pembangunan Komik Penceritaan Digital	74
	4.4.1 Pixton.com	75
	4.4.2. Microsoft Power Point	77

4.4.3	Microsoft Publisher	79
4.4.4	Adobe Photoshop CS 3	80
4.5	Objektif Pembelajaran dan Isi Pelajaran di dalam Sukatan Pembelajaran	81
4.6	Aliran Pembelajaran Penceritaan Digital	83
4.7	Reka bentuk Informasi	84
4.8	Reka bentuk Antara Muka Komik Penceritaan Digital	93
4.8.1	Warna	94
4.8.2	Teks	94
4.8.3	Butang Penjelajahan	95
4.9	Reka bentuk Interaksi	98
4.10	Penyebaran Perisian Komik Digital	98
4.11	Penutup	99
5.0	ANALISIS DATA DAN KEPUTUSAN	100
5.1	Pengenalan	100
5.2	Profil Sampel	101
5.3	Hasil Dapatan Kajian	102
5.3.1	Ujian pra dan pos	102
5.3.2	Analisis Dapatan Senarai Semak Pemerhatian Tahap Komunikasi Pelajar	106
5.3.3	Analisis Tahap Keterlibatan Pelajar Dalam Komunikasi Dalam Kumpulan	108

5.3.4	Analisis Soalan Aras Kognitif	110
5.3.5	Analisis Dapatan Temu Bual Pendapa Pelajar Berkaitan bagaimana Komik	
5.3.6.	Analisis Dapatan Temu Bual Pendapat Pelajar mengenai bagaimana komik penceritaan grafik membantu dari segi hubungan dalam kumpulan.	
116		
5.4	Penutup	118
6.0	PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	119
6.1	Pengenalan	119
6.2	Perbincangan Hasil Dapatan Analisis Kajian	120
6.3	Perbincangan Hasil Dapatan Analisis Kajian	121
6.3.1	Kesan Pencapaian Ujian	123
6.3.2	Komunikasi	125
6.3.3	Keterlibatan.	127
6.3.4	Apakah aras kognitif pelajar setelah mengikuti proses pembelajaran komik penceritaan digital dalam mata pelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas?	128
6.3.5	Apakah pendapat pelajar mengenai bagaimana komik penceritaan grafik digital bagi Bahasa Melayu Pendidikan Khas membantu dari segi komunikasi pelajar dan hubungan dalam kumpulan.	129

6.4	Rumusan Kajian	131
6.5	Implikasi Kajian	132
6.6	Cadangan Kajian Lanjutan	132
6.7	Penutup	133
	RUJUKAN	134
	LAMPIRAN	141 – 15

SENARAI JADUAL

NO JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
Jadual 3.1	Data yang dipungut dan reka bentuk kajian	65
Jadual 4.1	Spesifikasi Komputer Yang Sesuai Untuk Perisian Power Point	120
Jadual 5.1	Taburan Sampel Jantina	123
Jadual 5.2	Perbezaan dan Peratus Ujian Pra dan Pos	125
Jadual 5.3	Analisan Ujian T Min Markah Ujian Pra dan Pos	127
Jadual 5.4	Analisa Soalan Yang Dijawab Dalam Ujian Pra Dan Ujian Pos	128
Jadual 5.5	Analisis Senarai Semak Pemerhatian Tahap Komunikasi Pelajar	129
Jadual 5.6	Analisis Tahap Keterlibatan Pelajar Dalam Kumpulan	132
Jadual 5.7	Petikan Soalan Berdasarkan Taksonomi Bloom	135
Jadual 5.8	Peratus Pelajar Yang Menjawab Betul Soalan-soalan Aras Kognitif Taksonomi Bloom	136
Jadual 5.9	Analisis Pendapat Pelajar Berkaitan Tahap Komunikasi	137
Jadual 5.10	Analisis Pendapat Pelajar Dari Segi Hubungan Dalam Kumpulan	138
Jadual 6.1	Analisis Ujian Pra dan Pos	147
Jadual 6.2	Analisis Peratus Lulus Ujian Pra dan Pos	148
Jadual 6.3	Analisis Jumlah Peratus Lulus Ujian Pra dan Pos	149
Jadual 6.4	Analisis Jumlah Menjawab Betul	150
Jadual 6.4	Analisis Kriteria Tahap Komunikasi Pelajar	152
Jadual 6.5	Analisis Tahap Keterlibatan Pelajar Dalam Kumpulan	153

SENARAI SINGKATAN

KPM	-	Kementerian Pelajaran Malaysia
JPN	-	Jabatan Pelajaran Negeri
PPD	-	Pejabat Pelajaran Daerah
SK	-	Sekolah Kebangsaan
SMK	-	Sekolah Menengah Kebangsaan
PPKI	-	Program Pendidikan Khas Integrasi
BPK	-	Bahagian Pendidikan Khas

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Senarai Semak Pemerhatian Sistemik Kesan Penggunaan Penceritaan Grafik Terhadap Komunikasi Pelajar	141
B	Senarai Semak Pemerhatian Sistemik Kesan Penggunaan Penceritaan Grafik Tahap Keterlibatan Pelajar Dalam Komunikasi	142
C	Soalan Temubual 1	143
D	Soalan Temubual 2	144
E	Lembaran Panduan Tatabahasa	145
G	Surat Pengesahan Instrumen Kajian	149
H	Surat Kelulusan Menjalankan Kajian (Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia)	150
I	Lembaran Kerja Komik dan Ujian Pelajar	151

SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
2.1	Pembelajaran Masteri	34
2.2	Ciri-ciri Penilaian dan Penceritaan Digital	42
2.3	Aliran Kerja Berdasarkan Model ADDIE	44
4.1	Antara muka Picton.com	94
4.2	Antara muka Microsoft Power Point dengan komik Yang dintegrasikan ke dalamnya	76
4.3	Antara muka perisian Microsoft Publisher	78
4.4	Antara muka Perisian Adobe Photoshop CS3	79
4.5	Proses Pemotongan Panel Komik dari Pixton.com Untuk dipindah ke Misrosoft Power Point	80
4.6	Penggunaan Penjodoh Bilangan Dalam Dialog Watak	83
4.7	Aliran Penggunaan Komik Penceritaan Digital	84
4.8	Antara muka Utama	86
4.9	Komik Bahagian I Berdasarkan Penjodoh Bilangan	87
4.10	Penggunaan Kata Majmuk dalam Dialog Watak	87
4.11	Komik Bahagian II bertema Simpulan Bahasa	88
4.12	Asas Taksonomi Bloom	89
4.13	Soalan Ujian Bagi Komik Bahagian I Berkaitan Penjodoh Bilangan	90
4.14	Soalan Ujian Bagi Komik Bahagian II Berkaitan Kata Majmuk	90
4.15	Soalan Ujian Bagi Komik Bahagian I Berkaitan Simpulan Bahasa	91
4.16	Halaman Panduan Penjodoh Bilangan	92
4.17	Halaman Panduan Kata Majmuk	92
4.18	Halaman Panduan	93
4.19	Penggunaan Warna latar dan warna Karektor	94
4.20	Penggunaan Rupa Taip Snas Serif	95

4.21	Butang Penjelajahan Di Menu Utama	96
4.22	Butang Penjelajahan Di Bahagian Awal	96
4.23	Butang Penjelajahan di Slaid Komik	97
4.24	Butang Penjelajahan di Slaid Ujian	97
5.1	Carta taburan kekerapan Sampel Kajian	101

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Perkembangan sistem pendidikan Malaysia selepas 1970 menampakkan pelbagai perubahan setelah berlakunya Peristiwa Berdarah 13 Mei 1969 dengan beberapa perubahan dilakukan ke atas Kurikulum Sekolah-sekolah Rendah dan Menengah. Rancangan Malaysia Kedua (1971-1975) menggariskan tiga tumpuan perancangan pendidikan iaitu; 1) Menyatukan system pembelajaran ke arah perpaduan negara, 2) Memperluaskan rancangan pelajaran negara bagi keperluan tenaga kerja, 3) memperbaiki mutu pelajaran selaras dengan Sains dan Teknologi (Abdul Fatah Hasan, 2007).

Jawatankuasa Kabinet bagi mengkaji Dasar Pelajaran telah ditubuhkan pada 1974 bagi menambah baik Dasar Pelajaran Kebangsaan dengan sekolah rendah telah digembelingkan dengan usaha meningkatkan jumlah murid yang boleh membaca dengan

memperkenalkan sukatan pelajaran dan kemahiran yang menekankan aspek 3 M (Membaca, Menulis, dan Mengira) di dalam Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dicadangkan (Ishak Ramli, 2005).

Falsafah Pendidikan Negara yang dirumus dalam tahun 1988 dan disebutkan dalam Akta Pelajaran 1996 sebahagiannya menggariskan, "Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan dalam ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani berdasarkan kepercayaan kepada Tuhan" (Abdul Fatah, 2007). Falsafah ini jelas menerangkan matlamat pendidikan negara yang memberikan peluang pendidikan kepada semua tidak mengira kaum, pedalaman dan bandar, kebolehan mahupun kecacatan.

Selain menumpukan perhatian kepada murid dan pelajar aliran perdana, pihak kerajaan juga tidak meminggirkan murid dan pelajar golongan Orang Kekurangan Upaya (OKU). Bagi kanak-kanak OKU bermasalah penglihatan, sejak 1926 di Melaka manakala sekolah bagi pelajar bermasalah pendengaran pula dibina sejak 1954 di Pulau Pinang. Bagi pelajar Bermasalah Pembelajaran pula, Kelas Perintis bagi pelajar sedemikian telah dimulakan pada 1988 di SK Jalan Batu (L) Kuala Lumpur dan SK Jalan Raja Muda Musa, Shah Alam (Mohd Sharani Ahmad, 2006). Kementerian Pelajaran Malaysia melalui Bahagian Pendidikan Khas meletakkan Misi Pendidikan Khas iaitu "Menyediakan perkhidmatan yang berkualiti kepada murid-murid dengan keperluan khas bagi mebolehkan mereka menjadi insan yang berdikari, berjaya dalam kehidupan, serta berupaya menyumbang ke arah pembangunan masyarakat dan negara Malaysia" (Mohd Sharani, 2006).

Pelajar Bermasalah Pembelajaran merupakan golongan OKU yang terdiri daripada satu atau lebih "kekurangan upaya" seperti sindrom down, epilepsi, cacat akal, autism, spastik, gangguan emosi dan akal, dan disleksia serta pintar cerdas (K.A. Razhiyah, 2008).

Terdapat pelbagai sumber media boleh digunakan bagi menimbulkan minat murid bermasalah pembelajaran di dalam kelas sama ada menggunakan elemen teks, grafik, audio, video atau animasi secara tunggal mahupun gabungan dari beberapa elemen. Penggunaan grafik adalah media yang paling popular selain teks dalam membangunkan aplikasi multimedia untuk pelajar. Menurut Jamaludin *et al.*, (2001), grafik dapat mempercepatkan penyampaian sesuatu maklumat dan dapat memberikan tanggapan yang kelas, tepat dan konsisten antara individu yang berbeza.

Pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak OKU bermasalah pembelajaran amatlah berbeza dengan pelajar-pelajar normal disebabkan tahap pemikiran, kemampuan menaakul dan kematangan mental berada di tahap rendah berbanding rakan pelajar normal seusia mereka. Seperti diperjelaskan oleh Birkett, V. (2003), para pelajar boleh dikelompokkan sebagai bermasalah pembelajaran jika menunjukkan kesukaran belajar jauh lebih rendah daripada pelajar aliran perdana (*main stream*) yang sama umur. Oleh yang demikian teknik, kaedah, strategi dan gaya pembelajaran harus bersesuaian dengan tahap kemampuan mereka.

1.2 Latar Belakang Masalah

Pelajar Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran merupakan golongan pelajar yang memerlukan pembelajaran yang berbeza berbanding pelajar normal di arus perdana memandangkan mereka mempunyai beberapa kekurangan yang menyebabkan mereka tidak boleh belajar bersama pelajar normal. Menurut Sousa, D.A. (2007) pelajar bermasalah pembelajaran bermaksud pelajar yang telah didiagnos dan dikelaskan sebagai mempunyai masalah dalam pembelajaran seperti masalah pertuturan, membaca, menulis, matematik, emosi dan masalah tingkah laku. Pelajar sedemikian berbeza

dengan kerencatan lain seperti masalah penglihatan, masalah pendengaran dan cacat anggota fizikal.

Smith (2008) mengkategorikan 13 jenis kekurangan upaya yang mempunyai kesukaran dalam pembelajaran iaitu kerencatan akal, masalah pembelajaran, kecelaruan emosi, kekurangan pendengaran, rabun, Serebral Palsi, Attention Deficit Disorder (ADD) atau hipoaktif, Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) atau hiperaktif, autistim, sindrom down, sawan, kesukaran bersuara seperti bisu dan pengucapan serta pertuturan yang tidak jelas.

Howard Gardner (1943) dalam Misriah (2010) berpendapat setiap orang dikurniakan potensi yang berbeza dalam fitrahnya. Potensi yang dirujuk boleh diukur dengan darjah kecerdasan. Perbezaan antara individu ini sangat ketara antara satu sama lain sama ada dari segi kognitif, emosi, moral, tabiat, tingkah laku, kemampuan diri, bakat dan pergaulan.

Jean Piaget menyatakan peringkat perkembangan kognitif di Peringkat Operasi Formal (selepas 12 tahun) membolehkan remaja menyelesaikan masalah operasi songsang seperti seperti $8 \text{ bahagi } 4 = 4 \times (?) = 8$ dan masalah-masalah abstrak (Mok Soon Sang, 2010). Namun demikian, pelajar bermasalah pembelajaran sebahagian besarnya kemampuan kognitif di peringkat umur selepas 12 tahun masih tidak mampu menyelesaikan masalah matematik operasi yang dicadangkan oleh Piaget.

Memandangkan kemampuan kognitif pelajar bermasalah pembelajaran tidak setanding dengan usia mereka, maka pendekatan, strategi, kaedah dan teknik pengajaran perlu diubah mengikut kemampuan pelajar. Pelajar ini tidak mampu mengikut silibus pelajaran di peringkat umur sebenar mereka. Walaupun pada peringkat umur 17 tahun, kemampuan membacanya adalah seperti murid Tahun 1 dan 2. Guru Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran perlu memahami perbezaan setiap muridnya dan merancang strategi mengatasi perbezaan kesediaan belajar yang disebabkan oleh perbezaan

individu dari aspek kognitif, psikomotor, emosi, sosial, jantina, status sosio ekonomi dan motivasi dalaman (Syed Abu Bakar, 1997).

Golongan pelajar OKU ini memerlukan guru bagi memberikan pemahaman kepada pelajar dengan sejas-jelasnya sama ada dalam bentuk lisan mahupun persembahan elektronik dan grafik. Terdapat pelbagai kesukaran bagi pelajar-pelajar ini apabila diterangkan sesuatu perkara yang abstrak dengan menggunakan teori dan penyampaian lisan sahaja tanpa dibantu alat bantu mengajar berupa bahan maujud, objek, carta, gambar foto atau grafik (Mohd Saarani, 2006)

Menurut Scmeck (1988), gaya pembelajaran adalah kombinasi strategi dan proses mempelajari sesuatu bahan yang baharu. Sehubungan itu, guru harus menghasilkan gaya pembelajaran yang bersesuaian dengan pelajar pendidikan khas dengan menerapkan pendekatan visual. Pelajar boleh memahami dan mentafsir serta berkomunikasi dengan bantuan grafik, imej, gambar, atau peta. Kay Burke (2009) menyatakan, bahawa persembahan grafik merupakan alat yang paling efektif bagi membantu guru dan pelajar dalam proses berfikir dan bermaklumbalas. Ia juga dapat membantu memperjelaskan maklumat yang abstrak dengan lebih teliti sehingga pelajar mudah memahami konsep yang diutarakan.

Dwyer (1978) mengatakan dalam kajiannya telah dibuat untuk meninjau akan peranan deria semasa manusia mengumpul ilmu pengetahuan atau belajar. Daripada kajian tersebut didapati bahawa peratus penglibatan setiap deria sampel yang dikaji adalah berbeza. Peratusnya adalah seperti berikut:

- 1 % melalui deria rasa
- 1.5% melalui deria sentuhan
- 3.5% melalui deria bau
- 11% melalui deria pendengaran
- 83% melalui deria penglihatan.

Sehubungan itu, pengajaran menggunakan penceritaan yang melibatkan deria pendengaran dan pengajaran menggunakan grafik yang melibatkan deria penglihatan merupakan kaedah paling sesuai diterapkan dalam pengajaran pelajar bermasalah pembelajaran.

Menurut K.A.Razhiah (2008) cara mengajar murid pendidikan khas adalah berbeza. Apabila mengajar murid biasa, misi kita yang penting adalah menghabiskan sukatan manakala murid pendidikan khas perlu ditumpukan, bukan kandungannya tetapi individu itu yang perlu dididik dan diberi bimbingan. Kita perlu melihat individu itu, kemudian kandungan yang ingin diajar. Kandungan itu pula perlu diubah suai supaya selaras dengan tahap murid. Pelajar yang lemah perlu dibimbing dan dibantu agar melepasi tahap yang ditetapkan. Sehubungan itu, penggunaan grafik digital ini dapat membantu guru meningkatkan kemahiran pelajarinya.

Antara kelebihan menggunakan grafik komik bercerita ini ialah para pelajar akan dapat berimajinasi dengan gambaran watak-watak dan penceritaan dalam komik tersebut. Pelajar juga akan mudah memahami dan kuasa mengingat amat kuat dengan bantuan grafik berwarna. Di samping itu, pelajar akan berasa seronok dalam suasana pembelajaran yang agak santai (Abdul Rashid *et al.*, 2012). Pengkesahan menggunakan grafik ini juga meningkatkan motivasi pelajar untuk mendalami subjek yang dahulunya tidak diminati dan kini semakin diminati kesan penggunaan kartun atau komik.

Manakala pada waktu lapang, komik tersebut boleh dijadikan bahan bacaan ruang masa yang senggang yang secara tidak langsung menambahkan ilmu pengetahuan kepada pelajar. Pelajar juga boleh membacanya berulang-ulang yang sekaligus boleh menambahkan kekuatan daya ingatan terhadap apa yang dibacanya. Michalski *et al.*, (2005) menyatakan Penceritaan Digital dapat melibatkan pelajar dalam pembelajaran menggunakan multimedia ,menyediakan format yang sesuai bagi memberikan pelajar memberikan pendapat, pembelajaran secara visual, secara lisan dan kinestetik.

Sousa, D.A (2007) menyatakan, pelajar bermasalah pembelajaran mengalami masalah untuk memberikan tumpuan atau fokus dalam jangka masa panjang. Oleh itu, tugas guru untuk menarik perhatian mereka semula dengan penggunaan grafik bagi mengekalkan tumpuan mereka terhadap apa yang sedang dipelajari. Proses mengingat semula (retention) merupakan proses yang memerlukan masa yang panjang bagi membolehkan otak menangkap, mengamati, mengingat dan boleh menerangkan semula apa yang telah dipelajari.

Penggunaan teori pengajaran yang dipilih berkait rapat dengan strategi, kaedah dan media yang digunakan serta kaedah penilaian yang bakal diadakan. Menurut Driscoll (1994) teori konstruktivisme menitikberatkan pelajar dalam membentuk kefahaman mereka sendiri tentang sesuatu konsep. Lev Vygotsky yang memperkenalkan Zon Perkembangan Prokimal dalam aliran Konstruktivisme Sosial menyatakan bahawa aktiviti pengajaran harus bermula dari had bawah dalam zon perkembangan prokimal yang mana murid hanya dapat memperoleh tahap ilmu dan kemahiran yang lebih tinggi melalui kolaborasi yang erat dengan seorang guru (Mok Soon Sang , 2008).

Pembelajaran Masteri pula merupakan salah satu cabang dalam Teori Pembelajaran Konstruktivisme. Kelebihan Pembelajaran Masteri bagi digunakan untuk pelajar pendidikan khas ialah wujudnya aktiviti pemulihan bagi pelajar yang lemah dan aktiviti pengayaan kepada pelajar yang dapat melepasi tahap yang diberikan. Peranan guru ialah membimbing atau memberi pelajaran tambahan kepada pelajar yang belum menguasai sesuatu subtopik. Di samping itu terdapat juga bantuan guru dalam bentuk “*personal contact*” kepada pelajar yang sangat lemah (Ramlah dan Mahani, 2004)

Pendekatan yang dicadangkan ialah Pendekatan Tematik. Bersesuaian dengan pembangunan bahan grafik penceritaan digital ini sebagai alat bantu mengajar, pendekatan tematik memberi penekanan kepada penggunaan alat bantu mengajar bagi membantu pengajaran guru dalam tema-tema tertentu.

Menurut Saedah *et al.*, (1996) pendekatan bertema atau tematik menekankan tema pembelajaran yang memberi ruang kepada pelajar membina kemahiran dan mempelajari topik-topik tertentu dalam ruang lingkup yang lebih luas. Kemahiran dan konsep yang dikuasai oleh kanak-kanak disesuaikan dengan tema pembelajaran. Pendekatan ini juga menyediakan kandungan dan kerangka kerja untuk menyusun aktiviti pembelajaran dan merentasi pelbagai bidang di samping disampaikan secara beransur-ansur secara peringkat demi peringkat mengikut tahap pelajar .

Pendekatan Tematik pula sesuai kerana pendekatan ini lebih menjuruskan sesuatu tema atau topik tertentu sahaja dalam sesuatu sesi pengajaran. Penggabungan pelbagai idea yang berkaitan kepada satu konsep yang lebih meluas atau tema membolehkan pelajar menyatukan fakta asas kepada pola intelektual (Rahil, Habibah dan Kamariah, 2009).

Media Pengajaran atau bahan bantu pengajaran menjadi pengantara antara guru sebagai pemberi maklumat dan pelajar sebagai penerima maklumat. Penggunaan media pengajaran harus mengambil kira kemampuan deria pelajar yang diajar. Menurut Dwyer (1978) dalam Abd Ghafar (2003), berkomunikasi secara visual adalah lebih berkesan. Komunikasi secara visual mudah mendapat perhatian umum. Banyak maklumat boleh disampaikan dalam jangka masa yang singkat.

Syed Abu Bakar (1997) menyatakan, dalam sesebuah kumpulan pelajar bermasalah pembelajaran, ada yang mampu membaca sederhana, ada yang membaca sambil mengeja, ada yang hanya mampu menguasai sukukata KV (sukukata Konsonan dan Vokal) dan KVK (sukukata Konsonan ,Vokal dan Konsonan)) dan ada juga hanya mengenal A - Z sahaja. Sehubungan itu pengajaran menggunakan komik bercerita yang mengikut tema cukup sesuai dengan pelajar sedemikian. Pelajar secara menyeluruh boleh memahami persembahan grafik yang disampaikan.

Pendekatan pembelajaran secara Penceritaan Grafik (Graphic Storytelling) dalam bentuk komik merupakan cara baru yang telah dicuba dengan berjayanya bagi

mata pelajaran yang mempunyai daya kognitif yang tinggi dan penghafalan fakta seperti Sejarah, Kesusasteraan Melayu, Kesusasteraan Inggeris, Pendidikan Islam dan Pendidikan Moral (Masariah Mispari, 2007). Maklumat dan fakta diterjemahkan dalam bentuk komik atau kartun. Penggunaan kartun atau karikatur daripada akhbar ataupun majalah dapat dieksploitasi dalam bentuk refleksi, peristiwa, menghurai, ataupun mengkritik watak dan menulis dialog dengan menggunakan imaginasi sendiri (Abdul Rashid, Shamsudin dan Humaizah, 2012).

Atsusi Hirumi, Sivo.S dan Pounds, K. (2012) menyatakan penceritaan (storytelling) merupakan pendekatan instruksional yang hebat. Negara Jepun berjaya menggunakan komik dalam pembelajaran sains, matematik, sejarah dan bahasa secara berkesan, menghibur sambil mendidik pelajar, sekaligus mempromosi serta menarik masyarakat antarabangsa mengenali seni tradisi mahupun bahasa mereka (Rashidah Iلمي, 2010).

1.3 Pernyataan Masalah

Pelajar Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran merupakan pelajar yang mempunyai kesukaran dalam sesi pembelajaran di kelas masalah penguasaan bahasa, kelemahan dalam pembacaan dan penulisan, dan kesukaran mengingat apa yang telah dipelajari. Memandangkan kategori pelajar bermasalah pembelajaran merangkumi pelbagai kategori kecacatan, maka gaya pembelajaran mereka juga berbeza.

Bagi menyediakan pengajaran yang sesuai dengan gaya pembelajaran yang berbeza-beza ini, bahan pembelajaran berbentuk komik penceritaan grafik digital boleh membantu meningkatkan motivasi pembelajaran dan disesuaikan dengan gaya pembelajaran pelajar yang berbeza-beza kemampuan kognitifnya.

Menurut Snell, M.E. dan Brown, F. (2011) semua pelajar bermasalah pembelajaran memerlukan sokongan, bimbingan dan panduan bagi mereka mencapai matlamat pembelajaran mereka akibat mempunyai pelbagai kekurangan mental, tumpuan semasa belajar, kesukaran memahami pelajaran dan mudah berasa jemu. Akibat faktor tersebut menyebabkan pelajar kurang motivasi untuk belajar dan kurang berminat kepada bahan pembelajaran berbentuk teks sehingga menyebabkan pencapaian dalam pembelajaran akademik mereka rendah berbanding pelajar normal yang seusia.

Teori konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang menyokong pemikiran atau kognitif pelajar. Ini kerana pelajar digalakkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta membina kefahaman serta pembelajaran mereka sendiri. Mengikut Wrag, E.C. (1993), konsep konstruktivisme berasaskan andaian seperti ilmu pengetahuan adalah dibentuk oleh inisiatif itu sendiri, tujuan membentuk ilmu adalah mengubahsuai diri dalam alam sekitarnya dan proses pembentukan ilmu merupakan hasil rasionalisasi pengalaman individu.

Strategi pembelajaran yang berkait dengan teori konstruktivisme ialah Pendekatan Pembelajaran Masteri yang ditafsirkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (1990) sebagai suatu pendekatan pengajaran dan pembelajaran bagi memastikan semua murid menguasai hasil pembelajaran sebelum berpindah ke unit pembelajaran seterusnya. Pendekatan ini memerlukan peruntukan masa yang mencukupi dan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkualiti. Ini amat bersesuaian dengan pembelajaran pelajar pendidikan khas yang memerlukan bimbingan dan memakan masa bagi memahami sesuatu pengajaran. Penggunaan pendekatan masteri dapat mengelakkan pelajar tertinggal dalam sesuatu topik pelajaran yang dipelajari.

Bagi meningkatkan lagi pemahaman pelajar, kaedah berpusatkan bahan dan kaedah tematik selari dengan pembelajaran masteri yang mengkehendaki murid

menerokai sesuatu topik berdasarkan bahan pembelajaran yang diberi oleh guru dan disesuaikan dengan pengetahuan sedia ada murid.

Menurut Arends, R.I. (2001), pembelajaran berasaskan bahan amat berguna dalam membantu guru memenuhi kehendak keperlbagai murid. Pembelajaran ini menyediakan cara bagi murid menerokai sesuatu topik berdasarkan bahan pembelajaran yang diberi oleh guru dan disesuaikan dengan pengetahuan sedia ada murid.

Dalam pengajaran di kelas pendidikan khas, pembelajaran bertema harus menggunakan :

- i. sumbang saran berdasarkan topik oleh murid.
- ii. kenal pasti subtopik dan memilih aktiviti yang sesuai untuk membantu murid mempercayai isi kandungan.
- iii. mengaplikasikan isi kandungan dan kemahiran yang dipelajari dalam konteks yang bermakna.
- iv. merancang dan menggalakkan kemahiran berfikir dalam persekitaran bilik darjah yang kondusif dan berkaitan dengan tema.

(Buletin Pendidikan Khas, 2005)

Oleh yang demikian, pengkaji berhasrat membangunkan bahan pembelajaran komik penceritaan digital bagi pengajaran Bahasa Melayu yang mengambil kira faktor gaya pembelajaran pelajar pendidikan khas bermasalah pembelajaran. Bahan komik penceritaan yang akan dibangunkan akan memilih tiga tajuk Bahasa Melayu iaitu Kata Nama, Kata Majmuk dan Bahasa Kiasan.

Memandangkan kemampuan berinteraksi antara pelajar dengan pelajar dalam kumpulan amat rendah, maka komik penceritaan yang akan dibangunkan mengambil kira faktor ini. Di samping itu, proses reka bentuk bahan pembelajaran ini akan disesuaikan dengan gaya pembelajaran yang pelbagai ini.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian yang telah dikenal pasti ialah:

1. Membangunkan bahan pembelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas berbentuk Komik Penceritaan Grafik Digital terhadap pelajar Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran menggunakan :
 - i. Strategi Pembelajaran Masteri
 - ii. Pendekatan Tematik
2. Menilai kesan penggunaan komik penceritaan grafik digital bagi Bahasa Melayu Pendidikan Khas dari segi:
 - i. tahap pencapaian dalam ujian
 - ii. tahap komunikasi lisan antara pelajar
 - iii. tahap keterlibatan pelajar dalam kumpulan
3. Mengkaji aras kognitif pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas menggunakan penceritaan digital
4. Mengkaji pendapat pelajar bagaimana komik penceritaan grafik digital bagi Bahasa Melayu Pendidikan Khas membantu dari segi :
 - i. komunikasi pelajar
 - ii. hubungan dalam kumpulan

1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan pernyataan dan objektif kajian di atas, persoalan-persoalan kajian yang ingin dijawab melalui kajian ini ialah:

1. Apakah kesan penggunaan komik penceritaan grafik digital bagi Bahasa Melayu Pendidikan Khas dari segi:
 - i. tahap pencapaian dalam ujian
 - ii. tahap komunikasi lisan antara pelajar
 - iii. tahap keterlibatan pelajar dalam kumpulan

2. Apakah aras kognitif pelajar setelah mengikuti proses pembelajaran komik penceritaan digital dalam mata pelajaran Bahasa Melayu Pendidikan Khas.

3. Apakah pendapat pelajar mengenai bagaimana komik penceritaan grafik digital bagi Bahasa Melayu Pendidikan Khas membantu dari segi :
 - i. komunikasi pelajar
 - ii. hubungan dalam kumpulan

1.6 Rasional Kajian

Pelajar Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran merupakan golongan pelajar yang kedudukan Darjah Kecerdasannya (IQ) di bawah 100 iaitu di bawah paras normal. Pelajar-pelajar ini menghadapi masalah mengurus diri, sukar mengikut arahan, menghadapi masalah visual dan pemahaman kepada penerangan guru (Sturomski, 1997).

Walaupun fizikal dilihat normal, namun keupayaan berfikir, belajar, mengingat, menghafal, menaakul dan menganalisis adalah tidak setanding dengan umurnya. Oleh yang demikian, cadangan - cadangan yang diutarakan dalam Teori Perkembangan dalam Pengajaran yang menyatakan kebolehan pelajar bergantung kepada perkembangan umur pelajar kebanyakannya tidak tepat.

Kesediaan belajar adalah faktor penting untuk membawa murid ke arah melaksanakan aktiviti pembelajaran dengan penuh minat, seronok dan berkesan. Guru harus merancang mengikut kebolehan sedia ada murid, membangkitkan naluri ingin tahu, menghasilkan kepuasan pelajar, dan suasana pembelajaran yang kondusif (Abdul Rashid dan Norhayati, 2005).

Kejayaan penggunaan komik dalam mata pelajaran Sejarah, Komsas Bahasa Melayu, Komsas Bahasa Inggeris, Pendidikan Moral dan Pendidikan Islam membuktikan mata pelajaran yang memerlukan daya kognitif yang tinggi seperti kemampuan mengingat, kemampuan mengadaptasi, kemampuan berfikir secara kritis, menyimpan maklumat, dan membuat generalisasi boleh dikuasai dengan mudah oleh pelajar lemah (Zahara Aziz dan Nurliah Jair, 2009)

Komik atau kartun merupakan lukisan yang membawa mesej jenaka dan lucu yang mampu membolehkan murid mengingat setiap peristiwa yang dipamerkan melalui gambar kartun. Komik merupakan bahan bacaan ringan dan sesuai untuk kanak-kanak khususnya dan murid sekolah rendah amnya (Abdul Rasid *et al.*, 2012). Justeru, penggunaan alat bantu mengajar multimedia grafik berbentuk komik bercerita ini adalah satu langkah ke hadapan dalam mempertingkatkan kesediaan belajar pelajar bermasalah pembelajaran.

Manakala gaya pembelajaran yang digunakan ialah Pembelajaran Masteri yang merupakan salah satu Teori Pembelajaran Konstruktivisme. Pembelajaran Masteri ini sesuai kerana guru perlu mengetahui kebolehan dan gaya pembelajarannya yang berbeza-beza (Ramlah dan Mahani, 2004). Dalam pembelajaran ini, terdapat perkara

penting iaitu ciri-ciri guru, gaya pembelajaran pelajar, kaedah atau aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang digunakan, bahan pengajaran dan pembelajaran yang digunakan, ujian formatif, ujian pemulihan jika masih lemah dan latihan pengayaan jika meningkat, dan ujian sumatif.

Dalam kaedah tematik, guru akan menyediakan bahan pembelajaran mengikut tema yang ditentukan. Guru sebagai pemandu kepada pelajar dalam aktiviti yang mana pelajar akan diberi peluang mencari idea secara sendiri melalui panduan yang diberi oleh guru. Guru juga membantu pelajar menyelusuri bahan pembelajaran dan memandu pelajar mengaplikasikannya dalam tema yang ditentukan.

Yong, M.S. dan Karen, L.B. (1994) menyatakan bahawa kaedah berpusatkan bahan diselarikan dengan pembelajaran tematik yang mana bahan yang disediakan harus berdasarkan sesuatu tema atau topik pembelajaran. Selain itu, peluang lebih terbuka untuk kanak-kanak menerokai pelbagai bidang pengalaman melalui penglibatan yang aktif dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Tema yang dipilih perlu dirancang berdasarkan minat kanak-kanak dan sesuai dengan latar belakang pengalaman dan tahap perkembangan mereka.

1.7 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini diharapkan akan dapat membantu pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dengan pelajar kekurangan upaya seperti Bahagian Pendidikan Khas Kementerian Pelajaran, Kementerian Kebajikan Masyarakat yang turut mempunyai Pusat Dalam Komuniti yang memberikan pendidikan kemahiran kepada pelajar OKU, guru-guru pendidikan khas, pusat-pusat kebajikan OKU awam dan swasta

, ibu bapa kanak-kanak istimewa, masyarakat umum dan pelajar kekurangan upaya itu sendiri.

Selain itu, kepentingan kajian ini ialah:

- Menumpukan ke arah penghasilan bahan bantu mengajar dalam bentuk komik penceritaan bagi mata pelajaran Bahasa Melayu yang boleh disesuaikan dengan tema tatabahasa.
- Menghasilkan bahan pembelajaran grafik digital yang merupakan bahan yang boleh menarik minat pelajar dengan memasukkan elemen warna, teks dan digabungkan dengan gaya bahasa penceritaan yang mudah, ringkas dan menarik minat pelajar.
- Menghasilkan bahan pengajaran yang bersesuaian dengan tahap kebolehan dan tahap kognitif pelajar bermasalah pembelajaran .
- Adalah diharapkan akan terdapat penemuan idea bagi membantu guru-guru pendidikan khas bermasalah pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, kaedah dan teknik yang paling sesuai bagi mengajar anak murid OKU.
- Diharapkan juga akan dapat dikaji kelemahan-kelemahan pembelajaran, seperti kesukaran menguasai pelajaran, kesukaran mengingat pengajaran guru, gangguan emosi, kurang memberi tumpuan pengajaran dan kekurangan minat untuk belajar.
- Membuka mata masyarakat bahawa pelajar sedemikian memerlukan pengorbanan guru, dan sokongan semua pihak bagi

membantu mereka meminati dan menguasai pembelajaran agar mereka tidak dipinggirkan akibat kekurangan diri mereka.

1.8. Skop dan batasan kajian

Kumpulan sasaran yang dipilih ialah pelajar pendidikan khas bermasalah pembelajaran yang mempunyai lingkungan umur antara 13 hingga 18 tahun yang bersekolah di sekolah menengah. Pelajar sedemikian merupakan pelajar kekurangan upaya yang mempunyai beberapa kategori masalah seperti “cerebral palsy”, kelemahan pembelajaran, sindrom down, cacat akal berat, cacat akal ringan, sawan, masalah pertuturan, autism dan disleksia.

Komik penceritaan yang bakal dibangunkan pula merupakan komik penceritaan grafik digital bagi mata pelajaran Bahasa Melayu dengan tumpuan topik ialah tiga buah modul bertopik tatabahasa iaitu Penjodoh Bilangan, Kata Majmuk dan Simpulan Bahasa. Komik ini akan dipersembahkan dalam pengajaran dalam dua bentuk iaitu persembahan Power Point dan edaran modul bercetak berwarna kepada semua pelajar.

Pendekatan yang digunakan dalam sesi pembelajaran ini ialah menggunakan pendekatan tematik dengan berasaskan kepada gaya pembelajaran Teori Konstruktivisme yang menggunakan Strategi Pembelajaran Masteri.

1.9. Definisi Istilah

1.9.1. Bahasa Melayu

Bahasa dari sudut bahasa bermaksud sistem lambang bunyi suara yang dipakai dalam lingkungan satu kelompok manusia (antara seorang individu dengan individu yang lain). Bahasa Melayu pula merupakan salah satu bahasa Austronesia yang menjadi “*lingua franca*” di alam Melayu. Bahasa Melayu merupakan bahasa kebangsaan bagi Persekutuan Malaysia.

Bagi pelajar pendidikan khas, tahap mata pelajaran Bahasa Melayu yang diajar merupakan peringkat asas seperti mengenal huruf, mengenal sukukata, perkataan, ayat dan mengenal asas tatabahasa. Syed Abu Bakar (1997) menghuraikan bahawa kanak-kanak Pendidikan Khas tidak dapat mengaitkan sebutan tiap-tiap abjad apabila diadunkan menjadi suku kata dalam sepatah perkataan.

1.9.2 Komik Penceritaan Digital

Leslie Rule dari Digital Storytelling Association mentakrifkan, “ *Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Digital stories derive thier power by weaving images, music, narative and voice together, therby giving deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights*”.

Penceritaan digital merupakan bentuk baru dalam penceritaan cerita yang menggabungkan kaedah penceritaan tradisional dengan pelbagai media digital (Madiawati dan Arbaie, 2012). Menurut Kamus Dewan (2010) komik ialah buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar – gambar yang melucukan.

1.9.3 Grafik digital

Noriati A. Rashid et. all (2009) mentakrifkan grafik sebagai suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau mesej. Grafik juga memberikan maksud penggunaan visual untuk menerangkan konsep yang tidak dapat atau sukar diterangkan oleh teks (Jamalludin ..et.al, 2001). Manakala grafik digital adalah sebarang bentuk hasil reka letak cetakan, susunan grafik dan rekaan grafik yang dihasil dan diproses menggunakan perisian dan peralatan ICT. (Asni Bustaman, 2012).

1.9.4 Teori Pembelajaran Masteri

Pembelajaran Masteri adalah pendekatan pembelajaran yang berasaskan andaian bahawa pelajar boleh menguasai objektif pembelajaran yang ditetapkan sekiranya diberi arahan yang jelas dan masa yang mencukupi (Bloom,1968) dalam Ramlah dan Mahani (2004). Pelajar yang tidak dapat mencapai tahap minima dalam ujian akan diberikan latihan pemulihan. Ini amat bersesuaian

dengan pelajar pendidikan khas yang mempunyai pelbagai kelemahan dan kekurangan dari segi mental dan penguasaan pembelajaran. Masteri bermaksud mencapai skor 80% atau 90% dalam ujian dan prestasi. Guru perlu beritahu pelajar mengenai objektif dan kriteria untuk mencapai objektif topik itu. Pelajar yang tidak mencapai tahap minima dalam ujian perlu mengulang semula topik itu sebelum beralih ke topik lain. (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001)

1.9.5 Pelajar Bermasalah Pembelajaran

Rahil dan Habibah (2002) mentakrifkan sebagai kanak-kanak yang berbeza daripada kanak-kanak yang normal atau sederhana dari segi ciri-ciri mental, kebolehan deria, ciri-ciri fizikal atau neuromotor, tingkah laku sosial dan kebolehan komunikasi. Pelajar sedemikian terjadi kadangkali akibat komplikasi penyakit yang dihadapi oleh ibu di peringkat pranatal dan postnatal, ecacatan bayi sejak lahir atau selepas lahir, gangguan hormon, kelebihan kromosom (sindrom down) dan penyakit-penyakit yang memungkinkan kecacatan mental.

1.9.7 Komunikasi Lisan

Komunikasi Lisan ditakrifkan sebagai bahasa perhubungan, perantaraan atau penyebaran maklumat secara bercakap (Pusat Rujukan Persuratan Melayu, 2012). Komunikasi lisan yang diharapkan dalam pengajaran dan pembelajaran

yang menggunakan bahan pembelajaran ini ialah komunikasi antara guru dan murid dan murid dan murid dalam kumpulan.

1.10 Penutup

Secara keseluruhannya, bab satu menghuraikan secara ringkas latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, rasional kajian dan kepentingan kajian. Bab ini merupakan pandangan awal terhadap kajian pembangunan ke atas mata pelajaran Bahasa Melayu dengan menggunakan komik penceritaan digital grafik sebagai bahan bantu mengajar .

Untuk menyediakan bahan pengajaran yang berasaskan komik penceritaan grafik yang semakin mula mendapat tempat dalam sistem pendidikan di Malaysia, teori , kaedah dan strategi haruslah bersesuaian agar guru dapat melahirkan pengajaran yang menarik dan bermakna manakala pelajar yang menerima berasa gembira dan sentiasa menantikan keseronokan pengajaran guru mereka.

Rujukan:

Abdul Rahman Abdul Majid Khan (2007) Guru Sebagai Penyelidik. Batu Caves : PTS Profesional Publishing Sdn Bhd.

Abdul Rahim Md Nor (1999) Kaedah Menganalisis Data Berkomputer. Shah Alam: Fajar Bakti Sn Bhd.

Arfah A. Aziz, Fatimah Ibrahim dan Md. Dahalan Ramli (1993) Literasi Media Ke arah Kecemerlangan Pengajaran. Kuala Lumpur : Kementerian Pelajaran Malaysia

Arends, R.I. (2001) Learning to Teach. Boston: McGraw Hill

Asni Bustaman . (2012) Komik Komsas Tingkatan 2, Puchong: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.

Atsusi Hirumi, Sivo, S. dan Pounds, K. (2012) Storytelling to Enhance Teaching and Learning: The Systematic Design, Development, and Testing of Two Online Course. Educational of E-Learning (June, 2012)

Abdul Fatah Hasan (2007). Mengenal Falsafah Pendidikan. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.

Abd. Ghafar Md Din. (2009) Prinsip dan Amalan Pengajaran. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.

Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman dan Humaizah Hashim. (2012) Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kartun Dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu, Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu , UKM Vol 2, Bil. 1 (Mei 2012) : 129-140

- Birkett, V. (2003) How To Support and Teach Children with Special Educational Needs. Grand Rapids: Veronica Birkett Pub.
- Bahagian Perkembangan Kurikulum (BPK). 2012
http://kssr.bpk.my/pengenalan/pendidikan_khas
- Cennamo, K.S., Ross, J.D., Ertmer, P.A. (2010). Technology Integration for Meaningful Classroom Use : A Standard - Based Approach. Belmont : Wadsworth Cengage Learning
- Chua Yan Piaw (2006). Kaedah Penyelidikan 1 -Kaedah dan Statistik Penyelidikan
 Kuala Lumpur : McGraw Hill Education
- Cresswell, J.W. (1994). Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches. London: Sage Publication
- Digital Story Telling . <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/2011> The University of Houston, 4800 Calhoun Road, Houston, Texas
- Danial Medows, <http://www.photobus.co.uk/?id=534>
- Dwyer, F.M. (1970) Exploratory Studies In The Effectiveness Of Visual Instruction, AV Communication Reviews, page 18.
- Denzin, N dan Lincoln, Y. (1994) Handbook for Qualitative Research. Californi: Sage Publications, New York
- Elin, Larry (2001) Designing and Developing Multimedia : Allyn & Bacon : Nedham Heights M.A
- Ee Ah Meng (1997) Pedagogi 1: Kurikulum dan Pengurusan Bilik Darjah (SEM. II) : Fajar Bakti , Kuala Lumpur.

- Eggan,P.D. & Kauchank,D.P.(1988). Strategies For Teachers, teaching Content and Thinking Skills . New Jersey: Prentice Hall
- Fadzilah Abdul Rahman (2012) Penggunaan Komik dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu, Pelita Bahasa ,Edisi Julai, 2012 Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka
- Fielding,N dan Scherier,M (2001) Introduction : On The Compatibility Between Qualitative and Quantitative Research Methods. *Forum Qualitative Research*. Volume 2, No. 1- February
- Heinich et. al (1996) Instructional Media and Technologies For Learning (5 Edition). New Jersey: Prentice Hall,Eaglewood Cliffs.
- Ishak Ramly.(2005),Inilah Kurikulum Sekolah.Batu Caves : PTS Publishing(p. 25)
- K.A.Razhiyah.(2010), Menjadi Guru Pendidikan Khas .Batu Caves: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Kay Burke.(2009),How To Access Authentic Learning(Fifth Edition).California: Corwin
- Jamalludin Harun, Baharuddin Aris dan Zaidaton Tasir (2001). Pembangunan Perisian Multimedia : Suatu Pendekatan Sistematis .Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Johnson,B dan Christensen.L (2000). Educational Research: Qualitative and Quantitative Approaches.Needham Heights MA: Allyn and Bacon
- Kamarul Arifin Subari (2000) Tahap Kognitif Pelajar Pengajian Kejuruteraan Elektrik Dalam Tajuk Aras Bloom. Desertasi Sarjana UTM: Skudai
- Kamarudin Hj Husin (2010) Psikologi Pembelajaran. Kuala Lumpur : Utusan Publications and Distributors Sdn Bhd.
- Kvale.S (1996).Interview: An Introduction to Qualitative Research Interviewing.London: Sage Publication
- Leslie Rule (2012). Digital Storytelling, <http://www.electronicportfolios.org/digistory/>

Laman web Jabatan Pelajaran Negeri Sembilan (JPNNS) 2012.

http://spspk.jpnn.gov.my/index.php?option=com_content&view=article&id=155
&Itemid=228

Lerner, Janet. W, Mardell-Czudnowski,C dan Goldenberg, D. (1987) Special Educations For The Early Childhood Years,New Jersey : Prentice-Hall Inc.

Mat Jamudin Jamrin.(2002). Keberkekesanan Penggunaan Teknik Pengajaran Peta Konsep dalam Matapelajaran Ekonomi Tingkatan Empat.Jurnal Pendidikan Malaysia 34(1)

Merrill, M.D. (1991). Constructivism And Instructional Design. Educational Technology, May, 45-53

Michalski, P. , Hodges, D., Banister,S., Digital Storytelling in the Midle ChildhoodSpecial Education Clasroom: A Teachers Story of Adaptation . Teaching Acceptional Children Plus ,1(4) Article 3.Dipetik dari <http://cec.sped.org/cgi/viewcontent.cgi?aticle=11068contect=techplus>.

Mohd Sharani Ahmad.(2006), Mengurus Kanak-kanak Yang Susah Belajar.Batu Caves: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.

Mok Soon Sang.(2010), Psikologi Pendidikan untuk Pengajaran dan Pembelajaran(Edisi Kedua).Puchong : Penerbitan Multimedia Sdn Bhd.

Mok Soon Sang.(2009) Literatur dan Kaedah Penyelidikan.Puchong: Penerbitan Multimedia Sdn Bhd.

- Moursund, David (2012) <http://i-a-e.org/articles/46-feature-articles/50-digital-storytelling.html> . Origon: Information Age Education.
- Mahzan Arshad (2008) Pendidikan Literasi Bahasa Melayu . Kuala Lumpur : Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Maria Johana dan Ari Widayanti , Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa ,
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/.../480>
- Masariah Mispari.(2010) Pembelajaran Melalui Komik Sejarah : Dibentangkan di Institut Perguruan Mizan, Terengganu)
- Mohd . Tajudin Ab. Rahman (1998) Perisian Kursus Multimedia Pendidikan Interaktif Sebagai Penjana Pendidikan Bestari. Konvensyen Teknologi Pendidikan
Malaysia Ke – 11 di Kota Bharu,Kelantan , 5-6 September 1998
- Mohammad Najib Abdul Ghafar(1999).Penyelidikan Pendidikan.Skudai : Penerbit Universiti Teknologi Malaysia
- Noriati A. Rashid ,Boon Pong Ying, Syarifah Fakhriah Syed Ahmad dan Wan Kamaruddin Wan Hasan.(2009) Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran . Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Othman Lebar (2001) Kertas Kerja : Pengajaran dan Pembelajaran Konstruktivisme Masa Kini dan Akan Datang. Seminar Pendidikan Khas –Isu dan Cabaran. 28 Ogos 2001. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris .
- Patton,M.D.(1990).Qualitative Evaluation and Research Methods,Newburry Park CA: Saga Publication

Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK), (2012) Kementerian Pelajaran Malaysia,
<http://www.moe.gov.my/bpk/bsk/bpanduan/masteri.pdf>,

Pusat Rujukan Persuaratan Melayu . (2012) melalui <http://prpm.dbp.gov.my>

Rahil Mahyudin dan Habibah Elias.(2002) Psikologi Pendidikan untuk Perguruan.Shah
 Alam: Karisma Publications Sdn Bhd.

Ramlah Jantan dan Mahani Razali (2004) Psikologi Pendidikan-Pendekatan
 Kontemporari . Kuala Lumpur : McGraw Hill Education

Ray Colledge (2002) Mastering Counseling Theory, New York: Pgrave Master Series

Rebecca Ghalagher dan Andrea Moore Paldy (2007) Exploring Motion Graphics New
 York: Thomson Delmar Learning

Rief , Sandra F.(1993). How To Reach and Teach ADD/HDD Children. San Francisco :
 Jossey-Bass A Wiley Imprint.

Rozinah Jamaludin (2003) Teknologi Pengajaran : Siri Pendidikan Jarak Jauh .Minden :
 Penerbit USM dan Utusan Publications dan Distributors Sdn Bhd.

Salleh Hassan (1996), Kertas Kerja Konvensyen Guru Cemerlang,pada 18-22
 November.1996 di Bayu Beach Resort ,Port Dickson.

Saedah Siraj, Zainun Ishak,T.Mohani T. Mokhtar (1996). Motivasi Dalam
 Pendidikan.Kuala Lumpur: Utusan Publications.

Slavin R. E. (1997) Educational Psychology. Boston: Houghton Mifflin Co.

- Syed Abu Bakar Syed Akil. (1997) Bimbingan Khas Perkhidmatan Pendidikan Pemulihan, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Pustaka
- Snell,M.E dan Brown,F. (2011). Instruction of Students with Severe Disabilities (Sevent Edition). New Jersey : Pearson Education Incorporated.
- Sturomski ,N. (1997,Julai).Teaching students with learning disabilities to use learning strategies.NICHCY News Digest,25,2-12
- Terapi Pendidikan Khas .<http://terapikhas.blogspot.com>
- Verderber,K.S. dan Verderber,R.F. (1977) InterAct: Using Interpersonal Communication Skills ,Belimont: Cliff Wadsworth Publishing Company.
- Wragg. E.C. (1993) Primary Teaching Skills. London : Routledge.
- Yong, M.S. dan Karen, L.B. (1996) Guru yang Kreatif. Kuala Lumpur : Arenabuku
- Yusof Hashim (1997) Media Pengajaran Untuk Pendidikan dan Latihan. Kuala Lumpur : Fajar Bakti.
- Zaharah Aziz dan Nurliah Jair.(2009) Penggunaan Peta Konsep untuk Meningkatkan Pencapaian Mata Pelajaran Sejarah bagi Tingkatan Dua. Jurnal Pendidikan Malaysia(1)(2009):3-15