

**PEMBANGUNAN MODUL KARANGAN E-BMKU
UNTUK KEGUNAAN MURID SEKOLAH JENIS
KEBANGSAAN TAMIL (SJKT)**

*(DEVELOPMENT OF E-BMKU ESSAY MODULE FOR THE USE OF TAMIL NATIONAL
TYPE SCHOOL STUDENTS (SJKT))*

Logambigai Bakthaselvan

logam_bigai@ymail.com

Muhammad Saiful Haq Hussin

ipul62@um.edu.my

Wong Seng Yue

wongsengyue@um.edu.my

Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya
Kuala Lumpur, Malaysia

Received: 30th October 2022; Accepted: 28th March 2022; Published: 22nd April 2022

Abstract

Students of Tamil national-type primary schools (Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil or SJKT) in Malaysia find it difficult to grasp the skills needed in Malay essay writing. For instance, they lack the adequate vocabulary to express their ideas, find it difficult to construct grammatical sentences and have yet to master Malay grammar. Therefore, there is a need to develop an interactive teaching tool, or Bahan Bantu Mengajar (BBM), to complement lessons on Malay essay writing. This study explores the development of an interactive multimedia module to polish the skills required for Malay language essay writing named Modul Karangan E-BMKU. The module utilises the concept of High-Level Thinking Skills (HLTS), which is the core of learning in the 21st century. The research was conducted using the qualitative descriptive method, in which the E-BMKU module is built upon the ADDIE instructional design model. ADDIE is the acronym for 'Analysis', 'Design', 'Development', 'Implementation' and 'Evaluation'. The authoring programme of Adobe Animate CC was used to create the module. The findings of this study showed that the module could assist SJKT students in learning Malay essay writing skills, albeit in an entertaining manner. Integration of interactive multimedia elements in the module also attracted them to learn the abovementioned skills. However, further research is required to measure the effectiveness of the E-BMKU module in improving the students' skills in Malay essay writing.

Keywords: *essay writing, Tamil National-Type School (SJKT), E-BMKU, ADDIE model, multimedia.*

Abstrak

Kemahiran menulis karangan bahasa Melayu sukar untuk dikuasai oleh murid Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT). Antara kelemahan menulis karangan yang dihadapi oleh mereka ialah kekurangan perbendaharaan kata untuk mengungkapkan idea, sukar membina ayat yang gramatis dan kurang menguasai tatabahasa bahasa Melayu. Oleh itu, wujud satu keperluan untuk membangunkan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang bersifat interaktif untuk pembelajaran menulis karangan bahasa Melayu. Kajian ini membincangkan berkaitan pembangunan modul multimedia interaktif untuk memperkasakan kemahiran menulis karangan bahasa Melayu. Modul multimedia interaktif yang dinamakan Modul Karangan E-BMKU ini menerapkan konsep Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang merupakan teras dalam Pembelajaran Abad Ke-21. Metodologi kajian ini ialah kualitatif, iaitu membangunkan Modul Karangan E-BMKU berdasarkan model reka bentuk instruksional ADDIE. Model ADDIE merupakan akronim bagi *Analysis* (Analisis), *Design* (Reka Bentuk), *Development* (Pembangunan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Penilaian). Alat pengarang yang digunakan untuk membina Modul Karangan E-BMKU ialah perisian *Adobe Animate CC*. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa Modul Karangan E-BMKU ini dapat membantu murid SJKT mempelajari kemahiran menulis karangan bahasa Melayu dengan kaedah pembelajaran yang menyeronokkan. Pengintegrasian multimedia interaktif dalam Modul Karangan E-BMKU mampu menarik minat murid SJKT untuk mempelajari kemahiran menulis karangan bahasa Melayu. Kajian selanjutnya perlu memfokus kepada penguasaan kemahiran menulis karangan bahasa Melayu selepas pengaplikasian Modul Karangan E-BMKU.

Kata Kunci: menulis karangan, Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT), Modul Karangan E-BMKU, model ADDIE, multimedia.

Pengenalan

Pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK) merupakan isu yang diberikan perhatian. Pelajar bukan natif mempelajari bahasa Melayu secara formal di sekolah. Menurut Nora'Azian Nahar (2020), pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan pelajar di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK) kurang memuaskan terutamanya dalam kemahiran menulis. Situasi ini bertitik tolak daripada kesukaran menguasai kemahiran menulis itu sendiri. Kemahiran tersebut paling kompleks berbanding dengan kemahiran bahasa lain seperti kemahiran mendengar, kemahiran membaca dan kemahiran bertutur. Kemahiran menulis memerlukan pelajar untuk mencipta penulisan secara kritis serta kreatif, mengatur bahasa dengan gramatis dan menguasai tatabahasa. Kemahiran menulis yang kurang baik turut dipengaruhi oleh gangguan bahasa ibunda dan kurangnya motivasi untuk mempelajari bahasa kedua (Mahendran Maniam & Karthegees Ponniah, 2014).

Menurut Zamri Mahamod et al. (2021), murid India Tingkatan 1 sukar untuk menguasai kemahiran menulis karangan. Tahap kemahiran menulis yang tidak memuaskan semasa di sekolah rendah terutamanya di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT) memberikan impak yang mendalam dalam kalangan pelajar ini. Situasi ini bertepatan dengan keperluan bahasa Melayu itu sendiri sebagai bahasa pengantar pendidikan negara. Kelemahan

dalam menguasai bahasa Melayu tentunya akan mempengaruhi keputusan peperiksaan pelajar. Penguasaan bahasa Melayu pada peringkat asas haruslah diperkukuhkan supaya masalah kemahiran menulis karangan tidak berlanjutan sehingga di peringkat sekolah menengah (Nurhijrah Zakaria et al., 2019). Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah memberikan penekanan kepada bidang pendidikan yang bertaraf dunia dengan memperkenalkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Pembelajaran bahasa Melayu juga mengaplikasikan KBAT supaya pelajar yang menguasai kemahiran abad ke-21 dapat dilahirkan. Menurut Chew & Zul Hazmi Hamad (2018), penerapan KBAT di SJKT perlu dipertingkatkan kerana pelajar memperoleh skor yang rendah dalam ujian penulisan KBAT. Pelajar di SJKT kurang memahami teknik KBAT secara menyeluruh berbanding pelajar di Sekolah Kebangsaan (SK) dan Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC). Gangguan bahasa ibunda turut menjadi punca yang mempengaruhi pemikiran dan kemahiran bahasa Melayu pelajar di SJKT.

Pembelajaran bahasa Melayu juga memerlukan kaedah yang merangsang minat pelajar. Salah satu cara untuk menarik minat pelajar dalam mempelajari bahasa Melayu ialah melalui pembinaan Bahan Bantu Mengajar (BBM). Kajian oleh Nurul Haniza Samsudin et al. (2017) mendapati pembinaan BBM konkrit seperti model istana dan kapal bertemakan cerita rakyat direka bentuk dapat menarik minat pelajar. Walau bagaimanapun, BBM yang konkrit boleh digantikan dengan BBM yang berasaskan multimedia. Pengaplikasian bahan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran lebih menjimatkan masa dan tenaga guru. Kumar Raman et al. (2019) menyatakan bahawa guru-guru jarang mengimplimentasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam proses pengajaran bahasa Melayu terutamanya di sekolah luar bandar. Menurut Jyh (2020), format digital merupakan cara yang paling efektif dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Melayu. Pada masa yang sama, Nur Farakhanna Mohd Rusli et al. (2021) mendapati pengintegrasian TMK dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah memberikan impak yang sangat signifikan. Tahap penerimaan pelajar meningkat apabila pembelajaran berasaskan tayangan video dilaksanakan oleh para guru. Transformasi dalam bidang pendidikan semakin baik tetapi kadar pengaplikasian TMK di sekolah luar bandar tidak memuaskan berbanding sekolah di bandar (Kumar Raman et al., 2019).

Pada masa yang sama, TMK dalam pembelajaran bahasa Melayu kurang diterapkan oleh guru-guru di SJKT. Guru-guru SJKT kurang pendedahan tentang latihan dan kursus tentang kepentingan penerapan TMK dalam pengajaran dan pembelajaran (Nalini Munusamy & Norazah Mohd Nordin, 2021). Chew & Dewih Haris (2020) menyatakan bahawa pendekatan pengajaran secara konvensional seharusnya diubah. Oleh itu, kajian ini melibatkan pembangunan sebuah modul multimedia interaktif, iaitu sebuah modul karangan yang dikenali sebagai Modul Karangan E-BMKU untuk membantu pelajar di SJKT mempelajari kemahiran menulis karangan bahasa Melayu dengan cekap. Modul Karangan E-BMKU membantu para pelajar terdedah dengan suasana pembelajaran moden yang menyeronokkan. Modul ini juga dapat digunakan sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang berteraskan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

Sorotan Kajian

Pembangunan modul interaktif sangat penting untuk pelajar di SJKT untuk memperkasakan kemahiran menulis bahasa Melayu dan melibatkan diri secara aktif dalam kelas. Komunikasi dalam bahasa Melayu kurang dipraktikkan oleh murid SJKT kerana bahasa Tamil menjadi bahasa utama di SJKT. Kesilapan bahasa sering dilakukan oleh pelajar di SJKT dalam aspek pertuturan dan penulisan kerana berlaku percampuran kod bahasa (Arulnathan Visurasam, 2013). Kesilapan susunan dan kesilapan penggantian dilakukan oleh pelajar India, terutamanya dalam aspek penulisan. Pendekatan pengajaran yang pelbagai harus dilaksanakan oleh guru agar pelajar tidak berasa bosan untuk mempelajari bahasa Melayu. Motivasi diri turut mempengaruhi pencapaian pelajar dalam mata pelajaran bahasa Melayu (Zamri Mahamod et al., 2021).

Kajian yang dijalankan oleh Nora'Azian Nahar (2020) juga memperoleh dapatan yang serupa bagi ujian kemahiran menulis, iaitu sebanyak 65.2% pelajar mendapat skor yang sangat rendah. Mereka hanya mampu menulis ayat pendek yang mengandungi banyak kesalahan bahasa. Kemahiran menulis merupakan kemahiran yang paling sukar untuk dikuasai terutamanya untuk bahasa kedua kerana pelajar mesti mempelajari struktur ayat dan tatabahasa dengan betul. Menurut Chew dan Dewih Haris (2020), guru harus merancang pengajaran, menggunakan Bahan Bantu Mengajar yang kreatif dan menyelaraskan aktiviti supaya bersesuaian dengan tahap kemampuan pelajar. Menurut Mahendran Maniam & Kartheges Ponniah (2014), wujud pengaruh bahasa Tamil dalam proses pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan pelajar SJKT. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat pengaruh bahasa ibunda dalam penulisan karangan pelajar India terutamanya dalam pembinaan ayat.

Nalini Munusamy dan Norazah Mohd Nordin (2021) mendapati bahawa para guru mempunyai motivasi yang tinggi terhadap penggunaan TMK dalam pendidikan. Walau bagaimanapun, aspek pengetahuan serta kesediaan berkaitan TMK menyebabkan pembelajaran abad ke-21 (PAK 21) tidak dapat dilaksanakan secara holistik. Para guru juga kurang mahir menggunakan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Latihan dan kursus perlu diberikan kepada guru secara kerap untuk meningkatkan prestasi pelajar. Pemerolehan bahasa kedua dipengaruhi oleh pelbagai faktor seperti faktor motivasi diri, faktor sekeliling dan faktor strategi pembelajaran bahasa (Hoang, 2021). Faktor jantina juga mempengaruhi penguasaan bahasa kedua kerana golongan wanita mengaplikasikan strategi pembelajaran bahasa yang tinggi berbanding golongan lelaki. Tahap motivasi diri yang tinggi diperlukan untuk seseorang individu menguasai bahasa kedua. Penguasaan bahasa kedua memerlukan pengajaran secara formal, maka individu haruslah bersedia dengan pembelajaran kemahiran bahasa yang baharu dan tidak mudah putus asa semasa mempelajarinya. Individu yang mempunyai motivasi yang tinggi berjaya menguasai bahasa kedua dengan mudah.

Penggunaan TMK dalam pengajaran dan pembelajaran juga dapat menghidupkan suasana pembelajaran. Elemen TMK seperti audio, video, grafik dan animasi dapat menarik minat pelajar terhadap pembelajaran bahasa. Dapatan kajian Kalaiselvi Shanmugam dan Balamuralitharan Balakrishnan (2019) membuktikan bahawa pelajar menunjukkan tingkah laku yang positif apabila TMK diintegrasikan dalam pembelajaran. Ibu bapa juga perlu diberikan kesedaran berkaitan TMK dan para guru pula haruslah diberikan latihan yang berterusan untuk mengintegrasikan TMK dalam pendidikan. Kemahiran menulis karangan

dapat dipelajari dengan cekap dan mudah jika elemen-elemen TMK diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran. Pelajar di SJKT dapat mempelajari kemahiran TMK serta dapat memperkasakan kemahiran menulis secara langsung. Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang unik dan kreatif juga dapat dihasilkan menggunakan TMK. Menurut Talirkodi Vinathan (2017) guru mempunyai motivasi yang tinggi untuk menggunakan TMK tetapi kekurangan latihan, kekangan masa, kekurangan kemudahan komputer dan capaian internet yang tidak baik.

KBAT pula merupakan teras kurikulum pendidikan yang terkini untuk melahirkan pelajar yang terbilang. Penerapan KBAT dalam kemahiran menulis dapat membantu pelajar menggunakan idea sendiri. Pelajar dapat mencipta penulisan yang gramatis dan kreatif menggunakan daya imaginasi mereka. Walau bagaimanapun, masih terdapat pelajar dan guru yang tidak memahami konsep KBAT secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan pelajar masih berada dalam kemahiran berfikir aras rendah (Chew & Zul Hazmi Hamad, 2018). Pelaksanaan KBAT melalui teknik penyualan bagi mata pelajaran bahasa Melayu di sekolah rendah kerap diaplikasikan. Walau bagaimanapun, semasa ujian KBAT dijalankan, responden kajian didapati masih belum menguasai teknik KBAT secara menyeluruh. Dapatan ini juga mendapati pemahaman berkaitan KBAT di Sekolah Kebangsaan (SK) dan Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) lebih baik berbanding dengan pelajar di SJKT.

Pengintegrasian TMK dalam bidang pendidikan memberikan banyak impak positif dalam penguasaan bahasa kedua. Kajian yang dilaksanakan oleh Alobaid (2020) mendapati bahawa keupayaan menulis karangan bahasa Inggeris dapat dipertingkatkan dengan menggunakan saluran Youtube. Youtube merupakan platform yang menjadi arkib kepada banyak video pembelajaran. Pengkaji telah menjalankan kajian eksperimen menggunakan dua kumpulan dan kumpulan pelajar. Pelajar yang menggunakan Youtube memperoleh skor yang tinggi dalam penulisan karangan bahasa Inggeris. Dapatan kajian ini membuktikan TMK dapat memberikan impak yang baik dalam penguasaan bahasa kedua.

Kajian yang dijalankan oleh İlter (2015) mendapati teknologi mampu memberikan impak yang signifikan kepada pembelajaran bahasa. Penguasaan bahasa menjadi mudah dan seronok untuk dipelajari dengan pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran. Bertitik tolak daripada kajian-kajian yang telah dijalankan, penyelidik telah membangunkan Modul Karangan E-BMKU sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) bagi pembelajaran bahasa Melayu. Modul ini merupakan satu inisiatif yang mengintegrasikan TMK dan KBAT sejajar dengan kurikulum pendidikan. Kajian yang dijalankan oleh Nalini Munusamy dan Norazah Mohd Nordin (2021) mendapati para guru mempunyai motivasi yang tinggi terhadap penggunaan TMK dalam pendidikan. Kemudahan komputer dan kesediaan yang kurang untuk mengaplikasikan TMK juga menyebabkan pembelajaran abad ke-21 (PAK 21) tidak dapat dilaksanakan secara holistik. Para guru juga kurang mahir menggunakan teknologi dalam P&P. Latihan dan kursus perlu diberikan kepada guru secara kerap untuk meningkatkan prestasi pelajar.

Pembelajaran abad ke-21(PAK 21) merangkumi pelbagai aktiviti pembelajaran menarik yang boleh diterapkan oleh guru untuk meningkatkan daya pemikiran kritis pelajar. Dapatan kajian Maria Abdullah dan Kamisah Osman (2010) membuktikan bahawa kemahiran berfikir secara kritis dalam kalangan pelajar di Brunei dan Malaysia menunjukkan perbezaan yang signifikan. Kajian tersebut menunjukkan bahawa daya pemikiran yang tinggi penting untuk melahirkan individu yang berkaliber. Keberkesanan

pembangunan modul pembelajaran pula dibuktikan melalui kajian Abdelmohsen (2020). Kajian yang dilaksanakan di Oman ini menunjukkan modul pembelajaran bahasa Inggeris yang dibangunkan menggunakan Model ADDIE dapat memperkasakan kemahiran menulis karangan dalam kalangan pelajar. Impak pembangunan modul ini pelajar boleh bertukar idea dengan rakan sekelas dan memikirkan idea-idea yang bernas untuk menghasilkan penulisan yang baik.

Kajian pembangunan modul interaktif seperti penulisan karangan memberikan impak positif dalam pembelajaran pelajar (Lai, 2017). Kenyataan ini disokong oleh kajian Hasnah Mohamed (2016) yang menyatakan bahawa Bahan Bantu Mengajar berbentuk multimedia interaktif dapat membantu pelajar dalam pembelajaran bahasa kedua. Menerusi kajian-kajian lepas, dapat disimpulkan bahawa kaedah pembelajaran konvensional perlu digantikan dengan pembelajaran interaktif untuk menghidupkan suasana pembelajaran abad ke-21. Pelajar memerlukan teknik pengajaran yang dapat merangsang minat dan motivasi mempelajari bahasa Melayu. Oleh sebab itu, berasaskan Bahan Bantu Mengajar berasaskan multimedia interaktif dapat membantu para pelajar memperkasakan pembelajaran menulis karangan bahasa Melayu. Oleh itu, kajian ini membangunkan Modul Karangan E-BMKU yang boleh digunakan oleh para guru untuk meningkatkan motivasi pelajar. Keistimewaan modul ini ialah pengintegrasian elemen-elemen multimedia seperti animasi, kontra warna dan audio dalam mengajarkan kemahiran menulis karangan kepada pelajar SJKT.

Pembangunan Modul Multimedia Interaktif

Pembangunan modul multimedia interaktif kajian ini dibangunkan menggunakan alat pengarang *Adobe Animate CC*. Perisian ini merupakan aplikasi yang boleh digunakan untuk membina modul multimedia interaktif dengan gabungan elemen multimedia seperti animasi, grafik dan audio. Model kajian yang digunakan untuk membangunkan Modul Karangan E-BMKU ialah Model ADDIE. Model ADDIE menjadi panduan pembangunan modul. Istilah ADDIE merupakan akronim bagi *Analysis* (Analisis), *Design* (Reka Bentuk), *Development* (Pembangunan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan *Evaluation* (Penilaian).

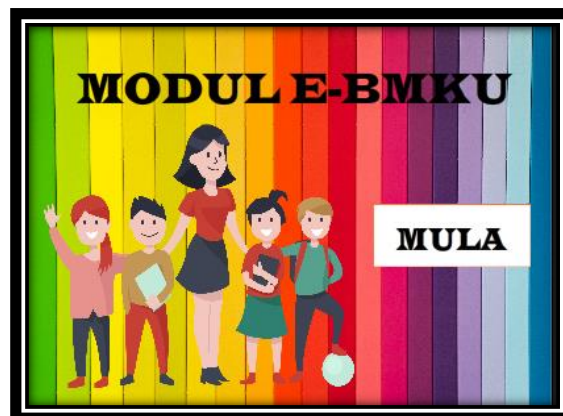
Fasa pertama, iaitu Analisis (*Analysis*) merupakan fasa analisis keperluan. Analisis keperluan dijalankan kepada subjek kajian tahun empat dan lima di SJKT. Kaedah kajian yang digunakan ialah analisis dokumen dan temu bual. Tujuan fasa analisis keperluan ini dijalankan ialah untuk mengenal pasti tahap keupayaan kemahiran menulis karangan dan kekangan yang dihadapi oleh murid SJKT semasa menulis karangan. Bagi pihak guru pula, analisis keperluan dijalankan bagi mengenal pasti teknik pengajaran guru, unsur KBAT dalam kemahiran menulis karangan, masalah yang dihadapi untuk mengintegrasikan KBAT dalam penulisan karangan dan penggunaan TMK semasa pengajaran dan pembelajaran. Dalam fasa Reka Bentuk (*Design*) pula, output daripada fasa analisis digunakan untuk mereka bentuk Modul Karangan E-BMKU. *Buku Panduan Guru Bahasa Melayu Sekolah Jenis Kebangsaan* (SJK) (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012) menjadi panduan untuk merangka jenis latihan karangan KBAT dalam Modul Karangan E-BMKU.

Fasa ini melibatkan pemilihan kandungan modul, pemilihan elemen multimedia dan kaedah penyampaian oleh guru. Fasa ini merupakan fasa sangat penting dan harus dibuat dengan sistematik kerana menjadi input kepada fasa pembangunan. Fasa Pembangunan (*development*) berkait dengan pembangunan modul karangan interaktif. Alat pengarang

Adobe Animate CC digunakan untuk membangunkan modul. Maklum balas daripada pakar pembangunan modul diperlukan untuk memastikan kebolehpercayaan dan kesahan modul. Pengesahan panel penting supaya modul interaktif yang dihasilkan dapat memenuhi keperluan subjek kajian. Melalui fasa Pelaksanaan (*Implementation*), penjelasan diberikan kepada guru tentang proses penggunaan modul dan penyampaian pengajaran di bilik darjah dengan efektif. Penyelidik menjadi pemerhati tidak turut serta semasa pengajaran menggunakan perisian dijalankan dalam bilik darjah. Proses Penilaian (*Evaluation*) pula merupakan pra ujian dan pasca ujian yang dijalankan kepada pelajar sebelum dan selepas penggunaan modul interaktif. Tujuan pelaksanaannya ialah untuk menguji keberkesanan modul. Selain itu, temu bual dijalankan kepada guru untuk menilai persepsi guru tentang kandungan modul interaktif, kaedah pengajaran dan pembelajaran berasaskan modul interaktif dan maklum balas pelajar berkaitan modul tersebut.

Reka Bentuk Layar Modul Karangan E-BMKU

Penyelidik telah membangunkan Modul Karangan E-BMKU mengikut kemampuan pelajar. Penyelidik telah mereka bentuk latihan-latihan dalam modul ini mengikut aras KBAT supaya kemahiran menulis karangan dapat dipelajari secara berperingkat. Latihan dalam modul dirangka supaya pelajar dapat menguasai kemahiran menulis karangan bahasa Melayu dengan cekap dalam tempoh masa yang singkat. Rajah 1 menunjukkan halaman utama Modul Karangan E-BMKU, iaitu:



Rajah 1: Halaman Utama Modul Karangan E-BMKU

Berdasarkan Rajah 1, Modul Karangan E-BMKU telah dibangunkan dengan menggunakan elemen-elemen multimedia supaya pelajar berasa seronok menggunakan modul tersebut. Perekaan halaman utama ini telah menggunakan latar belakang yang berwarna-warni untuk menarik minat pelajar. Halaman utama mengandungi tajuk modul dengan tulisan yang unik dan bersaiz besar. Elemen grafik juga telah diaplikasikan pada petak yang tertulis perkataan mula. Petak tersebut akan bertukar warna jika ditekan dan akan membawa pelajar ke halaman seterusnya. Layar utama yang dibangunkan perlu menarik perhatian pelajar kerana dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa Melayu. Pengkaji juga memilih grafik guru dan pelajar yang bersaiz sederhana besar. Pemilihan grafik tersebut didapati bersesuaian dengan suasana di dalam bilik darjah. Rajah 2 menunjukkan paparan ikon dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu:



Rajah 2: Paparan Ikon Modul Karangan E-BMKU

Rajah 2 memaparkan ikon yang mempunyai fungsinya yang tersendiri. Elemen animasi telah diaplikasikan ke atas semua ikon tersebut. Apabila halaman ikon terpapar, ketiga-tiga ikon tersebut bergerak ke arah yang bertentangan. Animasi yang diterapkan dapat membantu pelajar mengingat semua yang telah dipelajari. Penyelidik telah meletakkan simbol yang berbeza untuk setiap ikon supaya pelajar dapat mengenal pasti fungsi setiap ikon. Elemen warna juga diberikan perhatian kerana kontra warna dapat mempengaruhi tumpuan pembelajaran. Penyelidik juga telah menggunakan elemen audio untuk setiap ikon. Pelajar akan mendengar audio apabila menekan ikon. Rajah 3 menunjukkan halaman ikon pembelajaran dalam Modul Karangan E-BMKU.



Rajah 3: Halaman Ikon Pembelajaran Modul Karangan E-BMKU

Rajah 3 merupakan halaman ikon pembelajaran Modul Karangan E-BMKU. Halaman ini memaparkan unsur KBAT, iaitu Peta *I-Think* yang digunakan untuk merangka isi karangan. Melalui peta ini, pelajar boleh mengeluarkan idea sendiri yang berkaitan dengan topik yang diberikan. Ikon rumah yang diletakkan di bawah halaman pembelajaran akan membawa pelajar ke halaman paparan ikon supaya pelajar dapat memilih aktiviti yang hendak dilakukan. Rajah 4 menunjukkan halaman ikon contoh dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu:



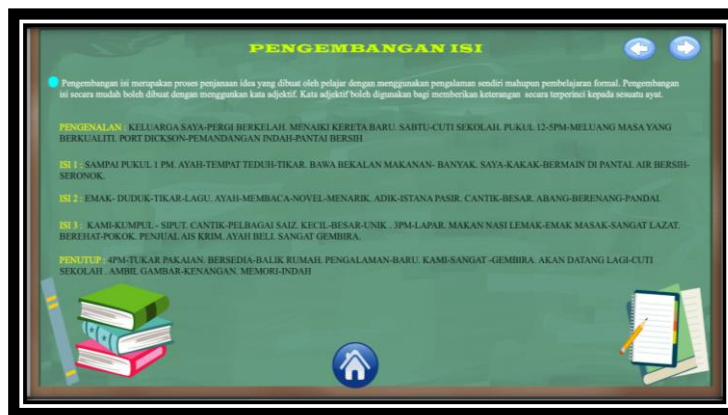
Rajah 4: Halaman Ikon Contoh

Rajah 4 menunjukkan halaman ikon contoh. Pelajar boleh memilih ikon contoh sebagai rujukan kepada contoh teknik pengembangan isi karangan. Penyelidik telah menyediakan contoh yang ringkas dan mudah difahami untuk pelajar. Situasi ini membolehkan pelajar yang menggunakan Modul Karangan E-BMKU mengingat kandungan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penyelidik telah menyediakan tempat kosong agar pelajar dapat mengembangkan kemahiran menganalisis dan mengisi tempat kosong dengan jawapan yang relevan. Proses pemikiran kritis turut diaplikasikan dalam bahagian ini. Rajah 5 menunjukkan halaman ikon latihan aras mudah dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu:

Topik/kata tanya	Siapa	Apa	Bagaimana	Bila	Mengapa	Berapa	Mana
Pengenalan	KELUARGA SAYA	PERGI BERKELAH	KERETA	SABTU	LIANG MASA BERSAMA-SAMA	12:5PM	Pant di pantai
Isi 1							
Isi 2							
Isi 3							
Penutup							

Rajah 5: Halaman Ikon Latihan Aras Mudah Dalam Modul Karangan E-BMKU

Rajah 5 menunjukkan halaman ikon latihan aras mudah. Terdapat tiga aras latihan dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu aras mudah, sederhana dan sukar. Pelajar lebih bermotivasi untuk mencuba latihan yang terdapat dalam Modul Karangan E-BMKU. Aras kesukaran latihan juga bergantung kepada topik karangan yang disediakan. Pengkaji juga telah memberikan contoh pada bahagian pengenalan supaya pelajar dapat memahami aktiviti yang perlu dilakukan. Pelajar harus mengaplikasikan teknik 5W 1H untuk menyelesaikan latihan seperti dalam Rajah 5. Penyelidik juga menggunakan simbol anak panah pada bahagian atas sebelah kanan halaman. Pelajar dapat menukar paparan kepada latihan aras sederhana dengan menekan ikon anak panah tersebut. Rajah 6 menunjukkan halaman ikon latihan aras sederhana, iaitu:



Rajah 6: Halaman Ikon Latihan Aras Sederhana

Rajah 6 menunjukkan halaman ikon latihan aras sederhana. Halaman ini membantu pelajar membina kerangka karangan dengan menggunakan daya pemikiran yang kreatif. Penyelidik telah menyediakan contoh pengembangan isi. Pembelajaran berpusatkan murid dapat diaplikasikan menerusi modul ini, manakala guru hanya berperanan sebagai fasilitator sahaja. Ikon anak panah telah digunakan oleh penyelidik sebagai pilihan kepada aras latihan yang diminati. Tulisan yang berwarna-warni digunakan supaya pelajar tidak berasa bosan melihat halaman tersebut. Elemen multimedia audio, grafik dan kontra warna telah dimasukkan ke dalam halaman ini. Rajah 7 menunjukkan halaman ikon aras sukar, iaitu:



Rajah 7: Halaman Ikon Latihan Aras Sukar

Rajah 7 menunjukkan latihan aras sukar yang diaplikasikan dalam pembinaan Modul Karangan E-BMKU. Latihan aras sukar perlu diselesaikan selepas menyiapkan karangan aras mudah dan sederhana. Latihan ini dapat membina kemahiran menulis karangan kerana pengetahuan yang sedia ada serta pembelajaran menggunakan TMK dapat membantu pelajar untuk mencipta sebuah karangan yang gramatis. Penyelidik telah memberikan topik yang mudah supaya pelajar tidak terbeban dan berputus asa dalam mempelajari bahasa kedua. Topik yang diberikan dapat meningkatkan daya imaginasi dengan kreatif, iaitu dengan menulis isi-isi yang relevan dengan situasi. Elemen kontra warna dan audio juga diterapkan. Pelajar dapat menaipkan karangan yang lengkap di dalam petak kuning yang disediakan. Rajah 8 menunjukkan latihan pengukuhan yang terdapat dalam modul karangan dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu:



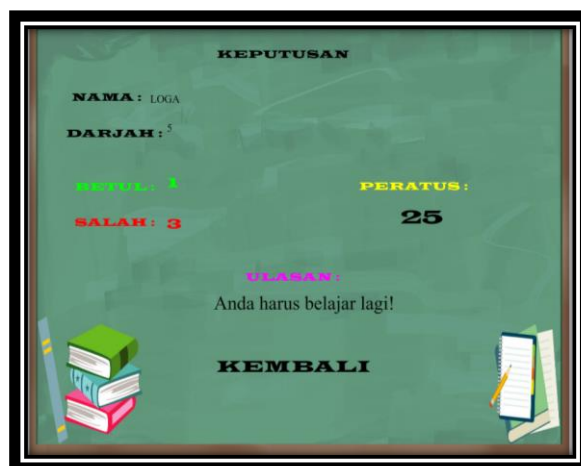
Rajah 8: Latihan Pengukuhan

Berdasarkan Rajah 8, format latihan pengukuhan berbentuk kuiz untuk mengukuhkan pembelajaran kemahiran menulis karangan. Pelajar perlu mengisikan maklumat diri terlebih dahulu dan seterusnya menekan bahagian mula. Pelajar boleh menjawab soalan-soalan yang berkaitan dengan kemahiran menulis karangan selepas itu. Rajah 9 menunjukkan contoh soalan yang terdapat dalam Modul Karangan E-BMKU, iaitu:



Rajah 9: Contoh Soalan

Rajah 9 menunjukkan contoh soalan yang terdapat Modul Karangan E-BMKU. Penyelidik telah menyediakan soalan-soalan untuk dijawab oleh pelajar berkaitan dengan kemahiran menulis karangan. Pelajar dapat menganalisis markah yang diperolehi dan memperbaiki kelemahan dalam pembelajaran bahasa kedua. Pelajar boleh membuat latihan secara berterusan dan dapat mengetahui penguasaan kemahiran menulis karangan dari semasa ke semasa. Rajah 10 menunjukkan halaman markah kuiz, iaitu:



Rajah 10: Halaman Markah Kuiz

Rajah 10 menunjukkan halaman markah kuiz yang merupakan bahagian terakhir dalam Modul Karangan E-BMKU. Dalam bahagian ini dipaparkan markah yang diperolehi oleh pelajar. Penyelidik juga menyediakan bahagian peratusan markah dan ulasan supaya pelajar dapat memperbaiki segala kesilapan yang telah dilakukan semasa pembelajaran bahasa kedua. Modul Karangan E-BMKU telah mengimplimentasikan elemen multimedia untuk merangsang minat pelajar SJKT untuk mempelajari bahasa Melayu. Modul ini berfokus kepada pembelajaran sendiri, iaitu pelajar bertanggungjawab terhadap pembelajaran masing-masing. Elemen-elemen multimedia seperti grafik, animasi, audio dan kontra warna banyak digunakan dalam membina modul multimedia interaktif ini.

Kesimpulan

Pengintegrasian TMK dalam mata pelajaran bahasa Melayu di SJKT perlu dipertingkatkan. Pelajar kurang bermotivasi dan berhadapan dengan pelbagai kekangan untuk mempelajari bahasa kedua. Oleh itu, pengaplikasian TMK dalam Modul Karangan E-BMKU dapat meningkatkan minat pelajar. Modul multimedia interaktif dapat menghidupkan suasana pembelajaran dalam bilik darjah melalui kaedah pembelajaran yang menyeronokkan. Bahan Bantu Mengajar yang berasaskan multimedia dan berunsur KBAT juga dapat membantu pelajar untuk berfikir secara lebih kritis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Modul multimedia interaktif yang dibina juga dapat meringankan bebanan guru untuk membina Bahan Bantu Mengajar yang bersesuaian dengan objektif pembelajaran. Kajian akan datang perlu memfokus kepada penguasaan kemahiran menulis karangan bahasa Melayu selepas pengaplikasian Modul Karangan E-BMKU.

Rujukan

- Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: Role and impact on language learners' writing Fluency-YouTube online English learning resources as an example. *Smart Learn Environ*, 7 (24), 1-30.
- Arulnathan Visurasam. (2013). *Analisis kesilapan dalam pembelajaran Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua oleh pelajar India: Strategi pembelajaran dan pemindahan bahasa* [Tesis Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan]. Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Chew, F. P. & Dewih Haris. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi tahap pencapaian literasi Bahasa Melayu murid tahun 4 dalam kemahiran menulis. *Journal of Educational Research and Indigeneous Studies*, 2(1), 1-19. Retrieved from https://static.s123-cdn-static-d.com/uploads/1759562/normal_5e8898e54b693.pdf.
- Chew, F. P. & Zul Hazmi Hamad. (2018). Kemahiran berfikir aras tinggi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Bahasa Melayu melalui teknik penyoalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(1), 1-12.
- Hoang, V. Q. (2021). The Differences of Individual Learners in Second Language Acquisition. *International Journal of TESOL & Education*, 1(1), 38–46. Retrieved from <http://i-jte.org/index.php/journal/article/view/6>.
- Hasnah Mohamed. (2016). Meningkatkan kemahiran menulis karangan melalui penggunaan track changes. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(1), 135-159. <https://doi.org/10.32890/mjli2016.13.1.7>
- Iltter, B.G. (2015). How does technology affect language learning process at an early age? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 311-316. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.552>.
- Jhy, W. S. (2020). Digitised identity of Malay language learners at the tertiary level. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 31(1), 133–150. Dimuat turun dari <https://ejournal.um.edu.my/index.php/JPM/article/view/27549>.
- Kalaiselvi Shanmugam & Balamuralithara Balakrishnan. (2019). Pembinaan kerangka panduan ICT bagi mata pelajaran Sains untuk guru-guru SJK(T) di luar bandar di negeri Perak. *MJSSH Online*, 3(4), 441 – 458.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2012). *Buku panduan guru bahasa Melayu Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK)*. Wilayah Persekutuan Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kumar Raman, Norasmah Othman, & Haryanti Mohd Affandi. (2019). Jurang penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) di antara sekolah bandar dengan luar bandar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1), 109-119. Retrieved from <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17576/JPEN-2019-44.01SI-09>.

- Lai, L.C. (2017). *Pembangunan dan penilaian modul penulisan karangan Bahasa Melayu tingkatan empat* [Tesis Doktor Falsafah, Universiti Malaya, Malaysia]. University of Malaya Student Repository. Retrieved from http://studentsrepo.um.edu.my/7528/24/lee_chung.pdf.
- Mahendran Maniam & Karthees Ponniah. (2014). Pengaruh bahasa ibunda (Bahasa Tamil) dalam proses pembelajaran Bahasa Melayu. *Edusentris Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 54-63. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/edusentris.v1i1.134>.
- Maria Abdullah, & Kamisah Osman. (2010). 21st century inventive thinking skills among primary students in Malaysia and Brunei. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1646-1651. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.380>.
- Abdelmohsen, M. M. (2020). The Development and Validation of a Module on Enhancing Students' Critical Thinking, Collaboration and Writing Skills. *SAR Journal - Science and Research*, 3 (4), 166-177. Retrieved from <https://doi.org/10.18421/SAR34-04>.
- Nalini Munusamy & Norazah Mohd Nordin. (2021). Tahap pengetahuan dan kesediaan guru Bahasa Tamil terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 666-682. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/12962>
- Nora'Azian Nahar. (2020). Penguasaan kemahiran membaca dan menulis Bahasa Melayu dalam kalangan murid bukan penutur natif di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). *Issues in Language Studies*, 9 (1), 107-123.
- Nur Farakhanna Mohd Rusli, Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim, Mohd Ra'in Shaari, & Kesavan Nallaluthan. (2021). Persepsi pelajar terhadap aplikasi multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1),15–24.
- Nurhijrah Zakaria, Mohd Mahzan Awang, & Zuria Mahmud. (2019, 25-26 Mac). *Penggunaan Bahasa Melayu dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah: Realiti dan cabaran di sekolah pelbagai etnik* [Kertas Persidangan]. Prosiding Seminar Antarabangsa Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya Melayu Kedua, Universiti Goethe, Frankfurt, Jerman.
- Nurul Haniza Samsudin, Puteri Roslina Abdul Wahid, & Salinah Ja'afar. (2017). Pembelajaran Bahasa Melayu kanak-kanak pemulihan khas: Pembinaan bahan bantu mengajar. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 28(1). 164–193.
- Talirkodi Vinathan. (2017). Hubungan motivasi guru dengan penggunaan ICT dalam pengajaran di SJK (T) daerah Kuala Muda Yan. *Prosiding ICECRS*, 1, 1043-1054. Dimuat turun dari <http://dx.doi.org/10.21070/picecrs.v1i1.647>.
- Zamri Mahamod, Rohaida Mazalan, Norziah Amin, & Mohd Zaki Abd. Rahman. (2021). Tahap penguasaan kemahiran membaca dan menulis murid-murid B40 dalam pembelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 12(1), 40-62.