

**PEMEROLEHAN LEKSIKAL BAHASA JEPUN MELALUI
PENCERITAAN DIGITAL**

NORHANA BINTI MD. SALLEH

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

2015

**PEMEROLEHAN LEKSIKAL BAHASA JEPUN MELALUI
PENCERITAAN DIGITAL**

NORHANA BINTI MD. SALLEH

**DISERTASI INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI KEPERLUAN
BAGI SARJANA PENGAJIAN BAHASA MODEN**

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

2015

PERAKUAN KEASLIAN

UNIVERSITI MALAYA

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Nama: NORHANA BT MO SALLEH (No. K.P/Pasport: J00227 - 087 517)

No. Pendaftaran/Matrik: TGA 100010

Nama Ijazah: SARJANA PENGATIAN BAHASA MODEN

Tajuk Kertas Projek/Laporan/Penyelidikan/Disertasi/Tesis ("Hasil Kerja ini"):
PENTEROLEHAN LEKSIKAL BAHASA JEPUN
MELALUI PENCERITAAN DIGITAL.

Bidang Penyelidikan:

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabinya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya ("UM") yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon:

Tarikh: 22.9.2014

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi:

Associate Prof. Dr. Kamila Ghazali
Nama: _____
Jawatan: Deputy Dean
Penyelia
Institute of Graduate Studies
University of Malaya
50603 Kuala Lumpur

Tarikh: 22.9.2014

ABSTRAK

Kajian ini merupakan kajian kes yang mengkaji proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital (*Digital Storytelling*). Penceritaan Digital merupakan kaedah mencipta dan menyampaikan cerita dengan menggunakan peralatan teknologi. Matlamat kajian ialah untuk mengenalpasti kategori golongan kata (leksikal) yang terhasil dan menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital. Seramai 9 orang pelajar dari sebuah universiti tempatan di Malaysia yang mempelajari bahasa Jepun sebagai subjek elektif dipilih menjadi sampel kajian. Kajian ini berdasarkan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ serta mengambil kira konsep kata (leksikal) bahasa Jepun oleh Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000) dan juga proses pembikinan Penceritaan Digital Teehan (2006). Data dikumpul melalui pemerhatian, rakaman audio dan data teks hasil kerja pelajar (Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif, Penyuntingan). Hasil dapatan iaitu lapan kategori golongan kata dalam kelompok kata bebas *jiritsugo*, hanya terdapat tujuh kategori golongan kata (leksikal) yang telah digunakan oleh subjek. Kategori golongan kata (leksikal) yang paling banyak digunakan ialah kata nama, kata seruan merupakan kategori golongan kata (leksikal) tidak terhasil langsung. Selain itu, penemuan baru dalam sistem pembelajaran dan pengajaran melalui Penceritaan Digital membolehkan pendekatan TPCK dapat dijalankan bagi mengatasi masalah penguasaan bahasa Jepun terutamanya leksikal.

Kata Kunci: *Penceritaan Digital, Pemerolehan leksikal bahasa Jepun, Social Constructivist, Kata nama , Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)*.

ABSTRACT

This is a case study that examines the Japanese lexical acquisition process through Digital StoryTelling. Digital StoryTelling is a method of creating and telling a story by using technology. The aims of this study are to identify the category of word (lexical) produced and to analyze the lexical acquisition process during the making of the Digital Story. A total of nine students from a local university in Malaysia who learned Japanese language as an elective subject were chosen as samples. This study is based on the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) and ‘Social Constructivist’ approach while taking into account the concept of Japanese lexicals as defined by Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000) and also the Teehan (2006) process of Digital Story production. Data were collected through observations, audio recordings and text data of students’ work (mapping concepts, storyboards, narrative scripts, editing). Based on the findings of the eight categories of word (lexical) by Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000), there were only seven types of word (lexical) categories used by the subjects. The most widely used lexical category is the noun, and the lexical type which is not produced at all is the interjection. In addition, new findings in the learning and teaching system through Digital StoryTelling enabled the TPCK approach to be carried out to overcome the Japanese language proficiency problems especially with regards to lexical acquisition.

Keywords: Digital StoryTelling, *Japanese lexical acquisition, Social Constructivist, Noun, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)*.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, lafaz syukur kepada Allah S.W.T kerana dengan berkat keizinan-Nya, kajian ini dapat disempurnakan hingga ke penghujungnya. Assalamulaikum sebagai pembuka kata, dengan rasa rendah diri mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menyempurnakan kajian ini.

Buat keluarga yang banyak memberi kekuatan, semangat untuk membentuk jati diri supaya terus melangkah ke depan khususnya suami, Ruzaini Mohd Arshad dan ibu bapa ku, Mohd Salleh Hj. Sokri dan Baenah Hj. Halidi serta cahayamata ku, Nur Raihan Nadhirah, terima kasih kerana mengerti dan mentolerasikan segala usaha saya.

Sekalung budi khas buat Dr. Jawakhir Mior Jaafar dan Prof. Madya Dr. Kamila Ghazali kerana kesungguhan dan usaha padu yang tidak ternilai dan tidak terbalas dalam memberikan bimbingan, panduan dan ilmu pengetahuan untuk membentuk anak bangsa ini menjadi seorang yang berilmu dan berdaya fikir seperti kalian. Terima kasih atas segalanya.

Akhir kata, saya berharap supaya hasil kajian ini dapat memberi manfaat kepada semua. Sekian, jutaan terima kasih kepada semua yang terlibat sebagai penutup bicara.

ISI KANDUNGAN

PERAKUAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PENGHARGAAN	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI CARTA	xii
SENARAI JADUAL	xiii
SINGKATAN DAN SIMBOL	xiv
BAB 1 : PENGENALAN	1
1.0 Pendahuluan	1
1.1 Pernyataan Masalah	4
1.2 Objektif Kajian	7
1.3 Persoalan Kajian	8
1.4 Kepentingan Kajian	8
1.5 Batasan Kajian	9
1.6 Definisi Operasional	10
1.6.1 Pemerolehan Bahasa	10
1.6.2 Penceritaan Digital	11
1.6.3 Leksikal	11
1.6.4 Subjek dan Responden	12

1.7 Penutup	13
BAB 2 : SOROTAN LITERATUR	14
2.0 Pendahuluan	14
2.1 Pemerolehan Bahasa	14
2.1.1 Proses dan Peringkat Pemerolehan Bahasa	16
2.2 Pemerolehan leksikal	20
2.2.1 Pembahagian Leksikal Bahasa Jepun.	21
2.3 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa.	27
2.3.1 Latar belakang Penceritaan Digital	27
2.3.2 Pertalian Penceritaan Digital dan Pemerolehan Leksikal dalam Pembelajaran Bahasa	29
2.4 Kajian Lepas yang Berkaitan	31
2.5 Penceritaan Digital: Pembentukan Kerangka Teoritikal dan Konseptual	36
2.5.1 Perkaitan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i> (TPCK) dengan Penceritaan Digital	36
2.5.2 Pendekatan ‘ <i>Social Constructivist</i> ’ dalam <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i> (TPCK) melalui Penceritaan Digital.	40
2.5.3 Perkaitan <i>Affective Filter Hypothesis</i> dalam <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i> (TPCK) melalui Penceritaan Digital .	41
2.5.4 Teori Pemerolehan Behaviouris atau Mekanis	42
2.5.5 Proses Pembikinan Penceritaan Digital	43
2.6 Penutup	48

BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN	50
3.0 Pendahuluan	50
3.1 Reka Bentuk Kajian	51
3.2 Instrumen Kajian	51
3.2.1 Protokol Pemerhatian	52
3.2.2 Modul Bahasa Jepun : <i>Anata to Watashi 1 & 2</i>	53
3.3 Persampelan	53
3.4 Projek Penceritaan Digital	54
3.4.1 Tajuk Cerita	54
3.4.2 Proses Pembikinan Penceritaan Digital	55
3.4.3 Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital	58
3.4.4 Tempoh	61
3.4.5 Etika Kajian	62
3.5 Prosedur kajian	63
3.5.1 Kajian Rintis	63
3.5.2 Pembetulan Hasil dari Kajian Rintis	64
3.5.3 Kajian Sebenar	65
3.5.3.1 Latar Bilik Darjah	65
3.5.3.2 Prosedur Pengumpulan Data	66
3.5.3.3 Prosedur Penganalisisan Data	71
3.6 Penutup	78

BAB 4 : ANALISIS DATA	79
4.0 Pendahuluan	79
4.1 Dapatan melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital untuk Ketiga-tiga Kumpulan	79
4.2 Perbincangan Dapatan Melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital	84
4.3 Pola Pergerakan antara Lakaran dengan Proses	86
4.3.1 Dapatan Kumpulan 1	88
4.3.2 Dapatan Kumpulan 2	90
4.3.3 Dapatan Kumpulan 3	92
4.4 Perbincangan Dapatan bagi Ketiga-tiga Kumpulan	94
4.5 Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman	96
4.5.1 Strategi bertanya Rakan	99
4.5.2 Strategi menggunakan Internet	100
4.5.3 Strategi bertanya Guru	101
4.5.4 Strategi penggunaan Kamus	102
4.5.5 Strategi-Strategi Lain	103
4.6 Perbincangan Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman Audio	110
4.7 Penutup	111
BAB 5 : KESIMPULAN DAN CADANGAN	112
5.0 Pendahuluan	112
5.1 Rumusan	112
5.2 Implikasi Kajian	115
5.3 Cadangan Kajian Lanjutan	117

5.4 Penutup	118
BIBLIOGRAFI	119
LAMPIRAN	126
LAMPIRAN 3.1: Protokol Borang Pemerhatian (adaptasi dari Chua, 2011)	126
LAMPIRAN 3.2 (A): Senarai Leksikal dari Silabus Modul " <i>Anata to Watashi 1</i> "	127
LAMPIRAN 3.2 (B): Senarai Leksikal dari Silabus Modul " <i>Anata to Watashi 2</i> "	132
LAMPIRAN 3.2 (C): Surat Penilaian Modul " <i>Anata to Watashi 1 & 2</i> "	135
LAMPIRAN 3.3: Panduan Projek	136
LAMPIRAN 3.4 (A): Borang Jaminan Kajian Kepada Subjek	137
LAMPIRAN 3.4 (B): Surat Persetujuan Menjadi Subjek Kajian	138
LAMPIRAN 3.5: Contoh Data Hasil Kerja Subjek	140
LAMPIRAN 3.6: Contoh Data Transkripsi	142

SENARAI RAJAH

	Muka surat
Rajah 2.1	Kerangka TPCK: Mishra & Koehler (2006) 37
Rajah 2.2	Model TPCK yang diubahsuai: Normann (2011) 38
Rajah 2.3	Contoh <i>Network Represent</i> 46
Rajah 3.1	Aliran Tempoh dan Proses pembikinan Penceritaan Digital 62
Rajah 3.2	Prosedur Kajian 63
Rajah 3.3	Latar Bilik Darjah dan Kedudukan Subjek 66
Rajah 3.4	Model TPCK: Prosuder Pengumpulan Data: Disesuaikan 67 dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)
Rajah 3.5	Prosuder pengumpulan Data. 68
Rajah 3.6	Proses Penganalisan bagi Data Hasil Kerja Subjek 72
Rajah 3.7	Proses Penganalisan bagi Data Hasil Kerja Subjek 73
Rajah 3.8	Proses Penganalisan bagi Data Rakaman Audio 74
Rajah 3.9	Proses Penganalisan bagi Data Pemerhatian 75
Rajah 3.10	Model TPCK: Prosuder Penganalisan Data: Disesuaikan 76 dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)
Rajah 5.1	Model TPCK: Pemerolehan Leksikal: Disesuaikan 114 dengan Kerangka Mishra dan Koehler (2006), Normann (2011)

SENARAI CARTA

	Muka surat
Carta 4.1 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali – K1	88
Carta 4.2 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K2	89
Carta 4.3 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali – K2	90
Carta 4.4 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K2	91
Carta 4.5 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali – K3	92
Carta 4.6 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K3	94

SENARAI JADUAL

	Muka surat
Jadual 3.1 Proses Pembikinan Penceritaan Digital	55
Jadual 3.2 Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital.	58
Jadual 4.1 Penggunaan Leksikal untuk Pertama kali bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital	80
Jadual 4.2 Penggunaan Leksikal yang berulang bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital	82
Jadual 4.3 Strategi Pemerolehan Leksikal ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital bagi Ketiga-tiga Kumpulan	96

SINGKATAN DAN SIMBOL

B2	Bahasa kedua
B1	Bahasa Pertama
TPCK	<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>
TCK	<i>Technological Content Knowledge.</i>
TPK	<i>Technological Pedagogical Knowledge.</i>
PCK	<i>Pedagogy Content Knowledge</i>
DST	<i>Digital Storytelling</i>
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
K1	Kumpulan 1
K2	Kumpulan 2
K3	Kumpulan 3
P1 (K1)	Pelajar 1 dari Kumpulan 1
P2 (K1)	Pelajar 2 dari Kumpulan 1
P3 (K1)	Pelajar 3 dari Kumpulan 1
P1 (K2)	Pelajar 1 dari Kumpulan 2

P2 (K2)

Pelajar 2 dari Kumpulan 2

P3 (K2)

Pelajar 3 dari Kumpulan 2

P1 (K3)

Pelajar 1 dari Kumpulan 3

P2 (K3)

Pelajar 2 dari Kumpulan 3

P3 (K3)

Pelajar 3 dari Kumpulan 3

BAB 1

PENGENALAN

1.0 Pendahuluan

Dalam konteks di Malaysia, mempelajari bahasa asing sebagai bahasa ketiga (B3) dalam era pemodenan ini bukan perkara yang luar biasa, bahkan amat digalakkan. Ini kerana ledakan teknologi maklumat dan arus perkembangan serta kemajuan dunia menyebabkan generasi kini tidak boleh hanya bergantung kepada satu bahasa untuk berkomunikasi. Disebabkan itu, pada 8 Februari 1982, Mantan Perdana Menteri Tun Dr. Mahathir Muhammad telah mengumumkan Dasar Pandang ke Timur Persidangan pada "5th Joint Annual Conference of MAJECA/JAMECA" di Hilton Kuala Lumpur (1Klik, 2008). Dasar ini telah menjadikan dua buah negara iaitu Jepun dan Korea Selatan sebagai panduan kepada Malaysia untuk mencapai kemajuan negara melalui peningkatan prestasi sektor awam dan swasta. Pada tahun 2010, lebih 15,000 rakyat Malaysia telah menerima manfaat dari perlaksanaan dasar ini. Melihat pada kejayaan dasar ini, Perdana Menteri Datuk Seri Najib Tun Razak telah memperkenalkan semula Dasar Pandang ke Timur pada 20 April 2010 (Bernama, 2010).

Pendidikan bahasa Jepun dikatakan berada pada kemuncaknya tatkala Dasar Pandang ke Timur dilaksanakan oleh pihak kerajaan (Ong, 1991). Hasil daripada galakan ini, pendidikan bahasa Jepun berkembang dengan baik di seluruh negara sama ada dalam institusi awam mahupun swasta. Berdasarkan tinjauan Japan Foundation (2013) pada tahun 2009 terdapat hanya 124 buah institusi yang mengajar bahasa Jepun berbanding pada tahun

2012 terdapat 196 buah institusi yang menawarkan bahasa Jepun di seluruh Malaysia. Peningkatan institusi yang menawarkan bahasa Jepun merupakan perkembangan yang positif terhadap penerimaan bahasa Jepun di Malaysia. Sehubungan dengan itu, tahap penguasaan bahasa Jepun sebagai bahasa asing juga harus dititikberatkan. Walaubagaimanapun, mempelajari bahasa Jepun dalam persekitaran yang tidak menyediakan peluang untuk menggunakan bahasa tersebut bukan satu perkara yang mudah. Tambahan pula, sumber rujukan yang boleh digunakan oleh para pelajar untuk mempelajari bahasa ini masih terhad di Malaysia. Keadaan ini menyebabkan proses pemerolehan bahasa Jepun juga terbantut terutamanya dari segi pemerolehan leksikal. Padahal menurut Kit (2003) pemerolehan leksikal adalah tahap penting didalam perkembangan bahasa, tanpa perkataan (leksikal) tidak akan terdapat sebarang frasa, pertuturan dan sekaligus menyebabkan tidak ada sintaksis (sintak), semantik dan akhirnya sekali tiada juga bahasa. Jadi, satu alternatif atau idea yang kreatif, relevan dan yang memberi motivasi kepada pelajar perlu difikirkan untuk membolehkan proses pemerolehan bahasa tersebut berlaku terutamanya pemerolehan leksikal.

Alternatif yang relevan dalam abad ke 21 ini adalah memasukkan elemen teknologi dalam pengajaran bagi membolehkan proses pemerolehan berlaku. Keadaan ini berikutan generasi kini yang dipanggil “*Digital Native*” yang tidak boleh dipisahkan dengan teknologi dan sentiasa menggunakan teknologi di dalam kehidupan mereka. Robin (2008) menegaskan generasi kini menggunakan teknologi bukan hanya terhad kepada laman sesawang awam seperti Myspace atau YouTube. Malahan blog, Wikipedia, podcast, serta *social bookmarking tools* juga digunakan dengan meluas. Sesetengah sumber di atas merupakan asing kepada guru-guru serta ibu bapa namun tidak bagi pelajar masa kini. Generasi muda kini menggunakan ia dalam kadar yang sentiasa meningkat dan mengikut

peredaran semasa. Menurut Robin (2008) keadaan ini sebenarnya baik kerana ia dapat membantu pembentukan generasi yang bukan sahaja sebagai pengumpul maklumat malahan pencipta maklumat.

Sehubungan dengan itu, pengkaji merasakan Penceritaan Digital (*Digital Storytelling*) merupakan kaedah pengajaran yang perlu ditonjolkan berikutan kaedah ini mengaplikasikan teknologi dan dikatakan mempunyai banyak manfaat. Menurut Reinders (2011) Penceritaan Digital merupakan satu aktiviti yang menarik untuk kelas bahasa dan Robin (2008) menyatakan Penceritaan Digital telah wujud sejak beberapa tahun yang lalu dan merupakan alat pengajaran dan pembelajaran yang berkesan ia juga melibatkan guru dan pelajar. Menurut beliau lagi, Penceritaan Digital merupakan aplikasi teknologi yang sesuai untuk membantu guru-guru mengatasi masalah penggunaan teknologi secara produktif di dalam kelas. Menariknya Penceritaan Digital dikatakan berkesan untuk proses pemerolehan bahasa dan pembelajaran bahasa ketiga (L3) atau bahasa asing kerana ia memberi banyak peluang kepada pelajar untuk memperolehi kosa kata dan struktur ayat yang baru (Rance-Rooney, 2009).

Secara dasarnya, Penceritaan Digital merupakan kaedah mencipta dan menyampaikan cerita secara moden dengan menggunakan peralatan teknologi. Robin (2008) menjelaskan, Penceritaan Digital membolehkan pengguna komputer menjadi seorang pencerita yang kreatif melalui proses-proses seperti membuat rangka cerita, memasukkan plot-plot gambar atau video dan menulis satu cerita yang menarik. Proses seperti rakaman audio, klip video dan teks akan dihasilkan dengan menggunakan komputer dengan gabungan muzik agar ianya boleh dimainkan menggunakan komputer, dimuat naik atau disimpan dalam bentuk DVD.

1.1 Pernyataan Masalah

Berdasarkan pengalaman dan kajian-kajian terdahulu telah mengesahkan peranan yang tidak boleh dipertikaikan yang leksikal memainkan peranan penting dalam bahasa. Sekiranya tanpa leksikal, bahasa akan menjadi gerak badan serta simbol semata-mata. Kebergantungan kepada leksikon ini menyebabkan seseorang yang bercakap dalam bahasa mereka iaitu bahasa ibunda menghasilkan ribuan leksikal. Nagy & Herman (1987) dalam Hermann (2003) menyatakan penutur asli bagi bahasa Inggeris dianggarkan memiliki pengetahuan tentang leksikal asas sebanyak 17000 ke 40000. Kemudian, dianggarkan lagi bagi pelajar yang mempelajari bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua mesti memiliki leksikal asas sekurang-kurangnya minimum 3000 untuk mampu membaca dan memahami teks di tahap yang tinggi (teks asli) (I.S.P. Nation, 1990). Membina dan mengekalkan leksikal yang banyak dan yang sedia ada dalam skema adalah bahagian yang sangat penting dalam proses menguasai sesuatu bahasa. Walaupun begitu pelajar yang mempelajari bahasa asing di Malaysia menghadapai masalah dalam penguasaan leksikal.

Rosni Samah (2009) menyatakan bahawa masalah utama dalam kalangan pelajar bahasa Arab khasnya di peringkat Menengah Rendah iaitu adalah dalam penguasaan kosa kata (leksikal) Arab. Menurut beliau faktor yang mendorong ke arah ketidakupayaan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) Arab dengan baik, diantaranya adalah kelesuan dan kegagalan guru dalam memilih pendekatan pengajaran yang tepat. Dengan memilih pendekatan dan metod yang salah, secara langsung menyebabkan kegagalan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) dengan berkesan. Keadaan yang sama juga berlaku dalam kalangan pelajar bahasa Jepun khasnya di peringkat Universiti. Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009), mendapati pelajar yang mempelajari bahasa Jepun sebagai satu

kursus bahasa ketiga di UiTM mempunyai masalah menguasai perbendaharaan kata (leksikal), struktur bahasa serta tatabahasa. Menurut Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009) lagi, faktor masalah ini berlaku adalah disebabkan, perbendaharan kata (leksikal) yang asing bagi pelajar, menyebabkan sukar untuk dihafal dan diaplikasi dalam latihan sama ada latihan komunikasi atau latihan untuk membuat ayat. Tambahan pula, waktu pengajaran dan pembelajaran (P&P) adalah terhad iaitu hanya 2 jam seminggu. Di samping itu juga, faktor kurangnya latihan oleh pelajar di luar bilik kuliah dan disebabkan terdapatnya jurang di antara pelajar dengan tenaga pengajar dari sudut kemahiran menguasai teknologi. Pelajar yang digunakan sebagai subjek kajian ini juga menghadapi masalah yang sama. Mereka menyatakan leksikal yang diketahui sedikit menyebabkan mereka menghadapi masalah untuk membuat ayat. Di samping itu, persekitaran yang tidak menggalakkan penggunaan leksikal yang telah dipelajari juga punca kelemahan penguasaan leksikal. Faktor lain, pemasalahan ini wujud akibat waktu pengajaran yang pendek iaitu hanya 2 jam seminggu dan dengan itu tenaga pengajar hanya dapat mengajar leksikal yang tertentu sahaja. Oleh sebab itu perlunya kajian ini bagi mencari formula dalam menyelesaikan atau mengurangkan kelemahan penguasaan leksikal khasnya leksikal bahasa Jepun.

Tegasnya salah satu faktor pemasalahan di atas wujud adalah berpunca daripada kepincangan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Azman (2010) menyatakan bahawa antara masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam pembelajaran bahasa asing di institut pengajian tinggi ialah masalah kaedah, pendekatan dan kokurikulum dalam kelas. Dewasa ini, penggunaan kaedah tradisional sahaja dalam pengajaran dan pembelajaran tidak mencukupi, lebih-lebih lagi dalam abad ke-21 yang memerlukan pelajar mempunyai “*21st Century Skills*”. Antara kemahiran itu adalah “*Technology Literacy*” iaitu kebolehan untuk

menggunakan komputer dan teknologi lain untuk menambahbaik pembelajaran, produktiviti dan prestasi. Berikut dengan itu, teknik pengajaran kini perlu mengambilkira perkara tersebut. Tambahan pula, menurut Pengarah Institut Perguruan (IPG) Kampus Pendidikan Islam, Osman Hussin,

”..Kemahiran dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) terutamanya tentang penggunaan media dalam P&P amat diperlukan agar proses mendidik boleh dilaksanakan dengan lebih berkesan serta menyeronokkan.”

(Utusan Malaysia, 2012:2)

Walau bagaimanapun, berdasarkan kajian *The National Institute for Japanese Language* (2005:87&88), didapati tenaga pengajar bahasa Jepun (pengajar tempatan & penutur asli) yang menggunakan perisian komputer sebagai bahan untuk pembelajaran tidak sampai 20%. Menurut Zoraini Wati (1996) dalam Yahya Othman & Dayang Raini Pakar (2011) pula tiada gunanya jika komputer disediakan jika guru tidak mahu atau tidak mampu menggunakaninya dengan baik dan pelajar tidak dapat manfaat daripadanya. Bertitik-tolak daripada pemasalahan tersebut adalah perlu kajian seperti ini dijalankan sebagai landasan untuk tenaga pengajar menggunakan teknologi atau media dalam P&P yang sekaligus membolehkan proses pemerolehan bahasa berlaku.

Selain daripada itu, Rance-Rooney (2009) menyatakan salah satu kepentingan Penceritaan Digital adalah ia dapat memberi impak terhadap pemerolehan kosa kata dan pembinaan struktur ayat baru serta meningkatkan penguasaan bahasa melalui proses pembikinannya yang pelbagai dengan itu menyebabkan pelajar mempunyai banyak peluang untuk mempraktikkan bahasa sasaran. Brown, Denning Groh dan Prisak dalam Teehan (2006) dan Nakagawa (2004) menyatakan dengan teknik Penceritaan Digital, menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan. Namun begitu sehingga kini tiada kajian yang

melihat bagaimana proses pemerolehan itu berlaku iaitu melihat dari awal proses pembikinan sehingga siap sesebuah Penceritaan Digital. Padahal menurut Bruner (1978) untuk memahami proses pemerolehan bahasa, kita seharusnya melihat dari awal tentang apa yang berlaku secara berperingkat sehinggalah ke peringkat penguasaan bahasa itu diperolehi. Berdasarkan daripada permasalahan tersebut adalah perlu kajian seperti ini untuk membuktikan sejauhmana kebenaran kenyataan bahawa Penceritaan Digital menyebabkan proses pemerolehan bahasa berlaku.

1.2 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan mengkaji proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital. Justeru itu, kajian ini berfokus kepada objektif seperti berikut:

- 1a) Mengenal pasti penggunaan leksikal bagi pertama kali atau berulang kali yang digunakan oleh pelajar,
- 1b) Mengenalpasti sama ada leksikal yang dihasilkan pelajar itu dari silibus atau bukan dari silibus ketika proses pembikinan Penceritaan Digital.
- 2) Mengenal pasti pola pergerakan antara lakaran dan antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital.
- 3) Menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital.

1.3 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif-objektif yang dinyatakan di atas, maka soalan-soalan penyelidikan berikut dikemukakan bagi memudahkan pengkaji mencapainya pada akhir kajian.

- 1a) Apakah kategori golongan kata (leksikal) yang sering digunakan oleh pelajar ketika pembikinan Penceritaan Digital?
- 1b) Adakah leksikal yang dihasilkan oleh pelajar daripada silibus atau bukan silibus?
- 2) Bagaimana pola pergerakan bagi setiap lakaran ke satu lakaran dan juga antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital?
- 3) Bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku ketika pembikinan Penceritaan Digital?

1.4 Kepentingan Kajian

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepun di dalam kelas, pelajar pasti akan diberikan tugas atau projek. Hasil kajian ini boleh menjadi model atau testimoni untuk menggunakan Penceritaan Digital sebagai projek kelas dalam proses pemerolehan bahasa Jepun.

Selain itu, hasil kajian ini adalah penting untuk mengupas isu tentang pemerolehan bahasa melalui kaedah Penceritaan Digital yang berasaskan e-pembelajaran, supaya tenaga

pengajar dapat memahami corak pembelajaran terkini dan juga dapat mempraktikkan kerangka teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) yang mengambil kira tiga aspek iaitu kandungan, pedagogi dan teknologi.

Justeru dengan adanya kajian ini ia diharapkan dapat mewujudkan corak pembelajaran bahasa Jepun yang lebih berkesan dan sekaligus memberi garis panduan untuk tenaga pengajar dalam mempelbagaikan pendekatan pengajaran dan pembelajaran bagi membantu pelajar yang menghadapi masalah dalam mempelajari bahasa Jepun, khususnya masalah penguasaan leksikal

1.5 Batasan Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada aspek pemerolehan leksikal bahasa Jepun dalam pembikinan Penceritaan Digital. Tumpuan pemerolehan dibataskan kepada aspek leksikal sahaja disebabkan:

- a) Ia adalah unsur asas untuk struktur ayat.
- b) Ia merupakan elemen utama untuk memahami makna atau maksud yang dikehendaki dalam ujaran bahasa.

Selain itu juga, pengkaji tidak memfokuskan kesesuaian konteks penggunaan (appropriate) atau bertepatan (accurate) bagi leksikal yang diperolehi. Kajian ini hanya melihat kekerapan penggunaan leksikal dan juga proses bagaimana pelajar mendapatkan leksikal,

Manakala dari segi penganalisisan data pula kajian ini adalah terhad kepada hasil kerja pelajar iaitu lakaran-lakaran yang dibuat sepanjang pembikinan Penceritaan Digital

yang merangkumi proses dalam setiap peringkat yang dianalisis menggunakan statistik mudah. Manakala, data melalui kaedah pemerhatian dan rakaman audio yang ditranskripsikan dianalisis secara kualitatif, akan tetapi penganalisisan tidak merangkumi perkaitan antara proses dalam setiap peringkat. Selain itu juga, analisis hanya dibuat ketika proses pembikinan di waktu pembelajaran dalam kelas iaitu dalam tempoh 5 jam sahaja tanpa mengambil kira pembelajaran di luar.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang akan digunakan dalam kajian ini diuraikan seperti dalam sub topik di bawah;

1.6.1 Pemerolehan Bahasa

Menurut definisi yang diberikan oleh Mangantar Simanjuntak (1987) pemerolehan bahasa (*language acquisition*) dikaitkan dengan bahasa pertama iaitu sebagai proses-proses yang berlaku di dalam otak seseorang kanak-kanak sewaktu memperoleh bahasa ibundanya. Semenjak dilahirkan, kanak-kanak dikatakan mampu menganalisis, membuat dan merumus sesuatu peraturan bahasa. Manakala Puteri Roslina (2004) mengaitkan pemerolehan bahasa pertama dengan pemerolehan bahasa ibunda dan pemerolehan bahasa asing dikaitkan dengan bahasa kedua (B2). Menurut Siti Hajar Abdul Aziz (2009) dan Ellis (1997) pemerolehan bahasa kedua sebagai sebarang bahasa yang dipelajari selepas bahasa pertama atau bahasa ibunda (bahasa asli) yang mana merujuk cara seseorang mempelajari bahasa, sama ada ia berlaku di dalam maupun di luar kelas.

1.6.2 Penceritaan Digital

Menurut Teehan (2006) Penceritaan Digital ialah adalah alat yang dicipta untuk mengintegrasikan teknologi terbaru di dalam kelas.

A recording technique in which sounds or images are converted into groups of electronic bits and stored on a magnetic medium. The groups of bits are read electronically, as by a laser beam, for reproduction. Digital Storytelling: enhancing student literacy through digital video. (www.kent.k12.wa.us/staff/tomriddell/digitalstorytelling/glossary.doc)

1.6.3 Leksikal

Asmah Haji Omar (2008) mendefinisikan leksikal sebagai kata yang boleh ditakrifkan dari segi makna. Tegasnya lagi kata yang tergolong dalam jenis ini mempunyai makna tersendiri dan tidak bergantung pada kata lain untuk dapat ditakrifkan maknanya. Beliau menyamakan leksikal dengan leksis. S.Nathesan (1995) menyatakan leksis adalah komponen bahasa yang memuatkan semua maklumat tentang makna dan penggunaan kata dalam bahasa. Leksis juga bermakna kosa kata atau perbendaharaan kata. Manakala Kamus Dewan (1992:730) mendefinisikan leksikal sebagai sesuatu yang berkaitan dengan perkataan atau perbendaharaan kata. Manakala menurut Syed (2001) dalam Che Radiah Mezah (2006) istilah leksikal adalah merupakan kata sifat nama (adjektif) yang berasal dari perkataan Greek “lexicos” (from lexis ‘word’).

Dalam konteks bahasa Jepun pula, istilah yang bertepatan dengan maksud kata ialah *tango* (单語). *Tango* dibahagikan kepada beberapa kategori golongan kata. Golongan kata dalam bahasa Jepun sebagai *hinshi* (品詞) dan dibahagikan kepada sepuluh kategori

golongan kata (Tomita, 1996; Thaiyibah Sulaiman & Kami, 1997; Iori *et al*, 2000). Mereka membahagikan sepuluh kategori golongan kata tersebut kepada dua kelompok iaitu kata bebas *jiritsugo* (自立語) dan kata tugas, *fuzokugo* (付属語). Kata bebas atau *jiritsugo* (自立語) merupakan kelompok kata yang boleh berdiri sendiri dan boleh difahami maksudnya tanpa bergantung pada kata lain untuk dapat ditakrifkan maknanya. Manakala kata tugas *fuzokugo* (付属語) merupakan kelompok kata yang tidak boleh berdiri sendiri dan perlu digabungkan dengan kata lain untuk mendatangkan maksud. Huraian terperinci mengenai ini akan dibincangkan di dalam bab seterusnya iaitu bahagian sorotan literatur. Manakala istilah yang bertepatan dengan maksud kosa kata dalam bahasa Jepun disebut sebagai *goi* (語彙).

Bertitik tolak dari pengertian leksikal oleh Asmah Haji Omar (2008) seperti diterangkan di atas, kajian ini hanya menyenaraikan kelompok kata bebas iaitu *jiritsugo* (自立語) sebagai data kajian, manakala sorotan literatur akan juga melihat kajian lepas yang berkaitan dengan leksis yang membawa maksud kosa kata atau perbendaharaan kata.

1.6.4 Subjek dan Responden

Subjek adalah benda, hal atau orang yang dijadikan “ bahan kajian”, manakala responden sesuai untuk kajian seperti tinjauan kerana mereka memberikan respon kepada soal selidik. Responden bukan “bahan kajian”(Creswel, 2002; Admad Mahdzan Ayob, 2007). Oleh sebab itu dalam kajian ini, pengkaji akan menggunakan subjek merujuk kepada pelajar yang menjadi bahan kajian.

1.7 Penutup

Sebagai kesimpulan, bab ini menjelaskan secara terperinci akan ruang cakup kajian secara keseluruhan yang akan menjadi teras kepada perbahasan bagi kajian ini.

BAB 2

SOROTAN LITERATUR

2.0 Pendahuluan

Dalam bab ini perbincangan akan tertumpu pada pemerolehan bahasa serta proses pemerolehan yang berlaku ketika pembelajaran bahasa. Selain itu, pengkaji turut membuat sorotan tentang leksikal bahasa Jepun dan kepentingannya yang memfokuskan kepada pembahagian golongan kata bagi bahasa Jepun. Di samping itu juga secara tidak langsung pengkaji turut membuat sorotan tentang teknologi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dan fokus utama adalah Penceritaan Digital. Seterusnya pengkaji juga akan memanfaatkan kajian lepas yang berkaitan baik dari segi teori maupun daptatan yang dijadikan sebagai rujukan dan landasan kajian. Selain itu, kerangka teoritikal dan konseptual yang digunakan untuk membawa hala tuju kajian ini juga turut dibincangkan.

2.1 Pemerolehan Bahasa

Menurut Mengantar Simanjuntak (1987), pemerolehan bahasa pertama ialah proses yang berlaku dalam otak seoarang kanak-kanak atau bayi sewaktu memperoleh bahasa pertama yang juga bahasa ibundanya. Namun berlainan dengan pemerolehan bahasa kedua, ketiga dan seterusnya kerana menurut Ellis (1986), pemerolehan bahasa kedua terjadi dalam dua keadaan yang berbeza iaitu secara semulajadi ataupun lingkungan kelas (melalui proses pembelajaran). Pemerolehan bahasa secara semulajadi ialah contohnya seorang anak yang dilahirkan dalam kalangan keluarga Cina memperoleh bahasa Cina sebagai bahasa

pertamanya. Kemudian anak tersebut berada dalam lingkungan yang banyak menggunakan bahasa Melayu (rakan sepermainan contohnya) maka secara tidak langsung anak ini akan memperoleh bahasa Melayu sebagai bahasa keduanya. Contoh pemerolehan bahasa melalui pembelajaran di kelas pula ialah seorang kanak-kanak ataupun orang dewasa yang belajar bahasa melalui pendidikan yang formal.

Lightbrown dan Spada (2003:176) mendefinisikan pemerolehan bahasa sebagai istilah yang sering dikaitkan dan digunakan dengan pembelajaran bahasa. Menurut Krashen (1977), pemerolehan dapat dilihat sebagai proses pembelajaran di luar sedar. Fenomena ini dapat dikaitkan apabila tumpuan lebih dititikberatkan pada perbandingan bentuk bahasa. Selain itu, sistem-sistem bahasa dan kesalahan bahasa tidak mempengaruhi atau mengganggu proses ini. Dalam erti kata yang lain, seseorang individu tidak dimaklumkan sistem-sistem bahasa atau kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan apabila mereka menuturkan sesbuah bahasa. Proses ini lebih mementingkan maksud, iaitu isi dan intipati sesbuah mesej yang ingin disampaikan. Puteri Roslina (2004:433) menyatakan bahawa pemerolehan bahasa membawa makna penguasaan bahasa oleh seseorang secara tidak langsung dan berlaku secara aktif bagi kanak-kanak dalam lingkungan umur 2 hingga 6 tahun. Namun demikian, pemerolehan bahasa juga berlaku bagi orang dewasa tetapi jumlahnya tidaklah sebanyak kanak-kanak. Pemerolehan bahasa pertama dikaitkan dengan pemerolehan bahasa ibunda manakala pemerolehan bahasa asing dikaitkan dengan bahasa kedua (B2)” .

Seterusnya Siti Hajar Abdul Aziz (2009) mendefinisikan B2 sebagai sebarang bahasa yang dipelajari selepas bahasa pertama atau bahasa ibunda manakala pemerolehan B2 merujuk kepada proses seseorang mempelajari bahasa yang selain daripada bahasa ibunda. Gass dan Selinker 1994 (seperti dalam Puteri Roslina, 2004) merujuk pemerolehan

B2 kepada pembelajaran bahasa yang lain selain bahasa asli yang telah diperoleh. Manakala, Ellis (1997) pula memberi definisi pemerolehan bahasa kedua sebagai cara seseorang dalam mempelajari bahasa selain bahasa ibunda (bahasa asli) mereka sama ada di dalam mahupun di luar kelas. Menurut beliau lagi, bahasa kedua boleh merujuk kepada bahasa ketiga atau bahasa keempat.

Berdasarkan pandangan yang dinyatakan, definisi pemerolehan B2 dapat digunakan dalam pemerolehan bahasa asing atau bahasa ketiga dalam konteks kajian ini iaitu bahasa Jepun sebagai bahasa asing atau bahasa ketiga serta dapat dirumuskan juga bahawa pemerolehan bahasa ketiga (asing) sebagai merujuk kepada proses seseorang mempelajari bahasa atau dengan kata lain cara seseorang dalam mempelajari bahasa selain bahasa ibunda (bahasa asli) sama ada di dalam mahupun di luar kelas. Sehubungan dengan itu, perbincangan bahagian seterusnya dan kajian-kajian lepas yang berhubungkait dengan pemerolehan bahasa khususnya pemerolehan leksikal, akan mengambilkira kajian tentang pembelajaran bahasa khususnya terhadap pembelajaran leksikal sama ada terhadap bahasa kedua atau bahasa ketiga (asing) dan kajian yang berkaitan dengan penguasaan kata turut dibincangkan berikut leksikal adalah kata atau leksis yang juga bermakna kosa kata atau perbendaharaan kata.

2.1.1 Proses dan Peringkat Pemerolehan Bahasa

Dalam pemerolehan bahasa pertama penguasaan bahasa berlaku secara beransur-ansur. Mangantar Simanjuntak (1987) membahagikan peringkat perkembangan bahasa kanak-kanak dalam pemerolehan bahasa kepada enam peringkat iaitu :

- a) peringkat membabel atau mengagah atau peringkat kata tidak bermakna;

- b) peringkat holofrasa;
- c) peringkat ucapan dua kata;
- d) peringkat permulaan tatabahasa;
- e) peringkat menjelang tatabahasa dewasa
- f) peringkat kecekapan penuh.

Berbeza dengan pemerolehan bahasa kedua (B2) atau bahasa ketiga (bahasa asing) pula proses berlaku lebih kepada satu proses mekanis. Berikut merupakan proses-proses dalam pengajaran pemerolehan bahasa kedua.

- a) Proses membentuk perlakuan dan tabiat baru menguasai kemahiran bahasa, iaitu melalui latihan-latihan dan pengukuhan. Pada peringkat ini pelajar perlu banyak membuat latih tubi dalam mengingat sesuatu leksikal dan juga latihan sebutan perkataan.
- b) Bentuk bahasa pertuturan dipelajari terlebih dahulu. Pada peringkat ini pelajar mempelajari bentuk tatabahasa atau fonologi bahasa kedua yang dipelajari.
- c) Pembelajaran secara membuat analogi. Pelajar cepat menerima dan memahami makna perkataan dengan cara melihat persamaan dan perkaitannya dengan objek yang dianalogikan. Analogi digunakan untuk menunjukkan persamaan ciri atau sifat. Contohnya apabila mempelajari bahasa Jepun pelajar akan mempelajari persamaan dengan bahasa Melayu baik dari segi fonologi mahupun struktur bahasa.
- d) Makna dipelajari dalam konteks. Pelajar akan menerapkan aspek budaya dan adab bahasa yang dipelajari bersesuaian dengan bahasa.

Seterusnya menurut Siti Hajar Abdul Aziz (2009),

“... tahap pemerolehan B2 berbeza-beza antara seorang dengan seseorang yang lain. Pemerolehan B2 dalam kalangan kanak-kanak dikatakan lebih baik berbanding orang dewasa. Menurut beliau lagi, kanak-kanak dapat memperoleh B2 secara tidak sengaja ketika bergaul dengan rakan sebaya yang menuturkan bahasa sasaran itu manakala orang dewasa memperoleh B2 biasanya melalui pembelajaran secara formal”.

Pembahagian tahap pemerolehan B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) adalah seperti berikut (Siti Hajar Abdul Aziz, 2009):

a) Tahap Prapenghasilan

Pada tahap ini, penutur masih belum boleh bertutur tetapi berkemungkinan telah menguasai beberapa ratus kosa kata B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) yang difahami. Pada tahap ini dikatakan tahap senyap. Penutur B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) pada tahap ini akan mendengar dengan tekun atau hanya menyalin perkataan yang di paparkan sama ada di papan putih atau skrin. Selain itu, mereka boleh memberikan gerak balas terhadap gambar atau media visual serta boleh memahami bahasa tubuh dan pergerakan untuk menunjukkan kefahamannya. Pada tahap ini juga penutur memerlukan lebih banyak pengulangan dan bantuan rakan penutur asli bahasa tersebut.

b) Tahap Penghasilan Awal

Pada tahap ini, pembinaan pemahaman dan kosa kata secara aktif. Penutur sudah mula bertutur satu atau dua kata serta boleh menggunakan sejumlah ayat pendek yang dapat diingatinya walaupun terdapat kesalahan dalam penggunaannya. Beberapa aktiviti yang disarankan kepada penutur pada tahap ini seperti menggunakan gambar atau bahan sebenar sebagai bahan alat bantu pembelajaran, melaksanakan aktiviti-aktiviti untuk kemahiran

mendengar, membina kosa kata menggunakan gambar-gambar dan mengemukakan pertanyaan dengan jawapan tertutup seperti ‘ya’ atau ‘tidak’

c) Tahap Kemunculan Ujaran

Pada tahap ini penutur boleh berkomunikasi menggunakan frasa dan ayat yang mudah kerana mereka sudah memperoleh beratus-ratus perkataan. Penutur B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) sudah boleh bertanyakan soalan yang mudah dan mungkin boleh memulakan perbualan dengan rakan. Penutur juga didapati boleh memahami cerita pendek yang dibacakan kepada mereka dengan bantuan gambar. Beberapa aktiviti yang dapat dijalankan pada tahap ini, antaranya, menyampaikan cerita dengan sebutan yang betul, melengkapkan cerita pendek atau teks yang diubah suai berkaitan dengan isi pelajaran, memadangkan perkataan dengan maknanya, menulis dan melengkapkan teka-teki dan mengarang cerita pendek berdasarkan pengalaman sendiri.

d) Tahap Kefasihan Peringkat Pertengahan

Pada peringkat ini, penutur sudah mula menggunakan ayat yang lebih kompleks apabila bertutur dan menulis kerana penutur sudah memperoleh beribu-ribu kosa kata B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing). Pada peringkat ini juga, pemahaman terhadap bahan kesusasteraan semakin meningkat. Penutur akan menggunakan strategi bahasa ibunda mereka untuk mempelajari kandungan dalam bahasa kedua serta menterjemahkan tugasannya daripada bahasa ibunda. Penulisan mereka pada tahap ini tidak terlepas daripada kesalahan. Oleh itu, mereka akan cuba memahirkan diri dengan kerumitan tatabahasa dan struktur ayat bahasa sasaran. Penutur B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) juga boleh memahami konsep yang lebih kompleks, mensintesiskan apa-apa yang telah dipelajari oleh mereka serta membuat inferans daripada pembelajaran tersebut.

e) Tahap Kefasihan Peringkat Maju

Pada tahap ini, kebanyakan penutur berminat untuk menggunakan B2 atau bahasa ketiga (bahasa asing) dalam perbualan dan aktiviti pembelajaran. Pada tahap ini penutur masih memerlukan sokongan daripada guru terutama yang berhubungan dengan isi kandungan pelajaran.

Jika dilihat dalam konteks kajian ini tahap kebolehan bahasa Jepun sampel kajian yang dipilih adalah dalam kelompok Tahap Penghasilan Awal dan juga pada Tahap Kemunculan Ujaran. Pada tahap-tahap berikut aktiviti yang disarankan adalah aktiviti yang menggunakan gambar atau bahan sebenar sebagai bahan alat bantu pembelajaran dan mengarang cerita pendek berdasarkan pengalaman sendiri. Berikutan dengan itu didapati Penceritaan Digital memenuhi kriteria aktiviti yang disarankan oleh Siti Hajar Abdul Aziz (2009).

2.2 Pemerolehan leksikal

Leksikal boleh dimaknakan sebagai kata dan leksis yang merangkumi kosa kata dan perbendaharaan kata. Manakala pemerolehan leksikal dalam bahasa pertama, ia merujuk kepada pemerolehan leksikal pada peringkat awal (0-2 tahun) seperti yang dinyatakan oleh Piaget (1896-1980). Pada peringkat awal ianya lebih berbentuk peringkat telegrafik dan mampu menghasilkan satu atau dua perkataan. Pemerolehan kanak-kanak ini bertahap dan semakin meningkat seiring dengan usia kanak-kanak tersebut dan lama kelamaan kanak-kanak dapat menuturkan bahasa yang betul dan mampu menghasilkan ayat yang kompleks. Pemerolehan leksikal pada kanak-kanak ini merupakan penguasaan kosa kata yang ada di sekelilingnya. Berbeza dengan pemerolehan leksikal bagi bahasa kedua, ketiga

dan seterusnya menurut Takac (2008), dalam pemerolehan leksikal bahasa kedua, pelajar (pembelajaran) bahasa akan membentuk konsep dan sistem semantik yang menghubungkan dengan bahasa pertama (B1). Secara umumnya pengetahuan terhadap item leksikal bahasa kedua dicirikan oleh beberapa komponen seperti fonologi dan ortografik, morfologi, sintaksis dan juga semantik. Selain itu, Aitchison (1997:35), menyatakan kata (leksikal) didefinisikan sebagai satuan yang memiliki entri tersendiri dalam leksikon mental dan mengandung maklumat fonologi, ortografik, dan semantik. Leksikon mental meliputi semua pengetahuan yang dimiliki oleh pelajar B2 berhubungan dengan kata atau perbendaharaan kata yang dimiliki.

Berdasarkan pernyataan di atas perbahasan berkaitan kata agak menyeluruh dalam pelbagai aspek , maka ia disebut sebagai kajian 'leksikal' iaitu sesuatu yang berkaitan atau mempunyai hubungan dengan kata, perkataan atau perbendaharaan kata sesuatu bahasa. (Harimurti Kridalaksana, 1983:98).

Walaubagaimanapun dalam hal ini perbincangan tentang leksikal dihadkan kepada aspek pemerolehan leksikal yang melibatkan pembahagian golongan kata (leksikal) yang akan dijelaskan di bahagian seterusnya.

2.2.1 Pembahagian Leksikal Bahasa Jepun.

Kajian sebelum ini antaranya Koizumi (1993) dan Iori *et al*, (2000) menceritakan pengklasifikasian golongan kata (leksikal) bahasa Jepun berdasarkan kepada lima kelompok pakarnya, iaitu:

1. *Otsuki Bunpoo* (Otsuki Fumihiko, 1847 – 1928)

Dalam *Otsuki Bunpoo*, golongan kata yang dikelompokkan tidak diketahui secara jelas jumlahnya.

2. *Yamada Bunpoo* (Yamada Yashio, 1873 – 1958)

Beliau mengklasifikasikan golongan kata ke dalam empat belas kategori meliputi *Meishi*, *Daimeishi*, *Sushi*, *Dooshi*, *Keiyooshi*, *Sonzaishi*, *Keishiki Dooshi*, *Keishiki Keiyooshi*, *Jotai fukushi*, *Teido Fukushi*, *Chinjitsu Fukutsu*, *Setsuzoku Fukushi*, *Kandooshi* dan *Joshi*. Pengklasifikasianya lebih menitik beratkan pada *fukushi* “kata keterangan” secara terperinci.

3. *Matsushita Bunpoo* (Matsushita Daisaburo, 1887 - 1935)

Beliau mengklasifikasikan golongan kata ke dalam enam kategori golongan kata, meliputi *Meishi*, *Dooshi*, *Rentaishi*, *Kandooshi*, *Fukushi*, dan *Fukumeishi*.

4. *Takieda Bunpoo* (Takieda Mitoki, 1900 – 1967)

Beliau mengklasifikasikan golongan kata ke dalam sepuluh kategori, meliputi *Meishi*, *Dooshi*, *Keiyooshi*, *Keiyooshi meishi*, *Fukushi*, *Rentaishi*, *Setsuzokushi*, *Kandoshi*, *Jodoshi*, dan *Joshi*.

5. *Hashimoto Bunpoo* (Hashimoto Shinkichi, 1982 – 1945).

Beliau mengklasifikasikan kategori golongan kata ke dalam sembilan kategori, meliputi *Dooshi*, *Keiyooshi*, *Meishi* (didalamnya termasuk *Daimeishi* dan *Sushi*), *Fukushi*, *Rentaishi*, *Setsuzokushi*, *Kandooshi*, *Jodooshi* dan *Joshi*.

Antara kelima-lima pakar tersebut pengklasifikasi golongan kata oleh Hashimoto (1982-1945) yang banyak mewarnai dalam pengajaran bahasa Jepun. Walaubagaimanapun Tomita (1996), Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al* (2000) telah mengkategorikan golongan kata (*Hinshi*) bahasa Jepun kepada sepuluh seperti berikut:

1) Kata Kerja (動詞 *Dooshi*)

Dari segi bentuk, merupakan kategori golongan kata bebas yang berkonjugasi, dan ia berfungsi sebagai predikat ayat. Manakala dari segi makna pula, kata kerja bahasa Jepun ialah kata yang menunjukkan perbuatan, perlakuan, pergerakan, pertukaran, keadaan, kewujudan dan sebagainya (Thaiyibah Sulaiman & Kami , 1997) dan mempunyai makna tersendiri tanpa bantuan golongan kata lain. Contoh kata kerja bahasa Jepun iaitu *taberu* (makan) dan *yomu* (membaca) (Iori *et al* , 2000).

2) Kata Adjektif *i* (形容詞 *Keeyooshi*)

Golongan kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya dengan predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Setiap kata yang termasuk *i-keeyooshi* selalu diakhiri *i* dalam bentuk kamus, dapat menjadi predikat, dan juga dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam sebuah ayat. Namun terdapat kata yang berakhiran *i* seperti *yumei* (mimpi), *kirai* (benci) dan *kirei* (cantik, indah, bersih) walaupun berakhiran *i* tapi tidak termasuk *i-keeyooshi* kerana dalam kamus berakhir *da*. Contoh kata(leksikal) dalam golongan kata ini ialah *Okii* (besar), *hayai* (cepat)

3) Kata Adjektif *na* (形容動詞 *Keiyoodooshi*)

Golongan kata dengan sendirinya dapat membentuk sebuah kata, dapat berubah bentuk dan bentuk perubahannya berakhir dengan *da* atau *desu*. Ini kerana perubahannya lebih kurang dengan *dooshi* sedangkan maksudnya mirip dengan *keijooshi* sehingga golongan kata ini disebut *keijoodooshi*. Contoh *kireina* (cantik), *shizukana* (tenang), *kantanna* (mudah).

4) Kata Nama (名詞 *Meishi*)

Kategori golongan kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya. Ia tidak mengalami konjugasi. *Meishi* dapat menjadi subjek, predikat atau kata keterangan dalam satu ayat. Contoh *kaban* (beg), *hikari* (cahaya), *ningyou* (boneka).

5) Adverba (副詞 *Fukushi*)

Golongan kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dengan sendirinya dapat menjadi keterangan walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. *Fukushi* tidak dapat menjadi subjek, predikat dan objek. Contoh *yatto* (akhirnya), *chouto* (sebentar), *kitto* (pasti).

6) Kata Adjektif Tidak Berkonjugasi (連体詞 *Ren'taishi*)

Dari segi bentuk, kata adjektif tidak berkonjugasi atau (*ren'taishi*) merupakan golongan kata bebas yang tidak berkonjugasi. Ia tidak boleh menjadi subjek ataupun predikat ayat. Manakala, dari segi makna pula, kata adjektif tidak berkonjugasi berfungsi menerangkan sifat dan keadaan kata nama. Kata adjektif tidak berkonjugasi mempunyai satu fungsi sahaja, iaitu sebagai penerang kepada kata nama. Jumlah kata adjektif tidak berkonjugasi ini amat terhad apabila dibandingkan dengan golongan kata yang lain (Thaiyibah Sulaiman & Kami , 1997). Contoh *Sono* (itu), *Kono* (ini)

7) Kata Seruan (感動詞 *Kan'dooshi*)

Golongan kata yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, keterangan ataupun konjugasi. Namun golongan kata ini dengan sendirinya dapat berdiri sendiri tanpa bantuan kata lain. Contohnya *eii* (tidak), *hai* (ya), *un* (iya).

8) Kata Hubung (接続詞 *Setsuzokushi*)

Golongan kata yang dapat mengalami perubahan bentuk tapi tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat ataupun kata yang menerangkan lain. *Setsuzokushi* berfungsi menyambungkan suatu ayat dengan ayat yang lain atau menghubung bahagian ayat dengan ayat yang lain. Contohnya *dakara* (oleh sebab itu), *tatoeba* (contohnya)

9) Kata Kerja Bantu (助動詞 *Jodooshi*)

Golongan kata yang dapat berubah bentuknya, tidak dapat membentuk kata dengan sendirinya, hanya dapat terbentuk kata bila digabungkan dengan kata lain. Contohnya ~*rareru* (bentuk pasif), ~*nai* (bentuk negatif), ~*eru* (bentuk berpotensi)

10) Partikel (助詞 *Joshi*)

Golongan kata yang tidak dapat berdiri dengan sendirinya, digunakan setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain serta untuk menambahkan erti kata tersebut dengan lebih jelas. Oleh itu dari segi fungsi, menurut Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997), partikel memainkan peranan penting dalam bahasa Jepun, ini kerana penggunaan kata kerja, kata adjektif (*i*), kata adjektif (*na*) dan kata nama tidak dapat menunjukkan maksud yang sepenuhnya, kata tambahan diperlukan. Kata tambahan ini dinamakan ‘komplemen’. Komplemen

merupakan kata nama yang diiringi oleh partikel. Penambahan komplemen kepada predikat menjadi asas pembentukan struktur sesuatu ayat.

Dalam sepuluh kategori golongan kata di atas, lapan kategori golongan kata iaitu Kata Kerja (動詞 *Dooshi*), Kata Adjektif *i* (形容詞 *Keeyooshi*), Kata Adjektif *na* (形容動詞 *Keeyoodooshi*), Kata Nama (名詞 *Meeshi*), Adverba (副詞 *Fukushi*), Kata Adjektif Tidak Berkonjugasi (連体詞 *Ren'taishi*), Kata Seruan (感動詞 *Kan'dooshi*), Kata Hubung (接続詞 *Setsuzokushi*) tergolong dalam kelompok kata bebas atau *jiritsugo* (自立語) merupakan kelompok kata yang boleh berdiri sendiri dan boleh difahami maksudnya tanpa bergantung pada kata lain untuk dapat ditakrifkan maknanya, seterusnya dua lagi iaitu Partikel (助詞 *Joshi*) dan Kata Kerja Bantu (助動詞 *Jodooshi*) dalam kelompok kata tugas *fuzokugo* (付属語) merupakan kelompok kata yang tidak boleh berdiri sendiri dan perlu digabungkan dengan kata lain untuk mendatangkan maksud. Jika dilihat kategori golongan kata oleh Tomita (1996), Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al* (2000) yang berbeza dengan kategori golongan kata oleh Hashimoto (1982-1945) hanya dari segi pengklafikasian kata adjektif.

Berikutnya dengan itu, dalam kajian ini pengkaji memilih klasifikasi yang dikemukakan oleh Tomita (1996), Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al* (2000) atas alasan terkini dan terperinci. Di samping itu juga Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) menulisnya dalam bahasa Melayu jadi istilah dalam bahasa Jepun telah diterjemahkan, menyebabkan lebih mudah difahami. Oleh sebab itu istilah dalam bahasa Melayu yang digunakan oleh beliau digunakan dalam kajian ini. Namun begitu, dalam kajian ini kelompok kata bebas atau *jiritsugo* (自立語) sahaja yang akan dikumpulkan dan

dibincangkan atas sebab kelompok ini yang bertepatan dengan definisi leksikal oleh Asmah Haji Omar (2008).

2.3 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa.

Bersesuaian dengan zaman teknologi yang serba canggih ini terdapat banyak kemudahan yang membolehkan pelajar dapat mempelajari bahasa dengan harapan pelajar akan memperolehi sesuatu leksikal dengan lebih berkesan. Antaranya penggunaan bahan media, bahan dari internet, perisian komputer dan sebagainya. Menurut Bransford et al. (1999) (dalam Rafiza, 2012) bahawa teknologi multimedia (ICT) dapat meningkatkan pelbagai jenis kemahiran termasuk kemampuan menyelesaikan masalah. Di samping itu mampu melahirkan generasi yang mengamalkan budaya fikir kreatif, kritis, kreatif dan inovatif. Jonassen et al. (1999) berkata penggunaan teknologi menjadi penting apabila sesuatu tugas itu direka bagi membantu pelajar untuk membina pengertian mereka sendiri serta berfikir tentang pengalaman yang dialami. Kebelakangan ini, banyak perhatian telah diberikan terhadap rangka kerja teoritikal yang boleh digunakan untuk meningkatkan keberkesanan teknologi sebagai alat didalam kelas. Salah satunya ialah Penceritaan Digital telah wujud sejak beberapa tahun yang lalu dan merupakan alat mengajar dan pembelajaran yang berkesan di mana aktiviti ini melibatkan guru dan pelajar.

2.3.1 Latar belakang Penceritaan Digital

Menurut Leslie Rule dari Digital Storytelling Association berkenaan Penceritaan Digital, (sumber en.wikibooks.org/wiki/Instructional_Technology/Digital_Storytelling)

Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Digital stories derive their power by weaving images, music, narrative and voice together, thereby giving deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights. Tell your story now digitally”.

Hal ini menunjukkan dengan adanya Penceritaan Digital memberi satu dimensi baharu dalam menyampaikan informasi dengan lebih berkesan terutamanya kini banyak diaplikasikan dalam bidang pendidikan. Bukan sahaja dalam bidang bahasa, malah menyeluruh kepada bidang-bidang lain seperti sastera, sejarah, geografi dan sebagainya.

Di sebalik galakan terhadap teknologi multimedia, Penceritaan Digital bukanlah satu idea yang baru. Joe Lambert dan mendiang Dana Atchley telah membantu untuk mencipta program Penceritaan Digital pada lewat tahun 1980 sebagai penubuh bersama Center for Digital Storytelling (CDS), sebuah badan komuniti seni tanpa profit di Berkeley, California. (Reinders, 2011).

Schank (1997) dalam Rafiza (2012) menyatakan Penceritaan Digital merupakan penyampaian cerita menerusi peralatan komputer dan teknologi multimedia. Cerita merupakan elemen utama dalam pemikiran dan komunikasi manusia.

Menurut Teehan (2006), Penceritaan Digital merupakan penceritaan yang dilakukan secara tradisional sebagaimana generasi sebelumnya dengan menggunakan teknologi terkini. Menurut Robin (2008) pula, Penceritaan Digital ialah idea yang menggabungkan seni bercerita dengan perlbagai jenis multimedia seperti imej, video dan audio. Walaupun Penceritaan Digital menggunakan teknologi yang terkini, idea ini bukanlah sesuatu perkara yang baru. Robin (n.d) menjelaskan bahawa, Joe Lambert (2008) telah membantu dalam menyebarkan Penceritaan Digital secara meluas apabila beliau menjadi pengasas bersama Pusat Penceritaan Digital atau Center for Digital Storytelling (CDS) di Berkeley, California.

Sejak tahun 1990an, Lambert dan ahli-ahli CDS telah memberikan latihan dan bantuan kepada mereka yang berminat dalam mencipta dan berkongsi naratif kisah peribadi mereka.

2.3.2 Pertalian Penceritaan Digital dan Pemerolehan Leksikal dalam Pembelajaran Bahasa

Dengan menggunakan idea Penceritaan Digital ini, pelbagai strategi pembelajaran dan pengajaran baru berkaitan dengan teknologi berjaya dihasilkan untuk digunakan dalam kelas di semua peringkat pendidikan. Kebanyakkannya strategi yang dihasilkan boleh digunakan untuk mengasah kebolehan pelajar seperti pembelajaran secara alternatif, menjadi komunikator (communicator) bagi pengetahuan orang lain, mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam subjek kurikulum dan melahirkan semangat bekerjasama secara harmoni sesama rakan ketika menyiapkan projek (Teehan, 2006).

Jonassen and Carr (2000) dalam Alaa Sadik (2008) menyatakan kaedah Penceritaan Digital ini membantu pelajar membina pengetahuan dan pelajar dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran dengan adanya kemudahan peralatan teknologi.

Menurut Reinders (2011) manfaat terbesar penggunaan Penceritaan dalam pembelajaran adalah sewaktu pelajar diberikan tugas untuk mencipta atau membuat projek Penceritaan Digital mereka sendiri. Tambahan pula, Robin (2008) menjelaskan bahawa apabila pelajar melibatkan diri dalam proses-proses dalam Penceritaan Digital, mereka mampu mengembangkan kebolehan mereka termasuklah:

- 1) Kebolehan mengkaji: Mendokumen cerita, mencari dan menganalisis maklumat.

- 2) Kebolehan menulis: Membentuk satu perspektif dan menghasilkan sebuah skrip.
- 3) Kebolehan Berorganisasi: Menguruskan skop projek, bahan yang digunakan dan masa yang diperlukan untuk menyiapkan tugas.
- 4) Kebolehan Teknologi: mempelajari bagaimana menggunakan alatan seperti kamera digital, mikrofon dan *software* multimedia.
- 5) Kebolehan Pembentangan: Meneliti kaedah terbaik untuk membuat perbentangan kepada pendengar.
- 6) Kebolehan Temubual: Mencari maklumat melalui temubual dan menentukan soalan yang sesuai untuk ditanya bagi memenuhi objektif projek.
- 7) Kebolehan interpersonal: Bekerja secara berkumpulan dan menentukan peranan masing-masing.
- 8) Kebolehan menyelesaikan masalah: Mempelajari bagaimana untuk membuat keputusan dan mengatasi halangan pada setiap peringkat projek.
- 9) Kebolehan menilai: Memperolehi kebolehan untuk mengkritik secara membina hasil kerja sendiri dan orang lain.

Normann (2011) pula menyatakan pemerolehan bahasa berlaku dalam penggunaan Penceritaan Digital apabila pelajar mempelajari sesuatu perkataan yang baru. Dalam proses tersebut pelajar banyak mengingat perkataan baru (*memorizing facts*). Maklumat tersebut diperoleh hasil daripada temubual yang dibuat terhadap pelajar selepas proses Penceritaan Digital dihasilkan. Selain itu, pelajar tersebut juga berkeupayaan menunjuk ajar dan menerangkan kepada pelajar lain hasil daripada pengetahuan yang diperolehi. Secara tidak langsung motivasi diri pelajar untuk mempelajari bahasa meningkat.

2.4 Kajian Lepas yang Berkaitan

Banyak kajian lepas menfokuskan kepada motivasi pelajar atau sikap dan umur dalam mempelajari dan memperolehi bahasa kedua. Kajian seperti Gardner (1985: 133) menyatakan dari sudut *social psychological*, pemerolehan bahasa seseorang individu bergantung kepada kecenderungan etnosentrik, sikap terhadap komuniti lain, orientasi terhadap pembelajaran bahasa dan juga faktor motivasi pelajar itu sendiri. Orientasi yang dimaksudkan oleh Gardner ialah intergratif dan instrumental.

Lennerberg (1967) pula mengkaji faktor umur dalam pemerolehan bahasa kedua iaitu terdapat tempoh kritikal dalam memperolehi bahasa. Tambah beliau lagi pemerolehan adalah *innate process* dan ditentukan oleh faktor biologi yang menghadkan tempoh kritikal dalam pemerolehan bahasa. Pendapat beliau disokong pula oleh Collier (1988) bahawa menurut beliau faktor umur menyumbang kepada kejayaan pemerolehan bahasa. Fathman (1975) juga berpendapat umur adalah faktor yang menyumbang kepada keberkesanan pemerolehan bahasa di mana beliau mendapati bahawa pada umur 11-15 tahun adalah waktu yang sangat berkesan dalam memperolehi bahasa kedua dari segi penyebutan, morfologi dan sintaksis berbanding umur 6-10 tahun.

Walaubagaimanapun, faktor umur dan sikap tidak akan disentuh hanya motivasi yang akan dibincangkan dalam kajian ini.

Manakala kajian pemerolehan leksikal terawal telah dilakukan Krashen (1985) yang mengaitkan hipotesis input di dalam kerangka kajian beliau. Menurut hipotesis beliau, leksikal yang baru dan jarang dijumpai atau yang rumit dapat dikuasai apabila maksud perkataan tersebut jelas dan difahami sepenuhnya oleh pelajar. Ia dapat diterapkan

melalui bantuan dan sokongan dari segi alatan linguistik seperti ilustrasi dan bahan bantu mengajar yang lain. Ini membawa kepada hasil dimana Krashen menyebutnya sebagai ‘pemahaman input’. Kesedaran dalam kepentingan input dalam perkembangan bahasa kedua, menyebabkan tumpuan dan perhatian diberikan oleh tenaga pengajar dalam mencari jalan bagi memasukkan lebih banyak input ke dalam bilik darjah. Lebih banyak input yang dipindahkan lebih banyak output yang bakal diperolehi dalam bentuk kemahiran produktif (Pica et al. 1989; Long 1990; Gass 1994) dalam Krashen (1998).

Guariento dan Morley (2001) menyokong hipotesis input dengan mengatakan bahawa bahan bantu mengajar yang autentik adalah perlu untuk pembelajaran bahasa kerana ia meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran, membolehkan mereka terdedah kepada bahasa sebenar. Seterusnya, Nguyen dan Khuat (2003) mengenalpasti keberkesanan permainan dalam mempelajari kosa kata. Kajian mereka mendedahkan bahawa permainan menyumbang kepada pembelajaran kosa kata dan mendapati yang permainan membawa kepada perasaan selesa, tenang dan menyeronokkan untuk pelajar, sekaligus membantu mereka mempelajari dan memperolehi perkataan-perkataan baru dengan senang. Permainan selalunya melibatkan persaingan antara sesama rakan dan ini menyebabkan pelajar semakin tertarik dan berminat untuk belajar. Ini turut membantu membina motivasi untuk pelajar bahasa Inggeris untuk melibatkan diri dan menyertai secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Namun begitu, kaedah permainan ini dikatakan mempunyai kelemahan iaitu memerlukan ruang yang besar dan mengambil masa yang panjang. Seterusnya Norhayati et.al (2000) menyatakan melalui cerita, kanak-kanak boleh memperoleh perbendaharaan kata yang baru (leksikal), nilai moral, pengetahuan asas, menyelesaikan masalah dan mengenali keindahan bahasa melalui penyampaian cerita.

Cerita juga dikatakan satu elemen yang boleh menarik perhatian pelajar (Weinberger, 1996). Berasaskan kajian tentang teknik bercerita itu, maka lahir Penceritaan Digital.

Penceritaan Digital terhasil melalui campuran media seperti elemen imej, audio dan video. Seperti teknologi yang lain, penggunaan kaedah penceritaan secara digital telah meningkat untuk tujuan penyampaian yang mana termasuklah untuk pembelajaran bahasa kedua (Alameen, 2011; Barrett, 2006; Lambert, 2007; Ohler, 2008; Reinders, 2011). Daripada penceritaan individu sehingga ke catatan peristiwa bersejarah serta perbincangan meluas berkaitan topik kursus, kaedah Penceritaan Digital telah banyak membantu pelajar dalam memberi mereka ruang bersuara untuk berkongsi dan bertukar-tukar pendapat dan pandangan didalam persekitaran yang terbuka dan interaktif. (Gregori-Signes, 2008; Robin, 2008; Sadik, 2008). Berbeza dengan kaedah tradisional yang berbentuk pen dan kertas, Penceritaan Digital mengeksplorasi penggunaan pelbagai kemahiran seperti mencari dan menyusun maklumat, menulis skrip, dan menggabungkan elemen seperti video, imej dan muzik serta akhir sekali menerbitkannya secara dalam talian. (Robin, 2008; Sylvester & Greenidge, 2009). Proses dalam mencipta Penceritaan Digital membuka peluang kepada pelajar dalam membina pelbagai kemahiran abad ke-21 seperti berfikir secara kritikal, mencari penyelesaian masalah dan pelbagai kemahiran literasi komputer. (Gregori-Signes, 2008; Ohler, 2008; Sylvester & Greenidge, 2009; Yuksel, Robin & McNeil, 2010). Pelajar menggunakan pelbagai jenis kemahiran literasi komputer seperti multimodel (contohnya: audio, video, animasi) dan multimedia yang berbentuk komunikasi (contohnya: teks, imej dan suara) untuk menggabungkan cerita berbentuk digital. Pelajar juga dapat membina dan melatih diri dalam kemahiran berfikir aras tinggi (contohnya: kemahiran berfikir secara kritikal, reflektif dan kreatif) untuk memahami, menggunakan dan menilai maklumat yang ada untuk mencipta sesuatu isi kandungan

(Sadik, 2008). Di samping itu, Penceritaan Digital juga mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan pelajar dan mewujudkan komuniti yang bersifat praktikal. (Hafner & Miller, 2011; Hull & Katz, 2006; Ohler, 2008; Sadik, 2008). Pelajar juga akan merasa bangga dan terkesan dengan penulisan mereka dan ini mampu untuk memotivasi mereka dalam melibatkan diri dalam mencipta cerita serta berkongsi idea (Garrety, 2008; Rance- Rooney, 2009; Sadik, 2008; Ware, 2006).

Disebabkan oleh pelbagai manfaat yang disebutkan diatas, penggunaan Penceritaan Digital telah menarik perhatian ramai pengkaji. Sebagai contoh, Garrard (2011) yang menjalankan kajian kes di sebuah sekolah rendah di barat daya Ireland yang menggunakan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)* dan juga pendekatan teori '*Social Constructivist*'. Kerangka TPCK digunakan dalam kajian ini bagi menilai keberkesanan teknologi dalam bilik darjah (P&P). Kerangka TPCK juga digunakan sebagai penghubung antara kandungan, pedagogi dan teknologi dan juga untuk menggalakkan pendidik untuk menggunakan teknologi baru dalam kelas. Dalam kajian Garrard, kerangka TPCK yang diambil daripada Mishra & Koehler (2006) digunakan untuk melihat keberkesanannya Penceritaan Digital dalam pengajaran penulisan naratif dalam kelas. Garrard juga menyatakan bahawa penggunaan Penceritaan Digital adalah sebagai pendekatan '*Social Constructivist*' dalam pembelajaran. Menurut beliau lagi, melalui pendekatan ini (*Social Constructivist*), pelajar membina pengetahuan melalui proses kognitif mereka. Hasil kajian menunjukkan pelajar menunjukkan pencapaian baik dalam menyatakan '*point of view*' serta menggunakan kosa kata yang bersesuaian dengan tatabahasa yang betul. Kajian ini juga menunjukkan Penceritaan Digital merupakan kaedah yang praktikal bagi pelajar, supaya dapat menulis dengan baik. Selain menggalakkan kreativiti pelajar, ia juga baik untuk membantu pelajar keperluan khas (SEN). Di samping

itu juga, dapatan kajian Garrard menunjukkan pelajar menggunakan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam pembelajaran, dengan adanya penggabungan tiga pengetahuan yang terdapat di dalam kerangka TPCK. Ia dapat ditunjukkan melalui pemerhatian yang dibuat iaitu pelajar berinteraksi dan meniru dialog bersama rakan lain melalui tugas yang diberi. Seterusnya Gregori-Signes (2008) dan Skinner & Hagood (2008) menggunakan Penceritaan Digital untuk meningkatkan kemahiran menulis secara literasi dalam kalangan pelajar *English as foreign language* (EFL). Beberapa kajian lain juga menerangkan mengenai keberkesanan penceritaan secara multimedia terhadap perkembangan pelajar-pelajar remaja terutamanya dalam unit kemahiran pendengaran. Sebagai contoh, Verdugo dan Belmonte (2007) mengatakan bahawa Penceritaan Digital membantu menyediakan pelajar *English as second language* (ESL) dengan input penting dan menyediakan masa yang lebih panjang untuk mendedahkan mereka dengan bahasa yang mereka pelajari. Berdasarkan keputusan yang diperolehi, pelajar-pelajar yang terlibat dengan kajian tersebut berjaya meningkatkan kemahiran mendengar mereka berbanding kumpulan pelajar yang lain. Antara kajian lain yang mengaitkan Penceritaan Digital dalam penyelidikan mereka adalah Nakagawa (2004), menjadikan Penceritaan Digital sebagai projek perisian untuk mewujudkan satu web perisian untuk pembelajaran bahasa Jepun tahap *Intermediate*. Projek ini dilakukan bersama-sama pelajar bagi menghidupkan cerita rakyat yang sedia ada, yang bertujuan untuk mewujudkan satu perisian multimedia pembelajaran yang berkesan. Hasil kajian mendapati, laman web berbentuk Penceritaan Digital membantu pelajar mengukuhkan kemahiran bahasa mereka dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan.

Walaubagaimanapun, berdasarkan pernyataan di atas perbahasan berkaitan kajian lepas yang sedia ada, dilihat masih belum ada kajian yang menganalisis proses pembikinan

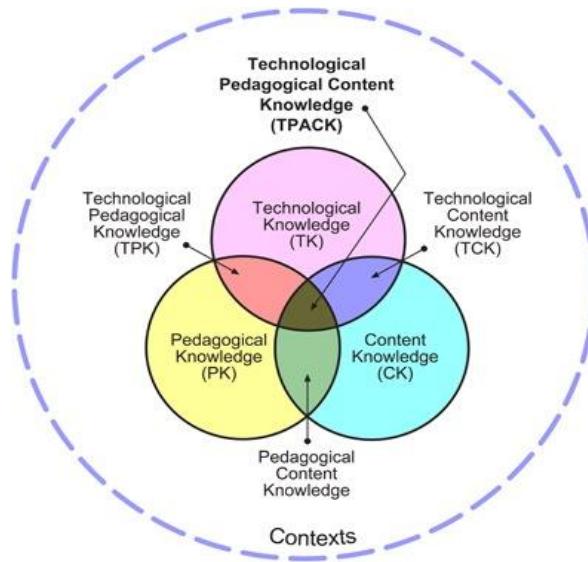
Penceritaan Digital secara dari awal pembikinan sehingga tahap akhir di dalam konteks pemerolehan leksikal bahasa Jepun.

2.5 Penceritaan Digital: Pembentukan Kerangka Teoritikal dan Konseptual

Kajian ini adalah berpandukan beberapa teori dan kerangka, yang bertujuan untuk membentuk kerangka teoritikal dan konseptual bagi memenuhi objektif dan kepentingan kajian.

2.5.1 Perkaitan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dengan Penceritaan Digital

Model TPCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), merupakan teori yang utama untuk kajian ini. Teori TPCK ini tercetus berdasarkan teori daripada Shulman (1986) yang memperkenalkan idea *pedagogical content knowledge* (pengetahuan kandungan pedagogi) atau PCK. Kemudian idea Shulman dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006) yang menyatakan secara praktiknya, TPCK adalah gabungan elemen *content knowledge* (pengetahuan kandungan), *pedagogical knowledge* (pengetahuan pedagogi) dan *technological knowledge* (pengetahuan teknologi) dan apabila digabungjalinkan ia menjadi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) seperti Rajah 2.2.



Rajah 2.1: Kerangka TPCK: Mishra & Koehler (2006)

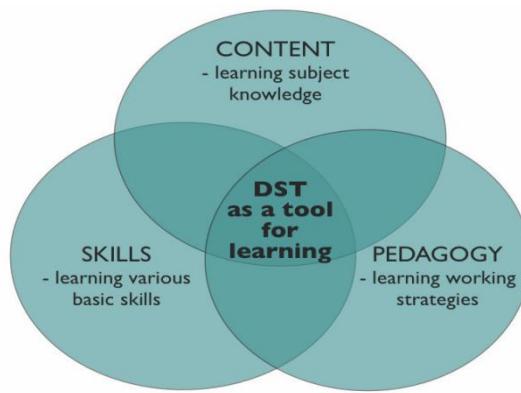
(dimuat turun daripada <http://tpack.org/>)

Menurut Mishra & Koehler (2006) TPCK memberi perhatian kepada merancang (*content*) serta mengajar secara efektif (*pedagogical*) menggunakan teknologi (*technological*). Dengan kata lain, TPCK mengetengahkan interaksi dan hubungan antara kandungan (mata pelajaran yang diajar), pedagogi (proses atau kaedah pengajaran yang digunakan), dan teknologi, sama ada ia dari alat tulis seperti pensil dan papan hitam, komputer dan peralatan digital canggih yang lain.

Secara kesimpulannya menurut Mishra dan Koehler (2006) kerangka TPCK berikut merupakan satu rangka kerja yang bertujuan untuk menerangkan mengenai kualiti atau elemen-elemen (pengetahuan kandungan, pedagogi dan teknologi) yang diperlukan oleh tenaga pengajar bagi mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka. TPCK juga adalah asas kepada pengajaran yang baik dengan penggunaan teknologi.

Kehadiran ini menunjukkan bahawa kerangka TPCK oleh Mishra dan Koehler (2006) ini lebih menjurus kepada pengajaran, iaitu menggalakkan tenaga pengajar menggabungkan

ketiga-tiga elemen pengetahuan iaitu kandungan, pedagogi dan teknologi dalam pengajaran mereka bagi mewujudkan satu suasana pengajaran yang baik. Hicks (2006) menyatakan, rangka kerja TPCK dapat membantu dalam membimbing guru-guru untuk menggunakan pengetahuan mereka di dalam kelas dengan menyediakan “keupayaan untuk memikirkan dan menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan responsif”. Walaubagaimanapun, Normann (2011) yang menggunakan kerangka Teori TPCK dalam kajian beliau telah mengubahsuai kerangka TPCK oleh Mishra dan Koehler (2006) bagi melihat kerangka TPCK dalam konteks pelajar.



Rajah 2.2: Model TPCK yang diubahsuai: Normann (2011)

Normann (2011) membentuk model TPCK yang dibahagikan kepada 3 kategori seperti Rajah 2.2 di atas dengan menggunakan Penceritaan Digital (*DST*) sebagai alat pembelajaran. Dari segi kandungan (*content*) ia merujuk kepada pelajar yang menggunakan Penceritaan Digital dan bagaimana mereka membentangkan pengetahuan kandungan bahasa kedua. Pedagogi (*Pedagogy*) merujuk kepada strategi pembelajaran iaitu dalam konteks Penceritaan Digital sebagai strategi pembelajaran. Ini merangkumi aspek-aspek seperti pelajar mencari maklumat dari pelbagai sumber untuk menulis skrip dan bagaimana Penceritaan Digital berfungsi sebagai strategi untuk menyambung dan membina

pengetahuan daripada sumber-sumber yang mereka dapat. Kategori yang terakhir iaitu kemahiran (*skills*) merujuk kepada kemahiran yang diperolehi pelajar, sama ada pelajar hanya memperolehi kemahiran teknologi atau memperolehi juga kemahiran bertutur dan menulis. Kajian Normann ini berobjektif untuk menyelidik meta-refleksi pelajar muda di sekolah menengah rendah untuk belajar menggunakan Penceritaan Digital sebagai aktiviti pembelajaran bahasa. Dalam kajian tersebut data telah dikumpulkan daripada soal selidik, temu bual separa berstruktur dan log refleksi yang dianalisis mengikut kategori iaitu kandungan (*content*), Pedagogi (*Pedagogy*) dan kemahiran (*skills*) seperti yang telah dijelaskan pada penerangan terdahulu. Beberapa perbezaan antara refleksi pelajar lelaki dan perempuan pada penggunaan teknologi baharu yang dapat diperhatikan, didapati majoriti pelajar bertindak aktif dalam proses pembelajaran, contohnya dengan mengajar pelajar lain. Dalam hal ini, mereka menunjukkan Penceritaan Digital sebagai cara yang berkaitan dengan dokumentasi dan berkongsi pengetahuan. Kajian Normann ini juga menunjukkan bahawa *scaffolding* dan *contextualization* adalah premis penting untuk pembelajaran. Selain itu juga, mendapati bahawa pelajar memahami Penceritaan Digital sebagai aktiviti menyeluruh untuk pembelajaran dalam erti kata bahawa ia boleh digunakan untuk mencapai matlamat lain, contohnya pembangunan kemahiran lisan, bertulis atau asas digital. Dalam kajian Norman (2011) ini juga menumpukan kepada aspek gender dan juga tahap kecekapan pelajar.

Jika dilihat berdasarkan penerangan TPCK di atas, teori ini boleh digunakan dalam kajian ini. Walaupun Mishra dan Koehler (2006) menggunakan kerangka ini lebih menjurus kepada tenaga pengajar iaitu elemen yang perlu ada pada seseorang guru dalam pengajaran. Tambahan lagi, kajian ini juga tidak mengambilkira refleksi pelajar pada penggunaan teknologi baharu dan juga aspek gender pelajar sewaktu pembikinan

Penceritaan Digital seperti kajian Normann (2011). Namun begitu, Normann (2011) telah menggunakan kerangka ini dalam konteks pelajar dan mengubahsuai kerangka TPCK mengikut kesesuaian kajiannya. Berlandaskan perkara tersebut, pengkaji merasakan kerangka TPCK dapat digunakan dalam kajian ini berikutan penghasilan sesebuah Penceritaan Digital perlu menggabungkan ketiga-tiga elemen iaitu pengetahuan kandungan, pengetahuan pedagogi dan pengetahuan teknologi dalam proses pembikinannya. Sehubungan dengan itu, kerangka TPCK ini akan digunakan mengikut kerangka Mishra dan Koehler (2006) namun diubahsuai mengikut kesesuaian kajian, ini kerana kajian memfokuskan kepada pelajar dan proses pemerolehan leksikal.

2.5.2 Pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)* melalui Penceritaan Digital.

Penceritaan Digital yang membolehkan pelajar untuk menggunakan imej, text dan suara untuk membina cerita digital dan menyediakan ruang untuk orang lain untuk memberi komen keatas cerita tersebut. Proses membina cerita digital melalui perisian teknologi melibatkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan konsep ‘*social constructivist*’ dalam pembelajaran bahasa (Vygotsky, 1978). Menurut konsep ‘*social constructivist*’, pembelajaran adalah lebih daripada penggunaan ilmu pengetahuan yang baharu. Individu mencipta dan berkongsi maksud melalui interaksi mereka dengan orang lain dan persekitaran. Tidak hanya bergantung kepada penerimaan maklumat daripada instructor, pelajar juga melibatkan diri dalam proses pembelajaran secara perkongsian dan penciptaan ilmu secara bersama. (Duffy & Cunningham, 1996; Lantolf, 2000). Secara tidak langsung, maksud akan dibentuk dan pengetahuan akan dicipta secara kolektif melalui proses yang interaktif seperti perbincangan, rundingan dan perkongsian. (Higgs & McCarthy, 2005).

Melalui penglibatan secara sosial, pelajar yang mempunyai kemahiran dan ilmu pengetahuan yang beraras tinggi akan membantu pelajar yang berkemahiran rendah dalam tugasannya bersama (Vygotsky, 1978). Suasana pembelajaran yang bersifat kolaboratif membolehkan pelajar untuk mengembangkan lagi kemahiran linguistik dan kognitif semasa proses perbincangan. Walaubagaimanapun, tahap dan kualiti untuk sesebuah interaksi sosial bergantung kepada pelajar (peserta) itu sendiri yang mana mereka mestilah samarata dalam menyumbangkan masa, giliran, peranan dan pengetahuan dalam subjek yang dibincangkan dalam sesuatu agenda (Lantolf, 2000). Apabila dilihat daripada perspektif seorang konstruktivis, penggunaan kerangka TPCK melalui Penceritaan Digital dapat memberi potensi yang besar dalam pembelajaran bahasa kedua sekaligus membantu dalam proses pemerolehan bahasa.

2.5.3 Perkaitan *Affective Filter Hypothesis* dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) melalui Penceritaan Digital .

Teori pemerolehan bahasa iaitu *Affective Filter Hypothesis* yang menerangkan bagaimana faktor-faktor afektif mempunyai kaitan tetapi bukan penyebab, dengan proses pemerolehan bahasa. Menurut Krashen (1985) ‘*Filter*’ merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar. Beliau mendapati pelajar yang mempunyai motivasi yang tinggi, keyakinan diri, penampilan diri yang baik dan tahap kerisauan yang rendah mempunyai peluang kejayaan yang lebih untuk menguasai bahasa sasaran. Manakala motivasi yang rendah, keyakinan diri yang kurang dan kerunsingan akan meningkatkan ‘*affective filter*’ dan membina ‘*mental block*’ yang akan mencegah input bahasa yang difahami ‘*comprehensible input*’ dari diperoleh oleh pelajar bahasa kedua atau ketiga. Menggunakan Penceritaan Digital ini

diakui oleh Normann (2011) dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran bahasa.

2.5.4 Teori Pemerolehan Behaviouris atau Mekanis

Menurut Teori Behaviouris, bahasa adalah satu proses perilaku iaitu hasil rangsangan dan tindak balas yang bergantung pada ciri-ciri naluri pada manusia dan juga ia satu proses mental atau kognitif. Pemerolehan atau pembelajaran bahasa ini banyak dipengaruhi oleh alam sekitar dan para pelajar akan sentiasa mengulangi perkara yang telah dipelajari. Sehubungan itu, ahli-ahli psikologi banyak mengkaji mengenai teori Behavioris dalam pembelajaran bahasa. Pengkaji-pengkaji teori Behavioris ini terdiri daripada sarjana psikologi yang beranggapan bahawa pemerolehan sesuatu lakuan terjadi melalui ulangan sesuatu lakuan (Abdullah Hassan, 1987). Antara ahli-ahli psikologi yang mengkaji teori behavoiris seperti Pavlov, Thorndike, Hull dan Skinner beranggapan bahawa pembelajaran adalah satu proses mekanis bagi membentuk satu kebiasaan dalam proses pemerolehan atau pembelajaran bahasa tersebut. Menurut Nik Hassan Basri (2009) dalam pemerolehan atau pembelajaran bahasa, proses ulangan memainkan peranan yang penting. Perkataan-perkataan ataupun bentuk-bentuk bahasa yang sering diulang akan cepat dipelajari oleh pelajar-pelajar.

2.5.5 Proses Pembikinan Penceritaan Digital

Menurut Robin (2008) semasa menghasilkan Penceritaan Digital, terdapat tujuh elemen yang perlu dipertimbangkan terlebih dahulu:

- 1) Sudut pandang- Apakah perspektif penulis?
- 2) Persoalan yang dramatik- Persoalan yang perlu dijawab pengakhiran penceritaan.
- 3) Intipati yang beremosi- Isu yang serius diceritakan secara personal dan dengan cara yang memberikan impak.
- 4) Suara Naratif- Kaedah yang boleh digunakan untuk menjadikan cerita personal dan memudahkan pemahaman pendengar.
- 5) Kesesuaian muzik latar- Muzik atau audio lain yang menyokong jalan cerita.
- 6) Ekonomi- Menyusun agar cerita yang disampaikan tidak terlalu panjang atau tidak terlalu pendek.
- 7) Fasa peralihan- Kelajuan peralihan dari sesuatu imej atau video ke video lain perlu diambilkira dan diteliti.

Manakala dalam mengaplikasikan Penceritaan Digital dalam kelas, terdapat beberapa proses yang perlu diikuti untuk menjayakan kaedah ini iaitu (Teehan, 2006):

- 1) Membentuk kumpulan

Dalam menjalankan kaedah Penceritaan Digital dalam sesebuah bilik darjah, pertama sekali, para pelajar perlu dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Ini tidak bermakna kaedah ini tidak dapat dijalankan secara individual. Pelajar-pelajar yang menjalankan aktiviti ini secara berkumpulan lebih banyak

memberikan penglibatan, lebih bermotivasi dan lebih menyeronokkan (Teehan, 2006). Tambahan pula, aktiviti secara berkumpulan membolehkan pelajar memperolehi maklumat dari satu sama lain.

- 2) Guru berikan demonstrasi dan mengajar bagaimana untuk menggunakan perisian (*software*) yang hendak digunakan. Para pengajar perlu memperkenalkan dan menjelaskan kepada pelajar-pelajar mengenai perisian yang bakal digunakan. Sekiranya, jika terdapat lebih dari satu pilihan perisian, digalakkan para guru untuk mendemonstrasikan cara penggunaan perisian tersebut. Proses ini dilakukan untuk membuang perasaan risau dan takut para pelajar dalam menggunakan perisian-perisian tersebut (Teehan, 2006). Penjelasan yang diberikan akan membolehkan para pelajar memahami bahawa penggunaan perisian ini bukan sahaja menjimatkan masa, malahan menyeronokkan.
- 3) Tunjukkan kepada pelajar contoh video Penceritaan Digital.
Para pelajar perlu diperlihatkan produk akhir sesebuah Penceritaan Digital. Selepas video tersebut ditayang, pengajar perlu membincangkan perkara-perkara yang diperlukan secara kajian dan teknikal untuk menghasilkan video tersebut. Kemudian, pengajar boleh menjelaskan perisian melalui projek-projek biasa.

- 4) Memberi tugas.

Dalam proses ini, para pelajar boleh memulakan penyelidikan mereka mengenai tema dan tajuk yang dipilih. Para pengajar digalakkan untuk membantu pelajar memahami penggunaan Penceritaan Digital dan tajuk mereka sendiri. Untuk memudahkan pemahaman pelajar, para pelajar digalakkan untuk menulis

maklumat mengenai tajuk mereka dan kaedah yang akan digunakan terlebih dahulu.

5) Meletakkan matlamat.

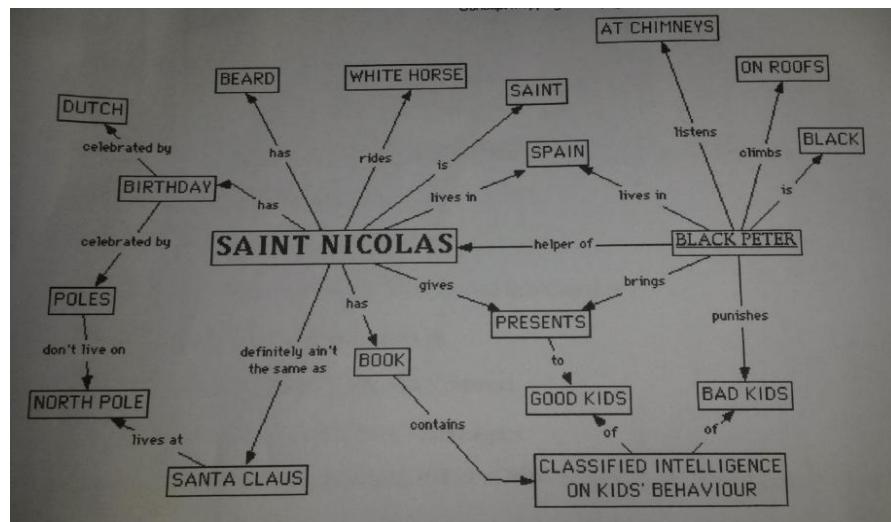
Proses ini dijalankan untuk membentuk pengenalan bagi projek mereka. Pengenalan ini boleh dijalankan dalam bentuk persoalan-persoalan penting mengenai kajian mereka. Pengajar perlu memberikan pelajar-pelajar masa untuk membincangkan idea-idea mereka dan membahagikan tugas-tugas setiap ahli-ahli dalam kumpulan. Pada proses ini juga, pengajar juga perlu menyatakan perkara yang diharapkan dari projek-projek pelajar.

6) Memulakan projek.

Dalam proses ini, pelajar mula mencari dan meneliti maklumat mengenai tajuk projek mereka. Dalam kes penyelidikan ini, permulaan projek dijalankan dengan menggunakan kaedah *Concept Mapping* atau Pemetaan Konsep. Pemetaan Konsep ialah teknik yang digunakan untuk mewakili maklumat dalam bentuk rajah. Objektif-objektif penggunaan teknik Pemetaan Konsep ialah:

- a) Untuk menghasilkan idea.
- b) Untuk membentuk struktur kompleks
- c) Untuk menyampaikan idea kompleks
- d) Untuk membantu pembelajaran melalui intergrasi antara pengetahuan baru dan lama.
- e) Untuk memudahkan pemahaman atau mengenalpasti salah faham maklumat.

Perbezaan pemetaan konsep dan peta minda ialah peta minda mempunyai satu poin utama sahaja, manakala pemetaan konsep memiliki lebih dari satu poin utama. Selain itu, peta minda boleh diwakili dengan rajah pepohon tetapi pemetaan konsep boleh ditunjukkan melalui *network representation*.



Rajah 2.3: Contoh Network Representation

7) Mula menghasilkan Papan Cerita (*Storyboard*).

Pelajar memerlukan Papan Cerita (*Storyboard*) untuk menyusun maklumat yang diperolehi dalam bentuk satu aliran cerita menggunakan acuan yang telah dibekalkan kepada mereka. Para pelajar perlu sentiasa ingat bahawa Penceritaan Digital merupakan satu video yang bercerita dan mempunyai permulaan, pertengahan dan pengakhiran. Mereka juga perlu menjawab persoalan-persoalan yang telah dikemukakan pada proses 5. Video dan grafik yang berkaitan perlu dimasukkan dengan aturan yang betul. Tambahan pula, mereka perlu merancang dan mencorak komponen muzik, naratif, teks dan kandungan yang bakal digunakan.

8) Menulis Skrip Naratif.

Dalam Penceritaan Digital, pelajar perlu menghasilkan suara naratif dalam video mereka. Terlebih dahulu, skrip naratif perlu ditulis dan pelajar perlu berlatih untuk menyebutnya. Kemudian, naratif tersebut akan melalui satu proses prarakaman. Skrip yang ditulis haruslah jelas, tidak terlalu panjang atau pendek dan ditulis oleh pelajar sendiri. Akhir sekali, pelajar akan merakamkan suara mereka untuk digunakan pada video Penceritaan Digital nanti.

9) Menghasilkan video Penceritaan Digital (Penyuntingan).

Pada proses ini, semua video, audio, muzik dan grafik akan dicantumkan dan digabungkan mengikut aturan yang ditetapkan pada proses 7. Tajuk kajian perlu dimasukkan pada tempat yang bersesuaian dan pada pengakhiran video yang dihasilkan, pelajar perlu menyatakan rujukan-rujukan yang telah digunakan. Pemeriksaan akhir akan dijalankan untuk memastikan tiada kesalahan dari segi bahasa, susunan dan audio. Pastikan video yang dihasilkan disimpan dengan baik dalam komputer.

10) Tayangan dan pembentangan hasil akhir video Penceritaan Digital.

Proses ini bukan sahaja melibatkan tayangan video dalam bilik darjah, tetapi juga kesimpulan yang dibincangkan dan juga cadangan yang boleh diutarakan oleh pelajar mengenai tajuk mereka. Antara yang dinilai ialah kebolehan komunikasi seperti pergerakan mata, suara, gerak badan, postur dan juga gaya persembahan. Perkara yang dinilai ini telah dijelaskan sebelum ini pada proses 5 untuk memberi masa mereka berlatih dengan secukupnya.

11) Penilaian dan Refleksi

Proses ini dijalankan dengan tujuan untuk menilai hasil kerja yang telah dijalankan oleh pelajar. Penilaian yang dijalankan bukan sahaja untuk memberi markah kepada pelajar, tetapi juga untuk menghargai usaha yang telah diberikan. Refleksi mengenai projek mereka dijelaskan untuk memberikan mereka kritikan yang membina supaya mereka mampu menghasilkan produk yang lebih baik pada masa akan datang.

Kesimpulannya, Penceritaan Digital mudah dijalankan walaupun memakan masa yang agak lama sekiranya proses-proses di atas diikuti. Projek ini boleh dijalankan menggunakan perisian yang mudah didapati seperti *Photostory3* dan menarik untuk dijalankan oleh para pelajar. Aktiviti Penceritaan Digital ini juga mampu menjadikan pembelajaran dan pengajar sebagai satu proses yang menarik melalui penggunaan teknologi yang mudah. Kelainan yang ditonjolkan dalam menjadikan Penceritaan Digital sebagai sebahagian daripada aktiviti kurikulum mampu mengasah pelbagai kebolehan pelajar.

2.6 Penutup

Kesimpulannya berdasarkan teori-teori dan kajian-kajian lepas yang dibincangkan di atas, kerangka TPCK oleh Mishra dan Koehler (2006) akan digunakan sebagai kerangka kajian. Namun kerangka TPCK tersebut diubahsuai mengikut kesesuaian kajian ini. Seterusnya pembahagian golongan kata (leksikal) dalam kajian ini hanya membincangkan atau mengambilkira kelompok kata bebas atau *jiritsugo* (自立語) atas sebab kelompok ini yang bertepatan dengan definisi leksikal oleh Asmah Haji Omar (2008). Selain daripada itu juga,

dalam kajian ini pendekatan ‘*Social Constructivist*’ digunakan memandangkan proses membina cerita digital melibatkan interaksi dan kolaborasi pelajar sesama mereka, orang lain dan persekitaran dalam proses pemerolehan bahasa khususnya pemerolehan leksikal. Diperkuuhkan lagi dengan Normann (2011) yang juga menggunakan pendekatan ini dalam kajiannya dengan melihat ‘*Social Constructivist*’ sebagai perspektif yang relevan untuk memahami penggunaan Penceritaan Digital sebagai bahan pendidikan. Ditambah lagi dengan pendapat Vgotsky (1978) yang menegaskan bahawa ‘*Social Constructivist*’ memberi tumpuan kepada pembinaan makna berdasarkan pemerhatian dan juga pada persekitaran sosial di mana pembelajaran berlaku.

Setelah merujuk kajian-kajian lepas pengkaji dapat mengenalpasti bahawa kajian-kajian terdahulu banyak melihat keberkesanan Penceritaan Digital dalam proses pembelajaran melalui hasil akhir (video Penceritaan Digital yang telah siap). Walaubagaimanapun, masih tiada kajian yang menjurus kepada proses pemerolehan leksikal yang melihat proses dari awal hingga terhasil produk (hasil yang siap).

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.0 Pendahuluan

Dalam sesuatu penyelidikan, terdapat beberapa metodologi yang digunakan semasa proses pengumpulan dan penganalisisan data. Metodologi yang digunakan penting bagi memenuhi kehendak objektif dan merungkai persoalan kajian. Sehubungan itu, perbincangan Bab 3 ini akan menghuraikan metodologi kajian yang merangkumi reka bentuk kajian, instrumentasi, persampelan, projek Penceritaan Digital dan prosedur kajian. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital serta mengenal pasti penggunaan Leksikal Pertama Kali (leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) dan Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) sama ada daripada silibus dan bukan dari silibus yang dihasilkan oleh pelajar ketika proses pembikinan Penceritaan Digital. Di samping itu, kajian ini ingin melihat pola pergerakan antara lakaran dengan proses. Terdapat empat proses yang akan diberi tumpuan dalam kajian ini, iaitu proses Pemetaan Konsep, penghasilan Papan Cerita, penulisan Skrip Naratif dan proses Penyuntingan. Bagi proses Pemetaan Konsep, penghasilan Papan Cerita dan penulisan Skrip Naratif, setiap proses ini dibahagikan kepada dua waktu dan pelajar perlu menyiapkan dua lakaran, manakala proses Penyuntingan pula dijalankan 2 jam di dalam

kelas tanpa pembahagian waktu. Oleh sebab itu hanya terdapat satu lakaran ketika proses Penyuntingan.

3.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan kajian deskriptif yang menggunakan kajian kes sebagai reka bentuk kajian, selain melibatkan kumpulan pelajar yang kecil. Walaupun penyelidikan berbentuk kualitatif, namun persembahan data juga akan dibuat menggunakan statistik mudah seperti pengiraan kekerapan.

Kajian ini menggunakan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) oleh Mishra dan Koehler (2006) yang diubahsuai mengikut kesesuaian kajian seperti mana kerangka TPCK yang diubah suai oleh Normann (2011). Kerangka ini digunakan untuk tujuan pengumpulan dan juga penganalisisan data. Selain itu, kaitan ‘*Social Constructivist*’ dan ‘*Affective Filter Hypothesis*’ dalam TPCK melalui Penceritaan Digital juga akan disentuh ketika proses penganalisisan data. Seterusnya, kajian ini membahagikan kategori golongan kata (leksikal) dalam kelompok kata bebas atau *jiritsugo* seperti yang dijelaskan oleh Tomita (1996), Thaibyah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al.* (2000). Kajian ini juga akan mengambil kira proses pembikinan Penceritaan Digital mengikut Teehan (2006).

3.2 Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, pengkaji akan menggunakan Borang Protokol Pemerhatian bagi proses pengumpulan data dan modul *Anata to Watashi 1&2* sebagai silibus.

3.2.1 Protokol Pemerhatian

Borang Protokol Pemerhatian diadaptasi daripada Chua (2011: 165) digunakan untuk memerhatikan tingkah laku pelajar ketika pembikinan Penceritaan Digital di dalam kelas (Lihat Lampiran 3.1). Cara ini membolehkan pengkaji melihat situasi secara menyeluruh kerana dalam konteks penyelidikan, pemerhatian merupakan kaedah yang lazim digunakan bagi penyelidikan kualitatif. Hal ini diakui oleh Hancock (1998), iaitu kebaikan utama pengumpulan data adalah dengan menggunakan cara pemerhatian. Lantas, kajian ini, menerapkan pemerhatian berstruktur untuk mengumpul data berdasarkan tingkah laku yang diperhatikan dan menyenaraikannya dalam borang pemerhatian. Malahan, tiga orang pemerhati turut digunakan. Hal ini selaras dengan kenyataan Chua (2011) yang menyatakan bahawa aspek kebolehpercayaan pemerhati harus lebih daripada seorang. Selain itu, kaedah pemerhatian yang digunakan dalam kajian ini ialah ‘pemerhati luar’. Chua (2011) menjelaskan bahawa,

“... di bawah pemerhati luar, pengkaji merupakan peserta yang tidak mengambil bahagian aktif dalam aktiviti di bawah pemerhatian, walau bagaimanapun, statusnya sebagai pengkaji atau pemerhati diketahui oleh peserta-peserta dalam kajian. Semua peserta mengetahui bahawa mereka sedang diperhati oleh pemerhati”.

Dalam hal ini, walaupun peserta mengetahui mereka diperhatikan tetapi mereka tidak tahu apa yang ingin diperhatikan oleh pengkaji. Oleh sebab itu, peserta tidak merasa terganggu dengan adanya pemerhati. Cara pengumpulan data melalui kaedah ini akan diterangkan secara terperinci pada bahagian prosedur pengumpulan data.

3.2.2 Modul Bahasa Jepun : *Anata to Watashi 1 & 2*

Silibus yang dimaksudkan dalam kajian ini merujuk kepada senarai leksikal yang terdapat di dalam modul *Anata to Watashi 1&2* (lihat Lampiran 3.2 A & 3.2 B). Modul ini digunakan untuk pemilihan tajuk projek Penceritaan Digital (Lihat Lampiran 3.3) dan juga untuk mengetahui senarai leksikal yang telah diketahui oleh subjek. Selain itu, modul ini digunakan untuk menilai tanda aras tahap kebolehan bahasa Jepun subjek. Pemilihan modul ini dibuat kerana modul ini merupakan modul yang digunakan oleh subjek untuk mempelajari bahasa Jepun di universiti tempat kajian ini dijalankan. Malahan, tahap modul ini telah dinilai oleh pihak *Japan Foundation, Kuala Lumpur (JLPT)* (Lihat Lampiran 3.2 C). Setelah pelajar menggunakan modul ini, mereka diandaikan mempunyai tahap kemahiran *Japanese Language Proficiency Test of Level N5* atau *CEFR Basic User A1 level.*

3.3 Persampelan

Populasi kajian ini terdiri daripada bakal graduan dalam bidang perguruan dari sebuah universiti tempatan di Malaysia yang mempelajari bahasa Jepun sebagai kursus elektif. Sampel kajian ini merupakan pelajar Tahap 2 yang mempelajari bahasa Jepun. Kursus ini diajarkan 2 jam dalam seminggu bagi satu semester (14 minggu). Pada tahap ini, kebolehan bahasa Jepun pelajar adalah pada tahap N5 (*Japanese Language Proficiency Test*), yakni mereka sudah boleh membezakan sistem tulisan bahasa Jepun, iaitu hiragana, katakana dan kanji. Selain itu, mereka juga tahu menggunakan kata adjektif serta mengetahui tatabahasa bahasa Jepun secara asas. Bagi menjalankan kajian ini, seramai 9 orang pelajar telah dipilih sebagai sampel kajian. Mereka dibahagikan kepada 3 kumpulan. Pengkaji menggunakan

persampelan yang kecil disebabkan oleh jumlah pelajar bagi kursus bahasa Jepun Tahap 2 hanya ada 9 orang. Walau bagaimanapun, jumlah yang kecil ini akan memudahkan kawalan terhadap pelajar dan mengelak keciran maklumat. Pengkaji menganggap sampel yang dipilih berada di tahap penguasaan bahasa yang lebih kurang sama berdasarkan modul yang digunakan, iaitu *Anata to Watashi 1 & 2*. Namun tahap penguasaan sedia ada sampel bukan fokus utama dalam kajian ini kerana pengkaji lebih memfokuskan kepada bagaimana proses pemerolehan bahasa berlaku.

3.4 Projek Penceritaan Digital

Pelajar diminta membuat satu projek berkumpulan yang memerlukan mereka membuat satu cerita dalam bentuk digital. Ketika proses pembikinan Penceritaan Digital, pelajar bebas menggunakan internet, modul, buku, kamus dan alat bantu pembelajaran lain sebagai rujukan (Lihat Lampiran 3.3).

3.4.1 Tajuk Cerita

Senarai tajuk bagi projek ini dipetik berdasarkan silibus (Lihat Lampiran 3.2 A & 3.2 B) yang terdapat dalam modul yang digunakan oleh universiti tempat kajian (*Anata to Watashi 1* dan *2*). Wakil pelajar bagi setiap kumpulan akan membuat cabutan untuk menentukan tajuk. Cabutan dilakukan selepas subjek mendapat penerangan dan memahami cara penggunaan perisian untuk pembikinan Penceritaan Digital. (Lihat Lampiran 3.3).

3.4.2 Proses Pembikinan Penceritaan Digital

Proses pertama bagi pembikinan Penceritaan Digital ini adalah dengan membahagikan subjek kepada 3 kumpulan. Kemudiannya, diikuti dengan proses-proses seperti yang terdapat dalam dalam Jadual 3.1 di bawah. Proses ini dijalankan mengikut kerangka Teehan (2006) yang membahagikan proses pembikinan Penceritaan Digital kepada 11 perkara seperti berikut:-

Jadual 3.1: Proses Pembikinan Penceritaan Digital
(Jadual ini disesuaikan dengan kerangka Teehan: 2006).

Proses	Tugas
1) Membentuk Kumpulan	Sebelum subjek memulakan projek Penceritaan Digital, guru menerangkan aktiviti dan perisian yang akan digunakan untuk menyiapkan Penceritaan Digital.
2) Menunjukkan dan Mengajar Perisian	
3) Menunjukkan Contoh Video Penceritaan Digital	
4) Memberi Tugas	
5) Meletakkan Matlamat (<i>Rubric</i>)	
6) Memulakan Projek melalui Kaedah Pemetaan konsep (<i>Concept Mapping</i>)	Pelajar menetapkan hala tuju penceritaan (<i>storytelling</i>) dan konsep penceritaan yang akan dihasilkan

7) Penghasilan Papan Cerita (Storyboard)	Penghasilan Papan Cerita adalah proses dimana pelajar merangka cerita iaitu penceritaan awal, pertengahan, akhir dan juga menentukan muzik, video, gambar, teks, jalan cerita yang sesuai bagi menyelesaikan projek Penceritaan Digital ini.
8) Menulis Skrip Naratif	Pelajar diminta menulis skrip berbentuk naratif
9) Menghasilkan Video Penceritaan Digital (Penyuntingan)	Penghasilan produk iaitu video Penceritaan Digital akan menjadi tumpuan dan dilakukan dalam kelas. Pada bahagian ini pelajar akan menyunting gambar, suara, video dan teks di perisian, merupakan bahagian akhir pembikinan Penceritaan Digital.
10) Tayangan dan Pembentangan Hasil Akhir Video Penceritaan Digital	
11) Penilaian dan Refleksi	

Daripada 11 proses yang dinyatakan di atas, guru memainkan peranan bagi proses 1, 2, 3, 4, 5, iaitu menerangkan aktiviti dan perisian sebelum pelajar memulakan projek pembikinan Penceritaan Digital. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan dan memahirkan pelajar tentang perisian serta memberi gambaran dan pengetahuan kepada

pelajar tentang latar belakang Penceritaan Digital. Selain itu, proses ini bertujuan untuk memberitahu tugas – tugas serta aktiviti yang perlu dilakukan oleh pelajar.

Tumpuan utama dalam kajian ini ialah proses 6, 7, 8 dan 9, kerana dalam proses-proses tersebut pelajar akan memainkan peranan aktif secara keseluruhannya, selain dilakukan di dalam kelas. Di sini, guru berperanan sebagai pemantau dan pemerhati. Proses 6 merupakan proses awal untuk memulakan projek Penceritaan Digital melalui kaedah Pemetaan Konsep yang bertujuan menetapkan hala tuju penceritaan dan konsep penceritaan yang akan dihasilkan. Proses 7 pula merupakan proses penghasilan Papan Cerita. Penghasilan Papan Cerita akan dibuat menggunakan perisian khas dan ia merupakan draf kasar bagi video akhir Penceritaan Digital (produk siap). Semasa proses penghasilan Papan Cerita, pelajar perlu merangka penceritaan, iaitu penceritaan awal, pertengahan, akhir, selain menentukan muzik, video, gambar, teks, jalan cerita yang sesuai. Sehubungan itu, penghasilan Papan Cerita menjadi proses paling penting dalam projek pembikinan Penceritaan Digital. Seterusnya proses 8, iaitu menulis Skrip Naratif. Proses ini memerlukan pelajar menulis skrip berbentuk naratif dan juga membuat prarakaman suara.

Selain itu, kajian ini juga tertumpu pada proses 9, iaitu proses menghasilkan video Penceritaan Digital (Penyuntingan). Pada proses ini, pelajar akan menyunting gambar, suara, video, muzik dan teks di dalam perisian. Ia merupakan bahagian akhir pembikinan Penceritaan Digital. Seterusnya, untuk proses 10, pelajar akan membentangkan projek yang dihasilkan. Dalam konteks kajian ini, pembentangan projek (video akhir Penceritaan Digital) akan dibuat dengan cara memuat naik video tersebut di laman sesawang *Facebook* yang dilakukan di luar kelas. Walaupun hasil akhir ini dilakukan oleh pelajar, namun proses 10 ini tidak diberi perhatian kerana ia dilakukan di luar kelas dan di luar batasan kajian. Proses 11, iaitu bahagian penilaian dan refleksi pula memerlukan guru memainkan peranan

semula kerana guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas terhadap hasil kerja pelajar.

3.4.3 Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital

Dalam melakukan projek yang berkaitan dengan teknologi digital, perisian akan menjadi sebahagian perkara penting dan perlu diambil berat. Dalam kajian ini, perisian yang digunakan adalah seperti di dalam Jadual 3.2.

Jadual 3.2: Alat Teknologi untuk Pembikinan Penceritaan Digital.

Proses	Perisian / Teknologi
Memulakan Projek melalui Kaedah Pemetaan konsep	<i>Inspiration</i> (http://www.inspiration.com/)
Penghasilan Papan Cerita	<i>Atomic Learning's StoryBoard Pro</i> (http://www.atomiclearning.com/storyboardpro)
Menulis Skrip Naratif	Program <i>word processing</i> iaitu <i>Microsoft Word</i>
Menghasilkan Video Penceritaan Digital (Penyuntingan)	<i>PhotoStory3 (Windows) atau Windows MovieMaker</i>

Walaupun kaedah Pemetaan Konsep ini boleh dibentuk melalui program *word processing*, namun dalam kajian ini perisian yang direka khas untuk pelajar, iaitu *Inspiration* akan digunakan. Hal ini dikatakan demikian kerana, menurut Teehan (2006: 51),

"...If you have used this software before, you will see how it can be adapted to mapping out an organized approach to student research."

Menurutnya lagi, disebabkan *Inspiration* (perisian) menggunakan konsep visual sebagai organisasi, maka perisian ini dapat menarik minat pelajar yang tidak suka merancang dan membuat kerangka tugas secara manual. Kelebihannya dilihat apabila Pemetaan Konsep yang dibuat menggunakan perisian *Inspiration* ini siap masih boleh diubah menjadi kerangka tradisional dengan hanya satu klik sahaja. Atas alasan tersebut, perisian *Inspiration* digunakan dalam kajian ini.

Bagi penghasilan Papan Cerita, perisian *Atomic Learning's StoryboardPro* digunakan. Pemilihan perisian ini dibuat kerana ia merupakan program penghasilan Papan Cerita yang mudah diperoleh dan digunakan. Menurut Czarnecki (2009 : 31),

"...My favorite free program is Atomic Learning's Storyboard Pro, a program you can download for a Mac or PC that allows you to enter descriptions, titles, and even instructions for future audio or video capture. It works with a variety of audio and video editing formats and is simple to use."

Penulisan Skrip Naratif (*narration*) pula akan menggunakan program *word processing*, iaitu *Microsoft Word*. Selain mudah didapati, melalui penggunaan perisian ini

pelajar dapat menaip dalam bentuk sistem tulisan bahasa Jepun, iaitu hiragana, katakana atau kanji. Proses penyuntingan dan proses pengubahsuaian juga mudah dilakukan. Hal ini berbeza jika ditulis secara manual di atas kertas kerana sukar untuk diubah suai dan disunting.

Seterusnya, bagi proses penghasilan video Penceritaan Digital (Penyuntingan), perisian yang akan digunakan ialah *PhotoStory3* (*Windows*) dan juga *Windows MovieMaker*. Pelajar diberi pilihan sama ada ingin menggunakan kedua-dua perisian tersebut atau memilih salah satu perisian mengikut keselesaan masing-masing. Perisian tersebut dipilih kerana mudah didapati dan boleh digunakan secara percuma.

“A Windows-based machine with Windows XP or Windows Vista almost always comes with the Windows MovieMaker program installed.”

(Czarnecki, 2009:32)

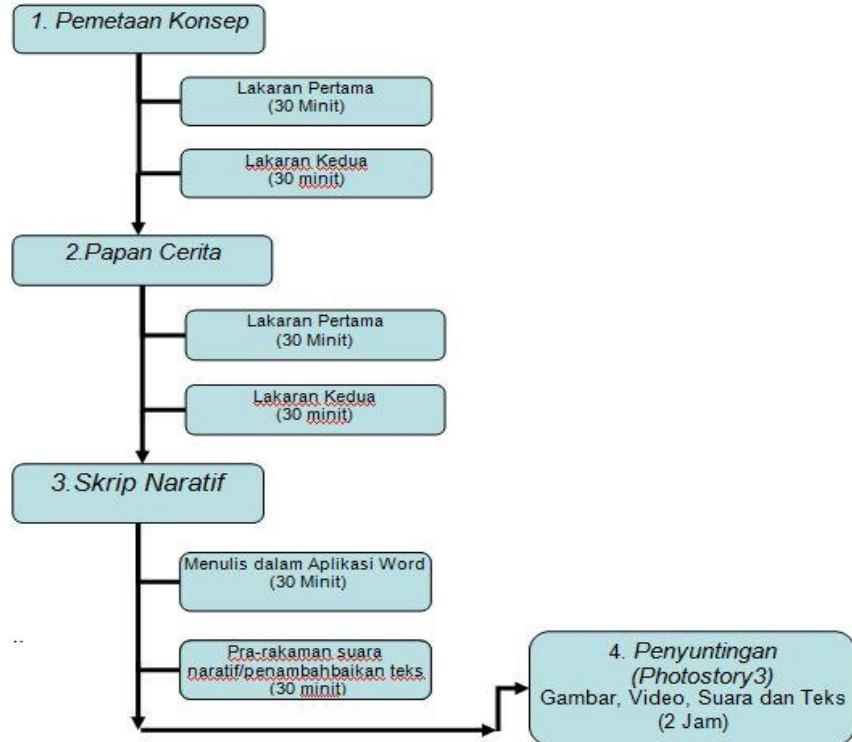
Begitu juga dengan perisian *Photostory3* yang merupakan program perisian percuma. Penggunaan perisian ini selaras dengan saranan Teehan (2006). Menurut beliau, perisian ini merupakan cara terbaik bagi mereka yang pertama kali ingin membuat cerita dalam bentuk digital. Teehan (2006: 26) juga menyatakan perisian ini,

“...it provides for addition of soundtrack and voice narrations...”

Berdasarkan pernyataan di atas, faktor utama pemilihan perisian dan alat-alat teknologi yang telah dinyatakan dalam kajian ini adalah mudah diperoleh, tidak memerlukan kos dan mesra pelanggan, iaitu mudah digunakan serta yang paling utama ialah pelajar dapat mempelajari penggunaannya dalam masa yang singkat.

3.4.4 Tempoh

Setelah pelajar diterangkan tentang penggunaan perisian bagi pembikinan Penceritaan Digital dan dapat menggunakan perisian yang berkaitan, pelajar perlu menyiapkan projek Penceritaan Digital ini dalam tempoh 5 jam bagi sebuah Penceritaan Digital sepanjang 4 hingga 5 minit. Kesemua tindakan ini perlu disiapkan oleh pelajar ketika dalam kelas. Proses pertama adalah dengan memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep. Tempoh pembikinan ialah 60 minit. Tempoh ini dibahagikan kepada dua, iaitu 30 minit pertama adalah untuk draf awal penceritaan dengan menggunakan kaedah Pemetaan Konsep (Lakaran Pertama) dan 30 minit berikutnya adalah untuk merangka hasil akhir penceritaan melalui Pemetaan Konsep (Lakaran Kedua). Proses kedua ialah proses penghasilan Papan Cerita, iaitu 30 minit pertama untuk tujuan lakaran awal atau perbincangan awal (Lakaran Pertama), dan 30 minit lagi untuk penghasilan Papan Cerita kedua iaitu hasil Papan Cerita yang telah siap (Lakaran Kedua). Proses seterusnya ialah proses menulis Skrip Naratif. Pelajar diberi 30 minit pertama untuk menulis draf awal (Lakaran Pertama) dan 30 minit berikutnya untuk prarakaman suara naratif. Pada masa yang sama, penambahbaikan teks juga akan dibuat (Lakaran Kedua). Bagi penghasilan video Penceritaan Digital (Penyuntingan), iaitu penyuntingan gambar, video, suara dan teks, pelajar akan diberi tempoh 2 jam. Aliran tempoh dan proses bagi kajian ini dapat dijelaskan dalam Rajah 3.1.



Rajah 3.1 Aliran Tempoh dan Proses pembikinan Penceritaan Digital.

3.4.5 Etika Kajian

Kajian ini mengambil kira aspek etika semasa menjalankan kajian. Oleh sebab itu, borang kebenaran daripada subjek yang menunjukkan bahawa mereka bersedia menjadi sampel kajian telah disediakan bagi menjaga hak subjek. (Lihat Lampiran 3.4 A & 3.4 B). Dari segi hak milik cipta bagi lagu atau gambar yang dimuat turun oleh pelajar untuk menjayakan projek Penceritaan Digital, kelonggaran penggunaan bagi tujuan Pendidikan (Seksyen 107 dari Akta Hak Milik Cipta) telah diguna pakai. Malahan, Teehan (2006) sendiri ada menyentuh berkaitan penggunaan video digital yang telah memiliki hak milik cipta tetapi digunakan dalam kuantiti yang sedikit dalam laman sesawang awam dan domain terbuka adalah sah di sisi undang-undang sekiranya atas tujuan akademik.

3.5 Prosedur kajian

Prosedur kajian ini melibatkan perkara-perkara seperti dalam Rajah 3.2.



Rajah 3.2 Prosedur Kajian

3.5.1 Kajian Rintis

Kajian rintis dijalankan sebagai prakajian untuk mendasari kajian sebenar. Ia telah dilakukan pada pertengahan April 2012. Kajian rintis ini dilakukan ke atas 3 orang pelajar yang mempelajari bahasa Jepun sebagai subjek elektif. Malahan, didapati bahawa tahap penguasaan mereka terhadap bahasa Jepun juga berada pada tahap sederhana, iaitu sama dengan tahap pelajar yang dipilih dalam kajian sebenar.

3.5.2 Pembetulan Hasil dari Kajian Rintis

Tujuan kajian rintis dijalankan adalah untuk menangani kemungkinan terdapat masalah dalam aspek penggunaan instrumen, kaedah pengumpulan data, perisian dan peruntukan tempoh terhadap setiap proses pembikinan Penceritaan Digital yang dijalankan. Daripada kajian rintis yang dijalankan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi yang menyebabkan perubahan dilakukan untuk kajian sebenar. Masalah dan perubahan tersebut adalah seperti berikut:-

- 1) Kaedah mengutip data secara TAP (*Think Aloud Protocol*) tidak dapat digunakan.

Pemilihan kaedah ini pada mulanya mengikut saranan Dillow (1997) kerana apabila beliau menggunakan kaedah ini, banyak data kualitatif dapat dikumpul. Selain itu, kaedah ini tidak memberi bebanan kepada ingatan (*memory recall*). Walaupun Dillow (1997) banyak mengumpul data melalui kaedah ini, namun hal ini berbeza dengan pengkaji. Semasa kajian rintis dijalankan, data tidak dapat diperoleh. Hal ini bertitik tolak daripada alasan pelajar yang menyatakan bahawa mereka merasa tidak selesa untuk meluahkan apa yang difikirkan secara verbal, selain berasa janggal. Keadaan ini sama seperti yang dinyatakan oleh Nielsen (1993), iaitu kaedah TAP mempunyai beberapa kelemahan kerana menyebabkan pengguna berasa janggal dan terganggu. Pada masa yang sama, walaupun kaedah ini dianggap murah tetapi ia dianggap tidak semula jadi bagi kebanyakan pengguna. Hal ini sesuai dengan kenyataan Nielsen (1993) yang menyatakan bahawa kaedah ini cenderung memberi gambaran palsu terhadap sebab-sebab berlaku masalah.
- 2) Masa 4 jam ditambah kepada 5 jam disebabkan oleh pelajar tidak dapat menyiapkan proses pembikinan Penceritaan Digital. Semasa aktiviti terakhir, iaitu peringkat proses Penyuntingan, masa yang diberi hanya sejam tetapi pelajar meminta agar

masa dilanjutkan kepada 2 jam. Hal ini berikutan mereka tidak dapat menyelesaikan tugasan yang diberikan.

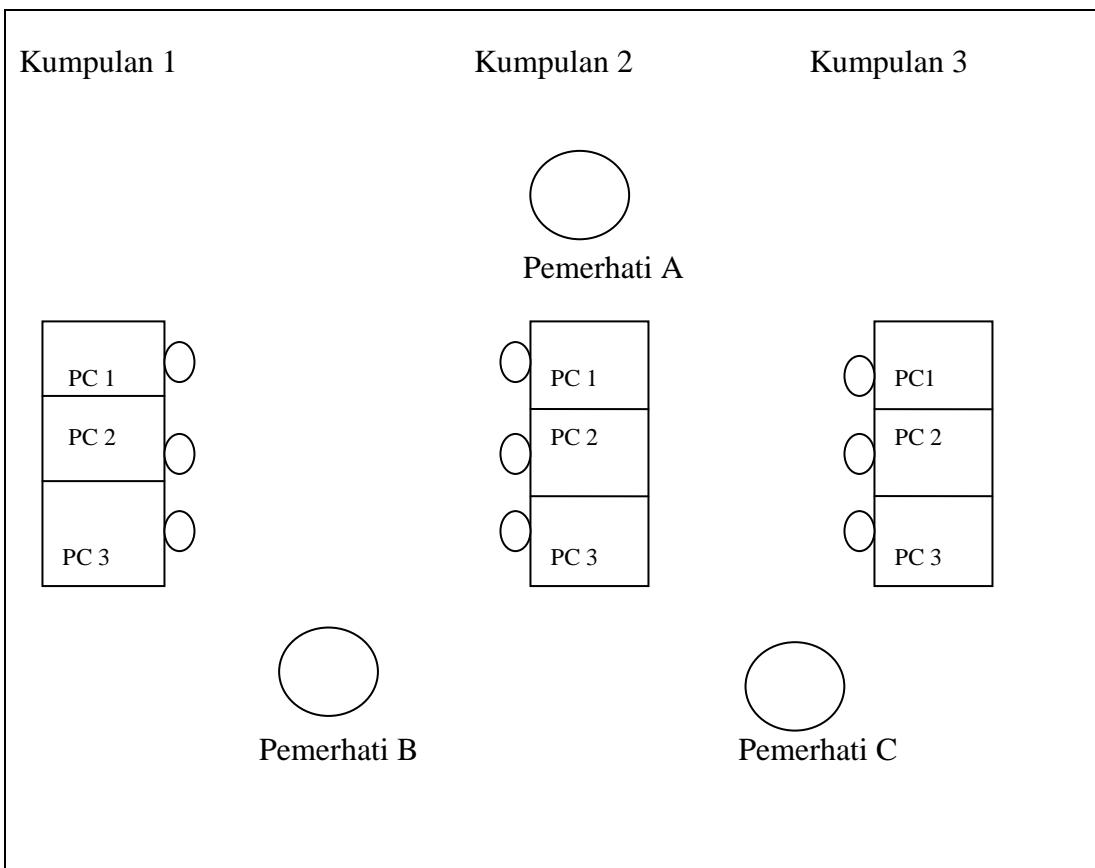
- 3) Penggunaan *Microsoft Word* untuk Pemetaan Konsep diganti kepada penggunaan perisian *Inspiration*. Perubahan ini dibuat ekoran penggunaan *Microsoft Word* mengambil masa dan kurang menarik pada pandangan pelajar. Para pelajar lebih berminat terhadap perisian *Inspiration*. Malahan, perisian ini pernah disarankan oleh Teehan (2006).

3.5.3 Kajian Sebenar

Kajian sebenar merupakan tahap kedua setelah selesai kajian rintis dijalankan. Ia dilakukan pada awal Oktober 2012.

3.5.3.1 Latar Bilik Darjah

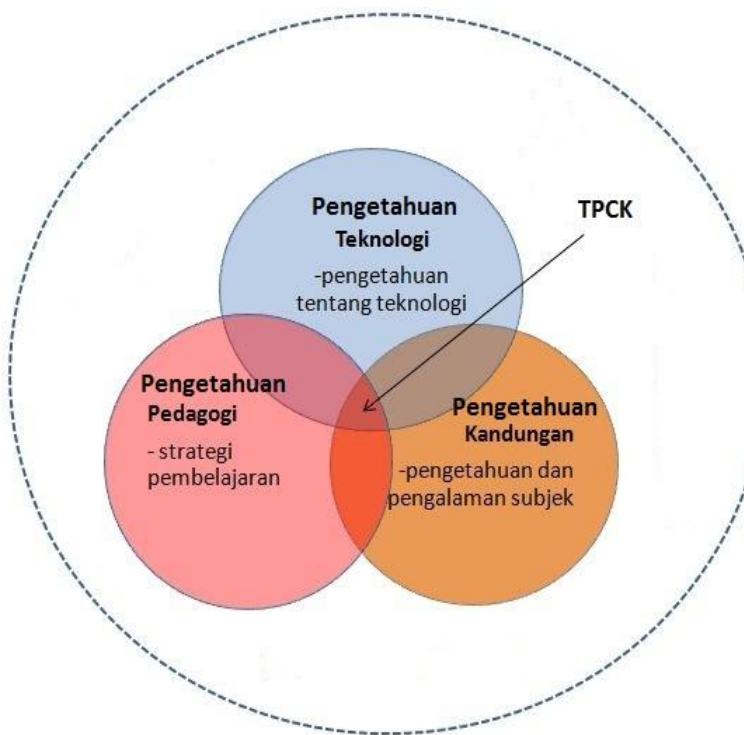
Pelajar telah dibahagikan kepada tiga orang dalam setiap kumpulan. Setiap ahli dalam kumpulan disediakan sebuah komputer bagi memudahkan proses pencarian maklumat melalui internet dan proses rakaman suara. Namun begitu, hanya sebuah komputer di bahagian tengah setiap kumpulan sahaja yang akan digunakan untuk proses pembikinan Penceritaan Digital. Pengkaji sengaja meminta pelajar menggunakan sebuah komputer kerana mahu memastikan dan mewujudkan suasana perbincangan. Kajian ini juga akan melibatkan tiga orang ‘pemerhati luar’ seperti Rajah 3.3.



Rajah 3.3 : Latar Bilik Darjah dan Kedudukan Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital.

3.5.3.2 Proseder Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berpandukan model TPCK seperti di Rajah 3.4.



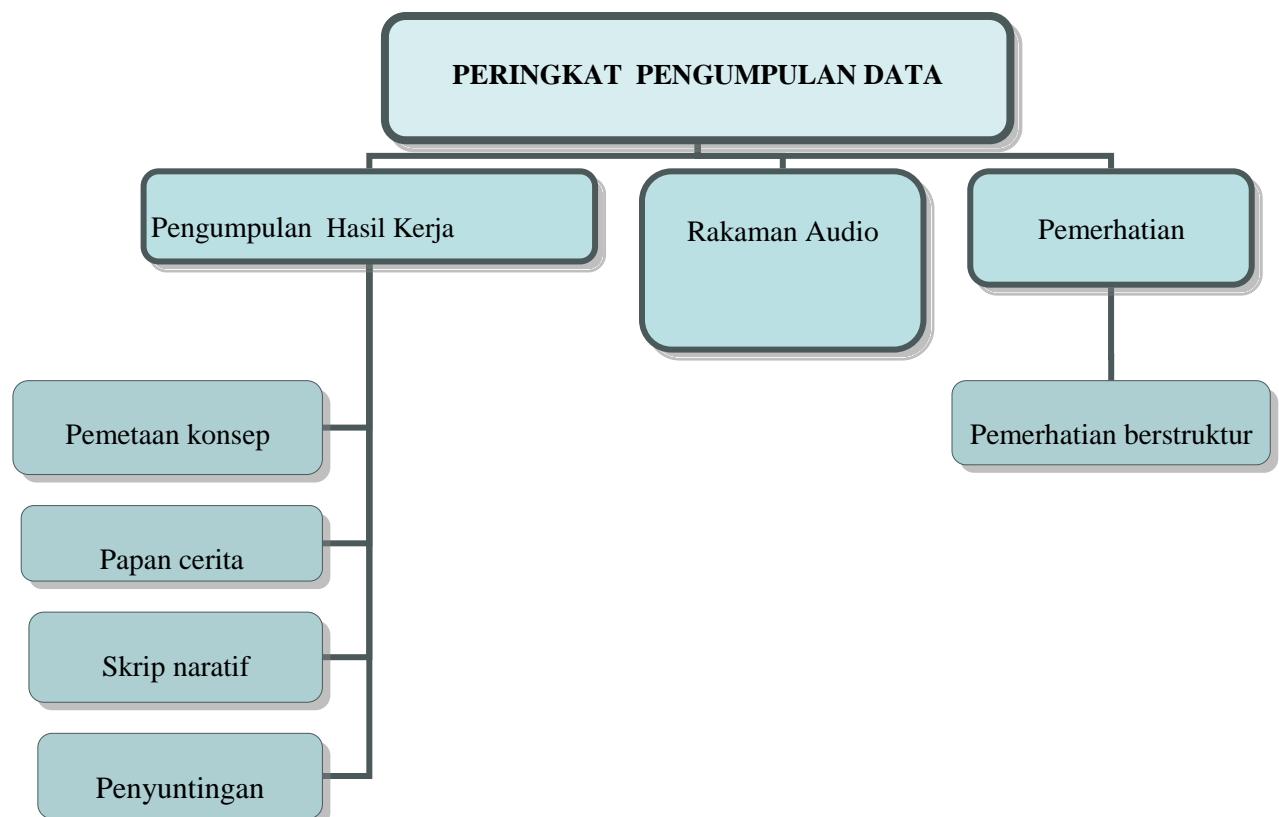
Rajah 3.4 Model TPCK: Prosuder Pengumpulan Data.

(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

TPCK berada ditengah-tengah bulatan (Lihat Rajah 3.4) seperti yang terdapat di dalam kerangka Mishra dan Koehler (2006). Dalam proses pembikinan Penceritaan Digital, pelajar akan menggabungjalinkan kategori-kategori pengetahuan, iaitu pengetahuan “Teknologi”, pengetahuan “Kandungan” dan juga pengetahuan “Pedagogi”. Pengetahuan “Teknologi” dalam model ini merujuk kepada pengetahuan pelajar tentang teknologi. Berikutnya dengan hal itu, segala tingkah laku atau perbuatan subjek yang melibatkan teknologi akan dicatat untuk dijadikan data kajian. Pengetahuan “Kandungan” pula merujuk kepada pengetahuan pelajar tentang kata, kosa kata dan perbendaharaan kata (leksikal) bahasa Jepun sama ada dari leksikal yang sedia ada di dalam skema pemikiran mereka atau leksikal baru. Pengetahuan pelajar ini akan dikaitkan dengan silibus dan bukan silibus serta dilihat sama ada leksikal itu adalah leksikal yang berulang atau yang

pertama kali digunakan sepanjang pembikinan Penceritaan Digital. Seterusnya, pengetahuan “Pedagogi”, dalam konteks kajian ini yang merujuk kepada strategi yang digunakan oleh pelajar untuk memperoleh leksikal. Berikut dengan itu, segala perbuatan atau tingkah laku subjek yang melibatkan strategi akan dicatat.

Dalam kajian ini, data-data dikumpul mengikut prosedur pengumpulan data seperti Rajah 3.5 dengan mengambil kira kerangka TPCK seperti Rajah 3.4 terdahulu,



Rajah 3.5 Prosedur Pengumpulan Data

1) Proses Pengumpulan bagi Hasil Kerja Subjek: Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan

Proses yang pertama ialah Pemetaan Konsep, yakni setiap kumpulan diminta membuat dua lakaran mengikut masa yang ditetapkan. Pelajar diminta membuat lakaran dalam sistem tulisan roman (*romanji*) atas alasan memudahkan pelajar serta menjimatkan masa. Hal ini demikian kerana, pada tahap rendah, penguasaan pelajar terhadap sistem tulisan hiragana, katakana dan kanji masih dalam proses mengingat. Kaedah Pemetaan Konsep ini merupakan draf awal atau gambaran awal untuk menghasilkan sebuah cerita. Kedua-dua hasil lakaran berbentuk teks yang menggunakan kaedah Pemetaan konsep ini akan dicetak dan dikumpul untuk dijadikan data kajian.

Bagi proses penghasilan Papan Cerita pula, setiap kumpulan diminta mengatur plot cerita pada satu *template* di dalam perisian *Atomic Learning's*. Ia merupakan proses kedua dalam proses pembikinan Penceritaan Digital dan juga merupakan draf kasar untuk produk akhir. Setiap kumpulan diminta membuat dua lakaran. Lakaran Pertama ialah draf awal bagi proses Papan Cerita, manakala Lakaran Kedua merupakan penghasilan Papan Cerita yang telah siap. Hasil kedua-dua lakaran dari setiap kumpulan kemudiannya dikumpul untuk dijadikan data kajian.

Seterusnya, dalam proses Skrip Naratif pula, pelajar diminta menulis dalam bentuk sistem tulisan bahasa Jepun sama ada hiragana atau katakana di dalam program *word processing*, iaitu *Microsoft Word*. Dalam proses ini, pelajar juga diminta membuat dua lakaran. Pelajar perlu menulis draf awal bagi Skrip Naratif dalam Lakaran Pertama dan membuat prarakaman suara naratif dalam Lakaran Kedua. Pada masa yang sama penambahbaikan teks juga akan dibuat. Dalam konteks kajian ini, data Skrip Naratif yang

berbentuk teks sahaja akan dikumpul untuk dianalisis. Hal ini demikian kerana, rakaman audio telah dibuat oleh pelajar. Sehubungan itu, prarakaman suara naratif tidak dianalisis kerana dikhuatiri akan berlaku pertindihan data.

Bahagian proses Penyuntingan pula perlu disiapkan dalam masa 2 jam tanpa perlu membuat lakaran pertama atau lakaran kedua. Perisian yang digunakan ialah *Photostory3* atau *MovieMaker*.

Kesemua hasil kerja subjek tersebut akan dicetak untuk dianalisis (Lampiran 3.5) dengan mengambil kira pengetahuan pelajar dari segi pengetahuan ‘Teknologi’.

2) Proses Pengumpulan Data: Rakaman Audio

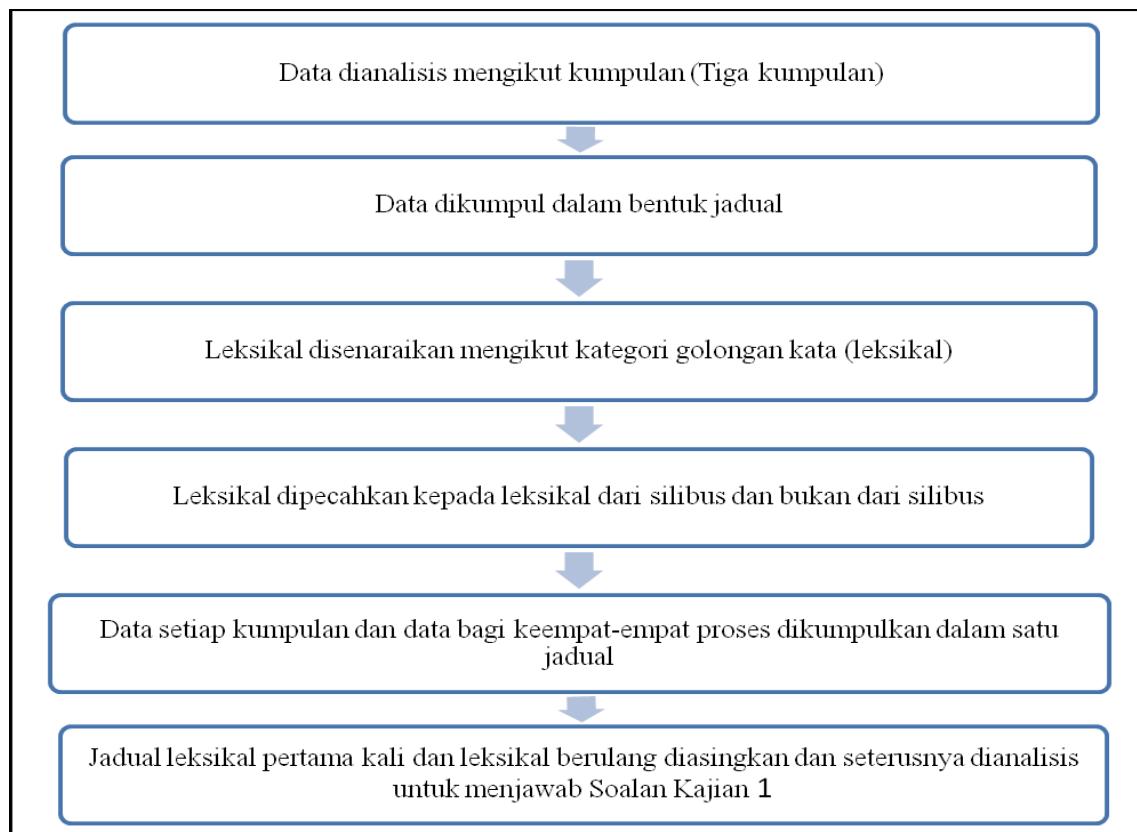
Sepanjang proses pembikinan Penceritaan Digital, rakaman akan dibuat dan berlangsung selama 5 jam. Setiap komputer yang dibekalkan kepada pelajar mempunyai perisian atau alat untuk merakam suara. Seterusnya, mereka diminta memasang alat perakam yang disediakan untuk mengelakkan suara tidak didengar. Pengkaji merakam perbualan pelajar kerana melalui rakaman, pengkaji dapat mengenal pasti bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku. Hasil rakaman itu kemudian ditranskripsikan dalam bentuk Ortografi dan dijadikan data untuk dianalisis (Lihat Lampiran 3.6). Pengumpulan data rakaman audio akan mengambil kira pengetahuan pelajar dari segi pengetahuan ‘Kandungan’ dan juga pengetahuan ‘Pedagogi’.

3) Proses Pengumpulan Data: Pemerhatian

Jenis pemerhatian yang digunakan untuk mengumpul data ialah pemerhatian berstruktur melalui ‘pemerhati luar’. Pemerhatian akan menggunakan borang protokol pemerhatian (Lihat Lampiran 3.1) yang melibatkan tiga orang pemerhati. Perkara-perkara yang diperhatikan kemudiannya dicatat secara berkala, iaitu setiap 5 minit dalam tempoh 30 minit dari aktiviti yang dijalankan. Sebagai contoh, dalam tempoh 5 minit, strategi bertanya rakan berlaku sebanyak dua kali. Dengan demikian, catatan ditandai dengan simbol (/ /) bagi mewakili tingkah laku yang dilakukan sebanyak dua kali. Setiap data yang diperoleh daripada pemerhati seterusnya dibandingkan. Analisis kemudiannya dilakukan dengan mengambil kira kata sepakat daripada keputusan strategi yang digunakan oleh pelajar atau data akhir hasil perbincangan dari tiga orang pemerhati tersebut. Tujuan pemerhatian ialah untuk melihat strategi yang digunakan subjek untuk memperoleh leksikal. Oleh sebab itu, pengumpulan data pemerhatian akan mengambil kira pengetahuan ‘Pedagogi’.

3.5.3.3 Prosedur Penganalisisan Data

Penganalisisan data bagi hasil kerja melalui proses penghasilan Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan (Lihat Lampiran 3.5) dibahagikan kepada 2 langkah. Langkah pertama seperti Rajah 3.6, bertujuan untuk menjawab Soalan Kajian 1.

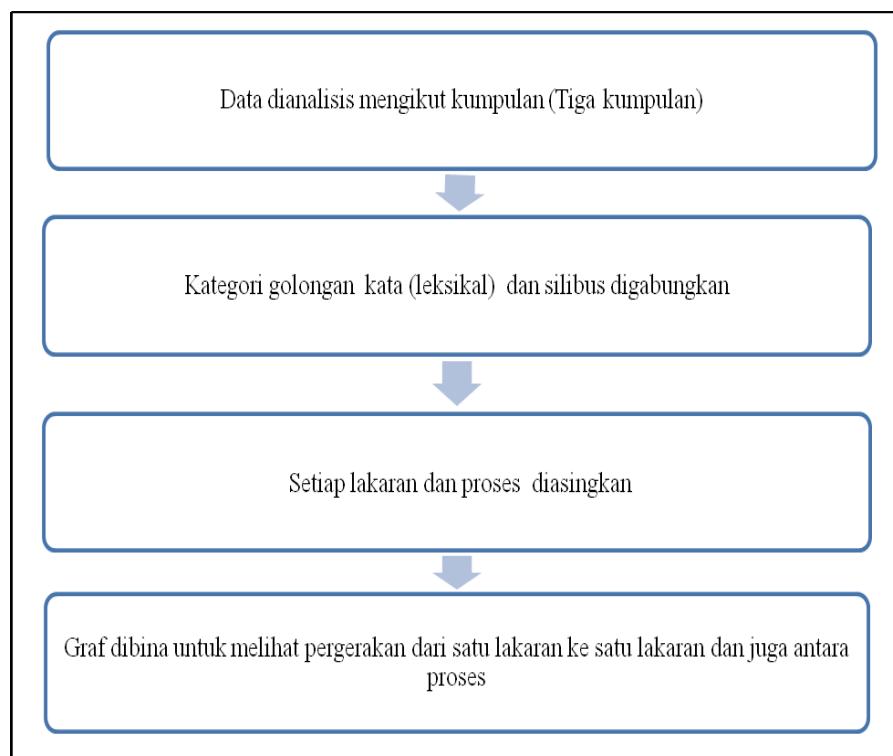


Rajah 3.6 Proses Penganalisisan bagi Data Hasil Kerja Subjek (Pemetaan Konsep, Papan cerita, Skrip naratif, Penyuntingan)

Data bagi proses ini akan dianalisis mengikut kumpulan. Data tersebut kemudiannya dikumpul dalam bentuk jadual. Seterusnya, pengkaji menyenaraikan leksikal yang telah diperoleh pelajar dan mengkategorikan leksikal tersebut. Pengkategorian ini dibuat berdasarkan pembahagian kategori golongan kata (leksikal) dalam kelompok kata bebas atau *jiritsugo* seperti dijelaskan oleh Tomita (1996), Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al* (2000). Di samping itu, pembahagian leksikal tersebut disemak oleh penutur asli bahasa Jepun yang fasih berbahasa Melayu dan telah bermastautin di Malaysia selama 34 tahun. Beliau merupakan bekas tenaga pengajar bagi subjek bahasa Jepun di tempat kajian. Leksikal yang telah dikumpul itu kemudiannya dipecahkan mengikut leksikal yang diperoleh daripada silibus dan juga bukan daripada silibus. Bagi memudahkan

analisis, data bagi setiap kumpulan dari keempat-empat proses akan dikumpulkan dalam satu jadual. Setelah itu, leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Pertama Kali) dan leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Leksikal Berulang) akan diasingkan. Kemudiannya, jadual dibina bagi merungkai persoalan kajian pertama dan diuraikan secara deskriptif.

Langkah kedua seperti Rajah 3.7 pula bertujuan untuk menjawab Soalan Kajian 2.

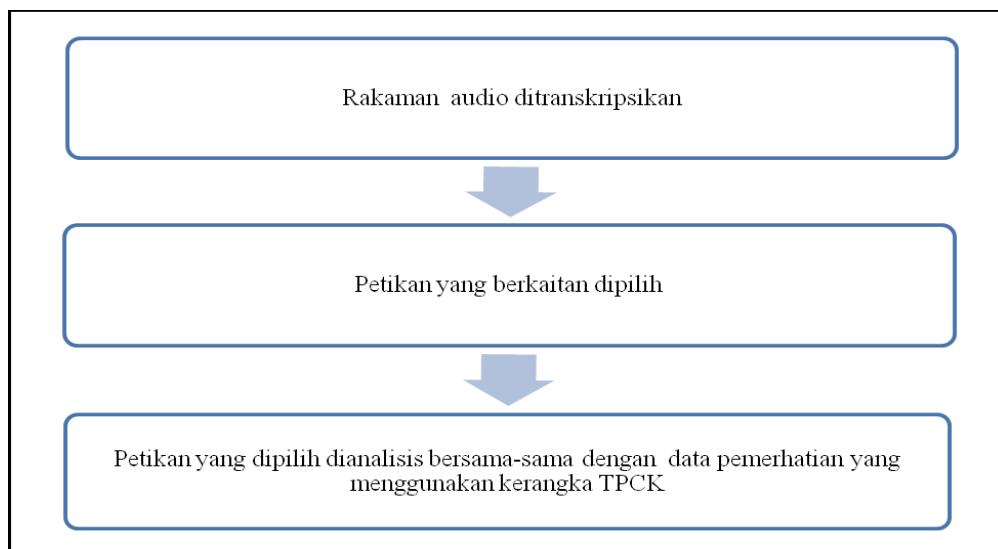


Rajah 3.7 Proses Penganalisisan bagi Data Hasil Kerja Subjek (Pemetaan konsep, Papan Cerita, Skrip naratif, Penyuntingan)

Dalam proses ini data dianalisis mengikut kumpulan. Seterusnya, kategori golongan kata (leksikal) dan silibus digabungkan. Alasannya supaya pengkaji dapat melihat pola pergerakan secara menyeluruh. Setiap lakaran yang terhasil daripada proses penghasilan

Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan diasingkan (Lihat Rajah 3.1). Kemudiannya, graf (carta) dibina bagi melihat pola pergerakan antara lakaran dengan proses (Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan) dan diuraikan secara deskriptif bagi merungkai persoalan kajian yang kedua.

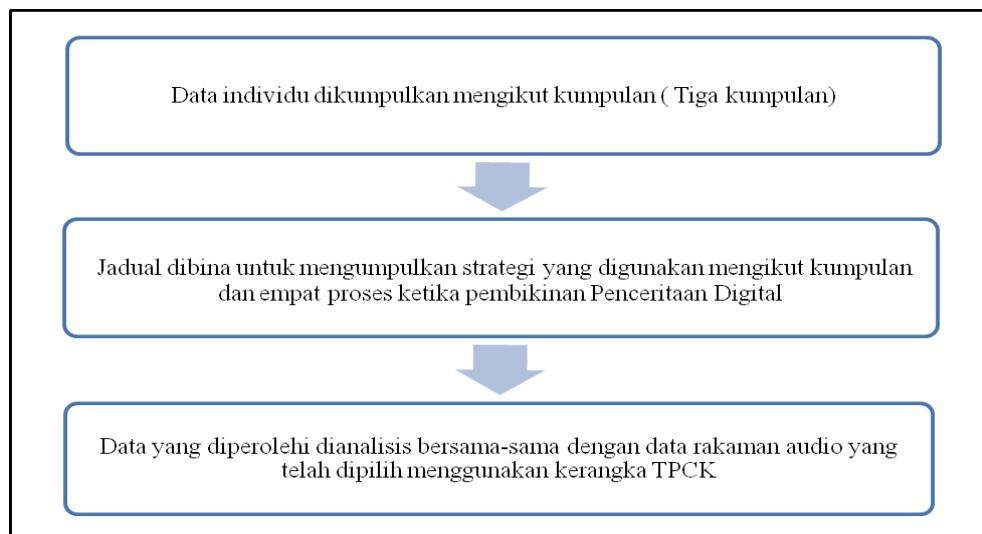
Proses penganalisisan bagi data rakaman adalah seperti dalam Rajah 3.8 dan digunakan untuk menjawab Soalan Kajian 3.



Rajah 3.8 Proses Penganalisisan bagi Data Rakaman Audio

Pada peringkat ini rakaman audio dibuat sepanjang proses pembikinan Penceritaan Digital berlangsung. Pengkaji akan menyaring perbualan subjek dan memilih petikan yang berkaitan sahaja, iaitu dengan melihat petikan yang mengandungi strategi (pengetahuan ‘Pedagogi’) dan leksikal (pengetahuan ‘Kandungan’) yang bersangkutan objektif kajian. Rakaman ini juga merupakan pengukuhan kepada data yang diperoleh melalui pemerhatian. Proses analisis data rakaman dan pemerhatian ini akan dilakukan bersama, berpandukan kerangka TPCK (Lihat perbincangan Rajah 3.10).

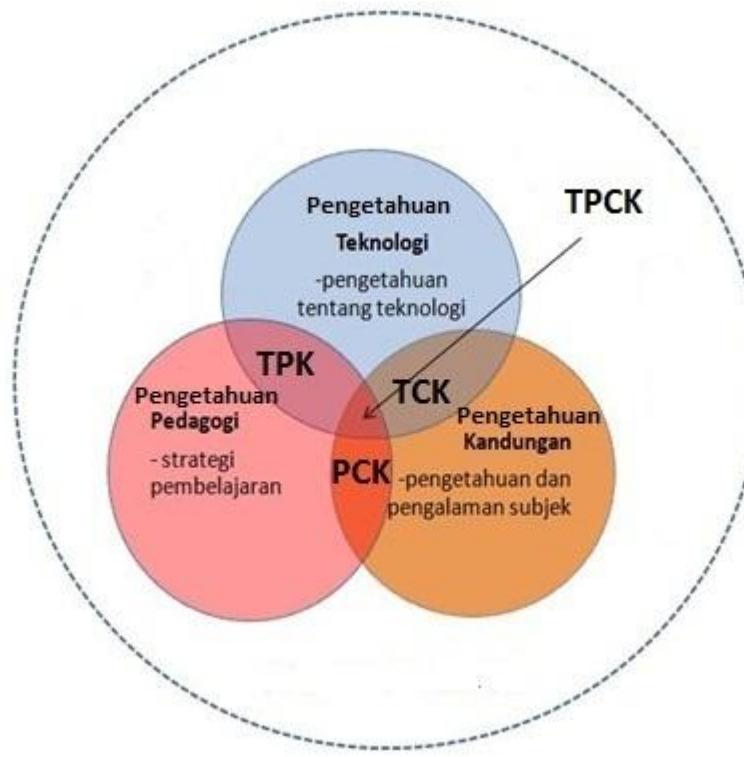
Seterusnya bagi data pemerhatian, proses penganalisis adalah seperti dalam Rajah 3.9.



Rajah 3.9 Proses Penganalisisan bagi Data Pemerhatian

Bagi menganalisis data yang diperoleh daripada proses pemerhatian, pengkaji akan mengumpulkan data mengikut kumpulan dan membuat perbandingan. Jadual dibina untuk melihat strategi yang digunakan oleh subjek untuk memperoleh leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital. Data kemudiannya dianalisis bersama dengan data rakaman audio melalui petikan yang telah dipilih bagi menjawab Soalan Kajian 3.

Berdasarkan penjelasan terdahulu, analisis bagi data pemerhatian dan rakaman audio yang dipilih akan dianalisis bersama berpandukan kerangka TPCK seperti Rajah 3.10):



Rajah 3.10 Model TPCK: Prosedur Penganalisisan Data

(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011).

Hasil dapatan yang diperoleh daripada pemerhatian, strategi-strategi yang digunakan oleh subjek untuk memperoleh leksikal kemudiannya dikumpul dan dikenal pasti. Seterusnya, strategi itu dipadankan dengan hasil dapatan dari petikan yang dipilih melalui kaedah rakaman audio. Kemudian, proses penganalisisan berdasarkan kerangka TPCK dibuat melalui proses pengkategorian seperti pengetahuan ‘Kandungan’, pengetahuan ‘Pedagogi’ dan pengetahuan ‘Teknologi’ (Lihat Rajah 3.10). Lanjutan daripada itu, hubungkait atau pertindihan antara pengetahuan dilihat bagi menentukan sama ada berada di bulatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK), *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), *Technological Content Knowledge* (TCK) atau *Pedagogical Content Knowledge* (PCK). Selanjutnya menganalisis perkaitannya

dengan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam pembelajaran bahasa. Contoh penganalisisan adalah berdasarkan Petikan 3.1 seperti berikut.

Petikan 3.1 (Rakaman dari K3)

P2 (K3): *mimi?*

P1 (K3): ya, *mimi*.

P2 (K3): *mimi tu apa? Lupa pulak*

P3 (K3): *Telinga?*

P2 (K3): Ya..*telinga. Saru no mimi wa?..*

Berdasarkan Petikan 4.1, P2 (K3) memperolehi leksikal *mimi* (*telinga*) dengan menggunakan strategi bertanya rakan. Mengikut kerangka TPCK, leksikal *mimi* yang diperolehi, adalah dalam kategori pengetahuan ‘ Kandungan’ dan strategi yang digunakan iaitu bertanya rakan melibatkan pengetahuan ‘ Pedagogi’ (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *mimi* berlaku melalui pertindihan di antara kategori pengetahuan ‘ Kandungan’ dan pengetahuan ‘ Pedagogi’. Ini menunjukkan proses pemerolehan leksikal *mimi* berada dalam bulatan PCK. Lanjutan daripada itu, perkaitannya dengan ‘*Social Constructivist*’ akan dianalisis.

Di akhir kajian pengkaji mengandaikan bahawa pelajar akan memperolehi leksikal melalui kerangka TPCK.

3.6 Penutup

Bab ini menjelaskan cara kajian ini dijalankan secara terperinci. Metodologi amat penting sebagai panduan kepada pengkaji agar tidak terpesong daripada matlamat asal kajian. Bab ini juga membolehkan pengkaji melakukan kajian dengan lebih teratur. Segala panduan disusun dengan rapi agar kajian ini menjadi kajian yang boleh dipercayai dan dapat memberi panduan kepada sesiapa yang ingin membacanya.

BAB 4

ANALISIS DATA

4.0 Pendahuluan

Di dalam Bab ini, dapatan yang diperoleh daripada data yang dikumpul dan dianalisis akan dibentangkan. Sebagaimana yang telah dimaklumkan di dalam bahagian pengenalan, kajian ini berusaha untuk mencari jawapan bagi tiga soalan kajian seperti berikut, 1a) Apakah kategori golongan kata (leksikal) yang sering digunakan oleh pelajar ketika pembikinan Penceritaan Digital? dan 1b) Adakah leksikal yang dihasilkan oleh pelajar daripada silibus atau bukan silibus? Seterusnya 2) Bagaimanakah pola pergerakan bagi setiap lakaran ke satu lakaran dan juga antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital? dan 3) Bagaimanakah proses pemerolehan leksikal berlaku ketika pembikinan Penceritaan Digital?

4.1 Dapatan melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital untuk Ketiga-tiga Kumpulan

Bagi menjawab Soalan Kajian 1, data yang dikumpul melalui hasil kerja subjek, iaitu melalui kaedah Pemetaan konsep, penghasilan Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan (Lihat Lampiran 3.5) yang terkandung di dalam proses pembikinan Penceritaan Digital oleh Teehan (2006) dianalisis dan dibahagikan kepada 8 golongan kata (leksikal) dalam kelompok kata bebas atau *jiritsugo* seperti dijelaskan oleh Tomita (1996), Thaiyibah Sulaiman & Kami (1997) dan Iori *et al* (2000). Hasil dapatan ini dapat dijelaskan seperti Jadual 4.1 dan Jadual 4.2.

Jadual 4.1: Penggunaan Leksikal Pertama kali bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital.

Kategori Golongan Kata (Leksikal)		Silibus			Bukan dari silibus		
		K1	K2	K3	K1	K2	K3
Kata Nama	Pemetaan Konsep	10	12	20	15	28	12
	Papan Cerita	5	4	3	4	4	1
	Skrip Naratif	3	1	5	1	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Kerja	Pemetaan Konsep	1	0	5	0	0	0
	Papan Cerita	6	0	2	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	1	0	0
	Penyuntingan	0	1	0	0	0	0
Kata Adjektif (<i>i</i>)	Pemetaan Konsep	0	3	1	0	2	0
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	1	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Adjektif (<i>na</i>)	Pemetaan Konsep	0	1	2	0	1	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Adverba	Pemetaan Konsep	1	1	1	0	0	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	1	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0

Jadual 4.1 (Sambungan)

Kata Adjektif Tidak Berkonjugasi	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	0
	Papan Cerita	1	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Seruan	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	0
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Hubung	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Jumlah		28	30	40	21	35	16

K1= Kumpulan 1 K2= Kumpulan 2 K3= Kumpulan 3

Jadual 4.1 merupakan Leksikal Pertama Kali (leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital). Didapati bahawa kategori golongan kata (leksikal) yang paling banyak digunakan oleh ketiga-tiga kumpulan ketika proses pembikinan Penceritaan Digital ialah kata nama yang terdapat di dalam dan di luar silibus, iaitu sebanyak 128 leksikal. 63 daripada kata nama tersebut ada dalam silibus, manakala 65 kata nama itu bukan dari silibus. Kata nama juga banyak terhasil ketika proses Pemetaan Konsep. Seterusnya, golongan kata (leksikal) yang kedua tertinggi ialah dari kategori kata kerja. Sebanyak 15 leksikal kata kerja, yakni hampir 94 peratus hasil

diperoleh daripada silibus. Kategori golongan kata (leksikal) ketiga tertinggi iaitu jenis kata adjektif (*i*), iaitu 7 leksikal. 5 daripadanya adalah dari silibus dan 2 leksikal bukan dari silibus. Daripada lapan kategori golongan kata (leksikal) yang dibahagikan, hanya satu kategori yang tidak dapat dilihat ketika proses pembikinan Penceritaan Digital ini berlangsung, iaitu kategori golongan kata (leksikal) kata seruan (Lihat perbincangan 4.2).

Jadual 4.2: Penggunaan Leksikal Berulang bagi keempat-empat Proses ketika Pembikinan Penceritaan Digital.

Kategori Golongan Kata (Leksikal)		Silibus			Bukan dari silibus		
		K1	K2	K3	K1	K2	K3
Kata Nama	Pemetaan Konsep	11	14	11	4	0	13
	Papan Cerita	18	40	27	7	24	19
	Skrip Naratif	47	17	62	13	21	43
	Penyuntingan	26	18	34	13	14	21
Kata Kerja	Pemetaan Konsep	0	0	5	0	0	0
	Papan Cerita	1	0	8	0	0	0
	Skrip Naratif	13	0	20	6	1	0
	Penyuntingan	7	0	10	4	0	0
Kata Adjektif (<i>i</i>)	Pemetaan Konsep	0	5	0	0	1	0
	Papan Cerita	0	8	1	0	2	0
	Skrip Naratif	0	4	2	0	1	0
	Penyuntingan	0	3	1	0	1	0

Jadual 4.2 (Sambungan)

Kata Adjektif (<i>na</i>)	Pemetaan Konsep	0	1	2	0	1	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Adverba	Pemetaan Konsep	1	1	1	0	0	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	1	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Adjektif Tidak Berkonjugasi	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	0
	Papan Cerita	1	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Seruan	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	0
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Kata Hubung	Pemetaan Konsep	0	0	0	0	0	1
	Papan Cerita	0	0	0	0	0	0
	Skrip Naratif	0	0	0	0	0	0
	Penyuntingan	0	0	0	0	0	0
Jumlah		129	113	194	37	70	111

K1= Kumpulan 1 K2= Kumpulan 2 K3= Kumpulan 3

Jadual 4.2 menunjukkan Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital). Didapati bahawa kategori golongan kata (leksikal) kata nama paling banyak digunakan sama seperti dapatan di Jadual 4.1. Jumlah Leksikal Berulang bagi kategori kata nama dari silibus digunakan sebanyak 325 manakala bukan dari silibus berjumlah 192 yang menjadikan jumlah keseluruhan Leksikal Berulang kategori golongan kata (leksikal) kata nama sebanyak 517 bagi ketiga-tiga kumpulan. Leksikal Berulang jenis kata kerja merupakan kategori golongan kata (leksikal) kedua tertinggi yang digunakan, iaitu sebanyak 85, 87 peratus adalah merupakan leksikal yang terdapat di dalam silibus. Kata adjektif (*i*) sebanyak 24 Leksikal Berulang dari silibus. Oleh sebab kata seruan tidak wujud bagi Leksikal Pertama Kali, maka kata seruan bagi Leksikal Berulang juga tidak terdapat.

4.2 Perbincangan Dapatan Melalui Hasil Kerja Subjek ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital

Berdasarkan Jadual 4.1 dan 4.2, didapati bahawa majoriti leksikal yang diperoleh dan digunakan oleh subjek ialah kata nama. Kata nama paling banyak terhasil disebabkan oleh kata nama adalah leksikal asas yang perlu diketahui dan dipelajari oleh pelajar-pelajar tersebut pada tahap awal bagi menguasai sesuatu bahasa. Dalam silibus bahasa Jepun, pelajar terlebih dahulu diperkenalkan dengan leksikal berbentuk kata nama, sebelum mengenali leksikal dalam kategori yang lain. Ia mungkin boleh dikaitkan juga dengan tahap pemerolehan bahasa kanak-kanak iaitu, pada permulaan kanak-kanak akan menguasai kata nama sebelum menguasai kategori golongan kata (leksikal) yang lain. Mengikut Berk (2000):

...ayat-ayat awal kanak-kanak mempunyai perkataan-perkataan asas seperti yang digunakan dalam telegram, iaitu hanya menggunakan kata nama dan kata kerja dengan mengabaikan kata fungsi, kata penentu, kata gantinama diri, kata gantinama penunjuk dan kata kerja bantu.

Selain itu, kajian terdahulu Saifuddin Hussin (2002) dalam hasil kajiannya antara lain menunjukkan pelajar paling kerap menggunakan kategori golongan kata bentuk kata nama berbanding kategori lain.

Oleh sebab itu, dalam kajian ini juga menemui penggunaan kata nama paling kerap digunakan dalam keempat-empat proses di atas.

Berdasarkan Jadual 4.1 dan Jadual 4.2 juga didapati bahawa banyak Leksikal Pertama Kali yang dihasilkan ketika proses memulakan projek melalui Pemetaan Konsep, terutamanya kata nama. Hal ini disebabkan oleh kaedah Pemetaan Konsep memerlukan pelajar untuk sumbang saran (*brainstorming*) permulaan cerita mereka. Tambahan pula, objektif teknik Pemetaan Konsep itu sendiri bertujuan untuk menghasilkan idea bagi mengembangkan cerita mereka (Teehan, 2006). Dalam konteks kajian ini, subjek dilihat mencetuskan idea mereka dengan mengeluarkan idea yang sedia ada dalam skema atau leksikal silibus (leksikal yang telah dipelajari). Oleh itu juga daripada Jadual 4.1 dan 4.2 didapati leksikal yang banyak terhasil adalah leksikal yang dalam kumpulan leksikal silibus, iaitu yang terdapat di dalam modul *Anata to Watashi 1 & 2*. Dengan kata lain leksikal itu telah dipelajari oleh subjek semasa mengambil subjek bahasa Jepun. Selain itu juga kata nama juga banyak terhasil ketika proses Pemetaan Konsep kerana kaedah ini hanya memerlukan pelajar menyenaraikan poin-poin utama untuk membentuk struktur ayat yang kompleks pada proses seterusnya (Teehan, 2006).

Tahap kebolehan bahasa Jepun subjek yang rendah turut mempengaruhi banyaknya kata nama digunakan. Hal ini dikatakan demikian kerana, pada tahap awal mereka tidak didedahkan dengan adverba *fukushi* atau kata hubung *setsuzokushi*. Mereka juga masih belum boleh membuat ayat yang panjang. Pada tahap ini, iaitu tahap penghasilan awal, menurut Siti Hajar Abdul Aziz (2009), penutur sudah mula bertutur satu atau dua kata serta boleh menggunakan sejumlah ayat pendek yang dapat diingatinya walaupun terdapat kesalahan dalam penggunaannya. Oleh sebab itu, kata nama banyak terhasil berbanding kategori golongan kata (leksikal) yang lain.

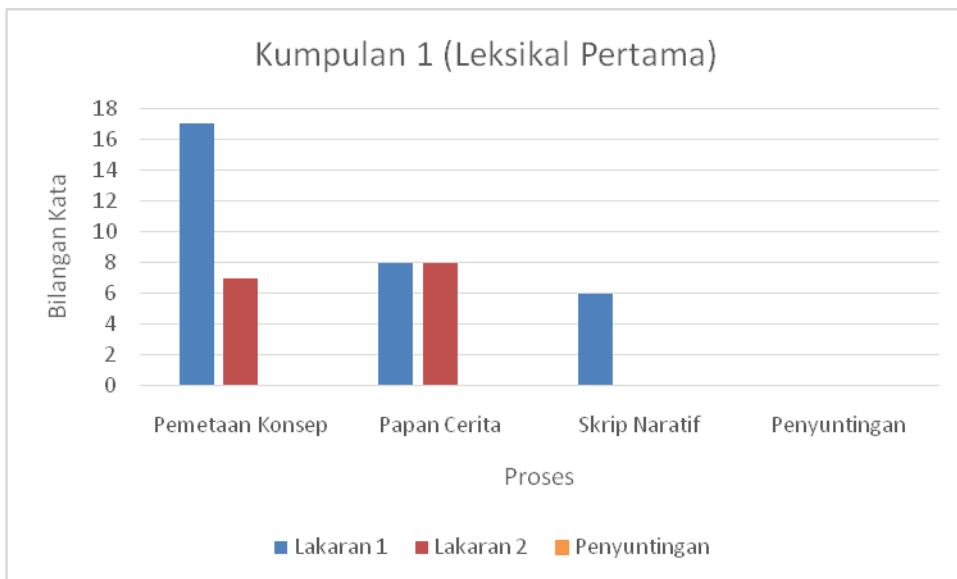
Analisis juga mendapati bahawa golongan kata (leksikal) yang lain adalah kurang digunakan kerana tidak mempunyai keperluan untuk digunakan dalam tema pembikinan Penceritaan Digital. Malahan, kata seruan tidak digunakan langsung oleh subjek dalam kajian ini disebabkan fungsi kata seruan sebagai leksikal yang melahirkan pelbagai perasaan seperti terperanjat, kehairanan, keraguan dan rasa kagum. Tambahan pula, tema yang telah dipilih untuk pembikinan Penceritaan Digital juga tidak memerlukan kata seruan. Maka, tidak hairanlah kata seruan tidak dilihat sebagai keperluan untuk digunakan dalam pembikinan Penceritaan Digital.

4.3 Pola Pergerakan antara Lakaran dengan Proses

Analisis juga dilakukan bagi melihat pola pergerakan antara lakaran dengan proses, sekaligus menjawab Soalan Kajian 2 iaitu, 2) Bagaimana pola pergerakan bagi setiap lakaran ke satu lakaran dan juga antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital? Untuk menjawab persoalan tersebut, analisis ini akan mengambil kira empat proses yang

terlibat semasa pembikinan Penceritaan Digital, iaitu proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, penghasilan Papan Cerita, penulisan Skrip Naratif dan juga Penyuntingan. Pada bahagian prosedur pengumpulan data telah diterangkan bahawa ketika proses Pemetaan Konsep, penghasilan Papan Cerita dan penulisan Skrip Naratif terdapat dua hasil kerja subjek, iaitu hasil dari Lakaran Pertama dan Lakaran Kedua. Pada proses Penyuntingan pula didapati terdapat satu hasil kerja subjek sahaja ekoran daripada tiadanya pembahagian waktu seperti proses terdahulu. Kemudian, kesemua hasil kerja mereka itu dijadikan data untuk dianalisis. Bagi memudahkan untuk melihat pergerakan dari lakaran, analisis akan dibuat berdasarkan kumpulan yang melibatkan satu proses ke satu proses. Data yang diperoleh itu kemudiannya dipecahkan kepada dua, iaitu Leksikal Pertama Kali (leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) dan Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital). Data dari silibus dengan bukan silibus pula akan digabungkan, manakala data setiap lakaran dan proses diasingkan bagi melihat pergerakan antara lakaran dan juga antara proses, sekaligus melihat bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku. Penggabungan leksikal dari silibus dan bukan dari silibus dibuat atas alasan ingin melihat pergerakan secara menyeluruh bagi setiap kumpulan. Data yang membahagikan sama ada leksikal dari silibus dan leksikal bukan dari silibus telah dibincangkan pada bahagian 4.1.

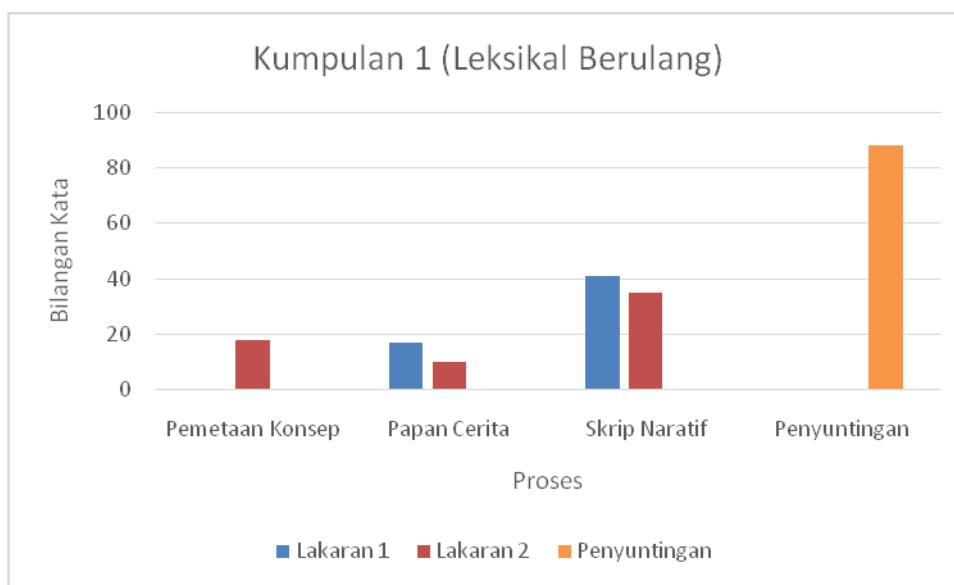
4.3.1 Dapatan Kumpulan 1



Carta 4.1 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali –K1

Carta 4.1 menunjukkan jumlah leksikal Pertama kali yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi kumpulan 1. Didapati dalam proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, kumpulan 1 bermula dengan 17 leksikal pada Lakaran Pertama dan 7 leksikal lagi terhasil pada Lakaran Kedua. Berdasarkan Carta 4.1, secara kasarnya berlaku penurunan leksikal dari Lakaran Pertama ke Lakaran Kedua, iaitu sebanyak 10 leksikal. Walaupun begitu, masih berlaku pertambahan dalam penggunaan leksikel oleh subjek sebanyak 7 leksikal. Hal ini dikatakan demikian kerana, leksikal yang digunakan pada Lakaran Pertama dan Lakaran Kedua ialah leksikal yang berbeza. Ketika proses penghasilan Papan Cerita pula, subjek telah menggunakan 8 leksikal pada Lakaran Pertama dan 8 leksikal lagi pada Lakaran Kedua. Jika dicampur, leksikal yang terhasil melalui hasil kerja subjek melalui Pemetaan Konsep dengan ketika proses penghasilan Papan Cerita ialah 40 leksikal, yakni pertambahan leksikal adalah sebanyak 16. Seterusnya, ketika proses menulis Skrip Naratif terdapat 6 leksikal yang dihasilkan oleh subjek pada

hasil Lakaran pertama, namun pada hasil Lakaran Kedua tiada leksikal yang terhasil. Begitu juga ketika proses Penyuntingan, tiada leksikal yang dihasilkan. Secara keseluruhannya penggunaan Leksikal Pertama Kali (leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) dalam keempat-empat proses tersebut adalah sebanyak 46. Manakala untuk Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 4.2 berikut.

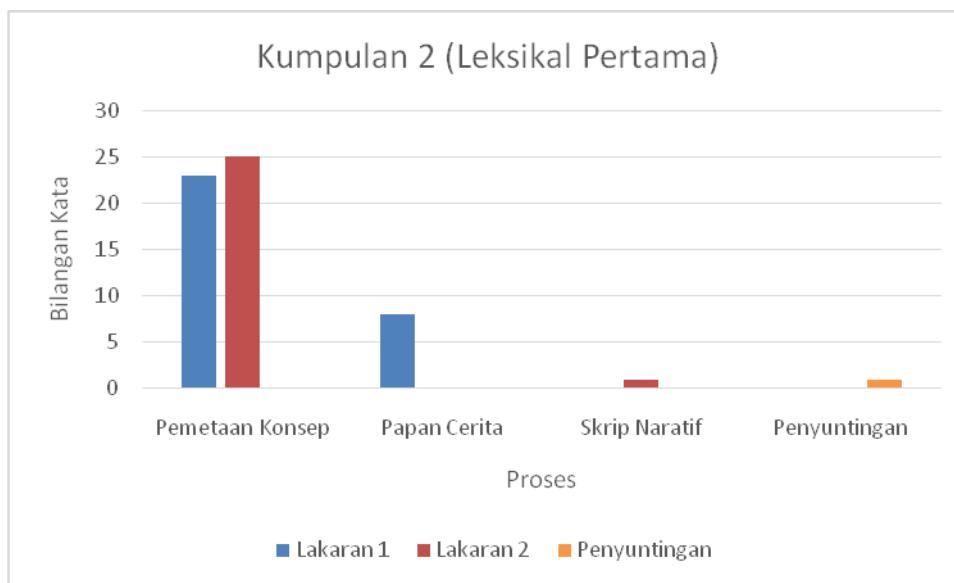


Carta 4.2 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K1

Carta 4.2 di atas menunjukkan bilangan Leksikal Berulang bagi Kumpulan 1. Dalam proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, tiada leksikal berulang pada Lakaran Pertama, namun pada Lakaran Kedua terdapat 18 Leksikal Berulang. Bagi proses Papan Cerita, Leksikal Berulang yang digunakan oleh subjek ialah sebanyak 17 leksikal pada Lakaran Pertama dan 10 leksikal pada Lakaran Kedua. Seterusnya, ketika proses menulis Skrip Naratif, Leksikal Berulang yang terdapat pada Lakaran Pertama ialah 41

leksikal dan 35 leksikal pada Lakaran Kedua. Jumlah penggunaan Leksikal Berulang dalam proses Penyuntingan pula ialah sebanyak 88.

4.3.2 Dapatan Kumpulan 2

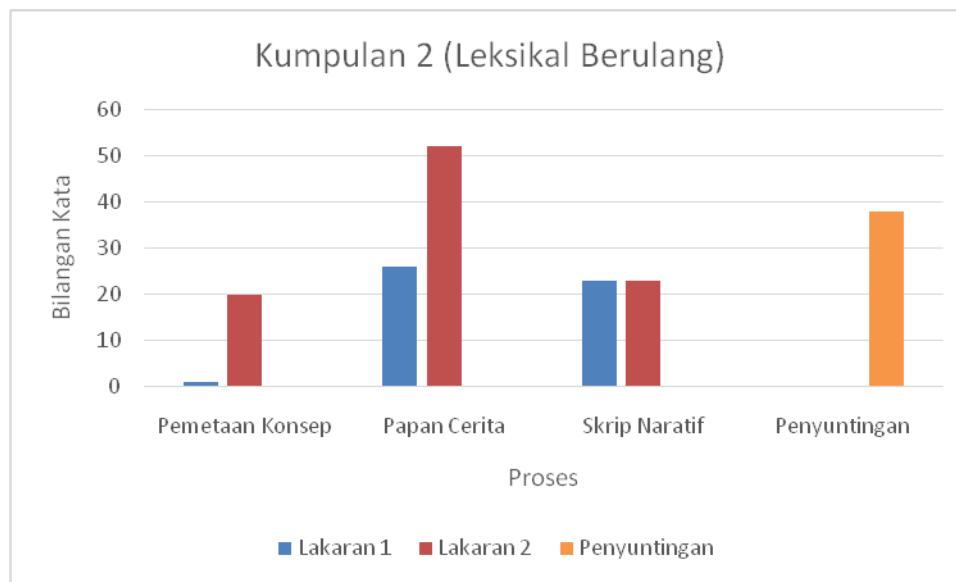


Carta 4.3 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali –K2

Carta 4.2 menunjukkan jumlah leksikal pertama kali yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi Kumpulan 2. Didapati dalam proses pemetaan konsep, kumpulan 2 bermula dengan 23 leksikal pertama kali pada lakaran pertama. Pada Lakaran Kedua pula, 25 leksikal pertama kali terhasil yang menunjukkan berlaku pertambahan leksikal pertama kali daripada Lakaran Pertama ke Lakaran Kedua, iaitu sebanyak 2 leksikal. Secara keseluruhannya, penggunaan leksikal ketika proses memulakan projek melalui Pemetaan Konsep ialah 48 leksikal pertama kali. Seterusnya, ketika proses penghasilan Papan Cerita, subjek menggunakan 8 leksikal pada Lakaran Pertama, manakala pada Lakaran Kedua tiada leksikal terhasil. Begitu juga ketika proses Skrip Naratif yang memperlihatkan subjek tidak menggunakan leksikal dalam Lakaran Pertama. Walau

bagaimanapun, 1 leksikal terhasil dalam Lakaran Kedua. Bagi proses Penyuntingan pula, 1 leksikal telah terhasil. Walaupun secara kasarnya dilihat berlaku penurunan dari satu proses ke satu proses, namun pada hakikatnya berlaku pertambahan penggunaan Leksikal Pertama Kali melalui keempat-empat proses tersebut kerana setiap leksikal yang terhasil bagi dalam setiap proses adalah leksikal yang berbeza. Oleh sebab itu keseluruhan penggunaan Leksikal Pertama Kali dalam keempat-empat proses tersebut ialah sebanyak 58 leksikal.

Manakala untuk Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 4.4 berikut.

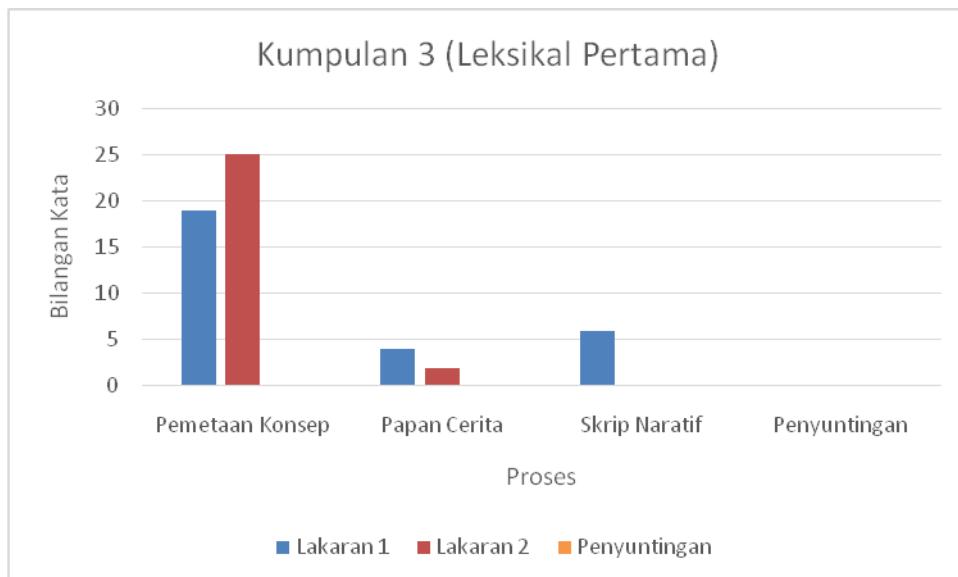


Carta 4.4 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K2

Carta 4.4 di atas menunjukkan bilangan Leksikal Berulang yang digunakan oleh Kumpulan 2. Semasa proses memulakan projek melalui Pemetaan Konsep, subjek menggunakan 1 Leksikal Berulang pada Lakaran Pertama dan 20 Leksikal Berulang pada Lakaran Kedua, iaitu pertambahan sebanyak 19 leksikal berulang dalam satu proses. Bagi

proses Papan Cerita, subjek menggunakan 26 Leksikal Berulang pada Lakaran Pertama dan 52 Leksikal Berulang pada Lakaran Kedua. Manakala bagi proses Skrip Naratif pula, pengulangan leksikal adalah sama, iaitu 23 leksikal pada Lakaran Pertama dan Lakaran Kedua. Seterusnya, subjek menggunakan 38 leksikal Berulang dalam proses penghasilan video Penceritaan Digital (Penyuntingan). Sehubungan itu, jika dilihat secara keseluruhannya, pola pergerakan antara lakaran dengan proses sentiasa meningkat atau bertambah. Peningkatan ini menjadikan jumlah keseluruhan Leksikal Berulang yang terhasil untuk Kumpulan 2 sepanjang pembikinan Penceritaan Digital melalui hasil kerja mereka ialah sebanyak 138 leksikal.

4.3.3 Dapatan Kumpulan 3

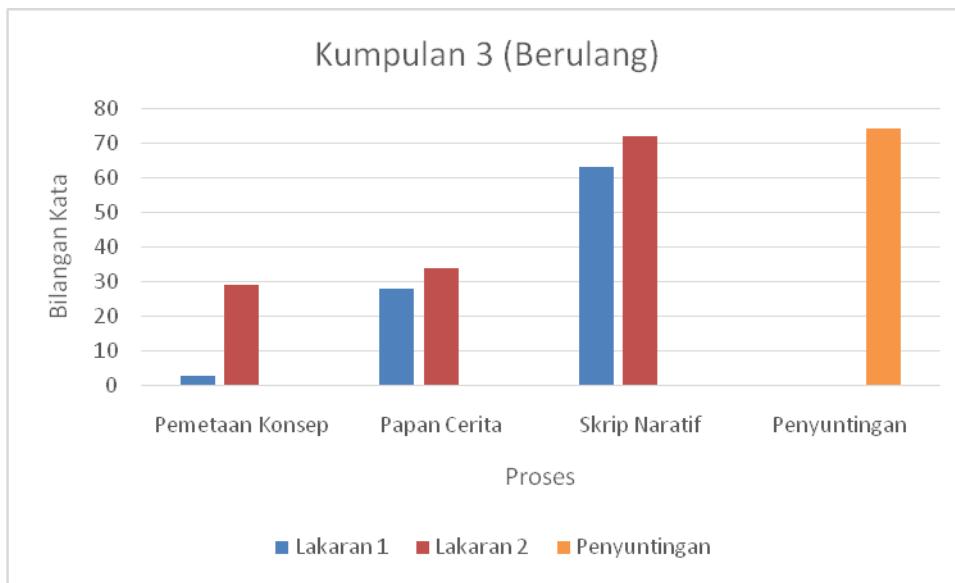


Carta 4.5 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Pertama Kali –K3

Carta 4.5 menunjukkan jumlah Leksikal Pertama Kali yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi kumpulan 3. Didapati dalam proses Pemetaan

Konsep, Kumpulan 3 bermula dengan 19 Leksikal Pertama Kali pada lakaran pertama. Pada lakaran kedua pula, 25 Leksikal Pertama Kali terhasil. Penambahan Leksikal Pertama Kali daripada Lakaran Pertama ke Lakaran Kedua ialah sebanyak 6 leksikal. Bagi proses Papan Cerita, subjek menggunakan 4 Leksikal Pertama Kali pada Lakaran Pertama dan 2 Leksikal Pertama Kali pada Lakaran Kedua. Secara kasarnya, berlaku pengurangan penghasilan Leksikal Pertama Kali dari Lakaran Pertama ke Lakaran Kedua ketika proses penghasilan Papan Cerita, iaitu sebanyak 2 leksikal. Namun pada hakikatnya, telah berlaku pertambahan antara satu lakaran ke satu proses kerana setiap leksikal yang terhasil adalah leksikal yang berbeza. Proses seterusnya ialah proses penulisan Skrip Naratif yang memperlihatkan subjek menggunakan 6 Leksikal Pertama Kali dalam Lakaran Pertama dan tiada Leksikal Pertama Kali dalam Lakaran Kedua. Ketika proses Penyuntingan juga subjek tidak menghasilkan apa-apa leksikal. Secara keseluruhannya penggunaan Leksikal Pertama Kali dalam keempat-empat proses tersebut ialah sebanyak 56.

Manakala untuk Leksikal Berulang (leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 4.6 berikut.



Carta 4.6 Jumlah Leksikal Melawan Proses bagi Leksikal Berulang – K3

Carta 4.6 di atas menunjukkan bilangan Leksikal Berulang yang digunakan oleh Kumpulan 3. Dalam proses Pemetaan Konsep, subjek menggunakan 3 leksikal berulang pada Lakaran Pertama dan 29 Leksikal Berulang pada Lakaran Kedua, iaitu pertambahan sebanyak 26 leksikal berulang. Bagi proses Papan Cerita, subjek menggunakan 28 leksikal berulang pada Lakaran Pertama dan 34 leksikal pada Lakaran Kedua. Manakala pertambahan penggunaan leksikal berlaku ketika proses penulisan Skrip Naratif, iaitu daripada 63 leksikal pada Lakaran Pertama kepada 72 leksikal pada Lakaran Kedua. Bagi proses Penyuntingan pula, subjek menggunakan 74 Leksikal Berulang. Keseluruhan Leksikal Berulang di dalam hasil kerja subjek ketika proses Penyuntingan ialah 303.

4.4 Perbincangan Dapatan bagi Ketiga-tiga Kumpulan

Analisis daripada Carta 4.1, 4.3 dan 4.5 mendapati bahawa ketika proses Pemetaan Konsep bagi Leksikal Pertama Kali (leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) banyak leksikal terhasil, terutama ketika

Lakaran Pertama. Hal ini berikutan Lakaran Pertama ialah proses awal atau permulaan untuk membentuk cerita. Dengan demikian, pelajar perlu mencari leksikal sebanyak mungkin supaya cerita mereka dapat berkembang. Berdasarkan hasil dapatan dari Carta 4.2, 4.4 dan 4.6 pula, didapati bahawa Leksikal Berulang adalah kurang pada peringkat Pemetaan Konsep. Bagi penghasilan leksikal semasa proses Penyuntingan pula, dalam Carta 4.1, 4.3 dan 4.5 juga menunjukkan Leksikal Pertama Kali digunakan adalah kurang, iaitu hanya 1 leksikal terhasil yang terdapat dalam Kumpulan 2, sedangkan Leksikal Berulang adalah tinggi. Hal ini disebabkan ketika proses Penyuntingan, skrip atau teks telah siap. Oleh itu, subjek hanya menyalin skrip dari proses-proses yang terdahulu.

Selain itu, ketika proses Skrip Naratif, berdasarkan Carta 4.2, 4.4 dan 4.6, penggunaan Leksikal Berulang didapati berkurangan. Hal ini disebabkan oleh pelajar membuang Leksikal Berulang yang dirasakan tidak diperlukan semasa mengemaskini teks dan memperbaiki ayat. Kesimpulannya, hasil dapatan membuktikan bahawa proses pemerolehan leksikal telah berlaku sama ada leksikal itu ialah leksikal yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Leksikal Pertama Kali) atau leksikal yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Leksikal Berulang). Walaupun leksikal tersebut berulang penggunaannya, namun proses pemerolehan tetap dianggap berlaku kerana seseorang akan mengalami proses mengingat dan penyimpanan leksikal di dalam skema melalui proses pengulangan. Hal ini demikian kerana, lagi banyak pengulangan berlaku, ingatan terhadap sesuatu leksikal dapat dikukuhkan.

4.5 Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman

Berdasarkan Borang Protokol Pemerhatian (Lihat Lampiran 3.1) empat strategi telah disenaraikan iaitu penggunaan kamus, penggunaan internet, bertanya guru dan bertanya rakan. Di samping empat strategi tersebut satu ruangan khas juga disediakan untuk melihat strategi lain yang digunakan oleh subjek. Hasil dapatan daripada pemerhatian adalah seperti di Jadual 4.3, yang kemudian akan di analisis bersama-sama dengan hasil dapatan daripada rakaman audio yang telah ditranskripsikan.

Jadual 4.3: Strategi Pemerolehan Leksikal ketika Proses Pembikinan Penceritaan Digital bagi Ketiga-tiga Kumpulan

Strategi		K1	K2	K3
Penggunaan Kamus	Pemetaan Konsep	28	35	35
	Papan Cerita	17	18	9
	Skrip Naratif	4	12	0
	Penyuntingan	0	0	0
	Jumlah	49	65	44
Penggunaan Internet	Pemetaan Konsep	85	71	69
	Papan Cerita	80	90	46
	Skrip Naratif	18	0	0
	Penyuntingan	70	69	26
	Jumlah	253	230	141

Bertanya Guru	Pemetaan Konsep	22	15	8
	Papan Cerita	20	23	72
	Skrip Naratif	37	135	80
	Penyuntingan	27	30	101
	Jumlah	106	203	261
Bertanya Rakan	Pemetaan Konsep	41	63	65
	Papan Cerita	65	22	34
	Skrip Naratif	141	45	118
	Penyuntingan	43	100	73
	Jumlah	290	230	290
Lain-lain	Pemetaan Konsep	25	0	22
	Papan Cerita	18	0	38
	Skrip Naratif	0	0	4
	Penyuntingan	60	0	0
	Jumlah	103	0	64

Berdasarkan Jadual 4.3 subjek paling kerap memilih strategi bertanya rakan, diikuti strategi penggunaan internet dan seterusnya strategi bertanya guru bagi memperolehi leksikal ketika proses pembikinan Penceritaan Digital. Secara keseluruhannya penggunaan strategi secara bertanya rakan ialah 810 kali sedangkan strategi penggunaan internet hanya 624 kali dan strategi bertanya guru pula 570 kali. Strategi pemerolehan leksikal yang paling rendah

digunakan ialah penggunaan kamus dengan hanya 158 kali sahaja. Manakala strategi lain-lain iaitu penggunaan aplikasi dalam telefon pintar dan merujuk modul bahasa Jepun yang pernah dipelajari digunakan sebanyak 167 kali.

Dengan mengetahui strategi yang digunakan oleh subjek untuk memperolehi leksikal seperti di atas, ia sekaligus dapat melihat bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku dan juga dapat mengumpul dan memilih petikan yang berkaitan dari data rakaman audio yang ditranskripsikan. Ini kerana petikan-petikan yang dipilih dan dikumpul adalah bersandarkan hasil dapatan dari pemerhatian. Berikutan dengan itu juga, data pemerhatian dan rakaman audio dianalisis bersama melalui proses pengkategorian (Lihat Rajah 3.10). Kategori pengetahuan berikut adalah pengetahuan ‘Kandungan’, pengetahuan ‘Pedagogi’ dan pengetahuan ‘Teknologi’ yang terkandung di dalam kerangka TPCK. Di samping melihat perkaitannya dengan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam pembelajaran bahasa, sekaligus dapat menjawab Soalan Kajian 3 iaitu bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku ketika pembikinan Penceritaan Digital. Ia dapat dianalisis berdasarkan perbualan-perbualan dan petikan-petikan seperti berikut yang dibentangkan mengikut tema.

4.5.1 Strategi bertanya Rakan

Petikan 4.1 (Rakaman dari K3)

P1(K3): Korang nak pasal apa?

P2 (K3): *Neko*

P1 (K3): *Neko? Usagi?*

P3 (K3) : *Neko* ok la. *Sakana?*

P2 (K3): Ikan ok tak..ikan apa dalam

bahasa Jepun.

P3 (K3): *Sakana* tu ikan la.

P2 (K3): Ooo..

Berdasarkan Petikan 4.1, P2 (K3) memperolehi leksikal *sakana* (*ikan*) dengan menggunakan strategi bertanya rakan. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *sakana* yang diperolehi, adalah dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' (Lihat Rajah 3.10) dan cara P2 (K3) memperolehi leksikal tersebut adalah dengan menggunakan strategi bertanya rakan, iaitu dalam kategori pengetahuan 'Pedagogi' seperti yang diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10) . Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *sakana* berlaku melalui pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan juga pengetahuan 'Pedagogi'. Pada masa yang sama proses ini berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK). Keadaan yang sama juga berlaku dalam Petikan 4.2. Selain daripada itu, pertindihan pengetahuan berikut menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan '*Social Constructivist*' (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) berlaku iaitu

Petikan 4.2 (Rakaman dari K2)

P1 (K2): Meriah apa?

P2 (K2): *Nigiyaka.*

dalam Petikan 4.1 dan 4.2 subjek berinteraksi dengan rakan untuk memperolehi leksikal *sakana* (ikan) dan *nigiyaka* (meriah).

4.5.2 Strategi menggunakan Internet

Petikan seterusnya akan memperlihatkan penggunaan strategi menggunakan internet bagi memperolehi leksikal sekaligus menambahkan bilangan leksikal yang sedia ada. Sebagai contohnya adalah:

Petikan 4.3 (Rakaman dari K3)

P3 (K3): *Crocodile*, tengoklah *translation*.

P2 (K3): Dalam *google translate* ini..***Wani***. oh, ya. ***Wani***.

P1 (K3): Yelah..ingat tak dalam kelas ada orang nama Wani.

Bila masuk kelas bahasa Jepun, kena ejek saja...he..he.

Berdasarkan Petikan 4.3, P2 (K3) memperolehi leksikal *wani* (buaya) dengan menggunakan internet. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *wani* yang diperolehi, adalah dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan pula melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' serta kategori pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10) . Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *wani* berlaku melalui pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan', pengetahuan 'Pedagogi' dan juga pengetahuan 'Teknologi'. Proses pemerolehan ini berada dalam bulatan *Technological Pedagogy Content Knowledge* (TPCK) (Lihat Rajah 3.10). Sama seperti di Petikan 4.1 dan 4.2 terdahulu pertindihan pengetahuan yang terkandung

dalam kerangka TPCK juga menyebabkan berlakunya interaksi, namun dalam Petikan 4.3 interaksi yang berlaku adalah interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) iaitu subjek berinteraksi dengan internet untuk memperolehi leksikal *wani*.

4.5.3 Strategi bertanya Guru

Manakala bagi petikan yang menunjukkan penggunaan strategi bertanya guru pula adalah seperti berikut.

Petikan 4.4 (Rakaman dari K3)

Guru :apa ni? **Boru**

P2 (K3) : **Boru**?ball *sensei*..salah ya *sensei*

Guru : **Booru** . Ada panjang, kan?

P3 (K3): haa.. **booru** ボール?.

Berdasarkan Petikan 4.4, P2 (K3) dan P3 (K3) memperolehi leksikal *booru* (bola) dengan menggunakan strategi bertanya guru. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *booru* yang diperolehi, berada dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan tersebut, melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' seperti yang telah diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *booru* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 3.10). Dalam Petikan 4.4 ini juga hubungkait antara pengetahuan yang terkandung dalam

kerangka TPCK menyebabkan interaksi (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) berlaku iaitu subjek berinteraksi dengan guru untuk memperolehi leksikal *booru*.

4.5.4 Strategi penggunaan Kamus

Seterusnya Petikan 4.5 pula, memperlihatkan strategi penggunaan kamus digunakan dalam proses pemerolehan leksikal.

Petikan 4.5 (Rakaman dari K2)

P1 (K2): Amm... ... blok kat *google* ini ***bu-ro-ku***.

P2 (K2): *Building* ? tengok kamus sekejap...

P3 (K2): *Building*, bu... a, e, i... b. u. i. *building*, ***tatemono***... *building*,

tatemono.

P1 (K2): *Building*, ***tatemono***.

Berdasarkan Petikan 4.5, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K3) memperolehi leksikal *tatemono* (bangunan) dengan menggunakan kamus. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *tatemono* yang diperolehi, adalah dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *tatemono* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 3.10). Namun begitu, secara tidak langsung dan berdasarkan Petikan 4.5, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K3) memperolehi leksikal yang seerti dengan *tatemono* iaitu *buroku* (*blok*),

merupakan pengetahuan dalam kategori 'Kandungan' (Lihat Rajah 3.10). Ia diperolehi melalui strategi penggunaan internet yang merupakan pengetahuan dalam kategori 'Pedagogi' dan 'Teknologi' (Lihat Rajah 3.10). Berdasarkan kerangka TPCK, subjek telah melibatkan kategori pengetahuan 'Kandungan', pengetahuan 'Pedagogi' dan pengetahuan 'Teknologi', dengan kata lain berada di bulatan TPCK seperti diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Sama seperti di petikan-petikan terdahulu pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK juga menyebabkan adanya interaksi (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) dalam konteks Petikan 4.5 subjek berinteraksi dengan persekitaran iaitu internet untuk memperolehi leksikal *tatemono* dan berinteraksi dengan persekitaran iaitu kamus untuk memperolehi *buroku*.

4.5.5 Strategi-Strategi Lain

Selain daripada strategi-strategi yang dibincangkan di atas, seperti hasil dapatan dari pemerhatian terdapat strategi lain yang digunakan oleh subjek dalam proses pemerolehan leksikal antaranya melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar dan merujuk kepada modul bahasa Jepun yang pernah dipelajari. Antara contoh petikan-petikan yang menunjukkan penggunaan strategi-strategi lain adalah seperti Petikan 4.6 dan Petikan 4.7 seperti berikut:

Petikan 4.6 (Rakaman dari K1)

P2 (K1): *She go by bicycle.?*

P3 (K1): ***Jitensha*** (*bicycle*) ***de*** (*by*).

P2 (K1): *She go by bicycle?*

P1 (K1): Macamana ya....?

P3 (K1): ***Jitensha de....?***

P1 (K1): Bukan dalam modul ada cerita pasal kenderaan?

P2 (K1): Yelah...sekejap nak cari. ***Ikimasu*** (*go*).

P3 (K1): ***Jitensha de ikimasu..ok kan..***

Berdasarkan Petikan 4.6, P1 (K1), P2 (K1) dan P3 (K1) memperolehi leksikal *ikimasu* (pergi) dengan merujuk kepada modul. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *ikimasu* yang diperolehi, merupakan kategori pengetahuan 'Kandungan' (Lihat Rajah 3.10) dan strategi yang digunakan melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *ikimasu* melibatkan pertindihan di antara kategori pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikut itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 3.10). Dalam Petikan 4.6 ini juga hubungkait antara pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK menyebabkan interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) berlaku iaitu subjek berinteraksi dengan modul untuk memperolehi leksikal *ikimasu*.

Seterusnya adalah Petikan 4.7 yang memperlihatkan strategi pemerolehan bahasa melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar.

Petikan 4.7 (Rakaman dari K2)

P1 (K2): *Comfortable?*

P2 (K2): *Comfortable*. Eh, lupa *comfortable* apa eh? Aa... ***kaiteki***.

Guru : refer mana ini?

P2 (K2) : *Dictionary* pada *phone* ini ***sensei***.

Guru : Sure ***kaiteki***?

P2 (K2): Sekejap ***sensei***. Abc... Sure ***sensei***. Dalam kamus ini

tulis ***kaiteki***

Berdasarkan Petikan 4.7, P1 (K1), P2 (K2) dan P3 (K2) memperolehi leksikal *kaiteki* (selesa) melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *kaiteki* yang diperolehi, adalah dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' (Lihat Rajah 3.10) dan strategi yang digunakan pula melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *kaiteki* berlaku melalui pertindihan di antara kategori pengetahuan 'Kandungan', pengetahuan 'Pedagogi' dan juga pengetahuan 'Teknologi'. Proses pemerolehan ini berada dalam bulatan *Technological Pedagogy Content Knowledge* (TPCK) (Lihat Rajah 3.10). Dalam Petikan 4.7 ini juga pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK menyebabkan berlakunya interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) iaitu subjek berinteraksi dengan internet untuk memperolehi leksikal *kaiteki*.

Dalam petikan-petikan di atas strategi-strategi yang dinyatakan adalah hasil dapatan daripada pemerhatian, namun semasa pengumpulan data rakaman audio terdapat penggabungan strategi-strategi oleh subjek untuk memperolehi leksikal. Contohnya ia dapat dilihat dengan lebih jelas seperti di Petikan 4.8.

Petikan 4.8 (Rakaman dari K3)

P3(K3): hmm..warna macam mana? Warna?

P2 (K3): *black and white*

P1(K3): *shiro to kuroi*

P2 (K3) : *shiro to kuroi*. Oooo...

P3 (K3): tak perlu *to*. Mungkin ada term lain

P1 (K3): belang-belang atau tompok-tompok ?

P3 (K3): *polkadot* pun boleh juga.

P2 (K3): *polkadot*?

P1 (K3): *polkadot no shiroi*?

P2 (K3): *saru no* warna *wa polkadot no shiroi*? Tapi macam pelik ja.

P1 (K3): *shiro* putih, *kuroi* hitam

P3 (K3): bukan, dia ada term dia. *Shiro kuro*. Putih hitam.

P2 (K3): Ok..tapi warna apa?

P3 (K3) : *colour*..sekejap tengok kat *phone* ...*kara-* (カラ一)

P1 (K3) : *sensei*, *colour* dalam bahasa Jepun apa ya?

P2 (K3): *kara-* (カラ一)

Guru : warna?

P1 (K3): *iro*..kan *sensei*..

Guru : you cakap perlahan...kawan you tak dengar..cakap la
dengan kawan

Sambungan Petikan 4.8

P1 (K3): nanti dulu *sensei..saya nak tengok kamus.*

P3 (K3): *sensei, kara-* (カヲー) ?ok ke?

Guru : cuba tanya P1 (K3).

P2 (K3) : *iro?*.

Guru : Sebenarnya *kara-* boleh guna dan *iro* pun boleh guna.

Tapi cuma kalau warna merah *aka* kena guna *iro*.

P3 (K3): *shiro kuro no iro desu.* Ok rasanya.

Berdasarkan Petikan 4.8, P1 (K3), P2 (K3) dan P3 (K3) memperolehi leksikal *iro* atau *kara-* (warna) melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar, bertanya guru dan merujuk kamus. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal yang diperolehi berada dalam kategori pengetahuan 'Kandungan' (Lihat Rajah 3.10) dan strategi yang digunakan pula melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *iro* atau *kara-* berlaku melalui pertindihan di antara kategori pengetahuan 'Kandungan', pengetahuan 'Pedagogi' dan juga pengetahuan 'Teknologi'. Proses pemerolehan ini berada dalam bulatan *Technological Pedagogy Content Knowledge* (TPCK) (Lihat Rajah 3.10). Selain daripada itu, P1 (K3) dan P2 (K3) juga memperolehi leksikal *shirokuro* (tompok-tompok) dengan bantuan rakannya P3 (K1). Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *shirokuro* yang diperolehi, merupakan kategori pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan iaitu dengan bantuan rakan melibatkan kategori pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam Bab 3 (Lihat Rajah 3.10). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *shirokuro* melibatkan pertindihan di antara kategori

pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikut itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 3.10).

Seterusnya, pertindihan antara pengetahuan yang terdapat di dalam kerangka TPCK dalam Petikan 4.8 juga menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan '*Social Constructivist*' (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.2) berlaku bagi memperolehi leksikal-leksikal yang berhubungkait dengan warna. Dalam Petikan 4.9 terdapatnya interaksi subjek dengan rakan dan persekitaran. Leksikal *shirokuro* iaitu yang membawa maksud 'tompok-tompok' (pengetahuan kandungan) diperolehi dengan melalui perbincangan, rundingan dan perkongsian pengetahuan sesama rakan (pengetahuan pedagogi). Manakala leksikal *iro* atau *kara-* (warna) diperolehi melalui interaksi dengan persekitaran, iaitu penggunaan aplikasi dalam telefon pintar dan kamus (pengetahuan teknologi). Mereka tidak hanya bergantung kepada guru untuk memperolehi leksikal *iro* atau *kara-*. Di samping itu juga melalui penglibatan secara sosial, dilihat pelajar yang mempunyai kemahiran dan ilmu pengetahuan yang lebih membantu rakan yang berkemahiran rendah seperti P3 (K3) membantu P1 (K3) dan P2 (K3) untuk memperolehi leksikal *shirokuro*.

Selain daripada itu, proses-proses pemerolehan leksikal seperti perbincangan di atas berlaku adalah berkaitan juga dengan faktor-faktor afektif iaitu "filter" subjek (Lihat perbincangan berkaitan di 2.5.3). Ia berdasarkan Jadual 4.3 dilihat pemerolehan leksikal banyak berlaku melalui strategi bertanya rakan. Perkara ini berlaku kerana subjek lebih selesa untuk berkomunikasi dalam kalangan mereka sendiri untuk mengurangkan kerisauan. Tambahan pula mereka adalah rakan yang dikenali dan berada pada tahap kebolehan bahasa Jepun yang sama. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori pemerolehan bahasa *Affective Filter Hypothesis* Krashen (1985) iaitu tahap kerisauan yang rendah mempunyai peluang kejayaan yang lebih untuk menguasai bahasa sasaran. Jadi tidak hairan, mengapa strategi

bertanya rakan menjadi pilihan pelajar untuk proses pemerolehan leksikal berbanding strategi bertanya guru. Strategi ini juga dipilih bukan disebabkan oleh aspek pendidikan tetapi aspek sosial pada subjek. Selain itu, strategi ini digunakan kerana kedua-dua penanya dan mereka yang ditanya melalui proses pembelajaran dan pengajaran yang sama maka wujud satu aliran yang baik dalam proses pertanyaan.

Seterusnya melalui petikan-petikan yang dinyatakan di atas didapati hampir semua subjek melibatkan diri dalam proses untuk memperolehi leksikal. Hal ini disebabkan, proses pembikinan Penceritaan Digital ini dilakukan secara berkumpulan yang lebih memberikan penglibatan dan memerlukan perbincangan. Perbincangan sesama rakan memerlukan mereka mengeluarkan pendapat dan idea. Kemudian idea dan pendapat mereka didengar dan diberi komen. Idea yang bernas diterima, manakala idea yang tidak begitu relevan akan ditolak oleh kumpulan kecil. Sekiranya idea diterima, dengan itu sekaligus meningkatkan tahap keyakinan subjek. Sekiranya idea subjek ditolak, ia tidak berasa risau kerana ditolak dalam kumpulan yang kecil iaitu dia tidak berasa takut atau malu. Hal ini berkaitan dengan apa yang dinyatakan oleh Krashen (1985) yang menerapkan *Affective Filter Hypothesis* dalam proses pemerolehan bahasa iaitu ‘*Filter*’ merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar. Beliau mendapati pelajar yang mempunyai motivasi yang tinggi, keyakinan diri, penampilan diri yang baik dan tahap kerisauan yang rendah mempunyai peluang kejayaan yang lebih untuk menguasai bahasa sasaran.

Tegasnya perkaitan antara kerangka TPCK, Sociol Construktivist dan *Affective Filter Hypothesis* menyebabkan pemerolehan leksikal berlaku.

4.6 Perbincangan Dapatan melalui Pemerhatian dan Rakaman Audio

Berdasarkan hasil dapatan melalui pemerhatian dan rakaman audio juga didapati subjek menggunakan kata (leksikal) daripada silibus (terdapat dalam modul *Anata to Watashi 1&2*) dalam proses memperolehi leksikal. Ini dapat dilihat melalui Petikan 4.1 dan 4.8. Dalam Petikan 4.1 leksikal yang diperolehi adalah tercetus melalui leksikal *neko* iaitu membawa maksud kucing (leksikal silibus). Keadaan yang sama juga dapat dilihat dalam Petikan 4.8, leksikal *shirokuro* adalah tercetus melalui leksikal *shiro* iaitu *membawa maksud putih* (leksikal silibus) dan leksikal *kuroi* yang membawa maksud hitam (leksikal silibus).

Selain daripada itu, berdasarkan hasil dapatan dari rakaman audio yang telah ditranskripsikan pengkaji mendapati subjek menggunakan strategi merujuk kepada kamus bagi memperolehi kesahihan terhadap jawapan mereka. Sebagai contohnya di Petikan 4.8 leksikal *iro* (pengetahuan kandungan) yang diperolehi daripada penggunaan aplikasi dalam telefon pintar (pengetahuan strategi & teknologi) pada asalnya. Kemudiannya leksikal *iro* ini dipastikan sama ada betul atau tidak dengan menggunakan kamus (pengetahuan pedagogi). Keadaan yang sama juga seperti dalam Petikan 4.7, proses memperolehi leksikal *kaiteki* (pengetahuan kandungan) bermula dengan menggunakan aplikasi dalam telefon pintar (pengetahuan strategi & teknologi) dan disahkan dengan merujuk kamus (pengetahuan pedagogi).

Kesimpulannya, proses pembikinan Penceritaan Digital membolehkan kerangka TPCK dijalankan. Manakala perkaitan antara pengetahuan dalam model TPCK menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan '*Social Constructivist*' berlaku dan ia

mempunyai kaitan dengan *Affective Filter Hypothesis* yang sekaligus membolehkan proses pemerolehan leksikal terjadi.

4.7 Penutup

Secara keseluruhan kajian yang dijalankan ini menunjukkan katanama kategori golongan kata yang paling banyak terhasil terutamanya ketika proses Pemetaan Konsep. Leksikal dari silibus lebih banyak terhasil berbanding leksikal bukan dari silibus. Proses pemerolehan leksikal sememangnya berlaku berdasarkan pola pergerakan yang dibentangkan bahawa pertambahan leksikal sentiasa ada bagi setiap lakaran ke proses sama ada leksikal yang pertama kali digunakan sepanjang pembikinan Penceritaan Digital ataupun telah berulang penggunaannya. Proses pemerolehan leksikal berlaku melalui strategi-strategi yang digunakan yang berpandukan perkaitan antara pengetahuan yang terdapat di dalam kerangka TPCK (Lihat Rajah 3.10) dan interaksi dan kolaborasi berlandaskan '*Social Constructivist*' dan *Affective Filter Hypothesis*

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.0 Pendahuluan

Isu perbincangan utama dalam bab ini ialah rumusan tentang proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital. Selain membincangkan tentang implikasi kajian, dan cadangan kajian lanjutan juga akan dibincangkan.

5.1 Rumusan

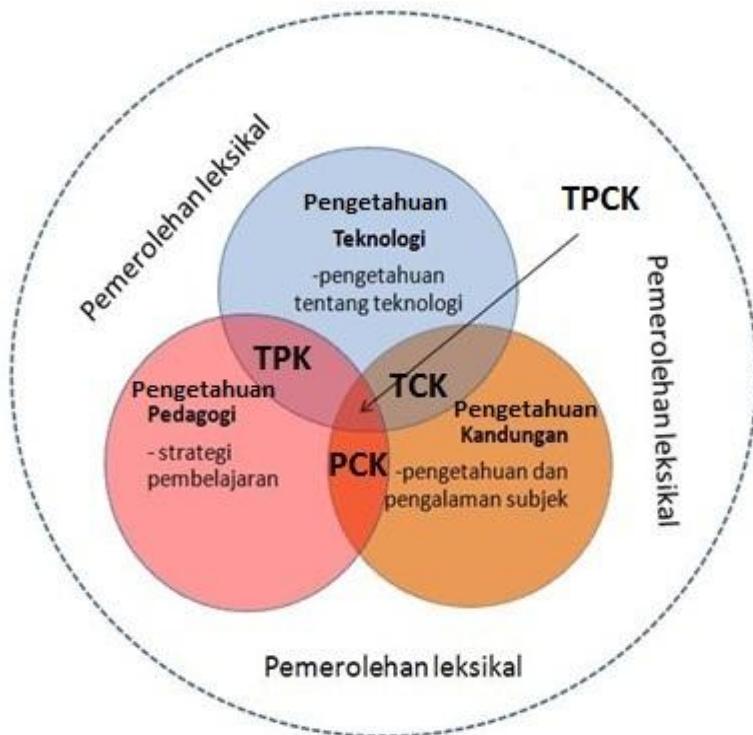
Berdasarkan analisis yang dilakukan, daripada lapan kategori golongan kata dalam kelompok kata bebas *jiritsugo* oleh Tomita, (1996); Thaiyibah Sulaiman & Kami, (1997); Iori *et al*, (2000), hanya terdapat tujuh kategori golongan kata (leksikal) yang telah digunakan oleh subjek semasa pembikinan Penceritaan Digital, iaitu kata nama, kata kerja, kata adjektif (*i*), kata adjektif (*na*), adverba, kata adjektif tidak berkonjugasi dan kata hubung. Kategori golongan kata (leksikal) yang paling banyak digunakan ialah kata nama. Bagi leksikal yang terdapat dalam silibus, jumlah keseluruhan Leksikal Pertama Kali yang digunakan ialah sebanyak 98, manakala Leksikal Berulang ialah sebanyak 436. Leksikal yang tidak ada di dalam silibus pula memperlihatkan sebanyak 72 Leksikal Pertama Kali digunakan oleh subjek dan 218 untuk Leksikal Berulang. Keseluruhannya, leksikal yang

terhasil ketika proses pembikinan Penceritaan Digital berlangsung bagi Leksikal Pertama Kali ialah 170 dan bagi Leksikal Berulang ialah 654.

Berdasarkan Rajah 4.1, 4.3 dan 4.5 didapati bahawa proses pemerolehan dapat dilihat melalui pola pergerakan antara lakaran dengan proses yang menunjukkan pertambahan leksikal dari satu proses ke satu proses. Walaupun pertambahan dari satu lakaran ke satu lakaran adalah kecil, namun hakikatnya pemerolehan leksikal telah berlaku.

Begini juga berdasarkan dapatan Jadual Rajah 4.2, 4.4 dan 4.6 didapati leksikal berulang sentiasa bertambah dari satu lakaran ke satu lakaran ke satu proses. Walaupun leksikal berulang tidak menambahkan bilangan leksikal subjek, namun hakikatnya pengulangan leksikal tersebut menyebabkan ingatan subjek terhadap sesuatu leksikal tersimpan atau menjadi skema dalam pemikiran mereka, sekaligus membentuk metakognisi mereka. Pengulangan leksikal ini juga sebenarnya dapat memahirkan cara penggunaan sesuatu leksikal.

Selain itu, proses pemerolehan leksikal dapat dilihat melalui strategi yang diguna pakai oleh pelajar dan juga melalui pembelajaran berlandaskan ‘*Social Constructivist*’. Pembelajaran berlandaskan ‘*Social Constructivist*’ menggalakkan pembelajaran secara koperatif yang membolehkan pelajar berinteraksi dengan rakan lain dan persekitaran sama ada melalui strategi bertanya rakan, berbincang dan menggunakan teknologi untuk mengembangkan idea-idea mereka. Hakikatnya, proses pembikinan Penceritaan Digital menyebabkan subjek menggabungkan kategori-kategori pengetahuan, iaitu pengetahuan ‘Teknologi’, pengetahuan ‘Kandungan’ dan pengetahuan ‘Pedagogi’ yang mencetuskan suasana pembelajaran ‘*Social Constructivist*’ sehingga membolehkan proses pemerolehan leksikal berlaku seperti Rajah 5.1.



Rajah 5.1 Model TPCK: Pemerolehan Leksikal
(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

Selain daripada itu, dapatan kajian ini menunjukkan kajian ini adanya persamaan dan perbezaan dengan kajian-kajian terdahulu seperti yang telah dikupas di Bab 2. Garrard (2011) yang menggunakan kerangka TPCK oleh Mishra & Koehler (2006) yang mendapati dengan adanya penggabungan tiga pengetahuan iaitu pengetahuan ‘Teknologi’, ‘Kandungan’ dan ‘Pedagogi’ membolehkan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dapat ditunjukkan, apabila pelajar berinteraksi bersama rakan lain melalui tugas yang diberi. Begitu juga dengan kajian ini yang menggunakan kerangka TPCK yang diambil dari Mishra & Koehler (2006) yang diubahsuai sedikit dengan mengadaptasikan kerangka ini kepada pelajar. Hasil dapatan juga menunjukkan bahawa pelajar berinteraksi dengan rakan dan juga persekitaran dengan adanya hubungkait antara pengetahuan-pengetahuan berikut.

Manakala Normann (2011) yang juga menggunakan kerangka TPCK oleh Mishra & Koehler (2006), namun telah mengubahsuai mengikut kesesuaian kajiannya iaitu supaya dapat diadaptasikan kepada pelajar. Hasilnya didapati majoriti pelajar bertindak aktif dalam proses pembelajaran, contohnya dengan mengajar pelajar lain. Perkara yang sama juga berlaku dalam kajian ini, iaitu pengkaji mendapati subjek bertindak aktif dalam menyelesaikan masalah dan saling bantu membantu untuk menyiapkan projek yang diberi.

5.2 Implikasi Kajian

Implikasi kajian iaitu dari segi pengajaran dan pembelajaran bahasa khasnya untuk bahasa Jepun, Penceritaan Digital boleh dijadikan projek atau tugas kepada pelajar kerana telah terbukti boleh menambahkan pengetahuan pelajar tentang mata pelajaran (pengetahuan ‘Kandungan’) terutamanya dari segi leksikal. Tambahan pula, ia mudah dijalankan kerana perisian yang digunakan untuk menyiapkan sebuah Penceritaan Digital mudah diperolehi dan difahami. Paling penting tidak mengambil masa yang lama untuk menyiapkannya dan bertepatan dengan kehendak pelajar pada masa kini yang lebih cenderung ke arah teknologi.

Manakala dari segi aplikasi, dapatan kajian menunjukkan bagaimana pelajar menggunakan pengetahuan sedia ada mereka dari segi ‘Teknologi’ ‘Pedagogi’ dan ‘Kandungan’ untuk menghasilkan cerita digital dan dalam masa yang sama memperoleh leksikal baharu. Walaubagaimanapun, pengkaji mendapati pelajar perlu diajar cara-cara untuk meningkatkan dan menambahbaik setiap pengetahuan di atas supaya hasil Penceritaan Digital yang dibuat bertambah baik dan sekaligus lebih banyak memperoleh leksikal baharu. Sebagai contoh dari segi teknologi pelajar perlu didedahkan kepada

teknologi lain selain dari kamus digital (agar tidak hanya bergantung kepada kamus), contohnya cerita-cerita digital, atau teknologi Web 2.0 seperti blog, instagram dan lain-lain.

Penemuan lain dalam kajian ini iaitu kerangka TPCK bukan hanya boleh diterapkan kepada tenaga pengajar malahan boleh digunakan untuk pelajar. Kajian ini juga turut meningkatkan pemahaman mengenai proses Penceritaan Digital berdasarkan kerangka TPCK. Selain itu melalui dapatan juga pengkaji mendapati pendekatan '*Social Constructivist*' telah ditunjukkan apabila pelajar berinteraksi dengan persekitaran melalui tugas yang diberi dan melibatkan diri dalam proses pembelajaran secara perkongsian ilmu iaitu tidak hanya bergantung kepada tenaga pengajar. Manakala suasana pembelajaran yang bersifat kolaboratif membolehkan subjek untuk mengembangkan kemahiran linguistik dan kognitif semasa proses perbincangan.

Implikasi lain iaitu Penceritaan Digital bukan hanya mempunyai kelebihan melalui hasil akhir video Penceritaan Digital iaitu ketika pembentangan, bahkan melalui proses pembikinan yang melibatkan pelbagai aktiviti dilihat mempunyai banyak kebaikan dan kelebihan yang patut diambil perhatian oleh tenaga pengajar terutamanya tenaga pengajar bagi bahasa asing. Tambahan pula, melalui kajian ini juga didapati proses pemerolehan bahasa berlaku dalam konteks Penceritaan Digital.

Selain itu, implikasi kajian ini juga dilihat dari segi kajian tentang pemerolehan bahasa khasnya pemerolehan bahasa ketiga (bahasa asing), cabang kajianya dapat diperluaskan khususnya dari segi kajian pemerolehan leksikal yang bersandarkan e-pembelajaran.

5.3 Cadangan Kajian Lanjutan

Hasil dapatan kajian telah menimbulkan beberapa cadangan untuk kajian lanjutan.

1. Dalam menjalankan kajian ini, pengkaji mendapati tahap penguasaan terhadap partikel bahasa Jepun pelajar bertambah baik disebabkan adanya proses pengulangan dan penamaikan terutamanya ketika penulisan skrip naratif. Dengan itu disarankan kajian akan datang memberi tumpuan kepada kategori golongan kata partikel menggunakan kaedah yang sama, iaitu melalui Penceritaan Digital dan kerangka TPCK. Hal ini kerana dalam kalangan pelajar yang mempelajari bahasa Jepun masalah mereka juga adalah terhadap penguasaan golongan kata ini.
2. Dalam menjalankan kajian ini juga, didapati bahawa pelajar dapat mempraktikkan intonasi sebutan bahasa Jepun mereka terutama ketika pra-rakaman suara dan ketika proses memasukkan rakaman suara. Oleh sebab itu, pengkaji mencadangkan penyelidikan lanjut boleh dibuat dengan menfokuskan dari aspek fonetik ketika proses pembikinan Penceritaan Digital. Selain itu, pengkaji lain juga boleh melihat atau mengkaji dari aspek morfologi dan sintaksis dengan menggunakan kaedah yang sama, iaitu melalui kerangka TPCK.
3. Pada masa akan datang, lakaran-lakaran cerita pelajar yang dikumpul semasa pembikinan Penceritaan Digital juga boleh dianalisis secara kualitatif. Lakaran-lakaran tersebut boleh dibandingkan untuk melihat sama ada terdapat perbezaan dari segi penggunaan leksikal, sama ada bertepatan atau bersesuaian mengikut konteks.
4. Kajian ini hanya melihat proses pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui proses pembikinan Penceritaan digital. Dengan itu disarankan kajian akan datang memberi

tumpuan terhadap hasil akhir pelajar iaitu bahagian pembentangan video Penceritaan Digital.

5. Selain itu juga, data mengenai persepsi pelajar tentang penggunaan Penceritaan Digital dalam proses pemerolehan bahasa juga boleh dikumpul bagi kajian masa hadapan.
6. Pada masa akan datang, diharapkan akan wujud lebih banyak kajian-kajian pemerolehan bahasa khususnya pemerolehan bahasa Jepun tidak kira dari segi fonologi, morfologi, sintaksis atau pemerolehan partikel kerana pengkaji memghadapi kesukaran untuk mencari kajian lepas yang berkaitan.

5.4 Penutup

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pemerolehan leksikal bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital sememangnya berlaku. Diharap dengan adanya kajian ini masalah penguasaan leksikal dalam kalangan pelajar yang mempelajari bahasa Asing sedikit sebanyak dapat dikurangkan.

BIBLIOGRAFI

- Abbas, J. & Bradshaw A.C. (2006). *Project- Based Learning in An Internship Program: A Qualitative Study of Related Roles and Their Motivational Attributes*. Educational Technology Research and Development. Vol. 56. No.3. June 2008. Norwell, MA, Springer, (hal: 329-359).
- Abdullah Hassan. (1987). *Linguistik Am untuk Guru Bahasa Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Aitchison,J. (1997). *The Language Web: The Power and the Problem of Words*.United Kingdom: Cambridge University press.
- Ahmad Mahdzan Ayob. (2007). *Kaedah Penyelidikan Sosioekonomi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Alameen, G. (2011). *Learner digital stories in a Web 2.0 age*. TESOL Journal, 2, hal: 355–369.
- Asmah Haji Omar. (2008). *Nahu Kemas Kini: Panduan Bahasa yang Baik dan Betul*. PTS Professional Publishing Sdn Bhd, Kuala Lumpur.
- Azman Che Mat. (2010). Situasi Pembelajaran Bahasa Asing Di Institut Pengajian Tinggi: Perbandingan Antara Bahasa Arab, Bahasa Mandarin Dan Bahasa Perancis. *JAJTLHE*, 2 (2), hal: 9-20.
- Azman Wan Chik.(1982). Linguistik Terapan dan Pendidikan Bahasa: Skop dan Perspektif. *Dewan Bahasa*, Ogos/September. hal: 561-599.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of international conference on society for information technology and teacher education* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education.
- Berk, L. E. (2000) *Child Development* (5th Ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Bernama. (2010). *Masa Untuk Pertimbangkan Semula Dasar Pandang Ke Timur, Kata Najib*. Dimuat turun pada April 16, 2014 dari http://www.bernama.com/bernama/v3/bm/news_lite.php?id=491858
- Bransford, JD., Brown, AL. & Cocking, R. R.(2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School: Expanded Edition*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Bruner,J. (1974) *Beyond the information given*. London: George Allen & Unwin Ltd.

- Bruner, J. (1978). The role of dialogue in language acquisition. In A. Sinclair, R., J. Jarvelle, and W. J.M. Levelt (eds.) *The Child's Concept of Language*. New York: Springer-Verlag.
- Che Radiah Mezah. (2006). *Analisis Kesilapan Leksikal dalam Karangan Bahasa Arab*. (Tesis Sarjana yang tidak diterbitkan).Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Chua, Y.P. (2011). *Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: McGraw Hill.
- Chunyu Kit. (2003). How Does Lexical Acquisition Begin. *Cognitive Science*,1(1), hal:1-50.
- Collier, V. P. (1988).The Effect of Age on Acquisition of a Second Language for School. New Focus. *The National Clearinghouse for Bilingual Education*. No: 2, Winter: 1987-1988.
- Cresswell,J.W.(2002) *Research Design:Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*.United Kingdom: Sage Publication.
- Czarnecki, K. (2009). *Software for Digital Storytelling*. Library Technology Report: Chapter 5. Dimuat turun pada 14 Disember 2011, dari www.ala.org
- Dillow, J (1997), ‘Changing role of teachers working in industrial settings’, in *Good thinking good practice: Research perspectives on learning and work, fifth annual international conference vol.3*, Griffith University, Brisbane.
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (1996). Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. In D. H. Jonassen (Ed.), *Educational communications and technology*, (hal: 170–199). New York: Simon & Schuster Macmillan.
- Educational Technology Division, Ministry of Education. (2006). *Project-Based Learning Handbook*. Kuala Lumpur, Communications and Training Sector Smart Educational Development Educational Technology Division, Ministry of Education, (hal: 1-56).
- Ellis, R. (1986). *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Ellis, R. (1997). *Second Language Acquisition*. Oxford University Press: Hong Kong.
- Ellis, R. (1997). *SLA Research and Language Teaching: Oxford Applied Linguistics*. Oxford University Press: China.
- Fathman, A.(1975). The Relationship Between Age and Second Language Productive Ability, *Language Learning*, 21, hal: 245-253
- Field, K (ed.). (2000). *Issue in Modern Foreign Language*. London dan New York Routledge / Farmer. .

- Garrard.D. (2011). *A Case Study to Evaluate the Effectiveness of Digital Storytelling as a Narrative Writing Tool*. Master of Arts in Digital Media Development for Education, University of Limerick.
- Garrety, M. (2008). *Digital storytelling: An emerging tool for student and teacher learning* (Unpublished doctoral dissertation). Iowa State University, Ames.
- Gregori-Signes, C. (2008). Integrating the old and the new: Digital storytelling in the EFL language classroom. *GRETA*, 16, 43–49. Dimuat turun pada 11 September 2013, dari [http://www.academia.edu/185411/integrating the old_and_the_new_digital_storytelling_in_the_EFL_language_classroom](http://www.academia.edu/185411/integrating_the_old_and_the_new_digital_storytelling_in_the_EFL_language_classroom)
- Guariento,W.&Morley,J.(2001). Text and Text Authenticity in the EFL Classroom.*ELT Journal*, 55(4), hal: 347-351.
- Hafner, C. A., & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: *A collaborative digital video project in a technological learning environment. Language Learning & Technology*, 15, 68–86. Dimuat turun pada 23 Ogos 2013, dari <http://llt.msu.edu/is-sues/october2011/hafnermiller.pdf>
- Hafiza Abas & Halimah Badioze Zaman. (t.t). *Rekabentuk dan Pembangunan Penceritaan Digital dan Teknologi Realiti Tambahan (Augmented Reality) untuk Membantu Pelajar Pemulihian Membaca Bahasa Melayu*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Hancock, Beverley. (1998). Trent Focus for Research and Development in Primary Health Care: *An Introduction to Qualitative Research*. Trent Focus Group.
- Hrimurti Kridalaksana. (1982). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Heinich, R.Molenda,M.Russell.J.D. & Smaldino,S. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs. NJ: Merrill.
- Hermann. F, (2003) Differential effects on reading and memorization of paired associates on Vocabulary acquisition in learners of English as a second language. *The TESL-EJ*, 7(1) . Dimuat turun pada 23 Ogos 2013 dari <http://www-writing.Berkely.Edu/tesl-ej/ej25/al.html>.
- Hicks, T. (2006). Expanding the conversation: A commentary toward revision of Swenson, Rozema, Young, McGrail, and Whitin. Contemporary Issues. *Technology and Teacher Education*, 6, hal: 46–55.
- Higgs, B., & McCarthy, M. (2005). Active learning from lecture theatre to field-work. In S. Moore, G. O'Neill, & B. McMullin (Eds.), *Emerging issues in the practice of university learning and teaching*, (hal: 7–12).
- Hull, G., & Katz, M. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41, 43–81. Dimuat turun pada 12 Mac 2014, dari http://www.uclinks.org/reference/research/hull_-katz.pdf

Independent Administrative Institution, The National Institute for Japanese Languange. (2005). *Kajian Mengenai Situasi dan Kaedah Pembelajaran Bahasa Jepun*. Laporan Lengkap Data Kajian: Malaysia.

Integrasi Media dalam P&P. (15 Februari 2012). *Utusan Malaysia*, hlm. 38.

Iori,I.et.al. (2000). *Shokyuu wo Oshieru Hito no tame no Nihongo Bunpoo Handobukku*. Tokyo: Suriiee Nettowaaku.

I.S.P Nation. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York: Newburry House Publishing.

Jamali Ismail. (1991). *Pendedahan dan Pencapaian Dalam Pembelajaran Bahasa Dengan Rujukan Khas Kepada Pembelajaran Bahasa Kedua*. Jurnal Dewan Bahasa dan Pustaka: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.

Japan Foundation. (2013) *Survey Report on Japanese Language Education Abroad 2012*.Japan: Kuroshio Syuppan.

Jonassen, D., Peck, K. & Wilson, B. (1999). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. New Jersey.

Jones, C., dan Fortescue, S. (1987). *Using Computers into Langauge Classrom*. London dan New York: Longman.

Jonassen, D. H., & Carr, C. (2000). Mindtools: Affording multiple knowledge representations in learning. In S. P. Lajoie (Ed.), *Computers as cognitive tools*, 2. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associate, hal: 165–196.

Kamarudin Husin. (1988). *Pedagogi Bahasa*. Petaling Jaya: Longman.

Kamarudin Husin & Siti Hajar Abdul Aziz. (2006). *Pedagogi untuk Asas Pendidikan*. Kumpulan Budiman Sdn. Bhd. Kuala Lumpur.

Kamus Dewan.(1992).(Edisi Baharu). Kuala Lumpur:Dewan Bahasa dan Pustaka.

Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyooshi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishukan Shoten.

Krashen, S. (1995). *Principle and Practice in Second Language Acquisition*. New York: Prentice Hall.

Krashen, S. (1985). The input hypothesis: Issues and implications. California: Laredo. Publishing Co Inc.

Krashen, S. (1977). Some issues relating to the Monitor Model. In H.D Brown,C. Yorio & R Crymes (eds). On TESOL'77: *Teaching and Learning as a Second Language. Trends in research and Practice*. Washington, hal: 144-158.

- Lambert, J. (2003). *Digital Storytelling Cookbook and Traveling Companion*. Berkeley, CA: Digital Diner. Dimuat turun pada 2 May 2013, dari <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>
- Lantolf, J. P. (Ed.). (2000). *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Lenneberg, E. (1976). Biological Foundations of Language. New York: John Wiley and Sons.
- Lightbrown, P. M dan Spada, N., (2003). *How Language Are Learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Lightbown, M.P & Spade, N. (2006). *How Language are Learned*. Oxford: Oxford Press.
- Mangantar Simanjuntak. (1987). *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mishra, P. & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), hal: 1017-1054.
- Nakagawa, Asuka. (2004). *Using Digital Storytelling for Intermediate Japanese Language*. Dimuat turun pada 5 November 2011, dari <http://woz.commtechlab.msu.edu/courses/theses/urashimataro/thesis.pdf>
- Nathesan, S. (1995). *Laras Bahasa :Ilmiah*. Kementerian Pendidikan Malaysis: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Nguyen Thi Thanh Huyen & KHuat Thi Thu Nga (2003). Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*. Dimuat turun pada 12 September 2013, dari http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_sub.Vn.htm
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Boston, MA: Academic Press.
- Nik Hassan Basri. (2009). *Teori Bahasa: Implikasinya Terhadap Pengajaran Tatabahasa*. Tanjung Malim: Penerbit UPSI.
- Norhayati Abd. Mukhti, H.B.Z, Tengku Mohd Tengku Sembok, Siew Pei H`wa & Zurina Muda. (2000). *A Pedagogical Approach to Multimedia Courseware Development to Motivate Reading Habit*. IEEE
- Normann, A. (2011) *Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning*. Norwegian University of Science and Technology. Trondheim, Norway.
- Ohler, J. (2007). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity* Korea. Thousand Oaks, CA:Corwin Press.
- Ong Shyi Nian. (1991). *Analisis Konstrastif Sistem Fonologi Bahasa Malaysia dan Bahasa Jepun*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Fakulti Bahasa dan Linguistik, Univesiti Malaya.

- Puteri Roslina Abdul Wahid. (2004). *Bahasa Antara*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rafiza Abdul Razak. (2012). Pembelajaran berdasarkan penghasilan Penceritaan Digital Multimedia bagi menganalisis novel bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 38 (1), hal: 53-64.
- Rance-Rooney, J. (2009). Digital Storytelling for language and culture learning. *Essential Teacher*, 5, hal: 29–31.
- Reinders, H. (2011). Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom. Middlesex University in London.
- Robin, B. (2008). *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. The College of Education and Human Ecology, Ohio State of University.
- Robin, B. (2008). The Effective uses of Digital Storytelling as a Teaching and Learning Tool. *Handbook of Research on Teaching Literacy through The Communicate and Visual Arts*, Vol.2. NewYork: Lawrence Earlbaum Associates.
- Rohaizani Yaakub & Hazri Jamil. (2009). *Panduan Bercerita untuk Prasekolah*. PTS Professional Publishing Sdn Bhd, Kuala Lumpur.
- Rosni Samah. (2009). *Pendekatan Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Peringkat Menengah Rendah: Kajian Kepada Guru Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Kebangsaan*. SMKAKL. Universiti Sains Islam Malaysia, Nilai Negeri Sembilan.
- Sadik, A. (2008). Digital Story telling a meaningful technology intergrated approach for student enganged learning. *Education Tech Research Dev*, 56. 487–506 .doi 10.1007/s11423-008-9091-8.
- Schank, R. (1997). *Virtual Learning: A Revolutionary Approach To Building A Highly Skilled Workforce*. McGraw Hill.
- Sylvester, R., & Greenidge, W. (2009). Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. *The Reading Teacher*, 63, hlm. 284–295. Retrieved January 9, 2014, dari <http://www.readingrockets.org/article/40054/>
- Siti Hajar Abdul Aziz. (2009). *Bahasa Melayu II*, Petaling Jaya: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Syed Nurul Akla Syed Abdullah.(2001). *Faktor Leksis dan Budaya dalam Terjemahan Arab-Melayu: Satu Analisis Karya Rihlah Ibn Battutah*. (Tesis Sarjana yang tidak diterbitkan.) Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Takac, V.P. (2008). *Vocabulary Learning Strategies and Foreign Language Acquisition*. England: Multilingual Matters Ltd.
- Teehan, K. (2006). *Digital storytelling: In and Out of the Classroom*. A Professional Development Resourse.

Thaiyibah Sulaiman & Yoko Kami. (1997). *Nahu Bahasa Jepun*. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.

Tileston, D. W. (2004). *What Every Teacher Should Know about Using Media and Technology*. Corwin Press: A Sage Publications Company. Thousand Oaks, California.

Tomita, T. (1996). *Bunpo No Kiso To Sono Oshiekata*. Tokyo: Bunkacho.

Verdugo, R., & Belmonte, I. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning & Technology*, 11, 87–101. Retrieved October 11, 2013, dari <http://llt.msu.edu/vol11num1/ramirez/default.html>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Ware, P. (2006). From sharing time to show time! Valuing diverse venues for storytelling in technology-rich classrooms. *Language Arts*, 84, 45–54.

Weinberger, J. (1996). Literacy Goes to School: The Parent Role in Young Children's Literacy Learning. London: Paul Chapman Publishing Ltd.

Yahya Othman & Dayang Raini Pakar. (2011). Kesan Aplikasi Perisian Cerita Interaktif Semasa Mengajarkan Kemahiran Bacaan dan Kefahaman dalam Kalangan Murid Tahun 4 di Brunei Darussalam. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*.

Yuksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2010). *Educational uses of Digital Storytelling around the World*. Dimuat turun pada 23 November 2011, dari http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/survey/SITE_

Zainal Abidin Zainuddin & Afrinaleni Suardi. (2010). Keberkesanan Kaedah konstruktivisme dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. Dimuat turun daripada http://eprints.utm.my/10448/1/Keberkesanan_Kaedah_Konstruktivisme_Dalam_Pengajaran_Dan_Pembelajaran_Matematik.pdf.

1Klik. (2008). *Dasar Padang ke Timur*. Diperolehi pada April 16, 2014 daripada http://pmr.penerangan.gov.my/index.php?option=com_content&view=article&id=240:dasar-pandang-ke-timur&catid=88:dasar-dasar-negara.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 3.1: Protokol Borang Pemerhatian (adaptasi dari Chua, 2011)

BORANG PEMERHATIAN / KOMEN

Kumpulan subjek: _____

Tarikh : _____

Hari : _____

Masa :

Tema/Aktiviti/Proses : _____

Arahan: Tandakan (/) bagi mewakili *satu* pada tingkahlaku yang dilakukan oleh responden ketika proses pemerolehan leksikal. Cataatkan komen terperinci tentang tindakan yang dilakukan oleh subjek.

Responden	Tindakan	Kekerapan (setiap 5 minit dalam tempoh 30 minit)						Catatan
		5 minit	5 minit	5 minit	5 minit	5 minit	5 minit	
1. Strategi leksikal	pemerolehan							
	a. Penggunaan kamus							
	b. Penggunaan internet							
	c. Bertanya guru							
	d. Bertanya rakan							
	e. Lain-lain							
Ulasan keseluruhan								

LAMPIRAN 3.2 (A): Senarai Leksikal dari Silabus Modul " Anata to Watashi I "

Senarai Leksikal berdasarkan Unit.

Unit 1	Unit 2	Unit 3	Unit 4
すみません	えんぴつ	しゃぶしゃぶ	たいしかん
にほん	ボールペン	てんぶら	えき
(～の)かた	けしゴム	にぎりずし	レストラン
はじめまして	きょうかしょ	てんぶらうどん	みぎ
どうぞよろしく	ノート	ラーメン	ひだり
こちらこそ	じしょ	さかな	まっすぐ
ええ	ほん	にく	でて(でます)
はい	かぎ	なに	きて(きます)
いいえ	にほんご	～にします	まがって(まがります)
がくせい	コーヒー	どれ	とおり
そうです	まんが	どちら	むかいがわ
そうですか	バナナ	おいしい	いいですよ

～さん	アニメ	なま	きょうしつ
～か	うた	～は ちょっと	しろい
でんわ	さいふ	じや	あかい
ばんごう	これ	～は どうですか	くろい
なんばん	それ	のみもの	たてもの
～ね	なん	おちゃ	よみます
なんさい	すき	ほうが	モスク
～さい	だいすき	ちゅうもん	おいのり
～も	あまり	～を おねがいします	～てください
～からです	としょかん	かしこまりました	ごはん
どこ	あります	くるま	メール
なまえ	～よ	じてんしゃ	きます
おはよう ございます	～が	バイク	ビザ ねこ
こんにちは	ぎんこう	タクシー	としょカード

こんばんは	ゆうびんきょく	バス	コース
じゃ、また	ぴょういん	でんしゃ	しんせい
さようなら	なんじ	あるいて	しんせいしょ
おやすみなさい	～じ	どのくらい	これで いいですか
ありがとうございます	～から	～ぐらい	パスポート
どういたしまして	～まで	だいがく	しゃしん
～ねんせい	ごぜん	ながい	サインします
げんき	ごご	やすみ	トイレ
	いま	かえります	わかります
	あのう	どこか	なんがつ
	どこ	かぞくで	なんにち
	(～の)ちかく	りょこうをします	なんようび
	いきます	きよねん	おしょうがつ
	あんないします	ことし	クリスマス

	～ましょうか	いっしょに	きょう
	あの	いいんですか	いつ
	みせ	もちろん	じゅんび
		ぜひ	もう
		まいにち	できます
		あした	しゅっぱつ
		きのう	いつ
		ひるごはん	どようび
		たべます	くうこう
		べんきょうします	ひこうき
		ともだち	
		はなします	
		えん	
		リング	

		ただ	
		いくら	
		～で、～	
		サービス	
		メニュー	

LAMPIRAN 3.2 (B): Senarai Leksikal dari Silabus Modul "Anata to Watashi 2"

Senarai Leksikal berdasarkan Unit.

Unit 5	Unit 6	Unit 7	Unit 8
そふ	せが高い	毎しゅう	バドミントン
そぼ	ひくい	毎月	りょうり
父	かみが 長い	毎年	うんてん
母	みじかい	じゅぎょう	めんきょ
あね	目が 大きい	テスト	～ができます
あに	小さい	しけん	まあまあです
いもうと	かおが まるい	さくぶん	でも
おとうと	長い	しゅくだい	タイ語
かぞく	やせてています	日本語	レポート
何人	ふとっています	かんじ	パソコン
人	男	てがみ	ひょう
～と	女		すこしだけ
どくしんです	どの	のみます	つくります
けっこんしています	あの	書きます	ひらがな
もう	その	しょくじ (を) します	おりがみ
まだ	ぼうし	メール(を)します	おどり
お父さん	ソンコック	～にーかい	ぼんおどり
お母さん	トウドゥン	何かい	かんたん
おねえさん	めがね	いっしゅうかん	ならいます
おにいさん	シャツ	いつかい	うたいます
おとうとさん	Tシャツ	ときどき	おります
しごと	Yシャツ	ぜんぜん	おどります

きょうし	バジュクロン	スポーツ	しゅみ
てんいん	バジュクバヤ	サッカー	インターネット
かいしゃいん	バティック	バドミントン	じょうほう
ぎんこういん	スカート	テレビ	あつめます
しゅふ	パンツ	しんぶん	ります (しゃしんを)
こうじょう	ジーパン	見ます	キナバル山
のうぎょう	くつ	どこも	アルバイトま(をします)
おしえます	くつした	えいが	(じゅぎょう) 中
はたらきます	かぶります	うみ	のぼります (山に)
べんきょうします	かけます	およぎます	ねます
つくります (~を)	きます	むかえます	チャンス
こめ	はきます	~に	チャンスがあつたら、~
くだもの	アクセサリー	~から	大学いん
やさい	ネクタイ	こんどの	ロボットのべんきょう
大学	とけい	しゅうまつ	ゆき
うち	ハンサム	いなか	なら
ぼく	げんき	きょうだい	ほつかいどう
むら	しんせつ	てつだい (をします)	りゅう学します
まち	まじめ	かいもの (をします)	斯基
みどり	上手	あいます	ゆめ
ふるさと	下手	います (うちに)	これから
しづか	おもしろい	あそびます	チャットします
にぎやか	おとなしい		じつげんします (ゆめを)
おおい	あたまが いい		つづけます
すくない	あたまが わるい		
どんな	あかるい		
	りょうり		

ところ	おなじ（クラス）		
りょう	いろいろ		
アパート	にんきが あります		
へや	からだが 大きいです		
しんせき	フットボール		
～にすみます	せんしゅ		
きれい	こわい		
きたない			
ひろい			
せまい			
あたらしい			
ふるい			

LAMPIRAN 3.2 (C): Surat Penilaian Modul "Anata to Watashi I & 2"



The Japan Foundation, Kuala Lumpur
18th Floor, North Point, Block B, Mid Valley City,
Medan Syed Putra, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia
Cultural Affairs Department T: (603) 2284 6228 F: (603) 2287 5859
Japanese Language Department T: (603) 2284 7228 F: (603) 2287 5869
www.jfkl.org.my

June 17, 2014

TO WHOM IT MAY CONCERN

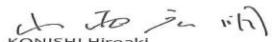
Dear Sir/Mdm
ANATA~TO~WATASHI
あなた～と～わたし
COMMUNICATIVE JAPANESE I & II
Author: Norhana Md Salleh
Publisher: Universiti Pendidikan Sultan Idris, 2008

This is to certify that we have studied the contents of the above two books and found that the range of vocabularies and its varieties, sentence patterns and expressions used in these two books are of equivalent to the Japanese Language Proficiency Test of Level N5 as well as CEFR Basic User A1 level.

Your kind attention to the above is very much appreciation.

Thank you

Yours sincerely


KONISHI Hiroaki
Chief Lecturer
Japanese Language Department
The Japan Foundation, Kuala Lumpur

LAMPIRAN 3.3: Panduan Projek

1. Anda diminta untuk membuat satu projek berkumpulan iaitu Projek Penceritaan Digital.
2. Anda bebas menggunakan internet, modul, buku, kamus dan alat bantu pengajaran lain bagi membantu anda melakukan projek ini.
3. Berikut adalah senarai tajuk Projek Penceritaan Digital:
 - a) My Hobby (Watashi no Shumi)
 - b) My University (Watashi no Daigaku)
 - c) My Pet (Watashi no Petto)
 - d) My House (Watashi no Uchi)
 - e) My Family (Watashi no Kazoku)
4. Wakil bagi setiap kumpulan diminta untuk membuat cabutan bagi menentukan tajuk Projek Penceritaan Digital anda.

LAMPIRAN 3.4 (A): Borang Jaminan Kajian Kepada Subjek

1. Semua subjek diberi keutamaan untuk ketanpanamaan
2. Semua maklumat dilayan sebagai sulit
3. Subjek kajian berpeluang mengetahui draf soalan e-forum
4. Subjek akan menerima salinan laporan akhir kajian
5. Kebenaran perlu diperoleh daripada subjek jika laporan penyelidikan ingin diumumkan
6. Pengkaji akan berusaha untuk menghasilkan kajian yang memberi faedah kepada semua pihak dan subjek yang mengambil bahagian dalam kajian
7. Pemerhati ialah orang yang terlatih dan mematuhi etika penyelidikan

Tandatangan pengkaji

Nama :

Tarikh :

Nota : Anda akan diberi satu salinan borang jaminan ini untuk disimpan

LAMPIRAN 3.4 (B): Surat Persetujuan Menjadi Subjek Kajian

Nama Pengkaji :

Alamat :

No. Tel :

Persetujuan Menjadi Subjek Kajian

Tujuan kajian ini ialah untuk melihat jenis leksikal bahasa Jepun yang terhasil dan bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku ketika proses pembikinan Penceritaan Digital.

Dalam kajian ini, anda akan diminta membuat cerita pendek yang berbentuk digital yang mengikut proses pembikinan Teehan (2006). Anda diminta menyiapkannya di dalam kelas iaitu mengambil tempoh 5 jam. Setelah selesai projek Penceritaan Digital ini, anda diminta muat naik hasil kerja anda di laman sesawang *facebook* dan menjawab soalan e-forum yang juga terdapat di laman sesawang *facebook*.

Penyertaan anda tidak akan mendatangkan sebarang kecederaan, tidak mengakibatkan sesuatu yang kurang selesa dan menyakitkan hati, dan tidak menghadapi risiko yang berbahaya.

Sebagai seorang subjek, anda tidak akan mendapat faedah yang berterusan, walau bagaimanapun anda mungkin memperoleh pengalaman baru dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang bagaimana penghasilan sebuah cerita pendek dalam bentuk digital.

Maklumat yang diperoleh daripada kajian ini akan digunakan untuk menyediakan laporan kajian. Apa-apa maklumat yang diberikan oleh anda akan dirahsiakan dan dianggap sulit, dan hanya boleh digunakan oleh pengkaji untuk tujuan penyelidikan sahaja. Jika hasil laporan kajian diumumkan kepada orang lain, nama anda

dirahsiakan. Sebenarnya, nama anda tidak akan wujud dalam sebarang bentuk data dalam laporan kajian.

Penyertaan anda dalam kajian ini adalah sukarela. Jika anda membuat keputusan untuk mengambil bahagian dalam kajian, anda adalah bebas untuk berhenti atau menarik diri daripadanya pada bila-bila masa.

Pengkaji akan menjawab secara ikhlas dan jujur sebarang pertanyaan tambahan daripada anda mengenai kajian ini.

Anda bebas untuk membuat keputusan sama ada ingin mengambil bahagian dalam kajian ini atau tidak. Tandatangan anda di bawah pernyataan ini menunjukkan anda bersetuju untuk mengambil bahagian dalam kajian ini secara sukarela. Setelah membaca dan memahami semua maklumat yang dicatatkan di atas.

Tandatangan subjek

Nama :

Tarikh :

Tandatangan pengkaji

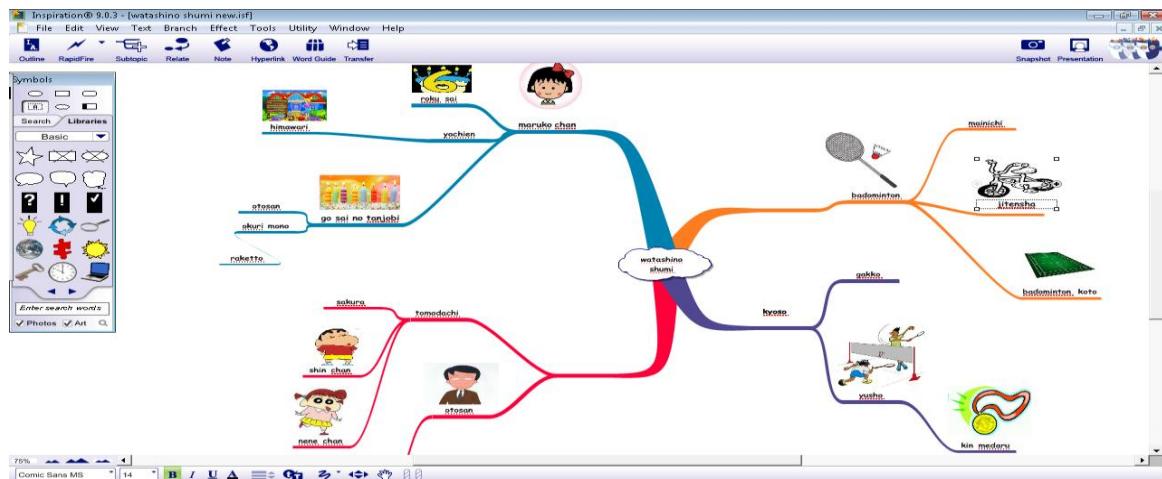
Nama :

Tarikh :

Nota : Anda akan diberi satu salinan persetujuan penyertaan ini untuk disimpan

LAMPIRAN 3.5: Contoh Data Hasil Kerja Subjek

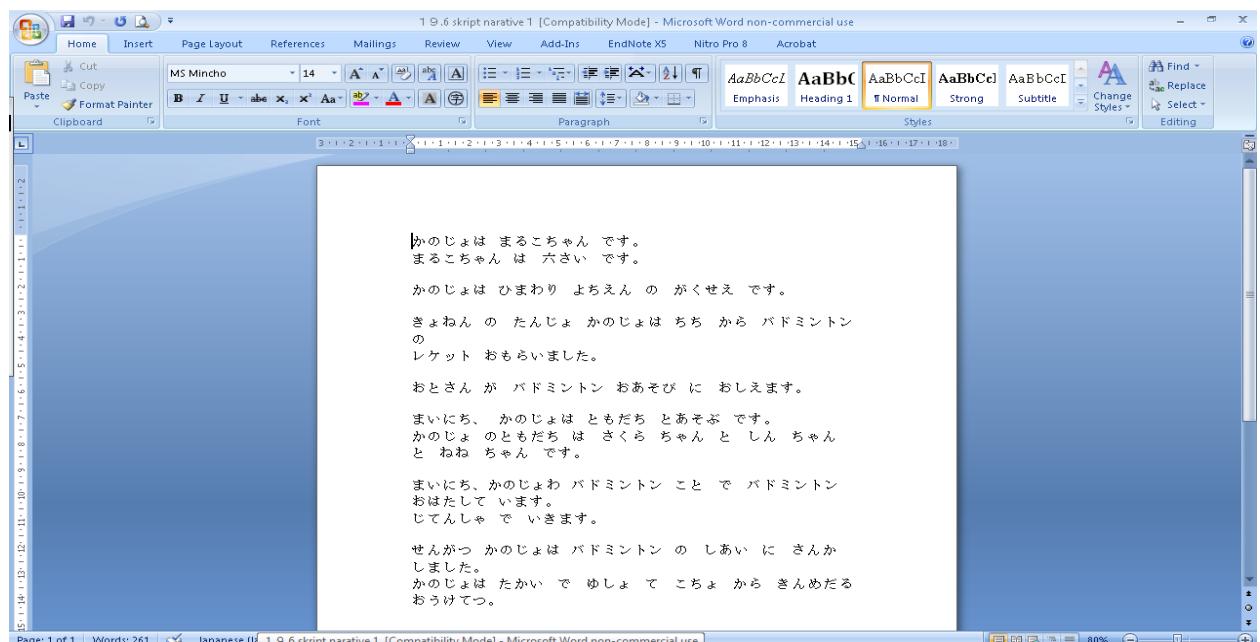
Pemetaan Konsep



Papan Cerita



Skrip Naratif



Penyuntingan



LAMPIRAN 3.6: Contoh Data Transkripsi

Rakaman Kumpulan 3: Transkripsi Ortografik

Hari pertama.

P1 (K3): Sensei, ini record?

Guru: ya, ini untuk simpanan saya

P1 (K3): sepanjang kami discussion ke sensei?

Guru: hmm.

P2 (K3): cari maklumat untuk kita letak dalam cerita.

P1 (K3): Sensei, cerita nak panjang berapa?

Guru: Ceritanya, kita nak berapa panjang ye? 4 hingga 5 minit sahaja.

Ok, ada soalan lain tak? Dalam nihongo (にほんご) ye.

Nihongo de (日本語 で) . Bukan dlm bahasa

Melayu. Record ye. Hayai (はやい) . Ok, sekarang dah boleh start. Dalam masa 30 minit, mesti ada jalan cerita. Tak boleh copy mana-mana ye.

P1 (K3): OK, apa main idea?

P3 (K3): Korang nak pasal apa?

P1 (K3): Neko (ねこ)

P3 (K3): Neko (ねこ) ? Usagi (うさぎ) ?

P2 (K3) : Neko (ねこ) ok la. Sakana (さかな) ?

P1 (K3): Ikan...dalam bahasa jepun apa?

P2 (K3): Sakana (さかな) tu ikan la---

P1 (K3): Apa kita pakai? Siapa ada pelihara binatang?

P2 (K3) : Arnab?

P1 (K3): Arnab adalah?

Guru : Usagi (うさぎ) . Tadi dah kawan you dah cakap usagi (うさぎ)

P2 (K3): usagi (うさぎ) lah

P1 (K3): usagi (うさぎ) ?ok. apa kita mahu letak dalamnya?

P3 (K3): dia nak berapa minit?

P1 (K3): 4 hingga 5

P3 (K3): watashi no petto wa usagi (私のペットはうさぎ) . Cari gambar la. Arnab warna hitam putih.

P2 (K3): hitam putih?

Guru : Cepat la. Orang lain semua dah siap dah. Haha, saje je.

P3 (K3): Ok, watashi no petto wa usagi (私のペットはうさぎ) .

P1 (K3): Ini mind map je kan?

P2 (K3): ya

P1 (K3): watashi no petto usagi desu (私のペットうさぎです) .

Watashi no petto wa (私のペットは) ?

P2 (K3): nama?

P1 (K3): onamae wa (おなまえは)

P3 (K3): usagi no onamae wa hana (わたしのなまえはハナ)

P1 (K3) : watashi no petto onamae (私のペットなまえ)