

PEMEROLEHAN KATA NAMA BAHASA JEPUN MELALUI PENCERITAAN DIGITAL

JAPANESE NOUNS ACQUISITION THROUGH DIGITAL STORYTELLING

Norhana Md. Salleh¹
Mariyati Mohd.Nor²
Mirza Azny Mustafa³

¹Pusat Bahasa dan Pengajian Umum, Universiti Pendidikan Sultan Idris. (norhana@pbmpu.upsi.edu.my)

² Pusat Bahasa dan Pengajian Umum, Universiti Pendidikan Sultan Idris. (mariyati@pbmpu.upsi.edu.my)

³ Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris. (Mirza.azny@fsskj.upsi.edu.my)

Accepted date: 02-09-2018

Published date: 15-12-2018

To cite this document: Salleh, N. M., Nor, M. M., & Mustafa, M. A. (2018). Pemerolehan Kata Nama Bahasa Jepun Melalui Penceritaan Digital. *International Journal of Humanities, Philosophy, Language*, 1(4), 47-63.

Abstrak: Kajian ini merupakan kajian kes yang mengkaji proses pemerolehan kata nama bahasa Jepun melalui Penceritaan Digital (Digital Storytelling). Penceritaan Digital merupakan kaedah mencipta dan menyampaikan cerita dengan menggunakan peralatan teknologi. Matlamat kajian ini untuk mengenal pasti pola pergerakan antara proses dan menganalisis proses pemerolehan kata nama bahasa Jepun 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' dan juga proses pembikinan Penceritaan Digital Teehan (2006). Data dikumpul melalui data teks hasil kerja pelajar (Pemetaan Konsep, Papan Cerita, Skrip Naratif, Penyuntingan), pemerhatian dan rakaman. Hasil dapatan mendapati kata nama paling banyak terhasil ketika proses Pemetaan Konsep. Selain itu, penemuan baru dalam sistem pembelajaran dan pengajaran melalui Penceritaan Digital membolehkan pendekatan TPCK dapat dijalankan bagi mengatasi masalah penguasaan bahasa Jepun terutamanya kata nama.

Kata Kunci: Penceritaan Digital, Pemerolehan Kata Nama Bahasa Jepun, Social Constructivist, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK), Pemetaan Konsep

Abstract: This is a case study that examines the Japanese nouns 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 pattern of movement between processes and analyze the nouns acquisition process during the making of the Digital Storytelling. 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 was based on the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) and 'Social Constructivist' approach while taking into account the process of Digital Storytelling production by Teehan (2006). Data were collected through text data of students' work (mapping concepts, storyboards, narrative scripts, editing), observations and recordings. The findings of the highest nouns generated during the Mapping Process. 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 nouns acquisition.

Keywords: *Digital Storytelling, Japanese Nouns Acquisition, Social Constructivist, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK), Mapping Concepts*

Pendahuluan

Dalam konteks di Malaysia, mempelajari bahasa asing sebagai bahasa ketiga (B3) dalam era pemodenan ini bukan perkara yang luar biasa, bahkan amat digalakkan. Keadaan ini juga menyebabkan kedudukan bahasa Jepun sebagai bahasa asing di Malaysia berkembang, sehingga kini 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. Namun, mempelajari bahasa Jepun sebagai bahasa asing bukan satu perkara yang mudah terutamanya di dalam persekitaran yang tidak menggalakkan penggunaan bahasa tersebut, sekali gus ianya membantutkan proses pemerolehan bahasa (pemerolehan bahasa asing) itu terutamanya dari segi pemerolehan kata nama. Pemerolehan bahasa asing atau bahasa ketiga boleh dikaitkan dengan pemerolehan bahasa kedua (B2). 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 mahupun di luar kelas.

Berikutan itu pengkaji berpendapat, satu kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menggalakkan proses pemerolehan berlaku perlu dijalankan. 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. Nurfarhana Shahira Rosly, Normaliza Abd Rahim dan Hazlina Abdul Halim (2016), penggunaan elemen berteraskan teknologi dilihat sangat bersesuaian dengan kehidupan moden kini yang secara jelasnya menerapkan elemen tersebut terhadap hampir keseluruhan peralatan yang digunakan dalam kehidupan seharian. Berikutan dengan itu, teknik pengajaran kini perlu mengambilkira perkara tersebut.

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). Norhana Md. Salleh, Kamila Ghazali & Mariyati Mohd Nor (2017) Penceritaan Digital bukan hanya mempunyai kelebihan melalui hasil akhir video Penceritaan Digital iaitu ketika pembentangan, bahkan melalui proses pembikinan yang melibatkan pelbagai aktiviti. Aktiviti ini dilihat mempunyai banyak kebaikan dan kelebihan yang patut diambil perhatian oleh tenaga pengajar terutamanya tenaga pengajar bagi bahasa asing. 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.

Pernyataan Masalah

Penguasaan terhadap bahasa asing yang dipelajari bertitik tolak daripada penguasaan kosa kata. Kekurangan kosa kata akan menyebabkan pelajar kurang berkeyakinan pada diri untuk berkomunikasi dalam bahasa asing yang dipelajari. Hal ini juga ditegaskan oleh Morgan & Rinvoluceri (1983) yang melihat kosa kata amat penting bagi pelajar bahasa asing. Namun begitu, pelajar menghadapi masalah terhadap penguasaan kosa kata. Rosni Samah (2009) menyatakan bahawa masalah utama dalam kalangan pelajar bahasa Arab khususnya di peringkat Menengah Rendah iaitu adalah dalam penguasaan kosa kata Arab. Menurut beliau faktor yang mendorong ke arah ketidakupayaan pelajar menguasai kosa kata 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 dengan berkesan.

Keadaan yang sama juga berlaku dalam kalangan pelajar bahasa Jepun khususnya 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 (kosa kata), struktur bahasa serta tatabahasa. Menurut Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009) lagi, faktor masalah ini berlaku adalah disebabkan, perbendaharaan kata (kosa kata) 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 kosa kata yang diketahui sedikit menyebabkan mereka menghadapi masalah untuk membuat ayat. Di samping itu, persekitaran yang tidak menggalakkan penggunaan kosa kata yang telah dipelajari juga punca kelemahan penguasaan kosa kata. Faktor lain, pemasalahan ini wujud akibat waktu pengajaran yang pendek iaitu hanya 2 jam seminggu dan dengan itu tenaga pengajar hanya dapat mengajar kosa kata yang tertentu sahaja. Oleh sebab itu perlunya kajian ini bagi

mencari formula dalam menyelesaikan atau mengurangi kelemahan penguasaan kosa kata khususnya bagi golongan kosa kata katanama bahasa Jepun.

Objektif Kajian

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

- 1) Mengenal pasti pola pergerakan antara proses ketika pembikinan Penceritaan Digital.
- 2) Menganalisis proses pemerolehan kata nama ketika pembikinan Penceritaan Digital.

Batasan Kajian

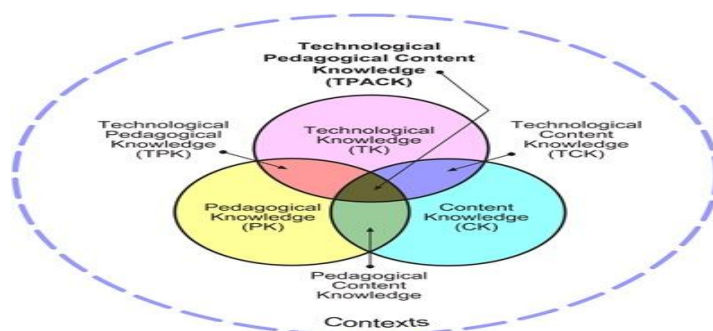
Kajian ini memfokuskan kepada aspek pemerolehan kata nama bahasa Jepun dalam pembikinan Penceritaan Digital. Analisis hanya dibuat ketika proses pembikinan di waktu pembelajaran dalam kelas iaitu dalam tempoh 5 jam sahaja tanpa mengambilkira pembelajaran di luar kelas. Kajian ini juga, tidak mengfokuskan kesesuaian konteks penggunaan (appropriate) atau bertepatan (accurate) bagi kata nama yang diperolehi.

Kerangka Kajian

Kajian ini bersandarkan 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). Disamping itu juga, mengambilkira kaitan 'Social Constructivist' dalam TPCK melalui Penceritaan Digital dan juga teori pemerolehan Behavioris atau Mekanis.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)

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) seperti Rajah 1.



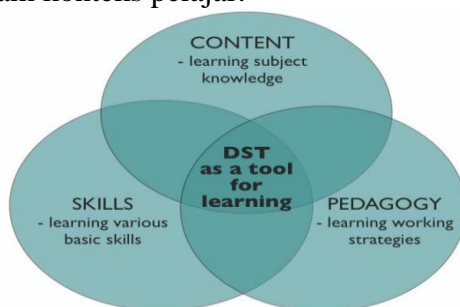
Rajah 1: Kerangka Tpack: Mishra & Koehler (2006)

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

Menurut Mishra & Koehler (2006) TPCK memfokuskan kepada merancang (*content*) serta mengajar secara efektif (*pedagogical*) menggunakan teknologi (*technological*). Dengan kata lain, TPCK menyetengahkan 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. Keadaan 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.

Walaupun bagaimanapun, 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: Model TPCK Yang Diubahsuai: Normann (2011)

Normann (2011) membentuk model TPCK yang dibahagikan kepada 3 bahagian 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. Bulatan 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.

Social Constructivist

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. Malahan tidak hanya bergantung kepada penerimaan maklumat daripada tenaga pengajar, 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 tugas bersama (Vygotsky, 1978). Suasana pembelajaran yang bersifat kolaboratif membolehkan pelajar untuk mengembangkan lagi kemahiran linguistik dan kognitif semasa proses perbincangan. 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.

Teori Behavioris atau Mekanis

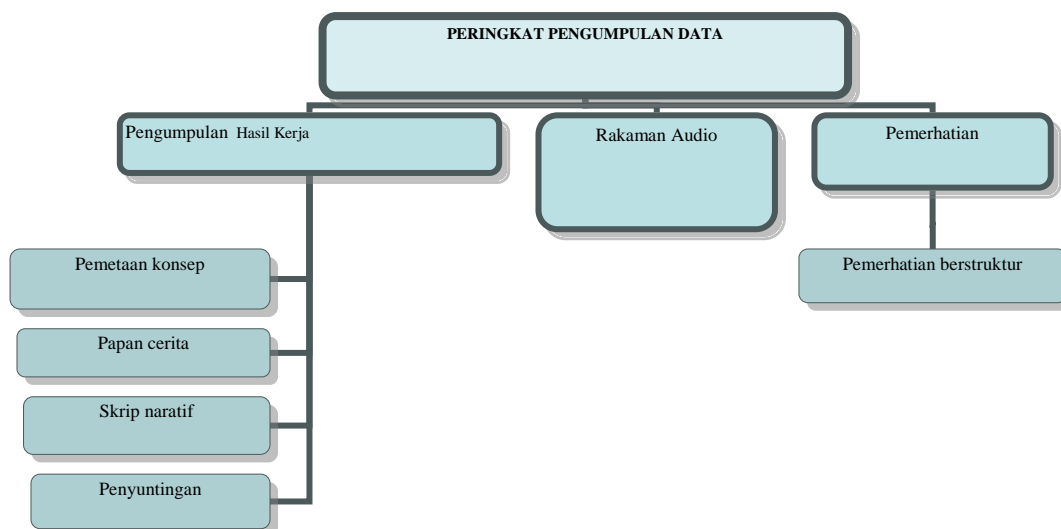
Menurut Teori Behaviouris, bahasa adalah satu proses perilaku iaitu hasil rangsangan dan tindak balas yang bergantung pada ciri -ciri naluri pada manusia dan juga ia satu proses mental atau kognitif. Pemerolehan atau pembelajaran bahasa ini banyak dipengaruhi oleh alam sekitar dan para pelajar akan sentiasa 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 behavoiuris 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 dan pembelajaran bahasa, proses ulangan memainkan peranan yang penting. Perkataan - perkataan ataupun bentuk - bentuk bahasa yang sering diulang akan cepat dipelajari oleh pelajar-pelajar.

Metodologi

Kajian ini merupakan kajian deskriptif yang menggunakan kajian kes sebagai reka bentuk kajian. Penyelidikan adalah berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Kajian melibatkan sembilan orang pelajar dan dibahagikan kepada tiga kumpulan. Pelajar diminta membuat satu projek berkumpulan yang memerlukan mereka membuat satu cerita dalam bentuk digital menggunakan perisian yang sedia ada di pasaran (Lihat Lampiran 1). Tajuk diberi berdasarkan silibus dan ketika proses pembikinan Penceritaan Digital, pelajar bebas menggunakan internet, modul, buku, kamus dan alat bantu pembelajaran lain sebagai rujukan. Manakala proses pembikinan Penceritaan Digital ini dijalankan mengikut kerangka Teehan (2006) yang membahagikan proses pembikinan Penceritaan Digital kepada 11 perkara (Lihat Lampiran 2). Tumpuan utama dalam kajian ini ialah iaitu proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, penghasilan Papan Cerita, menulis Skrip Naratif dan Penyuntingan (Lihat Lampiran 2) kerana dalam proses-proses tersebut pelajar akan memainkan peranan aktif secara keseluruhannya. Tempoh masa bagi proses-proses tersebut ialah 5 jam dan dibuat dalam kelas.

Proses Pengumpulan Data

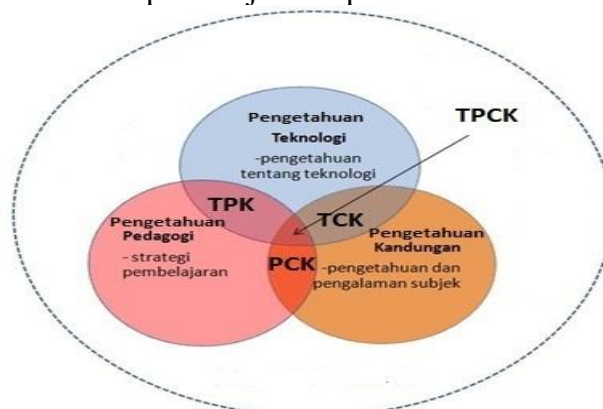
Dalam kajian ini, data-data dikumpul mengikut prosedur pengumpulan data seperti Rajah 3 dengan mengambil kira kerangka TPCK,



Rajah 3: Prosedur Pengumpulan Data

Proses Penganalisan Data Pemerhatian dan Rakaman Audio

Data pemerhatian dan transkripsi yang dipilih hasil rakaman audio dianalisis bersama berpandukan kerangka TPCK seperti Rajah 4 seperti berikut:



Rajah 4 Model Tpkc: Proses Penganalisan Data

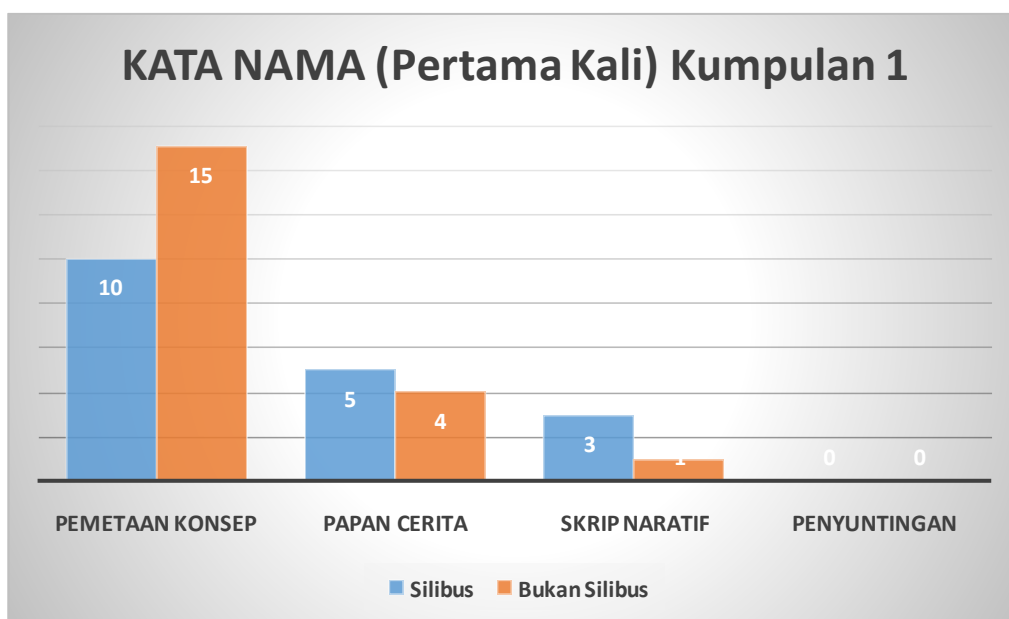
(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

Hasil dapatan yang diperoleh daripada pemerhatian, strategi-strategi yang digunakan oleh subjek untuk memperoleh kata nama kemudiannya dikumpul dan dikenal pasti. Seterusnya, strategi itu dipadankan dengan hasil dapatan dari petikan yang dipilih melalui kaedah rakaman audio. Kemudian, proses penganalisan berdasarkan kerangka TPCK dibuat melalui proses pengkategorian seperti pengetahuan ‘Kandungan’, pengetahuan ‘Pedagogi’ dan pengetahuan ‘Teknologi’ (Lihat Rajah 4). 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.

Analisis dan Dapatan Kajian

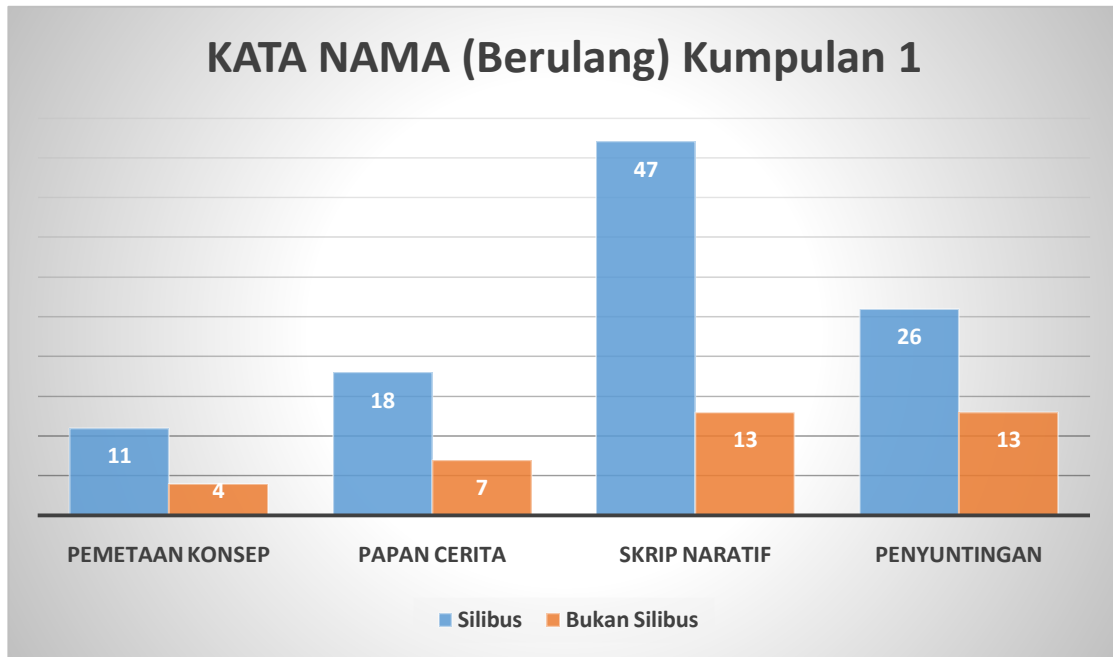
Bagi mencapai Objektif Kajian 1, data yang dikumpul melalui hasil kerja subjek, iaitu melalui kaedah Pemetaan konsep, penghasilan Papan Cerita, Skrip Naratif dan Penyuntingan yang terkandung di dalam proses pembikinan Penceritaan Digital oleh Teehan (2006) dianalisis dan langkah bagi memudahkan untuk mengenal pasti pergerakan dari setiap proses, analisis akan dibuat berdasarkan kumpulan.

Dapatan Kumpulan 1



Carta 1: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Pertama Kali Kumpulan 1

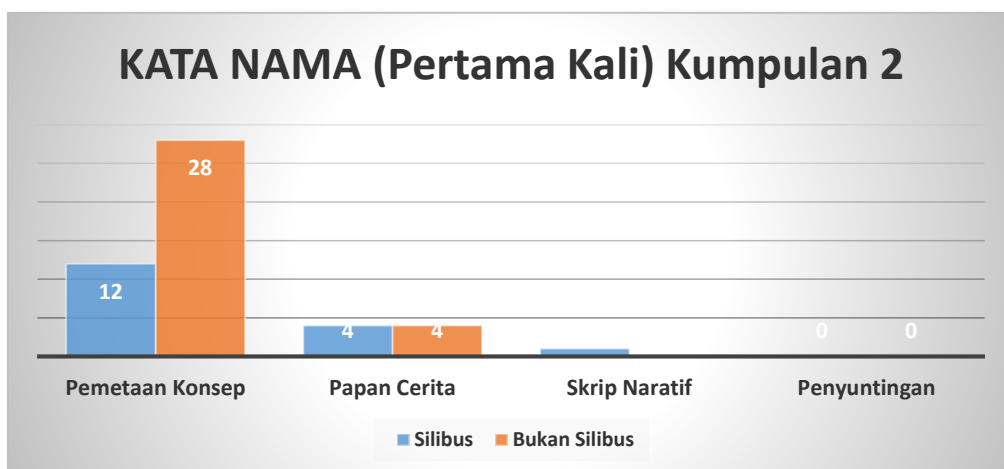
Carta 1 menunjukkan jumlah Kata nama Pertama Kali (kata nama yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi kumpulan 1. Didapati dalam proses Pemetaan Konsep, Kumpulan 1 bermula dengan 10 kata nama yang terdapat dari silibus (kata nama yang telah dipelajari) dan 15 kata nama terhasil bukan dari silibus (kata nama yang belum pernah dipelajari). Bagi proses Papan Cerita, subjek menggunakan 5 kata nama yang terdapat dari silibus dan 4 kata nama terhasil bukan dari silibus. Seterusnya ketika proses Skrip Naratif didapati 3 kata nama yang terdapat dari silibus dan 1 kata nama bukan dari silibus. Secara kasarnya, berlaku pengurangan penghasilan Kata nama Pertama Kali dari satu proses ke proses seterusnya. Walaubagaimanapun pada hakikatnya, telah berlaku pertambahan kata nama antara satu proses kerana setiap kata nama yang terhasil adalah kata nama yang berbeza. Proses seterusnya ialah proses Penyuntingan subjek tidak menghasilkan apa-apa kata nama. Secara keseluruhannya penggunaan Kata nama Pertama Kali dalam keempat-empat proses tersebut ialah sebanyak 18 kata nama dari silibus dan 20 kata nama dari bukan silibus. Manakala untuk Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 2 berikut.



Carta 2: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Berulang Kumpulan 1

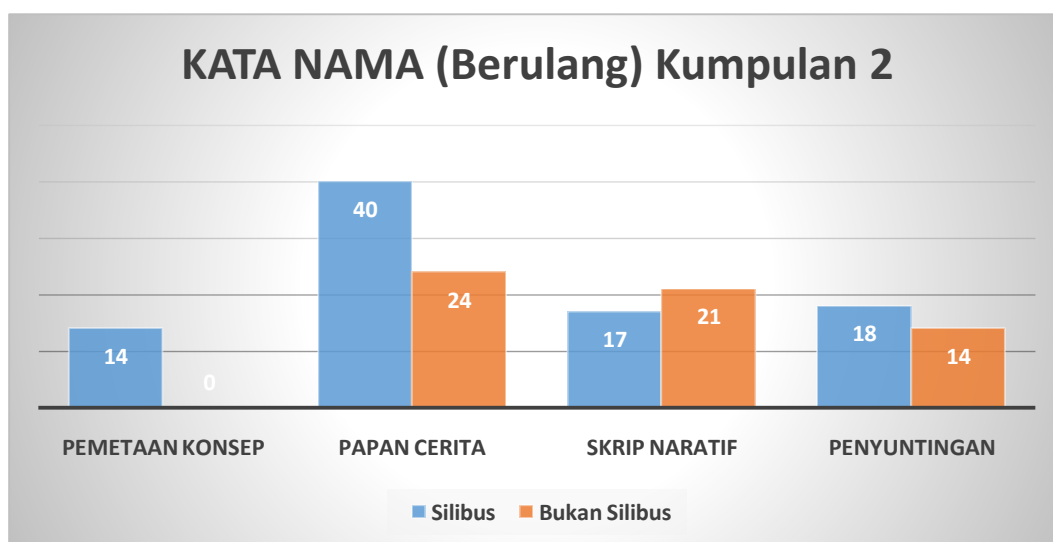
Carta 2 di atas menunjukkan bilangan Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) bagi Kumpulan 1. Dalam proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, terdapat 11 kata nama berulang dari silibus dan 4 kata nama berulang bukan dari silibus digunakan. Bagi proses Papan Cerita, Kata nama Berulang yang digunakan oleh subjek ialah sebanyak 18 kata nama dari bukan silibus dan 7 kata nama berulang dari bukan silibus. Seterusnya, ketika proses menulis Skrip Naratif, kata nama berulang 47 kata nama dari silibus dan 13 kata nama dari bukan silibus. Jumlah penggunaan kata nama berulang dalam proses penyuntingan pula ialah sebanyak 39, iaitu 26 kata nama dari silibus dan 13 kata nama dari bukan silibus.

Dapatan Kumpulan 2



Carta 3: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Pertama Kali Kumpulan 2

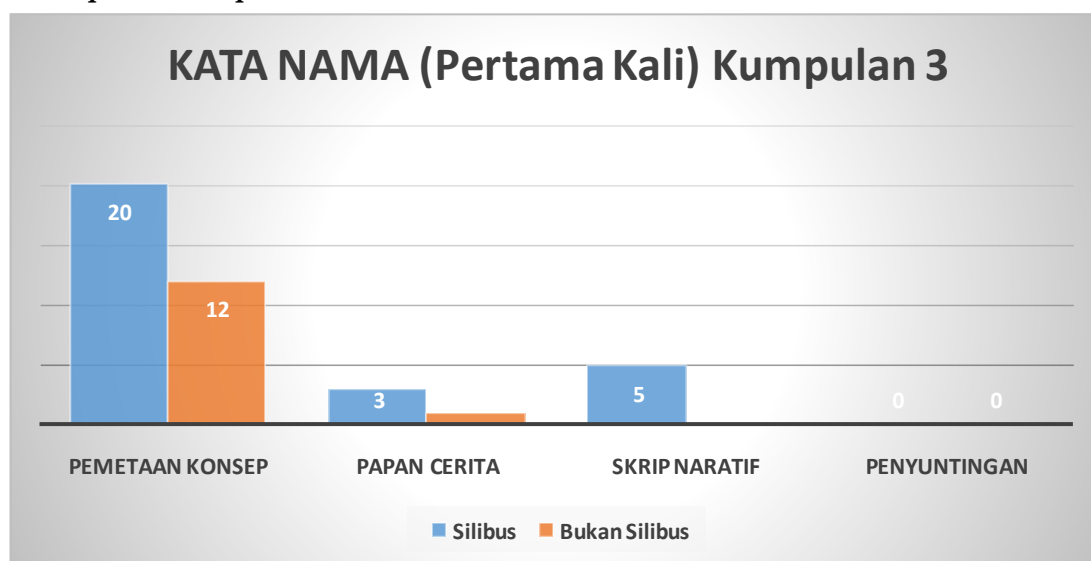
Carta 3 menunjukkan jumlah Kata nama Pertama Kali (kata nama yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi kumpulan 2. Didapati dalam proses Pemetaan Konsep, Kumpulan 2 bermula dengan 12 kata nama yang terdapat dari silibus (kata nama yang telah dipelajari) dan 28 kata nama terhasil bukan dari silibus (kata nama yang belum pernah dipelajari). Bagi proses Papan Cerita, subjek menggunakan 4 kata nama yang terdapat dari silibus dan 4 kata nama terhasil bukan dari silibus. Seterusnya ketika proses Skrip Naratif didapati 1 kata nama yang terdapat dari silibus. Secara kasarnya, berlaku pengurangan penghasilan Kata nama Pertama Kali dari satu proses ke proses seterusnya. Walaubagaimanapun pada hakikatnya, telah berlaku pertambahan kata nama antara satu proses kerana setiap kata nama yang terhasil adalah kata nama yang berbeza. Proses seterusnya ialah proses Penyuntingan subjek tidak menghasilkan apa-apa kata nama. Secara keseluruhannya penggunaan Kata nama Pertama Kali dalam keempat-empat proses tersebut ialah sebanyak 17 kata nama dari silibus dan 32 kata nama dari bukan silibus. Manakala untuk Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 4 berikut.



Carta 4: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Berulang Kumpulan 2

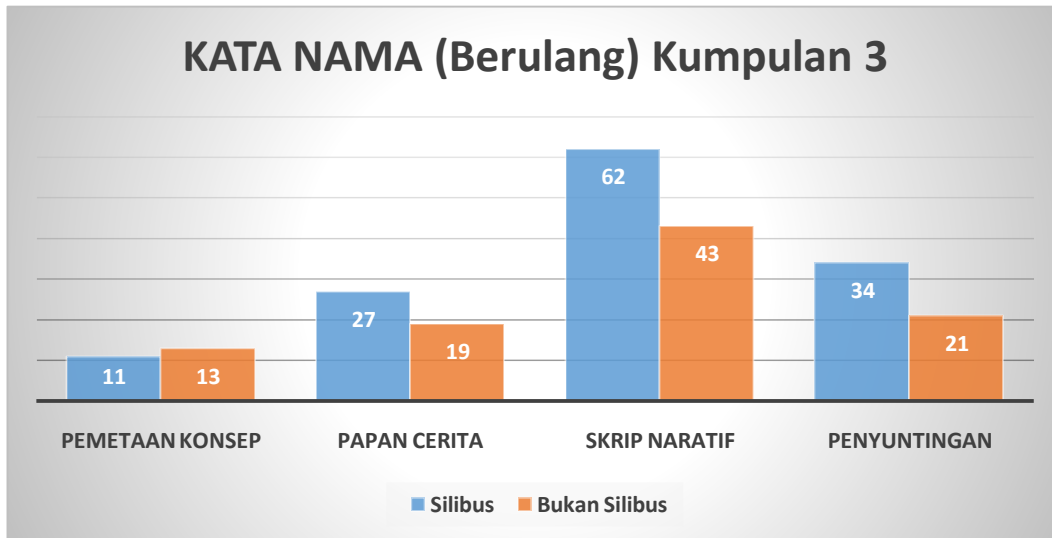
Carta 4 di atas menunjukkan bilangan Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) bagi Kumpulan 2. Dalam proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, terdapat 14 kata nama berulang dari silibus digunakan. Bagi proses Papan Cerita, Kata nama Berulang yang digunakan oleh subjek ialah sebanyak 40 kata nama dari silibus dan 24 kata nama berulang dari bukan silibus. Seterusnya, ketika proses menulis Skrip Naratif, kata nama berulang 17 kata nama dari silibus dan 21 kata nama dari bukan silibus. Jumlah penggunaan kata nama berulang dalam proses penyuntingan pula ialah sebanyak 32, iaitu 18 kata nama dari silibus dan 14 kata nama dari bukan silibus.

Dapatan Kumpulan 3



Carta 5: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Pertama Kali Kumpulan 3

Carta 5 menunjukkan jumlah Kata nama Pertama Kali (kata nama yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) yang digunakan ketika keempat-empat proses berlangsung bagi kumpulan 3. Didapati dalam proses Pemetaan Konsep, Kumpulan 3 bermula dengan 20 kata nama yang terdapat dari silibus (kata nama yang telah dipelajari) dan 12 kata nama terhasil bukan dari silibus (kata nama yang belum pernah dipelajari). Bagi proses Papan Cerita, subjek menggunakan 3 kata nama yang terdapat dari silibus dan 1 kata nama terhasil bukan dari silibus. Seterusnya ketika proses Skrip Naratif didapati 5 kata nama yang terdapat dari silibus dan tiada kata nama terhasil dari kata nama bukan dari silibus. Secara kasarnya, berlaku pengurangan penghasilan Kata nama Pertama Kali dari satu proses ke proses seterusnya. Walaubagaimanapun pada hakikatnya, telah berlaku pertambahan kata nama antara satu proses kerana setiap kata nama yang terhasil adalah kata nama yang berbeza. Proses seterusnya ialah proses Penyuntingan subjek tidak menghasilkan apa-apa kata nama. Secara keseluruhannya penggunaan Kata nama Pertama Kali dalam keempat-empat proses tersebut ialah sebanyak 28 kata nama dari silibus dan 13 kata nama dari bukan silibus. Manakala untuk Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital), hasil dapatan adalah seperti Carta 6 berikut.



Carta 6: Jumlah Kata Nama Melawan Proses Bagi Kata Nama Berulang Kumpulan 3

Carta 6 di atas menunjukkan bilangan Kata nama Berulang (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) bagi Kumpulan 3. Dalam proses memulakan projek melalui kaedah Pemetaan Konsep, terdapat 11 kata nama berulang dari silibus digunakan dan 13 kata nama bukan dari silibus. Bagi proses Papan Cerita, Kata nama Berulang yang digunakan oleh subjek ialah sebanyak 27 kata nama berulang dari silibus dan 19 kata nama berulang dari bukan silibus. Seterusnya, ketika proses menulis Skrip Naratif, kata nama berulang 62 kata nama dari silibus dan 43 kata nama dari bukan silibus. Jumlah penggunaan kata nama berulang dalam proses penyuntingan pula ialah sebanyak 55, iaitu 34 kata nama dari silibus dan 21 kata nama dari bukan silibus.

Proses Pemerolehan Kata nama ketika Pembikinan Penceritaan Digital

Berdasarkan data pemerhatian dan rakaman suara yang telah ditranskripsikan, beberapa petikan di pilih. Analisis akan dibuat berdasarkan kerangka TPCCK yang telah diubahsuai seperti Rajah 4 terdahulu dan melihat perkaitannya dengan pendekatan 'Social Constructivist' dalam pembelajaran bahasa, sekaligus dapat menjawab Objektif Kajian 2 iaitu menganalisis proses pemerolehan kata nama ketika pembikinan Penceritaan Digital. Ia dapat dianalisis berdasarkan contoh petikan-petikan seperti berikut. Petikan 1 merupakan rakaman dari kumpulan 1 (K1).

Petikan 1 (Rakaman dari K1)

P3 (K1): Badminton, tengok *translation jap*.

P2 (K1): Dalam *google translate* ni... *badominton*

P1 (K1): Betul ke?...ye lah, aku tengok dalam *dictionary* pada *phone* ni pun tulis *badominton*

P1= Pelajar 1 P2= Pelajar 2 P3= Pelajar 3

Berdasarkan Petikan 1, P1, P2 dan P3 (K1) memperolehi kata nama *badominton* (badminton) dengan menggunakan strategi menggunakan internet dan penggunaan aplikasi dalam telefon pintar. Berdasarkan kerangka TPCCK, kata nama *badominton* yang diperolehi, adalah pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan pula melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam proses penganalisisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi kata nama *badominton* 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 4). Selain daripada itu, pertindihan pengetahuan berikut menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan 'Social Constructivist' (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) berlaku iaitu dalam Petikan 1 subjek berinteraksi dengan rakan untuk memperoleh kata nama *badominton* (badminton). Seterusnya Petikan 2 pula, merupakan contoh petikan dari kumpulan 2 (K2) dalam proses pemerolehan kata nama.

Petikan 2 (Rakaman dari K2)

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

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

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

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

P1= Pelajar 1 P2= Pelajar 2 P3= Pelajar 3

Berdasarkan Petikan 2, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K2) memperoleh kata nama *tatemono* (bangunan) dengan menggunakan kamus. Berdasarkan kerangka TPCK, kata nama *tatemono* yang diperolehi, merupakan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam Rajah 4 terdahulu. Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh kata nama *tatemono* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 4). Namun begitu, secara tidak langsung dan berdasarkan Petikan 2, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K3) memperoleh kata nama yang seerti dengan *tatemono* iaitu *buroku* (*blok*) dengan menggunakan internet, mengikut kerangka TPCK, subjek telah menggabungkan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan tersebut, melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' dan juga pengetahuan 'Teknologi' atau dengan kata lain berada di bulatan TPCK seperti diterangkan dalam Rajah 4 terdahulu. Sama seperti di petikan-petikan terdahulu pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK juga menyebabkan adanya interaksi iaitu subjek berinteraksi dengan persekitaran iaitu internet untuk memperoleh kata nama *tatemono* dan berinteraksi dengan persekitaran iaitu kamus untuk memperoleh *buroku*. Seterusnya Petikan 3 pula, merupakan contoh petikan dari kumpulan 3 (K3) dalam proses pemerolehan kata nama.

Petikan 3 (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..

P1= Pelajar 1 P2= Pelajar 2 P3= Pelajar 3

Berdasarkan Petikan 3, P2 (K3) memperoleh kata nama *sakana* (*ikan*) dengan menggunakan strategi bertanya rakan. Berdasarkan kerangka TPCK, kata nama *sakana* yang diperolehi merupakan pengetahuan dalam bulatan 'Kandungan' dan cara P2 (K3) memperoleh kata nama tersebut adalah dengan menggunakan strategi bertanya rakan, yang merupakan

pengetahuan dalam bulatan 'Pedagogi' seperti yang diterangkan dalam Rajah 4. Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi kata nama *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). Selain daripada itu, pertindihan pengetahuan berikut menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan '*Social Constructivist*' berlaku iaitu dalam Petikan 3 subjek berinteraksi dengan rakan untuk memperolehi kata nama *sakana* (ikan).

Tegasnya perkaitan antara kerangka TPCK dan *Social Constructivist* menyebabkan pemerolehan kata nama berlaku.

Perbincangan Dapatan

Analisis daripada Carta 1, 3 dan 5 mendapati bahawa ketika proses Pemetaan Konsep bagi Kata nama Pertama Kali (kata nama yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) banyak terhasil, sama ada kata nama dari silibus atau bukan dari silibus. Hal ini berikutan proses Pemetaan Konsep ialah proses awal atau permulaan untuk membentuk cerita. Dengan demikian, pelajar perlu mencari kata nama sebanyak mungkin supaya cerita mereka dapat berkembang. Tambahan pula, objektif teknik Pemetaan Konsep itu sendiri bertujuan untuk menghasilkan idea bagi mengembangkan cerita mereka dan kaedah ini hanya memerlukan pelajar menyenaraikan poin-poin utama untuk membentuk struktur ayat yang kompleks pada proses seterusnya (Teehan, 2006). Seterusnya dilihat bahawa semasa proses Penyuntingan pula bagi Kata nama Pertama Kali, dalam Carta 1, 3 dan 5 tidak terhasil, sedangkan bagi Kata nama Berulang dalam Carta 2, 4 dan 6 (kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital) penggunaan kata nama adalah tinggi. Hal ini disebabkan ketika proses Penyuntingan, skrip atau teks telah siap. Oleh itu, subjek hanya menyalin skrip dari proses-proses yang terdahulu. Berdasarkan Carta 1, 3 dan 5 didapati bahawa proses pemerolehan dapat dilihat melalui pola pergerakan antara proses yang menunjukkan pertambahan kata nama dari satu proses ke satu proses. Walaupun pertambahan dari satu proses ke satu proses adalah kecil, namun hakikatnya pemerolehan kata nama telah berlaku.

Begitu juga berdasarkan dapatan Carta 2, 4 dan 6 didapati Kata nama Berulang sentiasa bertambah dari satu proses ke satu proses. Walaupun kata nama berulang tidak menambahkan bilangan kata nama subjek, namun hakikatnya pengulangan kata nama tersebut menyebabkan ingatan subjek terhadap sesuatu kata nama tersimpan atau menjadi skema dalam pemikiran mereka, sekaligus membentuk metakognisi mereka. Pengulangan kata nama ini juga sebenarnya dapat memahirkan cara penggunaan sesuatu kata nama. Hal ini demikian kerana, lagi banyak pengulangan berlaku, ingatan terhadap sesuatu kata nama dapat dikukuhkan.

Seterusnya melalui Petikan 1, 2 dan 3 proses pemerolehan kata nama 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 menggunakan strategi bertanya rakan, berbincang dan menggunakan teknologi untuk mengembangkan idea-idea mereka. Sehubungan itu, ia dapat menambahkan kata nama subjek dan secara tidak langsung proses pemerolehan juga berlaku. Sebenarnya, proses pemerolehan kata nama ini berlaku apabila subjek menggabungkan tiga pengetahuan,

iaitu pengetahuan ‘Teknologi’, pengetahuan ‘Kandungan’ dan pengetahuan ‘Pedagogi’ dalam proses pembikinan Penceritaan Digital.

Penutup

Kesimpulannya, hasil dapatan membuktikan bahawa proses pemerolehan kata nama telah berlaku sama ada kata nama itu ialah kata nama yang wujud atau digunakan untuk pertama kali sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Kata nama Pertama Kali) atau kata nama yang telah digunakan atau berulang penggunaannya sepanjang pembikinan Penceritaan Digital (Kata nama Berulang). Proses pemerolehan kata nama ini berlaku melalui strategi-strategi yang digunakan yang berpandukan perkaitan antara pengetahuan yang terdapat di dalam kerangka TPCK (Lihat Rajah 4) dan interaksi dan kolaborasi berlandaskan ‘*Social Constructivist*’. Selain itu, penemuan baru dalam sistem pembelajaran dan pengajaran melalui Penceritaan Digital membolehkan pendekatan TPCK dapat dijalankan bagi mengatasi masalah penguasaan bahasa Jepun terutamanya kata nama.

Rujukan

- Abdullah Hassan. (1987). *Linguistik Am untuk Guru Bahasa Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Azman Che Mat. (2010). Situasi Pembelajaran Bahasa Asing Di Institut Pengajian Tinggi :Perbandingan Antara Bahasa Arab, Bahasa Mandarin Dan Bahasa Perancis. *J AJTLHE*, 2 (2). Hlm. 9-20.
- Chua, Y.P. (2011). *Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: McGraw Hill.
- 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* (Hlm. 170–199). New York: Simon & Schuster Macmillan.
- Ellis, R. (1997). *Second Language Acquisition*. Oxford University Press: Hong Kong.
- 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* (Hlm.7–12).
- Japan Foundation.(2013) *Survey Report on Japanese Language Education Abroad 2012*.Japan: Kuroshio Syuppan.
- Lantolf, J. P. (Ed.). (2000). *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Mishra, P. & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), Hlm. 1017-1054.
- Morgan, J. & Rinvoluceri.M. (1983). *Once Upon A Time*. Cambridge University Press.
- 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>.
- Nik Hassan Basri.(2009). *Teori Bahasa: Implikasinya Terhadap Pengajaran Tatabahasa*. Tanjung Malim: Penerbit UPSI.
- Noor aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009). *Pembangunan Reka Bentuk Pengajaran Bahasa Jepun dalam Talian*: Universiti Teknologi Mara.
- Norhana M.Salleh, Kamila Ghazali & Mariyati Mohd Nor. (2017). Penceritaan Digital dalam Pemerolehan Leksikal Bahasa Jepun. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 17(1), 55-75
- 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.

- Nurfarhana Shahira Rosly, Normaliza Abd Rahim & Hazlina Abdul Halim. (2016). Interaksi Ujaran Kanak-kanak Menerusi Elemen Pendigitalan dalam Penceritaan. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 16(1), 89-108
- Puteri Roslina Abdul Wahid.(2004).*Bahasa Antara*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rance-Rooney, J. (2009). Digital storytelling for language and culture learning. *Essential Teacher*, 5, hlm. 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.
- 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.
- Siti Hajar Abdul Aziz.(2009). *Bahasa Melayu II*, Petaling Jaya: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Teehan, K. (2006). *Digital storytelling: In and Out of the Classroom*. A Professional Development Resource.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lampiran 1: Perisian untuk Pembikinan Penceritaan Digital

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

Lampiran 2: 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 (<i>Storyboard</i>)	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	