

Penceritaan Digital dalam Pemerolehan Leksikal Bahasa Jepun

Norhana Md. Salleh
norhana@pbmpu.upsi.edu.my
Unit Asia dan Eropah
Pusat Bahasa dan Pengajian Umum
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Kamila Ghazali
kamila@um.edu.my
Jabatan Bahasa Inggeris
Fakulti Bahasa dan Linguistik
Universiti Malaya

Mariyati Haji Mohd Nor
mariyati@fbk.upsi.edu.my
Unit Asia dan Eropah
Pusat Bahasa dan Pengajian Umum
Universiti Pendidikan Sultan Idris

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 mengenal pasti strategi pemerolehan leksikal yang digunakan ketika pembikinan Penceritaan Digital dan menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital. Seramai sembilan 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 proses pembikinan Penceritaan Digital Teehan (2006). Data berbentuk kualitatif dikumpul melalui pemerhatian dan rakaman sepanjang pembikinan Penceritaan Digital. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek paling kerap memilih strategi bertanya rakan, diikuti strategi penggunaan internet dan seterusnya strategi bertanya guru bagi memperolehi leksikal bahasa Jepun ketika proses pembikinan Penceritaan Digital. 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.

Katakunci: Penceritaan Digital; Pemerolehan leksikal bahasa Jepun; Social Constructivist; Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)

Digital Storytelling in Japanese Lexical Acquisition

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 using technology. The aims of this study are to identify lexical acquisition strategies and to analyze the lexical acquisition process during the production of a Digital Story. A total of nine students from a local university in Malaysia who learned the 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). Qualitative data were collected through observations and recordings during the production of Digital Storytelling. The findings showed that subjects most frequently chose the strategy of asking friends, followed by the use of internet and asking teachers in order to acquire Japanese language lexical during the process of Digital Storytelling. 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; Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)

PENGENALAN

Berdasarkan pengalaman dan kajian yang dilakukan sebelum ini, pengkaji terdahulu telah mengesahkan bahawa leksikal memainkan peranan penting dalam bahasa dan tidak boleh dipertikaikan. Sekiranya tanpa leksikal, bahasa akan menjadi gerak badan serta simbol semata-mata. Kebergantungan kepada leksikon ini menyebabkan seseorang yang bercakap dalam bahasa ibunda menghasilkan ribuan leksikal. Nagy dan 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, mereka 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 menghadapi masalah dalam penguasaan leksikal.

Rosni Samah (2009) menyatakan bahawa masalah utama dalam kalangan pelajar bahasa Arab khususnya di peringkat Menengah Rendah adalah dalam penguasaan kosa kata (leksikal) Arab. Menurut beliau faktor yang mendorong ke arah ketidakupayaan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) Arab dengan baik, antaranya adalah kelesuan dan kegagalan guru dalam memilih pendekatan pengajaran yang tepat. Kesilapan memilih pendekatan dan metod yang tidak tepat, secara langsung menyebabkan kegagalan pelajar menguasai kosa kata (leksikal) dengan berkesan. Keadaan yang serupa juga berlaku di kalangan pelajar bahasa Jepun khususnya di peringkat Universiti. Noor Aizah Abas, Janudin Sardi dan 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 dan Aini Aziz (2009) lagi, masalah ini berlaku disebabkan oleh perbendaharaan kata (leksikal) yang asing bagi pelajar dan ini memberi kesukaran kepada pelajar untuk menghafal dan mengaplikasi leksikal tersebut 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, faktor kekurangan 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. Pengetahuan leksikal yang terhad menyebabkan pelajar menghadapi masalah untuk membuat ayat. Di samping itu, persekitaran di luar kelas tidak menggalakkan penggunaan leksikal yang telah dipelajari. Perkara ini menjadi punca kelemahan penguasaan

leksikal. Faktor lain adalah merujuk kepada waktu pengajaran dan jam pertemuan yang pendek iaitu 2 jam antara guru dan pelajar menyebabkan pemasalahan ini wujud. Hal yang demikian menyebabkan tenaga pengajar hanya dapat mengajar leksikal yang tertentu sahaja sewaktu di dalam kelas.

Tegasnya, salah satu faktor pemasalahan di atas wujud 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 adalah masalah yang melibatkan kaedah, pendekatan dan kokurikulum di dalam kelas. Dewasa ini, penggunaan kaedah tradisional sahaja tidak mencukupi, lebih-lebih lagi dalam pembelajaran 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.

Oleh yang demikian, 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.

Hakikatnya, generasi kini yang dipanggil “*Digital Native*” tidak boleh dipisahkan dengan teknologi dan sentiasa menggunakan teknologi di dalam kehidupan seharian. 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. 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 teknologi yang dinyatakan merupakan perkara asing kepada guru-guru serta ibu bapa, namun tidak bagi pelajar masa kini. Generasi muda kini menggunakan teknologi dengan kadar yang sentiasa meningkat dan mengikut peredaran masa. Menurut Robin (2008) keadaan ini sebenarnya baik kerana kaedah ini dapat membantu pembentukan generasi yang bukan sahaja bertindak sebagai pengumpul maklumat malahan pencipta maklumat. Teknologi menyebabkan sistem pendidikan mengalami perubahan dan kaedah pengajaran guru juga berubah menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan menarik. Perkembangan teknologi terutamanya evolusi Internet telah mencabar konsep dan teori pendidikan tradisional seperti konsep bilik darjah serta pengajaran dan pembelajaran (Hunt 2004; Resnick & Wirth 1996).

Jonassen, Peck dan Wilson (1999) berpendapat penggunaan teknologi menjadi penting apabila sesuatu tugas itu direka bagi membantu pelajar untuk membina pengertian sendiri serta berfikir tentang pengalaman yang dialami. Berikutan dengan itu banyak perhatian telah diberikan terhadap rangka kerja teoretikal yang boleh digunapakai untuk meningkatkan keberkesanan teknologi di dalam kelas. Salah satunya adalah Penceritaan Digital yang telah wujud sejak beberapa tahun lalu dan merupakan alat mengajar serta pembelajaran yang berkesan. Hal ini adalah kerana aktiviti ini melibatkan guru dan pelajar.

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 manakala Robin (2008) pula menyatakan bahawa Penceritaan Digital yang telah wujud sejak beberapa tahun yang lalu merupakan kaedah pembelajaran yang berkesan 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 baharu (Rance-Rooney, 2009). Brown, Denning Groh dan Prisak dalam Teehan (2006) dan Nakagawa (2004) menyatakan dengan teknik Penceritaan Digital, proses pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan.

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.

Penggunaan Penceritaan Digital memberi banyak manfaat dalam membantu pelajar memperoleh leksikal baharu dalam pembelajaran. Kajian sebegini telah menarik perhatian ramai pengkaji. Sebagai contoh, Garrard (2011) yang menjalankan kajian kes di sebuah sekolah rendah di barat daya Ireland 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. Kerangka TPCK yang diambil daripada Mishra dan Koehler (2006) digunakan dalam kajian ini bertujuan melihat keberkesanan Penceritaan Digital dalam pengajaran penulisan naratif dalam kelas. Seterusnya Gregori-Signes (2008) menggunakan Penceritaan Digital untuk meningkatkan kemahiran menulis secara literasi dalam kalangan pelajar yang mengambil kursus *English as foreign language (EFL)*. 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, bertujuan untuk mewujudkan satu perisian multimedia pembelajaran yang berkesan. Hasil kajian Nakagawa (2004), menunjukkan laman web berbentuk Penceritaan Digital membantu pelajar mengukuhkan kemahiran bahasa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan. Namun begitu sehingga kini tiada kajian melihat bagaimana proses pemerolehan itu berlaku iaitu melihat dari awal proses pembikinan sehingga siap sesebuah Penceritaan Digital. Menurut Bruner (1978) untuk memahami proses pemerolehan bahasa, seharusnya pemerhatian berlaku dari awal dan secara berperingkat sehinggalah ke peringkat penguasaan bahasa itu diperolehi. Berdasarkan daripada permasalahan tersebut adalah perlu kajian seperti ini dilakukan untuk membuktikan sejauhmana kebenaran kenyataan bahawa Penceritaan Digital menyebabkan proses pemerolehan bahasa berlaku.

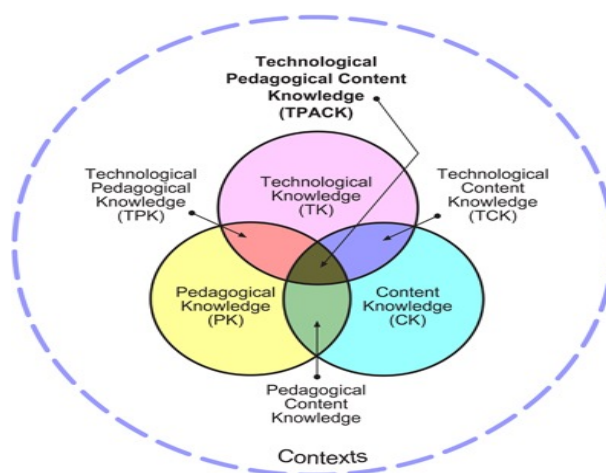
TUJUAN KAJIAN

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

- 1) Mengenal pasti strategi pemerolehan leksikal yang digunakan ketika pembikinan Penceritaan Digital
- 2) Menganalisis proses pemerolehan leksikal ketika pembikinan Penceritaan Digital.

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). Perkaitan ‘*Social Constructivist*’ dalam TPCK melalui Penceritaan Digital juga akan disentuh ketika proses penganalisisan data. Mishra dan Koehler (2006) menyatakan secara praktiknya, TPCK adalah gabungan elemen *content knowledge* (pengetahuan kandungan), *pedagogical knowledge* (pengetahuan pedagogi) dan *technological knowledge* (pengetahuan teknologi). Ketiga-tiga elemen ini digabung jalinkan menyebabkan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) terhasil seperti Rajah 1 di bawah.

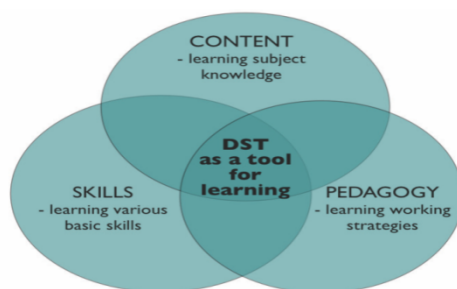


RAJAH 1. Kerangka TPCK: Mishra dan Koehler (2006)
(dimuat turun daripada <http://tpack.org/>)

Menurut Mishra dan Koehler (2006) TPCK memberi perhatian 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.

Menurut Mishra dan Koehler (2006) lagi, kerangka TPCK berikut merupakan satu rangka kerja yang bertujuan untuk menerangkan 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.

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 bagi mewujudkan satu suasana pengajaran yang baik. Hicks (2006) menyatakan, rangka kerja TPCK dapat membantu dalam membimbing guru-guru untuk menggunakan pengetahuan sedia ada 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. Model TPCK yang diubahsuai: Normann (2011)

Normann (2011) membentuk model TPCK yang dibahagikan kepada 3 bahagian seperti Rajah 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 pelajar membentangkan pengetahuan kandungan bahasa kedua. Pedagogi (*Pedagogy*) merujuk kepada strategi pembelajaran iaitu dalam konteks Penceritaan Digital sebagai strategi pembelajaran. Ini merangkumi aspek-aspek pencarian maklumat oleh pelajar dari pelbagai sumber untuk menulis skrip dan bagaimana penceritaan digital berfungsi sebagai strategi untuk menyambung dan membina pengetahuan daripada sumber-sumber yang didapati oleh pelajar Bulatan yang terakhir iaitu kemahiran (*skills*) merujuk kepada kemahiran yang diperolehi pelajar, sama ada pelajar memperoleh kemahiran teknologi sahaja atau memperoleh juga kemahiran bertutur dan menulis.

Manakala 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 dengan orang lain dan persekitaran. Interaksi tidak hanya bergantung kepada penerimaan maklumat daripada penunjuk cara malah 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 mengembangkan lagi kemahiran linguistik dan kognitif semasa proses perbincangan. Walau bagaimanapun, tahap dan kualiti untuk sesebuah interaksi sosial bergantung kepada pelajar (peserta) itu sendiri. Pelajar seharusnya mempunyai kesamarataan 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.

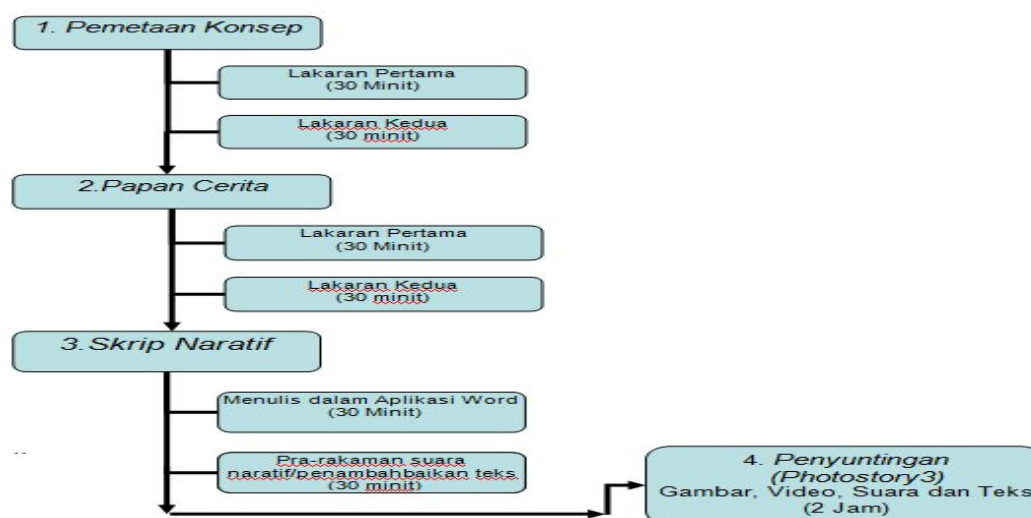
PERKAITAN *AFFECTIVE FILTER HYPOTHESIS* DALAM *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPCK)* MELALUI PENCERITAAN DIGITAL

Teori pemerolehan bahasa iaitu *Affective Filter Hypothesis* 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 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 bagi pelajar yang bermotivasi rendah, keyakinan diri yang kurang dan kerunsingan akan meningkatkan 'affective filter' serta membina 'mental block' yang akan mencegah input bahasa yang difahami 'comprehensible input' dari diperoleh oleh pelajar bahasa kedua atau ketiga. Penggunaan Penceritaan Digital ini diakui oleh Normann (2011) dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran bahasa.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian deskriptif yang menggunakan kajian kes sebagai reka bentuk kajian melibatkan kumpulan pelajar yang kecil. Pelajar diminta membuat satu projek berkumpulan iaitu menghasilkan sebuah cerita dalam bentuk digital dengan tajuk diberi berdasarkan silibus. Sewaktu proses pembikinan Penceritaan Digital, pelajar bebas menggunakan internet, modul, buku, kamus dan alat bantu pembelajaran lain sebagai rujukan. Proses pembikinan Penceritaan Digital ini dijalankan mengikut kerangka Teehan (2006) yang membahagikan proses pembikinan Penceritaan Digital kepada 11 perkara (Lihat Lampiran 1). Namun begitu tumpuan utama dalam kajian ini adalah proses Pemetaan Konsep. Pemetaan Konsep merupakan proses awal untuk memulakan projek Penceritaan Digital melalui kaedah tersebut bertujuan menetapkan hala tuju penceritaan dan konsep penceritaan yang akan dihasilkan. Seterusnya proses penghasilan Papan Cerita dibuat menggunakan perisian khas dan 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, dan jalan cerita yang sesuai. Kemudian diikuti dengan proses menulis Skrip Naratif. Proses ini memerlukan pelajar menulis skrip berbentuk naratif dan juga membuat prarakaman suara. Manakala proses menghasilkan video Penceritaan Digital (Penyuntingan) merupakan bahagian akhir pembikinan Penceritaan Digital. Semasa proses ini, pelajar akan menyunting gambar, suara, video, muzik dan teks di dalam perisian. Pemilihan proses-proses berikut adalah kerana dalam setiap proses pelajar akan memainkan peranan aktif secara keseluruhannya, selain di dalam kelas. Proses-proses tersebut perlu disiapkan dalam tempoh 5 jam bagi sebuah Penceritaan Digital sepanjang 4 hingga 5 minit. Kesemua tindakan ini perlu disiapkan oleh pelajar ketika di dalam kelas.



RAJAH 3. Aliran Proses Pembikinan Penceritaan Digital dan Tempoh Pembikinan

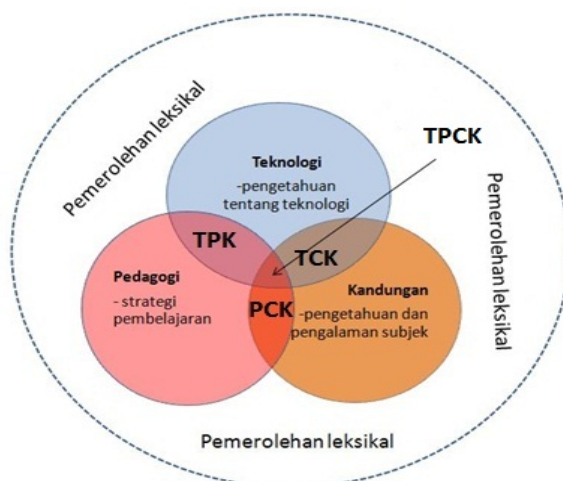
PROSES PENGUMPULAN DATA: PEMERHATIAN DAN RAKAMAN AUDIO

Jenis pemerhatian yang digunakan untuk mengumpul data ialah pemerhatian berstruktur melalui 'pemerhati luar'. Borang protokol pemerhatian (Lihat Lampiran 2) akan digunakan sepanjang pemerhatian 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 diperolehi 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 adalah untuk melihat strategi yang digunakan subjek untuk memperoleh leksikal.

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, pelajar diminta memasang alat perakam yang disediakan untuk mengelak suara tidak didengar. Pengkaji merakam perbualan pelajar kerana melalui rakaman, proses pemerolehan leksikal yang berlaku dapat dikenal pasti. Hasil rakaman itu kemudian ditranskripsikan dalam bentuk transkripsi ortografi dan memilih petikan yang berkaitan sahaja, iaitu dengan melihat petikan yang mengandungi strategi dan kandungan (leksikal) yang bersangkutan objektif kajian.

PROSES PENGANALISISAN 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 TPCK: Prosedur Penganalisisan Data
(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

Petikan yang dipilih melalui kaedah rakaman audio yang ditranskripsi mengambil kira pengetahuan 'Pedagogi' yang merujuk kepada strategi yang digunakan oleh subjek dalam konteks kajian ini. Selain itu, pengetahuan kandungan diambil kira oleh pengkaji iaitu merujuk kepada leksikal yang digunakan oleh subjek atau yang terhasil ketika pembikinan Penceritaan Digital. Hasil dapatan yang diperolehi daripada pemerhatian dan 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. Padanan itu merujuk kepada kerangka TPCK seperti Rajah 4 sama ada berada berada di bulatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK), *Pedagogy Content Knowledge* (TPK), *Technological Content Knowledge* (TCK) atau *Pedagogical Content Knowledge* (PCK). Contoh pengetahuan ‘Kandungan’ yang diperoleh ketika pembikinan Penceritaan Digital ialah leksikal ‘uchi’ yang bermaksud rumah. ‘Uchi’ merupakan pengetahuan kandungan yang diperoleh melalui strategi ‘bertanya rakan’ (pengetahuan pedagogi). Jika berpandukan Rajah 4, leksikal ini berada di dalam bulatan PCK.

HASIL KAJIAN

LATARBELAKANG RESPONDEN

Populasi kajian ini terdiri daripada bakal graduan dalam bidang pendidikan 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 diajar 2 jam dalam seminggu bagi satu semester (14 minggu). Pada tahap ini, kebolehan bahasa Jepun pelajar adalah pada tahap N5 (*Japanese Language Proficiency Test*), iaitu pelajar sudah boleh membezakan sistem tulisan bahasa Jepun, iaitu hiragana, katakana dan kanji. Selain itu, pelajar 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. Pelajar 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 keciciran 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.

STRATEGI PEMEROLEHAN LEKSIKAL

Berdasarkan Borang Protokol Pemerhatian (Lihat Lampiran 2) 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 1, yang kemudiannya akan di analisis bersama-sama dengan hasil dapatan daripada rakaman audio yang telah ditranskripsikan.

JADUAL 1. 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

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

Berdasarkan Jadual 1 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.

PROSES PEMEROLEHAN LEKSIKAL KETIKA PEMBIKINAN PENCERITAAN DIGITAL

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 bagi melihat hubungkait antara pengetahuan ‘Kandungan’, pengetahuan ‘Pedagogi’ dan pengetahuan ‘Teknologi’ yang terkandung di dalam kerangka TPCK yang bertujuan untuk melihat ia berada dalam kategori mana, seperti yang dijelaskan dalam proses penganalisisan data (Lihat Rajah 4) dan perkaitannya dengan pendekatan ‘*Social Constructivist*’ dalam pembelajaran bahasa, sekaligus dapat menjawab Soalan Kajian 2 iaitu bagaimana proses pemerolehan leksikal berlaku ketika pembikinan Penceritaan Digital. Ia dapat dianalisis berdasarkan perbualan-perbualan dan petikan-petikan seperti berikut yang akan dibentangkan mengikut tema.

Tema 1: Strategi Bertanya Rakan

Petikan 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..

Petikan 2 (Rakaman dari K2)

P1 (K2): Meriah apa?

P2 (K2): *Nigiyaka*.

Berdasarkan Petikan 1, P2 (K3) memperoleh leksikal *sakana (ikan)* dengan menggunakan strategi bertanya rakan. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *sakana* yang diperoleh merupakan pengetahuan dalam bulatan 'Kandungan' dan cara P2 (K3) memperoleh leksikal tersebut adalah dengan menggunakan strategi bertanya rakan, yang merupakan pengetahuan dalam bulatan 'Pedagogi'. Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh leksikal *sakana* berlaku melalui pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan juga pengetahuan 'Pedagogi'. Hal ini menunjukkan ia berada dalam kategori *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) seperti yang diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan yang sama juga berlaku dalam Petikan 2. Selain daripada itu, pertindihan pengetahuan berikut menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan 'Social Constructivist' (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) berlaku iaitu dalam Petikan 1 dan 2 subjek berinteraksi dengan rakan untuk memperoleh leksikal *sakana (ikan)* dan *nigiyaka (meriah)*.

Tema 2: Strategi Menggunakan Internet

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

Petikan 3 (Rakaman dari K3)

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

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

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

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

Berdasarkan Petikan 3, P2 (K3) memperoleh leksikal *wani (buaya)* dengan menggunakan internet. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *wani* yang diperoleh, adalah pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan pula melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh 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 4). Sama seperti di Petikan 1 dan 2 terdahulu pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK juga menyebabkan berlakunya interaksi, namun dalam Petikan 3 interaksi yang berlaku adalah interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) iaitu subjek berinteraksi dengan internet untuk memperoleh leksikal *wani*.

Tema 3: Strategi bertanya Guru

Manakala bagi petikan yang menunjukkan penggunaan strategi bertanya guru pula adalah sepertiberikut

Petikan 4 (Rakaman dari K3)

Guru :apa ni? *Boru*

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

Guru : *Booru* . Ada panjang, kan?

P3 (K3): haa.. *booru?*.

Berdasarkan Petikan 4, P2 (K3) dan P3 (K3) memperoleh leksikal *booru* (bola) dengan menggunakan strategi bertanya guru. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *booru* yang diperoleh, berada dalam bulatan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan tersebut, melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' seperti yang telah diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh leksikal *booru* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 4). Dalam Petikan 4 ini juga hubungkait antara pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK menyebabkan interaksi (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) berlaku iaitu subjek berinteraksi dengan guru untuk memperoleh leksikal *booru*.

Tema 4: Strategi penggunaan Kamus

Seterusnya Petikan 5 pula, memperlihatkan strategi penggunaan kamus digunakan dalam proses pemerolehan leksikal.

Petikan 5 (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*.

Berdasarkan Petikan 5, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K3) memperoleh leksikal *tatemono* (bangunan) dengan menggunakan kamus. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *tatemono* yang diperoleh, merupakan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh leksikal *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 5, P1 (K2), P2 (K2) dan P3 (K3) memperoleh leksikal 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 proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Sama seperti di petikan-petikan terdahulu pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK juga menyebabkan adanya interaksi (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) dalam konteks Petikan 5 subjek berinteraksi dengan persekitaran iaitu internet untuk memperoleh leksikal *tatemono* dan berinteraksi dengan persekitaran iaitu kamus untuk memperoleh *buroku*.

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 6 dan Petikan 7 seperti berikut:

Petikan 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 ye....?*
P3 (K1): *Jitensha de....?*
P1 (K1): *Bukan dalam modul ada cerita pasal kenderaan?*
P2 (K1): *Yelah... jap nak cari. Ikimasu(go).*
P3 (K1): *Jitensha de ikimasu..ok kan..*

Berdasarkan Petikan 6, P1 (K1), P2 (K1) dan P3 (K1) memperoleh leksikal *ikimasu* (pergi) dengan merujuk kepada modul. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *ikimasu* yang diperolehi, merupakan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh leksikal *ikimasu* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 4). Dalam Petikan 6 ini juga hubungkait antara pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK menyebabkan interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) berlaku iaitu subjek berinteraksi dengan modul untuk memperoleh leksikal *ikimasu*.

Seterusnya adalah Petikan 7 yang memperlihatkan strategi pemerolehan bahasa melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar.

Petikan 7 (Rakaman dari K2)

- P1 (K2): *Comfortable?*
P2 (K2): *Comfortable. Eh, lupe comfortable ape eh? Aa... kaiteki.*
Guru : *refer mana ni?*
P2 (K2) : *Dictionary pada phone ni sensei.*
Guru : *Sure kaiteki?*
P2 (K2): *Jap sensei. Abc... Sure sensei. Dalam kamus ni tulis kaiteki*
P3 (K2): *Kaiteki..*

Berdasarkan Petikan 7, P1 (K1), P2 (K2) dan P3 (K2) memperoleh leksikal *kaiteki* (selesa) melalui penggunaan aplikasi dalam telefon pintar. Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *kaiteki* yang diperolehi, adalah pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan pula melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperoleh leksikal *kaiteki* 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). Dalam Petikan 7 ini juga pertindihan pengetahuan yang terkandung dalam kerangka TPCK menyebabkan berlakunya interaksi dengan persekitaran (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) iaitu subjek berinteraksi dengan internet untuk memperoleh 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 memperoleh leksikal. Contohnya ia dapat dilihat dengan lebih jelas seperti di Petikan 8.

Petikan 8 (Rakaman dari K3)

P3(K3): hmm..warna macam mana? Warna?
P2 (K3): *blackand white*
P1(K3): *shiro tokuroi*
P2 (K3) : *shiroto kuroi*. Oooo...
P3 (K3): tak perlu *to*. Mungkin ada term lain
P1 (K3): belang-belang ke, tompok-tompok ke
P3 (K3): *polkadot* pun boleh jugak
P2 (K3): *polkadot?*
P1 (K3): *polkadotno shiroi?*
P2 (K3): *saru no* warna *wa polkadot no shiroi?* Tapi macam pelik je.
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*..jap tengok kat *phone* ni. *kara-* (カラ)
P1 (K3) : *sensei*, *colour* dalam bahasa Jepun apa ye?
P2 (K3): *kara-*
Guru : warna ke?
P1 (K3): *iro*..kan *sensei*..
Guru : you cakap perlahan...kawan you tak dengar..cakap la dengan kawan
P1 (K3): nanti dulu *sensei*..saya nak tengok kamus.
P3 (K3): *sensei*, *kara-*?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 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 bulatan pengetahuan 'Kandungan' dan dan strategi yang digunakan pula melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' serta pengetahuan 'Teknologi' seperti yang diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *iro* atau *kara-* 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, P1 (K3) dan P2 (K3) juga memperolehi leksikal *shirokuro* (tompok-tompok) dengan bantuan rakannya P3 (K1). Berdasarkan kerangka TPCK, leksikal *shirokuro* yang diperolehi, merupakan pengetahuan 'Kandungan' dan strategi yang digunakan iaitu dengan bantuan rakan melibatkan pengetahuan 'Pedagogi' seperti telah diterangkan dalam proses penganalisan data (Lihat Rajah 4). Keadaan ini menunjukkan proses memperolehi leksikal *shirokuro* melibatkan pertindihan di antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi'. Berikutan itu ia berada dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) (Lihat Rajah 4).

Seterusnya, pertindihan antara pengetahuan yang terdapat di dalam kerangka TPCK dalam Petikan 8 juga menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlandaskan 'Social Constructivist' (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian) berlaku bagi memperolehi leksikal-leksikal

yang berhubungkait dengan warna. Dalam Petikan 8 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*.

Di samping 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 7, proses memperolehi leksikal *kaiteki* (pengetahuan kandungan) bermula dengan menggunakan aplikasi dalam telefon pintar (pengetahuan strategi & teknologi) dan disahkan dengan merujuk kamus (pengetahuan pedagogi).

Selain daripada itu juga, proses-proses pemerolehan leksikal seperti perbincangan di atas berlaku adalah berkaitan juga dengan faktor-faktor afektif iaitu "filter" subjek (Lihat perbincangan berkaitan di kerangka kajian). Ia berdasarkan Jadual 1 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.

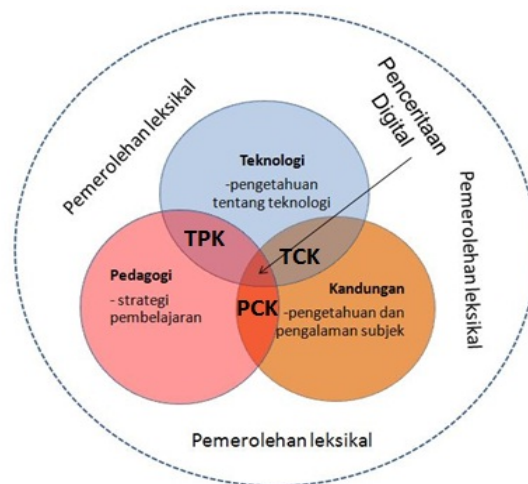
Seterusnya melalui petikan-petikan yang dinyatakan di atas didapati hampir semua subjek melibatkan diri dalam proses untuk memperolehi leksikal. Hal ini disebabkan, proses pembikinan Penceritaan Digital ini dilakukan secara berkumpulan yang lebih memberikan penglibatan dan memerlukan perbincangan. Perbincangan sesama rakan memerlukan mereka mengeluarkan pendapat dan idea. Idea dan pendapat mereka kemudiannya didengar dan diberi komen. Idea yang bernas diterima, manakala idea yang tidak begitu relevan akan ditolak oleh kumpulan kecil. Sekiranya idea diterima, sekaligus meningkatkan tahap keyakinan subjek. Sekiranya idea subjek ditolak, subjek tidak berasa risau kerana idea ditolak dalam kumpulan yang kecil, iaitu subjek 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, Social Constructivist dan *Affective Filter Hypothesis* menyebabkan pemerolehan leksikal berlaku.

RUMUSAN

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 menggunakan strategi bertanya rakan, berbincang dan menggunakan teknologi untuk mengembangkan idea-idea mereka. Sehubungan itu, ia dapat menambahkan leksikal subjek dan secara tidak langsung proses pemerolehan juga berlaku. Sebenarnya, proses pemerolehan leksikal ini berlaku apabila subjek menggabungkan tiga pengetahuan, iaitu pengetahuan 'Teknologi', pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi' seperti Rajah 5 di bawah.



RAJAH 5. Model TPCK: Pemerolehan Leksikal
(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan Penceritaan Digital boleh dijadikan projek atau tugas kepada pelajar kerana telah terbukti boleh menambahkan pengetahuan pelajar tentang subjek terutamanya dari segi leksikal. Tambahan pula, ia mudah dijalankan kerana perisian yang digunakan untuk menyiapkan sebuah Penceritaan Digital mudah diperolehi dan difahami. Antara aspek lain yang penting adalah projek ini tidak mengambil masa yang lama untuk disiapkan 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 pada masa yang sama memperoleh leksikal baharu. Walau bagaimanapun, 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. Melalui proses Penceritaan Digital ini juga, pelajar didedahkan dengan penggunaan perisian seperti ketika proses Pemetaan Konsep iaitu perisian *Inspiration* (<http://www.inspiration.com/>), manakala dalam proses penghasilan Papan Cerita pula, perisian *Atomic Learning's StoryboardPro* digunakan. Seterusnya bagi proses penghasilan video Penceritaan Digital (Penyuntingan), perisian yang digunakan adalah *PhotoStory3 (Windows)* dan juga *Windows MovieMaker* (Lihat Lampiran 3).

Penemuan lain dalam kajian ini iaitu kerangka TPCK bukan hanya boleh diterapkan kepada tenaga pengajar malahan boleh digunakan untuk pelajar. Selain itu, hasil dapatan menunjukkan bahawa 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. 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. Tambahan pula, melalui kajian ini juga didapati proses pemerolehan bahasa berlaku dalam konteks Penceritaan Digital dan proses ini membolehkan kerangka TPCK dijalankan. Manakala perkaitan antara pengetahuan dalam model TPCK menyebabkan interaksi dan kolaborasi berlaku serta ia mempunyai kaitan dengan *Affective Filter Hypothesis* yang sekaligus membolehkan proses pemerolehan leksikal terjadi.

RUJUKAN

- Azman Che Mat. (2010). Situasi Pembelajaran Bahasa Asing di Institut Pengajian Tinggi: Perbandingan Antara Bahasa Arab, Bahasa Mandarin Dan Bahasa Perancis. *AJTLHE*. 2(2), 9-20.
- Bruner, J. (1978). The Role of Dialogue in Language Acquisition. Dlm A. Sinclair, R., J. Jarvelle, & W. J.M. Levelt (Pnyt.). *The Child's Concept of Language*. New York: Springer-Verlag.
- 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. Dlm D. H. Jonassen (Pnty.). *Educational Communications and Technology* (hlm.170-199). New York: Simon & Schuster Macmillan.
- 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.
- Gregori Signes, C. (2008). Integrating the Old and the New: Digital Storytelling in the EFL language classroom. *GRETA*. 16, 43-49.
- 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).

- Hicks, T. (2006). Expanding the Conversation: A Commentary Toward Revision of Swenson, Rozema, Young, McGrail, and Whiting. Contemporary Issues. *Technology and Teacher Education*. 6, 46-55.
- Higgs, B. & McCarthy M. (2005). Active Learning from Lecture Theatre to field Work. Dlm S. Moore, G.O'Neill & B. McMullin (Pnyt.). *Emerging Issues in the Practice of University Learning and Teaching* (hlm.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.
- Hunt, L. (2004). Creative E-Transition. Claude. G. (Ed.). *E-education Applications: Human Factors and Innovative Approaches*. UK: Idea Group Inc
- I.S.P Nation. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York: Newbury House Publishing.
- Jonassen, D., Peck, K. & Wilson, B. (1999). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. New Jersey.
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. California: Laredo Publishing Co Inc.
- 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), 1017-1054.
- Nakagawa, Asuka. (2004). *Using Digital Storytelling for Intermediate Japanese Language*. Dimuat turun pada 5 November 2011, dari <http://woz.comtechlab.msu.edu/courses/theses/urashimataro/thesis.pdf>
- Noor Aizah Abas, Janudin Sardi & Aini Aziz (2009). *Pembangunan Reka Bentuk Pengajaran Bahasa Jepun dalam Talian*: Universiti Teknologi Mara.
- 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
- 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.
- Rance-Rooney, J. (2009). Digital Storytelling for Language and Culture Learning. *Essential Teacher*. 5, 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. New York: 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.
- 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

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 (<i>Penyuntingan</i>)	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	

LAMPIRAN 2

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. Catatkan 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								

PENULIS

Puan Norhana Md. Salleh merupakan seorang tenaga pengajar bahasa Jepun di Unit Bahasa Asia dan Eropah, Pusat Bahasa dan Pengajian Umum, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Beliau mempunyai Sarjana dalam Pengajian Bahasa Moden dari Universiti Malaya. Bidang penyelidikan dan kecenderungan minat beliau iaitu pemerolehan bahasa, linguistik terapan dan e-pembelajaran.

Prof. Dr. Kamila Ghazali berkhidmat sebagai seorang profesor di Jabatan Bahasa Inggeris, Fakulti Bahasa dan Linguistik, Universiti Malaya. Bidang kepakaran beliau adalah analisis wacana dan sociolinguistik. Beliau juga berminat dalam bidang bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan.

Dr. Mariyati Haji Mohd Nor berkhidmat sebagai pensyarah kanan bahasa Sepanyol di Unit Bahasa Asia dan Eropah, Pusat Bahasa dan Pengajian Umum, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Bidang kepakaran dan penyelidikan beliau merangkumi analisis kesilapan, linguistik bandingan terapan, leksikologi dan strategi pembelajaran bahasa Sepanyol.