

KEBERKESANAN STRATEGI PEMEROLEHAN KOSA KATA BAHASA ARAB MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA PENCERITAAN DIGITAL DAN LAKONAN

Muhamad Naufal Badarudin
p97997@siswa.ukm.edu.my
Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

Harun Baharudin
harunbaharudin@ukm.edu.my
Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff
nik@ukm.edu.my
Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Kosa kata adalah aspek penting dalam Bahasa. Kejayaan dalam menguasai sesuatu bahasa serta pemerolehan kosa kata dapat ditingkatkan melalui pelbagai kaedah, teknik dan strategi. Tujuan kajian adalah mengkaji proses dan strategi pemerolehan kosa kata bahasa Arab melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Satu kajian kes telah dijalankan ke atas pelajar Universiti Teknologi Mara (UiTM) Shah Alam yang mengambil kursus bahasa Arab sebagai kursus elektif bagi menganalisis proses pemerolehan kosa kata bahasa Arab melalui teknologi multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan. Teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)*, *Social Constructivism* dan *Affective Filter Hypothesis* digunakan dalam kajian ini bagi melihat perkaitan antara pemerolehan kosa kata bahasa Arab dengan kaedah, teknik dan strategi yang dipilih. Data berbentuk kualitatif dikumpul melalui pemerhatian dan rakaman berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan dijalankan. Dapatan kajian menunjukkan subjek memilih pendekatan kolaborasi dan kooperatif iaitu strategi bertanya rakan, diikuti dengan strategi akses kepada internet, strategi bertanya pensyarah dan strategi penggunaan kamus bagi memperolehi kosa kata bahasa Arab ketika proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan. Kesimpulannya, penghasilan penceritaan digital dan lakonan dalam pengajaran dan pembelajaran berpandukan kepada model TPCK berjaya memupuk elemen yang kreatif dan kesungguhan pelajar dalam mempelajari bahasa Arab dengan lebih berkesan dan dapat menambah elemen merentas kurikulum seperti nilai tambah kreativiti.

Kata kunci: Penceritaan digital dan lakonan; pemerolehan kosa kata bahasa Arab; *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)*; *Social Constructivism*, *Affective Filter Hypothesis*

EFFECTIVENESS OF ARABIC VOCABULARY ACQUISITION STRATEGY THROUGH MULTIMEDIA TECHNOLOGY OF DIGITAL STORYTELLING AND ACTING

ABSTRACT

Vocabulary is an important aspect of language. Success in mastering a language as well as vocabulary acquisition can be enhanced through various methods, techniques, and strategies. The purpose of the study was to examine the process and strategy of acquisition of Arabic vocabulary through digital storytelling and acting multimedia technology. A case study was conducted on students of Universiti Teknologi Mara (UiTM) Shah Alam who took Arabic Language courses as an elective course to analyze the process of acquiring Arabic vocabulary through multimedia technology of Digital Storytelling and Acting. Theories of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK), Social Constructivism and Affective Filter Hypothesis were used in this study to determine the relationship between the acquisition of Arabic vocabulary with the selected methods, techniques, and strategies. Qualitative data were collected through observation and recording based on the production steps of digital storytelling and acting multimedia technology were carried out. The findings showed that the subjects chose a collaborative and cooperative approach, namely the strategy of asking friends, followed by internet access strategy, the strategy of asking lecturers and the strategy of using a dictionary to acquire Arabic vocabulary during the process of making digital storytelling and acting. In conclusion, the production of digital storytelling and acting in teaching and learning based on the TPCK model successfully fosters creative elements and students' seriousness in learning Arabic more effectively while adding cross curricular elements such as added value of creativity.

Keywords: Digital storytelling and acting; Arabic vocabulary acquisition; Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK); Social Constructivism; Affective Filter Hypothesis

PENGENALAN

Seiring dengan perkembangan semasa, bahasa Arab telah menjadi bahasa yang penting selepas bahasa Inggeris dan Mandarin (Aisyah Sjahrony, 2017). Perkara ini juga secara tidak langsung memberi manfaat dan faedah kepada masyarakat Islam terutamanya dalam mempelajari ilmu Al-Quran. Kosa kata adalah komponen yang penting dalam sesuatu bahasa. Tanpa kosa kata ini, sesuatu bahasa tersebut tidak sempurna. Ismail Muhamad et al. (2013) menyatakan tahap penerimaan dan keupayaan bahasa Arab dalam aspek kosa kata merupakan masalah utama yang dialami oleh para pelajar. Faktor kaedah pengajaran guru yang tidak memberangsangkan dalam mengajar aspek kosa kata ini juga turut membantutkan kadar penguasaan bahasa para pelajar.

Di samping itu, pelajar sukar untuk mengaplikasikan dan menghafal kosa kata bahasa Arab ini adalah kerana bahasa Arab bukan bahasa yang biasa digunakan mereka dalam seharian (Abdul Razif, 2015). Faktor lain pula adalah waktu pengajaran dan pembelajaran yang singkat dan pendek dalam satu minggu iaitu 1 jam 30 minit sahaja. Kesannya guru tidak mampu mengajar kesemua kosa yang perlu dipelajari oleh pelajar (Norhana Md Salleh, 2017). Pendidikan alam maya adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat

membantu pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kelas. Pembelajaran yang agak santai dapat menimbulkan rasa minat dan seronok dalam diri pelajar (Abdul Rashid, 2012). Sehubungan itu, faktor yang menyumbang kepada kejayaan pemerolehan kosa kata dan penguasaan sesuatu bahasa adalah melalui kaedah, teknik dan strategi yang digunakan (Ibrahim Youssef Abdelhamid, 2018).

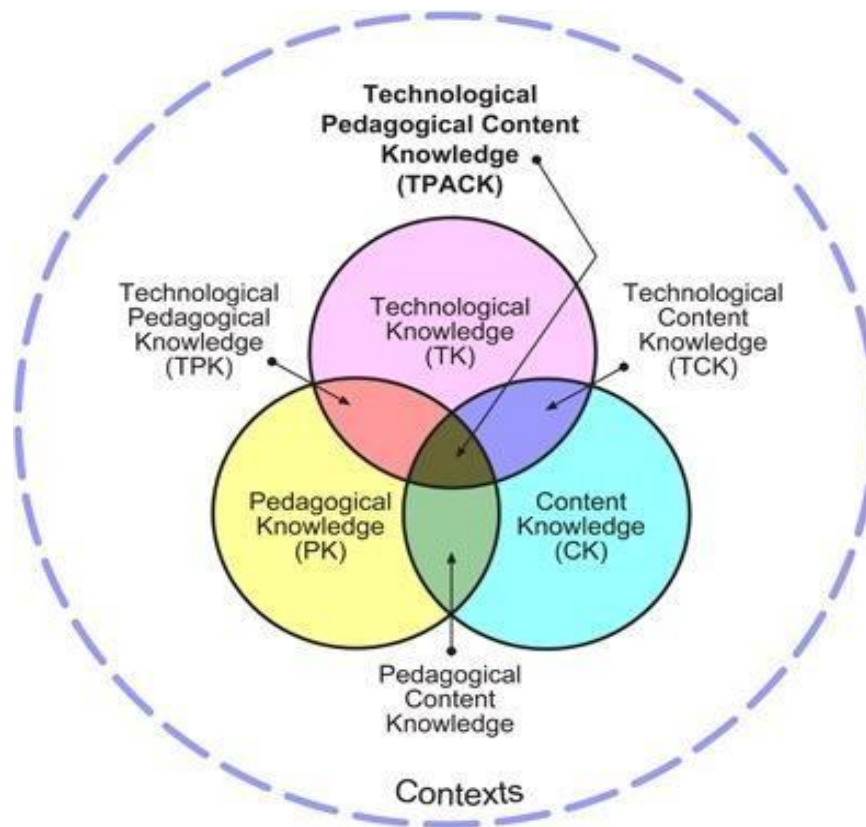
Kemajuan teknologi maklumat telah meningkat terutama dalam penggunaan internet, laman web dan jaringan merentas pelbagai bidang. Pesatnya perkembangan teknologi ini dilihat pada perubahan sosial budaya yang pelbagai, misalnya sektor pendidikan sudah berkembang dengan pembelajaran yang dikenali sebagai e-pembelajaran seperti *Frog Virtual Learning Environment (VLE)*, *E-Learning*, dan Pembelajaran Abad ke 21. Dengan itu, teknologi digital diharapkan dapat mengubah pengajaran dan pembelajaran di institusi pembelajaran, seperti meningkatkan kompetensi digital pelajar supaya dapat berkolaborasi dalam mencari maklumat secara maya dalam menyelesaikan masalah. Hal ini secara tidak langsung dapat melahirkan pelajar yang mempunyai literasi digital yang tinggi (Zamri Mahamod et al. 2010).

Dengan memasukkan elemen teknologi digital dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC) selaras dengan dasar yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia iaitu Pembelajaran Abad Ke 21, dapat memudahkan lagi proses pemerolehan kosa kata berlaku (Norhana Md. Salleh, 2017). Oleh itu adalah kritikal kaedah teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan perlu diaplikasikan dalam setiap aspek pengajaran sesuatu bahasa terutamanya dalam aspek kosa kata kerana didapati banyak kesan yang positif (Laili Farhana Md Ibrahim, 2015).

Berdasarkan jurang dan permasalahan yang dinyatakan, penggunaan multimedia boleh membantu menangani permasalahan yang dihadapi seperti pemerolehan kosa kata. Pengkaji dapat mengenalpasti satu kaedah yang boleh diaplikasikan dalam konteks kajian ini iaitu melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Penggunaan ICT ini juga boleh digunakan dalam konteks PdPC bahasa asing yang lain seperti Bahasa Melayu (Rafiza Abdul Razak, 2012) dan Bahasa Jepun (Norhana Md Salleh, 2017).

KERANGKA KAJIAN

Kajian pemerolehan kosa kata bahasa Arab melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan ini adalah berpandukan kepada satu teori iaitu Teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) (Mishra & Koehler, 2006). Teori ini merangkumi tiga bahagian iaitu dari segi Kandungan (*Content*), Pedagogi (*Pedagogy*), dan Kemahiran (*Skills*). Ketiga-tiga elemen ini digabung jalinkan menyebabkan TPCK terhasil seperti Rajah 1.



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

TPCK memberi perhatian kepada merancang isi kandungan (*content*) serta mengajar secara efektif (*pedagogy*) menggunakan teknologi (*technology*) (Mishra & Koehler, 2006). Dengan kata lain, TPCK menetengahkan interaksi dan hubungan antara kandungan (mata pelajaran yang diajar), pedagogi (proses atau kaedah pengajaran yang digunakan), dan teknologi seperti penggunaan komputer dan peralatan digital yang canggih. Kerangka TPCK ini 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 (Mishra & Koehler, 2006).

TPCK juga adalah asas kepada pengajaran yang baik dengan penggunaan teknologi. Kerangka TPCK oleh Mishra dan Koehler (2006) juga 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. Mishra dan Koehler (2006) menyatakan rangka kerja TPCK dapat membantu dalam membimbing guru-guru untuk menggunakan pengetahuan sedia ada di dalam kelas dengan menyediakan “keupayaan untuk memikir dan menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan responsif”.

TUJUAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan mengkaji proses pemerolehan kosa kata bahasa Arab melalui langkah-langkah penghasilan multimedia penceritaan digital dan lakonan. Secara khususnya objektif kajian adalah seperti berikut: Mengenalpasti penggunaan kosa kata baharu atau lama yang diperolehi pelajar melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Mengenalpasti penggunaan kosa kata daripada modul atau bukan modul melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Menganalisis kaedah pemerolehan kosa kata melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Mengenalpasti perbezaan antara proses pemerolehan kosa kata melalui teknologi multimedia penceritaan digital dengan lakonan.

Berdasarkan objektif kajian, beberapa persoalan kajian dibentuk bagi memudahkan pengkaji mencapainya pada akhir kajian, iaitu seperti berikut: Adakah kategori golongan kata (baru atau lama) yang sering digunakan oleh pelajar berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?; Adakah kosa kata yang dihasilkan oleh pelajar daripada modul atau bukan modul berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?; Bagaimana proses pemerolehan kosa kata berlaku berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?; Adakah terdapat perbezaan antara proses pemerolehan kosa kata berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?.

KAJIAN LITERATUR

Terdapat pelbagai kajian sebelum ini yang berkaitan dengan kaedah pembelajaran bahasa asing sebagai bahasa kedua dan pemerolehan kosa kata. Contohnya, Rafiza Abdul Razak (2012) mengkaji pembelajaran penganalisisan novel Bahasa Melayu yang dilaksanakan melalui teknologi multimedia penceritaan digital. Kesannya didapati pelajar lebih bermotivasi sepanjang pelaksanaan pembelajaran dan pemudahcaraan tersebut seterusnya menghasilkan pembudayaan kreativiti dalam kalangan pelajar. Norhana Md. Salleh et al. (2017) pula mengenalpasti kaedah yang berkesan dalam meningkatkan pengajaran kosa kata sesuatu bahasa. Hasil kajian beliau didapati kaedah permainan adalah berkesan untuk pemerolehan kosa kata. Hal ini adalah kerana pelajar lebih mudah mengingat kosa kata yang dipelajari dengan mudah dan berkesan. Persaingan yang dibina dalam setiap permainan yang dijalankan tersebut meningkatkan minat pelajar dalam pembelajaran kosa kata. Yahya Othman dan Dayang (2011) menyatakan bahawa kaedah pengajaran dan alat bantu belajar perlu bersifat autentik dalam pembelajaran sesuatu bahasa. Dalam menangani isu pemerolehan kosa kata, kaedah ini dapat meningkatkan tahap motivasi pelajar dan membolehkan mereka untuk lebih berkeyakinan dalam berkomunikasi dengan sesuatu bahasa yang asing seperti bahasa Arab ini.

Kajian Laili Farhana (2015) pula mendapati pemerolehan kosa kata baharu boleh berlaku melalui penceritaan kanak-kanak. Penceritaan kanak-kanak seperti ini merupakan sebuah elemen yang dapat memupuk fokus dan perhatian pelajar terhadap pengajaran yang dilaksanakan. Sehubungan itu, maka berhasilnya penceritaan digital berasaskan kaedah penceritaan kanak-kanak ini. Elemen-elemen seperti audio, imej dan video adalah satu gabungan yang menghasilkan sebuah penceritaan digital (Reinders, 2011). Kaedah teknologi seperti ini secara tidak langsung meningkatkan tujuan penyampaian terutamanya bagi

pembelajaran bahasa asing ini. Teknologi multimedia penceritaan digital mampu menjadikan pengajaran lebih berkesan. Bukan itu sahaja, pelajar juga mampu untuk saling berkongsi idea dan mewujudkan suasana persekitaran yang interaktif.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian deskriptif yang menggunakan kajian kes sebagai reka bentuk kajian melibatkan sembilan orang pelajar. Kajian kes telah dipilih untuk melihat isu dan permasalahan yang dihadapi subjek kajian dalam memperolehi kosa kata bahasa Arab. Kajian kes adalah satu kaedah penyelidikan yang bergantung pada satu kes dan bukannya satu populasi atau sampel. Justifikasi apabila penyelidik menumpukan pada satu kes ialah berpeluang membuat pemerhatian terperinci dalam tempoh masa yang panjang, sesuatu yang tidak dapat dilakukan dengan sampel besar tanpa menelan banyak wang. Kajian kes juga berguna pada peringkat awal penyelidikan apabila matlamatnya adalah untuk meneroka idea-idea, ujian dan instrumen pengukur yang sempurna, dan untuk mempersiapkan kajian yang lebih besar.

Satu projek penghasilan penceritaan digital dan lakonan diberikan kepada pelajar mengikut kumpulan berdasarkan modul bahasa Arab Tahap 1, 2 dan 3 yang telah dipelajari. Pelajar diberi peluang menggunakan sumber rujukan luar seperti penggunaan kamus, penggunaan internet dan modul pembelajaran bahasa Arab yang lain. Pelajar yang dipilih menjadi sampel kajian ini adalah pelajar daripada mahasiswa Universiti Awam di Malaysia jurusan daripada pelbagai bidang seperti Kejuruteraan, Perundangan, Sains Komunikasi dan Perubatan yang mengambil kursus bahasa Arab sebagai kursus elektif. Kriteria pemilihan sampel adalah mereka tidak pernah mempelajari bahasa Arab dan tidak mempunyai asas bahasa tersebut bagi melihat tahap pemerolehan kosa kata yang diperolehi oleh mereka. Hal ini berbeza dengan pelajar yang sudah mempunyai asas iaitu sudah tentu tahap pemerolehan kosa kata mereka adalah baik.

Teori model TPACK dipilih bagi mendasari proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini iaitu pelan konsep penceritaan di mana merupakan proses awal yang menentukan konsep penceritaan dan hala tuju sesuatu projek yang dilaksanakan (Rafiza Abdul Razak 2012). Seterusnya pelajar perlu merangka penceritaan berdasarkan tajuk yang dipilih mengikut tema dengan menentukan penceritaan awal, pertengahan, klimaks, akhir, muzik, gambar, video dan juga jalan cerita yang sesuai melalui proses tapak penceritaan. Kemudian diikuti dengan proses skrip penceritaan di mana pelajar perlu menulis keseluruhan jalan cerita berbentuk naratif dan diserahkan kepada pensyarah untuk tujuan penilaian. Akhir sekali, pelajar harus membuat proses yang paling penting iaitu penyuntingan, di mana setiap penyuntingan adalah berbeza iaitu penceritaan digital perlu menyunting video, muzik, teks dan gambar dalam satu perisian yang lengkap manakala lakonan pula pelajar melakonkan penceritaan tersebut mengikut penceritaan yang telah dirangka sekurang-kurangnya dalam tempoh 5 hingga 10 minit bagi setiap penyuntingan (Norhana Md. Salleh, Kamilia Ghazali & Mariyati Haji Mohd Nor. 2017).. Setiap pelajar memainkan peranan yang penting dan perlu bekerjasama antara satu sama lain kerana konsep yang diterapkan dalam projek ini adalah kerja secara berkumpulan.

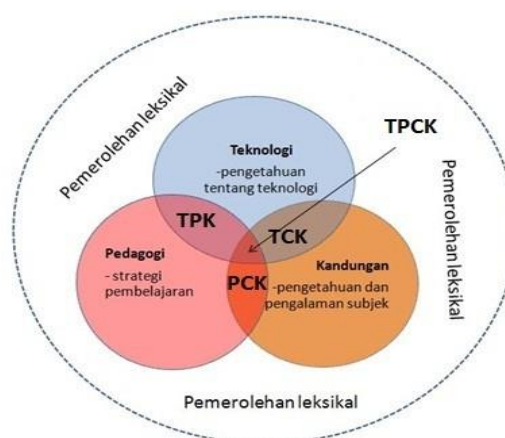
PROSES PENGUMPULAN DATA

Data empirikal dalam kajian ini dikumpulkan melalui beberapa proses yang dilaksanakan oleh pelajar sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini iaitu pelan konsep penceritaan, tapak penceritaan, skrip penceritaan dan hasil penceritaan. Semasa proses pembikinan ini dibuat, satu alat perakam suara dan perakam video dipasang untuk mengenalpasti bagaimana berlakunya proses pemerolehan kosa kata bahasa Arab tersebut sekaligus untuk menjawab persoalan kajian 1 dan 2. Satu borang pemerhatian yang diadaptasikan daripada kajian Norhana Md Salleh (2017) diberikan kepada pensyarah ketika pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini untuk mencatat jumlah kekerapan strategi-strategi yang digunakan oleh pelajar tersebut dalam memperolehi kosa kata bahasa Arab. Hasil dapatan menerusi borang pemerhatian tersebut adalah kekerapan strategi pemerolehan kosa kata bahasa Arab yang digunakan pelajar selaras dalam menjawab persoalan kajian 3.

PROSES PENGANALISISAN DATA

Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) telah dipilih bagi menganalisis data yang telah dikumpul sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini. Kaedah pemerhatian dibuat terhadap tiga elemen yang terkandung dalam kerangka TPCK tersebut iaitu elemen Kandungan, Pedagogi dan Teknologi. Elemen Kandungan mewakili kosa kata yang diperolehi dan digunakan oleh pelajar sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini.

Seterusnya data yang diperolehi melalui petikan daripada borang pemerhatian, rakaman video dan audio pula menunjukkan elemen pedagogi yang memfokuskan kepada strategi yang digunakan pelajar dalam memperolehi kosa kata. Dapatan kajian menunjukkan teori TPCK dapat menerangkan kepentingan isi kandungan, pedagogi dan teknologi semasa berlakunya pemerolehan kosa kata bahasa Arab sekaligus menjawab persoalan kajian. Data pemerhatian dan transkripsi serta hasil rakaman audio dianalisis bersama berpandukan kerangka TPCK seperti Rajah 2.



Rajah 2: Model TPCK: Prosedur Penganalisan Data
(Disesuaikan dengan Kerangka Mishra dan Koehler, 2006; Normann, 2011)

Petikan yang dipilih melalui rakaman video dan 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 kosa kata yang digunakan oleh subjek atau yang terhasil ketika pembikinan penceritaan digital dan lakonan. Hasil dapatan yang diperoleh daripada pemerhatian dan strategi yang digunakan oleh subjek untuk memperoleh kosa kata 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 TPCCK seperti Rajah 2 sama ada 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 kosa kata 'مدرسة' yang bermaksud sekolah. 'مدرسة' merupakan pengetahuan kandungan yang diperoleh melalui strategi 'bertanya rakan' (pengetahuan pedagogi). Jika berpandukan Rajah 2, kosa kata ini berada di dalam bulatan PCK.

DAPATAN KAJIAN

Pendahuluan

Berdasarkan persoalan kajian, bahagian ini mengupas keseluruhan data yang dikumpul. Dapatan kajian ini memfokuskan kepada tujuan kajian yang telah direka pada bahagian pengenalan iaitu (1) mengenalpasti penggunaan kosa kata baharu atau lama yang diperolehi pelajar melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan, (2) mengenalpasti penggunaan kosa kata daripada modul atau bukan modul melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan, (3) menganalisis keadaah pemerolehan kosa kata melalui teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan serta (4) mengenalpasti perbezaan antara proses pemerolehan kosa kata melalui teknologi multimedia penceritaan digital dengan lakonan.

Dapatan Penggunaan Kosa Kata Baharu atau Lama yang Diperolehi Pelajar Melalui Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Dalam menganalisis objektif yang pertama, data terkumpul berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan seperti pelan konsep penceritaan, tapak, penceritaan, skrip penceritaan dan hasil penceritaan. Kesemua data yang terkumpul tersebut juga dianalisis dan dikategorikan kepada enam kategori kosa kata iaitu kata hubung, kata seruan, kata tugas, kata adjektif, kata kerja dan kata nama. Jadual 1 menunjukkan hasil dapatan tersebut.

Jadual 1: Penggunaan Kosa Kata Baharu atau Lama Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

[illegible]

Kata	Pelan Konsep	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2
Hubung	Penceritaan												
	Tapak	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
	Penceritaan												
	Skrip	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2
	Penceritaan												
	Hasil	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
	Penceritaan												
Jumlah		50	47	42	161	162	181	53	49	47	176	172	233

Penggunaan kosa kata baharu dan lama bagi kesemua langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan dimasukkan dalam Jadual 1. Dapatan juga menunjukkan kosa kata yang paling kerap digunakan adalah kata nama iaitu sebanyak 794 kosa kata. Terdapat 106 daripadanya adalah penggunaan kosa kata baharu dan 688 adalah penggunaan kosa kata yang lama. Seterusnya kata kerja merupakan kategori kata kedua terkerap digunakan oleh pelajar di mana sebanyak 269 kosa kata diaplikasikan. Kemudian 41 kosa kata adalah penggunaan yang baharu digunakan oleh mereka manakala 228 kosa kata adalah penggunaan yang lama.

Bukan itu sahaja, empat kategori kata yang kurang digunakan sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan, antaranya ialah kategori kosa kata ketiga tertinggi iaitu kata tugas di mana sebanyak 83 kosa kata yang digunakan. Sebanyak 83 kosa kata tersebut terdiri daripada 42 kosa kata baharu digunakan dan 41 kosa kata yang lama. Di samping itu dalam konteks kata hubung iaitu sebanyak 60 kosa kata yang digunakan di mana 25 kosa kata baharu dan 35 kosa kata yang lama. Seterusnya diikuti dengan kata seruan dan kata adjektif di mana tiap-tiapnya adalah sebanyak 51 dan 41 penggunaan kosa kata. Bagi kata seruan sebanyak 27 penggunaan kosa kata baharu dan 24 kosa kata lama manakala bagi kata adjektif pula 13 penggunaan kosa kata baru serta 28 penggunaan kosa kata yang lama.

Dapatan Penggunaan Kosa Kata daripada Modul atau Bukan Modul melalui Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Seterusnya bagi menganalisis objektif kajian yang kedua, data yang dikumpulkan melalui hasil kerja pelajar adalah lebih kurang sama seperti objektif kajian pertama iaitu terdapat penggunaan pelan konsep penceritaan, tapak, penceritaan, skrip penceritaan dan hasil penceritaan. Kesemua data yang terkumpul tersebut juga dianalisis dan dikategorikan kepada enam kategori kata iaitu kata hubung, kata seruan, kata tugas, kata adjektif, kata kerja dan kata nama. Jadual 2 menunjukkan hasil dapatan tersebut.

Jadual 2: Penggunaan Kosa Kata daripada Modul dan Bukan Modul Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Kategori Golongan Kata		Penceritaan Digital						Lakonan					
		Modul			Bukan Modul			Modul			Bukan Modul		
		K1	K2	K3	K1	K2	K3	K1	K2	K3	K1	K2	K3
Kata Nama	Pelan Konsep Penceritaan	12	16	11	7	2	5	17	12	10	1	4	2
	Tapak Penceritaan	21	19	15	9	15	10	19	13	21	17	20	26
	Skrip Penceritaan	22	17	11	11	10	9	18	17	19	10	9	9
	Hasil Penceritaan	19	14	17	8	6	7	17	17	18	8	8	6
	Pelan Konsep Penceritaan	10	8	7	3	3	7	9	11	8	3	4	4
Kata Kerja	Tapak Penceritaan	1	2	1	1	0	3	2	3	3	0	4	1
	Skrip Penceritaan	4	2	2	1	1	1	3	4	4	0	1	1
	Hasil Penceritaan	8	8	7	3	1	0	8	4	2	0	1	0
	Pelan Konsep Penceritaan	1	1	3	0	0	0	2	1	1	0	0	1
	Tapak Penceritaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
Kata Adjektif	Skrip Penceritaan	0	1	0	0	0	1	0	2	1	0	0	1
	Hasil Penceritaan	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2
	Pelan Konsep Penceritaan	3	3	1	1	0	1	3	1	1	1	1	2
	Tapak Penceritaan	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1
	Skrip Penceritaan	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	0	0
Kata Tugas	Hasil Penceritaan	1	2	2	0	1	0	1	0	1	0	1	1
	Pelan Konsep Penceritaan	1	2	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
	Tapak Penceritaan	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0
	Skrip Penceritaan	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1
	Hasil Penceritaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Kata Seruan	Pelan Konsep Penceritaan	1	2	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
	Tapak Penceritaan	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0
	Skrip Penceritaan	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1
	Hasil Penceritaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	Pelan Konsep Penceritaan	1	2	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1

Kata	Pelan Konsep	2	3	3	1	1	2	4	4	4	2	3	1
Hubung	Penceritaan												
	Tapak	3	2	2	1	1	2	4	4	4	1	1	1
	Penceritaan												
	Skrip	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
	Penceritaan												
	Hasil	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1
	Penceritaan												
Jumlah		174	175	160	78	80	94	188	174	143	71	88	76

Data yang menunjukkan penggunaan kosa kata yang diambil daripada modul dan bukan modul oleh pelajar bagi kesemua langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan dimasukkan dalam Jadual 2. Modul yang digunakan adalah Modul Bahasa Arab Asas 1, Asas 2 dan Asas 3. Hasil dapatan didapati kategori kosa kata yang paling kerap penggunaannya adalah kata nama iaitu sebanyak 611 kosa kata, terdiri daripada 392 kosa kata daripada modul dan 219 yang bukan modul. Kategori kata kedua tertinggi yang kerap digunakan adalah kata kerja di mana kosa kata yang diaplikasikan ialah 164 iaitu 121 daripada modul dan 43 yang bukan daripada modul. Seterusnya diikuti dengan kategori kosa kata ketiga tertinggi penggunaannya iaitu kata hubung iaitu sebanyak 88, terdiri daripada 56 daripada modul dan 32 yang bukan modul.

Di samping itu, kategori kosa kata keempat tertinggi adalah kata tugas iaitu sebanyak 60 kosa kata yang digunakan di mana 37 daripadanya 37 daripada modul dan 23 yang bukan modul. Selain itu adalah kata seruan iaitu sebanyak 43 penggunaan kosa kata di mana 23 daripadanya ialah daripada modul dan 20 bukan daripada modul. Golongan kosa kata yang paling kurang digunakan sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini adalah kata adjektif. Sebanyak 24 daripadanya adalah daripada modul dan 12 daripadanya bukan daripada modul.

Dapatan Pemerhatian dan Rakaman Semasa Proses Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Bagi menganalisis objektif kajian ketiga, Borang Pemerhatian diberikan kepada pensyarah bagi melihat strategi yang digunakan dalam langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Antara strategi yang disenaraikan dalam Borang Pemerhatian tersebut adalah strategi bertanya pensyarah, strategi bertanya rakan, strategi akses kepada internet dan strategi penggunaan kamus. Bukan itu sahaja, strategi lain juga dapat dikenalpasti sepanjang langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan ini apabila penyelidik menyediakan ruangan khas untuk yang lain-lain. Hasilnya adalah seperti dalam Jadual 3.

Jadual 3: Kaedah Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Kaedah Pemerolehan Kosa Kata		Penceritaan Digital			Lakonan		
		K1	K2	K3	K1	K2	K3
Bertanya Pensyarah	Pelan Konsep Penceritaan	21	17	9	22	29	31
	Tapak Penceritaan	54	24	36	45	42	68
	Skrip Penceritaan	28	57	68	31	42	53
	Hasil Penceritaan	38	69	37	26	58	39
	Jumlah	141	167	150	124	171	191
Bertanya Rakan	Pelan Konsep Penceritaan	37	57	71	59	68	71
	Tapak Penceritaan	54	68	49	50	71	58
	Skrip Penceritaan	63	121	100	89	72	68
	Hasil Penceritaan	43	47	82	71	96	62
	Jumlah	197	293	302	269	307	259
Akses Kepada Internet	Pelan Konsep Penceritaan	47	89	87	52	68	81
	Tapak Penceritaan	54	69	80	43	74	81
	Skrip Penceritaan	41	53	42	40	48	61
	Hasil Penceritaan	74	83	77	59	87	67
	Jumlah	216	294	286	194	277	290
Penggunaan Kamus	Pelan Konsep Penceritaan	21	37	39	20	57	49
	Tapak Penceritaan	12	17	18	10	17	20
	Skrip Penceritaan	10	19	13	1	6	8
	Hasil Penceritaan	1	8	7	2	7	6
	Jumlah	44	81	70	33	87	83
Lain-Lain	Pelan Konsep Penceritaan	24	12	1	19	15	3
	Tapak Penceritaan	17	11	3	20	17	9
	Skrip Penceritaan	17	14	8	14	12	8
	Hasil Penceritaan	20	17	9	14	19	8
	Jumlah	78	54	21	67	63	28

Jadual 3 menunjukkan bahawa pelajar lebih kerap menggunakan strategi bertanya rakan sepanjang proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan iaitu sebanyak 1627 jumlah kosa kata yang terhasil. Seterusnya diikuti dengan strategi akses kepada internet sebanyak 1557 kosa kata dan 944 daripada strategi bertanya pensyarah. Di samping itu, diikuti juga dengan strategi penggunaan kamus iaitu sebanyak 398 dan akhir sekali adalah lain-lain iaitu 311 jumlah kosa kata.

Dapatan Perbezaan antara Proses Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Bagi menganalisis objektif kajian keempat ini adalah berdasarkan hasil dapatan daripada objektif kajian pertama, kedua dan ketiga di mana data keseluruhan tersebut dibuat satu perbezaan antara satu sama lain. Hasil dapatan tersebut berdasarkan Jadual 4.

Jadual 4: Perbezaan Dapatan Proses Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Kategori Golongan Kata (Objektif Kajian 1)	Penceritaan Digital		Lakonan	
	Baharu	Lama	Baharu	Lama
Kata Nama	31	335	75	353
Kata Kerja	19	111	22	117
Kata Adjektif	7	15	6	13
Kata Tunjuk	22	21	20	20
Kata Seruan	13	12	14	12
Kata Hubung	11	18	14	17
Jumlah	103	532	151	532
Kategori Golongan Kata (Objektif Kajian 2)	Modul	Bukan Modul	Modul	Bukan Modul
Kata Nama	194	99	198	120
Kata Kerja	60	24	61	19
Kata Adjektif	12	5	12	7
Kata Tunjuk	21	11	16	12
Kata Seruan	12	11	11	9
Kata Hubung	24	17	32	15
Jumlah	323	167	330	182
Kaedah Pemerolehan Kosa Kata (Objektif Kajian 3)	Penceritaan Digital		Lakonan	
Bertanya Pensyarah		458		486
Bertanya Rakan		792		835
Akses Kepada Internet		796		761
Penggunaan Kamus		195		203
Lain-Lain		153		158
Jumlah		2394		2443

Berdasarkan dapatan dalam Jadual 4, terdapat sedikit perbezaan antara jumlah pemerolehan kosa kata berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan. Antara perbezaan yang dapat dikenalpasti adalah pemerolehan kosa kata ketika pembikinan lakonan adalah lebih tinggi berbanding pembikinan penceritaan digital. Hal ini dapat ditunjukkan iaitu sebanyak 3683 jumlah kosa kata terhasil ketika proses pembikinan lakonan dan 3519 daripada penceritaan digital.

Secara keseluruhan, berdasarkan dapatan daripada objektif kajian pertama didapati pembikinan lakonan lebih tinggi iaitu 683 kosa kata terhasil berbanding 635 daripada penceritaan digital. Seterusnya diikuti dengan hasil dapatan objektif kajian kedua iaitu 512 daripada lakonan dan 490 daripada penceritaan digital. Akhir sekali berdasarkan dapatan objektif kajian ketiga jelas menunjukkan proses pemerolehan kosa kata ketika pembikinan lakonan lebih kerap terhasil kosa katanya iaitu sebanyak 2443 berbanding proses pembikinan penceritaan digital iaitu sebanyak 2394 kosa kata.

PERBINCANGAN

Berdasarkan dapatan kajian yang diperolehi, satu perbincangan dibuat bagi membincangkan dapatan tersebut. Berdasarkan data empirikal kajian, satu penganalisan bagi mengupas persoalan kajian yang telah dibina (1) Adakah kategori golongan kata (baharu atau lama) yang sering digunakan oleh pelajar berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?, (2) Adakah kosa kata yang dihasilkan oleh pelajar daripada modul atau bukan modul berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?, (3) Bagaimana proses pemerolehan kosa kata berlaku berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan? dan (4) Adakah terdapat perbezaan antara proses pemerolehan kosa kata berdasarkan langkah-langkah penghasilan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan?

Perbincangan Dapatan Penggunaan Kosa Kata Baharu atau Lama yang Digunakan oleh Pelajar Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Berdasarkan dapatan dalam Jadual 1, kosa kata bahasa Arab yang diperoleh dan digunakan oleh pelajar adalah kata nama. Hal ini kerana dalam mempelajari atau menguasai sesuatu bahasa, kata nama merupakan kategori kata yang sangat penting dan juga golongan kata yang paling asas dipelajari bagi setiap pelajar pada tahap permulaan. Modul bahasa Arab Asas Tahap 1, 2 dan 3 ini secara keseluruhannya menerangkan kepentingan kategori kata utama iaitu kata nama.

Selain itu, Nur Ain Mohamed Amin dan Sadhana Yusop (2016) menyatakan bahawa pemerolehan kosa kata daripada golongan kata nama ini lebih mudah berbanding golongan kata yang lain pada peringkat pemerolehan bahasa kanak-kanak. Kajian Nurhiza Mohamed dan Nurul Hidana Ahmad (2017) juga menunjukkan golongan kata nama lebih kerap digunakan berbanding dengan golongan-golongan kata yang lain seperti kata kerja, kata adjektif, kata hubung, kata seruan dan kata tugas. Perkara ini selaras dengan kajian yang telah dijalankan ini dimana pelajar lebih kerap menggunakan golongan kata bentuk kata nama ketika proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini melalui keempat-empat proses yang dinyatakan iaitu pelan konsep penceritaan, tapak penceritaan, skrip penceritaan dan hasil penceritaan.

Seterusnya, pelajar didapati lebih kerap menggunakan kosa kata yang lama ketika proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini kerana mengulang kosa kata yang lama dipelajari lebih mudah berbanding menggunakan semua kosa kata yang baharu. Hal ini juga terhasil kerana kosa kata yang mudah tersebut telah diperoleh ketika pelajar menggunakannya pada kali pertama. Antara keempat-empat proses ketika pembikinan

penceritaan digital dan lakonan ini, skrip naratif lebih banyak menghasilkan kosa kata kerana pelajar lebih efektif menulis semua idea yang telah dirancang melalui proses pemetaan konsep dan papan cerita.

Selain itu, golongan kata bentuk kata kerja juga kerap digunakan oleh pelajar kerana tema yang dipilih sangat memerlukan kata kerja ini. Kata kerja juga merupakan pelengkap ayat yang memainkan peranan penting dalam sesuatu ayat dan cerita. Seterusnya, golongan kata yang lain seperti kata tunjuk, kata hubung, kata seruan dan kata adjektif secara keseluruhannya turut digunakan tetapi tidak banyak berbanding dengan kata nama dan kata kerja. Hal ini kerana kategori kata tersebut hanya sekadar untuk mencantikkan sesuatu ayat dan frasa mengikut tema serta tajuk yang dipilih. Kesimpulannya, penggunaan kosa kata berulang kali lebih tinggi berbanding penggunaan kali pertama sepanjang proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini.

Perbincangan Dapatan Penggunaan Kosa Kata daripada Modul atau Bukan Modul Berdasarkan Langkah-Langkah Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Melalui hasil dapatan dalam Jadual 2 pada bahagian dapatan kajian jelas menunjukkan bahawa kategori kata nama lebih kerap penggunaan kosa katanya ketika proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan. Hal ini disebabkan tahap kebolehan pelajar dalam menguasai bahasa Arab adalah rendah dan kata nama merupakan kategori kata nama yang asas dan mudah untuk dikuasai dalam pengajaran bahasa. Bukan itu sahaja, penggunaan kosa kata daripada modul juga lebih tinggi berbanding dengan kosa kata yang bukan daripada modul. Hal ini kerana pelajar banyak merangka idea bagi tajuk penceritaan digital dan lakonan tersebut berdasarkan modul bahasa Arab Tahap 1, 2 dan 3 yang telah mereka pelajari. Perkara ini juga lebih memudahkan mereka untuk menghasilkan penceritaan yang menarik dan tepat. Selain itu, pelajar juga turut menggunakan kosa kata yang bukan daripada modul kerana untuk melengkapkan dan menyempurnakan ayat yang telah dibuat supaya menjadi ayat yang kompleks dan baik.

Perbincangan Dapatan Pemerhatian dan Rakaman Semasa Proses Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Teknologi Multimedia Penceritaan Digital dan Lakonan

Bagi menjawab persoalan kajian ketiga yang dinyatakan pada bahagian pengenalan, analisis yang dibuat terhadap sekumpulan pelajar tersebut, didapati terdapat lima kaedah dalam memperoleh kosa kata bagi kursus elektif bahasa Arab ini melalui pembikinan penceritaan digital dan lakonan iaitu strategi bertanya pensyarah, bertanya rakan, penggunaan internet, penggunaan kamus dan lain-lain. Proses pemerolehan kosa kata berlaku dapat dilihat melalui strategi-strategi yang telah disenaraikan dalam borang pemerhatian ketika proses pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini. Hasil dapatan didapati pelajar lebih kerap menggunakan strategi bertanya rakan, strategi penggunaan internet, strategi bertanya pensyarah, strategi penggunaan kamus dan lain-lain. Di samping itu, melalui strategi ini juga dapat dikaitkan teori yang telah dinyatakan pada awal kajian iaitu Teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK). Tiga elemen utama yang terdapat dalam kerangka model TPCK ini iaitu Kandungan, Pedagogi dan Kemahiran adalah penting diaplikasikan dalam kajian ini. Dalam elemen kategori pengetahuan terdapat pengetahuan kandungan, pengetahuan pedagogi dan

pengetahuan teknologi. Teori TPCK juga boleh dikaitkan menerusi langkah-langkah teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan iaitu pelan konsep penceritaan, tapak, penceritaan, skrip penceritaan dan hasil penceritaan.

Dapatan kajian menunjukkan strategi yang paling kerap digunakan pelajar iaitu bertanya rakan, selaras dengan teori TPCK tersebut berlakunya satu pertindihan pengetahuan yang menyebabkan satu interaksi dan kolaborasi ketika pelajar bertanya kepada rakan untuk memperolehi kosa kata bahasa Arab. Bukan itu sahaja, strategi bertanya rakan ini juga dapat dikaitkan dengan faktor-faktor yang berkesan berdasarkan teori model TPCK tersebut. Antara sebab lain yang memudahkan perkaitan komunikasi berkesan ini berlaku adalah kerana mereka terdiri daripada rakan seperjuangan yang saling mengenali antara satu sama lain dan mempunyai tahap kesamaan dalam pembelajaran kursus bahasa Arab ini. Secara tidak langsung, faktor kurangnya tahap keraguan ini dapat meningkatkan kadar pemerolehan sesuatu kosa kata dan penguasaan dalam bahasa tersebut dimana bertepatan dengan teori-teori yang dinyatakan. Kesannya pelajar lebih kerap menggunakan strategi ini berbanding strategi lain.

Sehubungan dengan itu, strategi bertanya kepada rakan ini juga boleh diaplikasikan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan peringkat sekolah rendah dan menengah apabila kaedah ini lebih praktikal dan mudah diaplikasikan pada peringkat dan umur bagi pelajar sekolah. Melalui bertanya rakan ini, pelajar akan memperolehi kosa kata yang biasa digunakan terutamanya dalam bidang berkomunikasi antara satu sama lain. Selain itu, strategi kedua tertinggi yang kerap digunakan pelajar pula adalah akses kepada internet di mana pelajar memperolehi kosa kata melalui pencarian daripada alam maya. Berdasarkan teori TPCK ini, tiga elemen yang terkandung dalam teori tersebut mengakibatkan berlakunya pemerolehan kosa kata bahasa Arab iaitu elemen pengetahuan, elemen pedagogi dan juga elemen strategi. Kesemua kosa kata yang diperolehi dalam kajian ini berada dalam bulatan Teori TPCK, hal ini menyebabkan berlakunya pertindihan antara elemen pengetahuan 'Kandungan', elemen pengetahuan 'Pedagogi' dan elemen pengetahuan 'Teknologi' tersebut.

Penggunaan internet juga berbeza sedikit dengan strategi bertanya rakan kerana interaksi strategi akses kepada internet hanya berlaku dengan persekitaran iaitu pelajar sekadar berinteraksi dengan internet bagi memperolehi kosa kata bahasa Arab. Secara keseluruhannya, strategi bertanya rakan dan penggunaan internet ini merupakan strategi yang lebih mudah untuk diaplikasikan oleh pelajar sepanjang pembikinan Penceritaan Digital dan lakonan ini. Bukan itu sahaja, strategi akses kepada internet ini sering digunakan oleh pelajar sekolah rendah dan menengah terutamanya dalam memperolehi kosa kata bahasa Arab. Kementerian Pendidikan Malaysia juga banyak memperkenalkan strategi pengajaran alam maya dewasa ini. Antaranya ialah Pendidikan Abad ke 21 di mana kementerian memperkenalkan aplikasi Frog VLE, Google Classroom, Qr Code dan eRPH online. Secara tidak langsung, pelajar dan guru diharap dapat memperolehi kosa kata melalui aplikasi-aplikasi alam maya seperti ini.

Seterusnya, strategi lain yang digunakan oleh pelajar ialah strategi bertanya pensyarah. Strategi ini merupakan strategi ketiga tertinggi yang kerap digunakan pelajar. Kerangka TPCK dapat dikaitkan melalui strategi ini apabila pelajar memperolehi kosa kata dengan bertanya kepada pensyarah. Kosa kata tersebut terletak dalam lingkungan elemen 'Kandungan'. Strategi yang diguna pakai adalah meliputi elemen 'Pedagogi'. Hal ini juga menunjukkan proses memperolehi kosa kata itu melibatkan satu pertindihan antara pengetahuan 'Kandungan' dan pengetahuan 'Pedagogi', iaitu di dalam bulatan *Pedagogy Content Knowledge (PCK)*. Di samping itu, kerangka TPCK yang digunakan dapat dikaitkan melalui elemen kategori pengetahuan di mana perkara yang menyebabkan berlakunya

perkaitan iaitu pelajar berinteraksi bersama pensyarah bagi memperolehi kosa kata. Bukan itu sahaja, penggunaan kamus juga termasuk dalam strategi yang digunakan oleh pelajar di mana terdapat perkaitan yang berlaku apabila pelajar menggunakan kamus bagi memperolehi sesuatu kosa kata. Akhir sekali, pelajar menggunakan strategi-strategi lain dalam memperolehi kosa kata sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan. Antaranya ialah merujuk kepada perisian yang digunakan dalam telefon pintar dan modul Bahasa Arab Tahap 1, 2 dan 3 yang dipelajari.

Melalui teori TPCK, kosa kata yang terhasil berada lingkungan bulatan tiga perkara TPCK iaitu elemen 'Kandungan', elemen 'Pedagogi' dan elemen 'Teknologi'. Oleh itu, secara tidak langsung pelajar dapat berinteraksi dengan persekitaran iaitu kamus, modul bahasa Arab dan juga aplikasi telefon pintar untuk memperolehi kosa kata. Pelajar-pelajar juga telah menggunakan beberapa strategi sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini. Dapatan kajian menunjukkan pelajar menyertai proses pemerolehan kosa kata kerana projek ini merupakan projek kumpulan yang menyumbang kepada proses perbincangan dan penglibatan. Bukan itu sahaja, pelajar juga diperhatikan dapat memasukkan idea-idea yang bernas sepanjang aktiviti perbincangan tersebut. Setiap idea yang bernas akan diterima dan diberi ganjaran manakala idea yang tidak bernas akan ditambahbaik oleh setiap ahli kumpulan. Pelajar tidak perlu rasa takut dan gerun apabila idea ditolak kerana berdasarkan teori '*Filter Hypothesis*' jelas menunjukkan bahawa emosi juga turut mempengaruhi sesuatu proses pemerolehan kosa kata sesuatu bahasa (Norhana Md Salleh, 2017).

Di samping itu, sesuatu kejayaan dalam bidang penguasaan bahasa turut dipengaruhi oleh tahap motivasi seseorang pelajar terutamanya dalam aspek keterampilan menarik dan keyakinan diri. Kesimpulannya, teori TPCK ini dapat menerangkan tingkah laku pelajar dalam menggunakan teknologi multimedia penceritaan digital dan lakonan dalam penghasilan kosa kata Bahasa Arab.

Perbincangan Dapatan Perbezaan antara Proses Pemerolehan Kosa Kata Berdasarkan Langkah-Langkah Penghasilan Multimedia Penceritaan Digital dengan Lakonan

Perbincangan berdasarkan dapatan melalui perbezaan antara proses pemerolehan kosa kata ketika pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini adalah bagi menjawab persoalan kajian 4. Berdasarkan dapatan yang diperolehi, terdapat sedikit perbezaan kosa kata yang diperolehi daripada kedua-dua proses pembikinan ini di mana proses pembikinan lakonan lebih tinggi kosa kata yang diperolehi iaitu sebanyak 3,638 kosa kata berbanding dengan pembikinan penceritaan digital yang hanya 3,519 kosa kata. Pemerolehan kosa kata ketika pembikinan lakonan lebih tinggi daripada pembikinan penceritaan digital adalah kerana lakonan lebih mudah diaplikasikan oleh pelajar secara spontan. Hal ini berbeza dengan proses pembikinan penceritaan digital yang lebih rumit terutamanya ketikan proses penyuntingan. Jika dilihat daripada hasil dapatan secara keseluruhannya kosa kata yang diperolehi daripada kedua-dua pembikinan ini adalah lebih kurang sama, cumanya sedikit berbeza pada bahagian proses penyuntingan. Di samping itu, setiap perkara yang diulangi pelajar dan faktor alam sekitar juga menyebabkan berlakunya pemerolehan bahasa. Pemerolehan kosa kata melalui kaedah pembikinan penceritaan digital dan lakonan ini jelas menunjukkan tidak terdapat banyak perbezaan dan kedua-duanya sangat berkesan untuk digunapakai dalam keadah pengajaran dan pembelajaran sesuatu bahasa.

KESIMPULAN

Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji proses pemerolehan kosa kata bahasa Arab melalui langkah-langkah penghasilan multimedia penceritaan digital dan lakonan. Teori TPCK digunakan untuk menerangkan proses pemerolehan kosa kata bahasa Arab ketika pembikinan penceritaan digital dan lakonan. Dapatan utama kajian menunjukkan kategori kata yang paling banyak digunakan sepanjang pembikinan penceritaan digital dan lakonan adalah kata nama, diikuti kata kerja, kata tugas, kata hubung, kata seruan dan yang paling sedikit ialah kata adjektif. Akhir sekali, sumbangan utama kajian ini dapat membantu tenaga pengajar dalam mengenalpasti bagaimana pemerolehan kosa kata bahasa Arab berlaku bagi pelajar-pelajar mereka yang mempelajari subjek ini.

RUJUKAN

- Abdul Rashid Jamian, Shamsudin Othman dan Humaizah Hashim. (2012). Persepsi Guru Terdapat Penggunaan Kartun Dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, UKM Vol 2, Bil. 1 (Mei 2012): 129-140*
- Abdul Razif Bin Zaini & Mohd Zaki Bin Abd. Rahman. (2015). Saiz Kosa Kata Bahasa Arab Dalam Kalangan Penuntut Jurusan Pengajian Islam Dan Bahasa Arab. *Jurnal Pengajian Islam, Akademi Islam Kolej Univerisiti Islam Selangor, Bil 8, Isu 2: ISSN 1823-7126. November 2015*
- Aisyah Sjahrony. (2017). Kebolehbacaan Buku Teks Maharat Al-Qira'ah Berasaskan Ujian Kloz Dalam Kalangan Pelajar Universiti Kebangsaan Malaysia. *Ulum Islamiyyah Journal. Vol. 21, 61-73.*
- Fatimah, Hj Subet Salbia & Hassan. (2009). Pemerolehan dan Penguasaan Bahasa Kanak-Kanak dar sudut Fonologi: Kajian Pemerolehan Dialek Melayu Sarawak. *Proceedings of Seminar Antarabangsa: Pertemuan Linguistik Utara ke-6, 2009, March 2-3, Madani Hotel, Medan.*
- Ibrahim Youssef Abdelhamid. (2018). Pembangunan Aplikasi Android Pembelajaran Bahasa Arab. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J) Volume 2(2) September 2018, 39-59 eISSN: 2600-769X*
- Ismail Muhamad, Wan Maizatul Akmar Wan Ahmad Azmaizie & Azman Che Mat Azman. (2013). Sikap Dan Realiti Penguasaan Kemahiran Bahasa Arab Pelajar Program J-QAF. *GEMA Online Journal Of Language Studies 81 Volume 13(2), May 2013 ISSN: 1675-8021.*
- Laili Farhana Md Ibrahim, Maizatul Hayati Mohamad Yatim & Md Nasir Masran. (2015). Menerokai Kemahiran Abad Ke-21 Kanak-Kanak Dalam Proses Reka Bentuk Permainan Penceritaan Digital. *EDUCATUM – Journal of Science, Mathematics and Technology Vol. 2 No. 1 (2015) 82 -96 ISSN 2289 – 7070.*
- Mishra, P. & Koehler, M (2006). Technological Pedogogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record, 108 (6), hal: 1017-1054.*
- Norhana Md. Salleh, Kamilia Ghazali & Mariyati Haji Mohd Nor. (2017). Penceritaan Digital dalam Pemerolehan Leksikal Bahasa Jepun. *GEMA Online Journal of Language Studies, Volume 17(1), February 2017.*

- 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.
- Nur Ain Mohamed Amin & Sadhana Yusop. (2016). Penggunaan rutin berfikir dan iMTL untuk menggalakkan pembelajaran sendiri. Prosiding Seminar Bahasa Melayu, Menjana Inovasi Memarak Inspirasi, hal: 415 – 450. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Nurhiza Mohamed & Nurul Hidana Ahmad. (2017). Penggunaan rutin berfikir dalam pengajaran golongan kata. Prosiding Seminar Bahasa Melayu, Menyempurnakan Kata, Menyampaikan Makna, hal: 470 – 499. Singapur: Pusat Bahasa Melayu.
- Rafiza Abdul Razak. (2012). Pembelajaran berasaskan penghasilan Penceritaan Digital Multimedia bagi menganalisis novel bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 38 (1): 53-64.
- Reinders. H. (2011). *Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom*. Middlesex University London.
- Teehan, K. (2006). Digital storytelling: In and Out of the Classroom. A Professional Development Resource.
- Yahya Othman & Dayang Raini Pakar. (2011). Kesan Aplikasi Perisian Cerita Interaktif Semasa Mengajarkan Kemahiran Bacaan dan Kefahaman dalam Kalangan Murid Tahun 4 di Brunei Darussalam. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*.
- Zamri Mahamod, Mohamed Amin Embi & Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff. (2010). Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu dan Inggeris Pelajar Cemerlang. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.