

PENGGUNAAN KARIKATUR “MYFACE” DAN KONSEP GANJARAN DALAM PENAMBAHBAIKAN PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Farah Hanim Mohd Fauzi¹ & Nor Azimah Abd Ghani²

^{1&2} Politeknik Ungku Omar
alongittho@gmail.com
azimah@puo.edu.my

ABSTRAK

Dewasa ini, penggunaan teknologi maklumat sebagai medium penyampaian pengajaran dan pembelajaran (P&P) sangat menjadi ikutan kerana ia di lihat lebih menarik berbanding medium tradisional. Antara elemen teknologi persembahan yang paling kerap digunakan ialah persembahan powerpoint. Namun begitu, bagi menghasilkan pengajaran yang lebih menarik, medium persembahan Prezi telah digunakan kerana ia dilihat lebih mencuri daya focus pelajar. Namun begitu, ia masih lagi belum mampu mengekalkan perhatian para pelajar sehingga ke hujung sesi kuliah. Lebih kritikal apabila tiba waktu latihan menjawab soalan. Didapati para pelajar takut atau malu untuk kehadiran untuk menjawab. Rentetan daripada masalah ini, penggunaan karikatur “Myface” dalam slaid persembahan bagi mengekalkan fokus para pelajar di sepanjang prose P&P dan penggunaan konsep ganjaran dalam memangkin semangat para pelajar untuk menjawab soalan-soalan pada sesi latihan telah dibuat. Karikatur “Myface” adalah penggantian wajah pada watak-watak karikatur dengan wajah-wajah pelajar sendiri. Hasil kajian ini di lihat dengan penggunaan wajah pelajar telah menggalakkan penglibatan mereka secara tidak sedar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) walaupun pada hakikatnya ianya dilihat penglibatan secara paksaan. Pembelajaran yang diperolehi akan lebih bermakna dan berkesan sekiranya pelajar-pelajar yang terlibat secara aktif dalam proses P&P. Para pelajar yang wajahnya terdapat pada karikatur akan melibatkan diri dengan membaca dialog pada komik tersebut. Dengan ini, tanpa dipaksa pelajar akan terlibat dalam proses P&P dimana mereka akan terlibat secara spontan apabila karikatur wajah mereka timbul. Manakala, bagi menggalakkan para pelajar terlibat dalam perbincangan soalan-soalan latihan pada hujung sesi pembelajaran, konsep ganjaran telah diaplikasikan. Walaupun para pelajar adalah kumpulan pelajar lepasan university tetapi konsep ganjaran ini telah dapat memotivasikan mereka dalam melibatkan diri dalam sesi perbincangan.

Kata kunci:teknologi maklumat, pengajaran dan pembelajaran, karikatur, konsep ganjaran, motivasi

1. Objektif

- 1.1 Mengekalkan fokus para pelajar sehingga ke hujung sesi P&P.
- 1.2 Memotivasikan para pelajar dalam melibatkan diri dalam sesi perbincangan soalan.

2. Latar Belakang

Dewasa ini, penggunaan teknologi maklumat sebagai medium penyampaian P&P sangat menjadi ikutan kerana ia dilihat lebih menarik berbanding medium tradisional^[1]. Antara elemen teknologi persembahan yang paling kerap digunakan ialah persembahan powerpoint. Namun begitu bagi menghasilkan pengajaran yang lebih menarik, medium persembahan Prezi adalah sesuatu yang baru dan kelihatan lebih canggih dan ia dilihat lebih mencuri daya fokus pelajar^[2]. Namun begitu, ia masih lagi belum mampu mengekalkan perhatian para pelajar sehingga ke hujung sesi kuliah. Oleh itu, pendekatan humor dipilih bagi merangsang gaya pembelajaran yang santai dan menceriakan suasana kelas. Menurut Martin dan Baksh (1996), humor merupakan kekerapan di mana seseorang individu senyum, ketawa dan mempamerkan hiburan untuk menarik perhatian. Humor bukan sahaja mengurangkan tekanan dan kebimbangan, tetapi dapat merangsang minda untuk menumpukan sepenuh perhatian dan menaruh minat terhadap pengajaran pensyarah. Rentetan daripada itu, pendekatan humor menggunakan kartun atau komik digunakan dan ditambahbaik lagi dengan menggunakan karikatur "Myface" pada komik ini bagi lebih menarik minat pelajar mengikuti proses P&P^[5]. Mengikut Abdul Ghani Abdullah, Abd Rahman Abd Aziz dan Abdul Rashid Mohamed (2007), "Komik merupakan satu bahan yang mengandungi unsur humor. Humor dapat menyumbang kepada persekitaran pembelajaran seperti meningkatkan perhatian dan motivasi serta menggalakkan para pelajar supaya lebih kreatif dan terbuka kepada idea-idea baharu. Humor dapat membantu pelajar belajar menaakul, mendengar dan menghargai masyarakat^[3]."

Karikatur "Myface" adalah penggantian wajah pada watak-watak karikatur dengan wajah-wajah pelajar sendiri. Penggunaan wajah pelajar adalah sebagai satu cara penglibatan pelajar secara tidak langsung dalam proses P&P. Pembelajaran yang diperolehi akan lebih bermakna dan berkesan sekiranya pelajar-pelajar sendiri yang terlibat secara aktif dalam proses P&P. Para pelajar yang wajahnya terdapat pada karikatur akan melibatkan diri dengan membaca dialog pada komik tersebut. Dengan ini, tanpa dipaksa pelajar akan terlibat dalam proses P&P dimana mereka akan terlibat secara spontan apabila karikatur wajah mereka timbul^[4].

Lebih kritikal apabila tiba waktu latihan menjawab soalan. Didapati para pelajar takut atau malu untuk kehadiran untuk menjawab. Rentetan daripada masalah ini, penggunaan konsep ganjaran dalam memangkin semangat para pelajar untuk menjawab soalan-soalan pada sesi latihan telah di buat^[6]. Manakala, bagi menggalakkan para pelajar terlibat dalam perbincangan soalan-soalan latihan pada hujung sesi pembelajaran, konsep ganjaran diaplikasikan. Walaupun para pelajar adalah kumpulan pelajar lepasan universiti tetapi konsep ganjaran ini dapat memotivasikan mereka dalam melibatkan diri dalam sesi perbincangan. Mereka dilihat lebih bersemangat untuk bersaing.

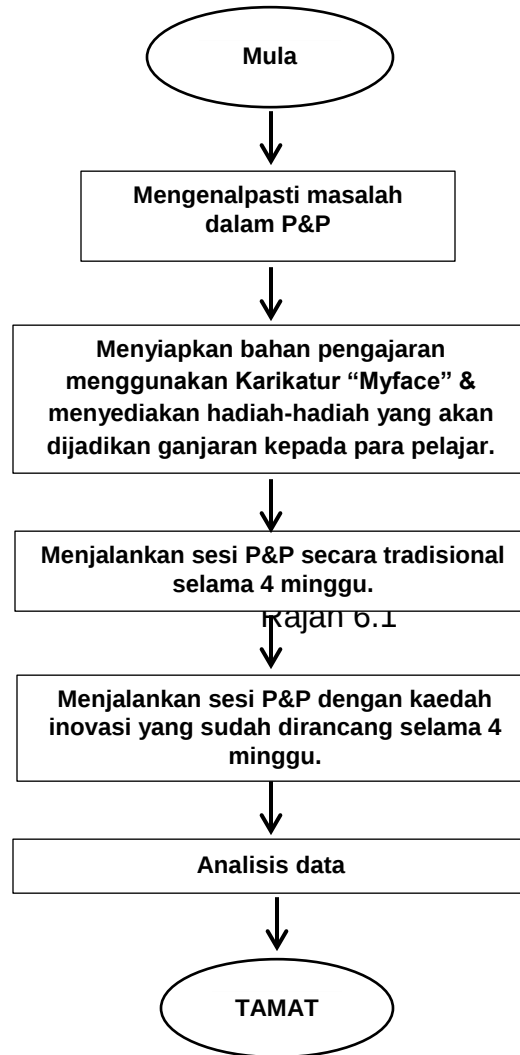
3. Penyataan Masalah

Masalah dalam mengekalkan fokus pelajar dari bermulanya sesi pembelajaran dan pengajaran hingga keakhir sesi sering dihadapi oleh para pensyarah. Pelbagai kaedah telah di aplikasikan bagi mengatasi masalah ini. Selaian itu juga, masalah dalam menggalakkan minat pelajar untuk melibatkan diri dalam aktiviti di dalam kelas juga menjadi masalah utama dalam P&P.

4. Kumpulan Sasaran

Pelajar Diploma Kejuruteraan Mekanikal (DKM 1) dari Jabatan Mekanikal (JKM) di Politeknik Ungku Omar (PUO) Ipoh seramai 41 orang.

5. Metodologi



6. Kaedah Perlaksanaan

Dalam laporan ini pensyarah memfokuskan kepada inovasi bagi kaedah yang digunakan dalam proses P&P agar proses tersebut menjadi lebih berkesan. Gabungan antara Teknologi ICT iaitu medium persembahan Prezi dengan Karikatur "Myface" digunakan untuk mengatasi masalah fokus pelajar sepanjang sesi P&P. Kaedah ganjaran juga digunakan bagi memotivasikan para pelajar untuk melibatkan diri dalam sesi perbincangan di akhir sesi P&P. Untuk empat (4) minggu pertama, pensyarah menggunakan kaedah mengajar secara tradisional. Pensyarah hanya melakukan penerangan secara lisan dan mencatat rumus-rumus pada papan putih. Bagi sesi perbincangan pula pensyarah hanya meminta sukarela daripada pihak pelajar untuk menjawab soalan di hadapan. Diakhir sesi P&P bagi 4 minggu pertama, pensyarah telah mengedarkan soalan kajian bagi mendapatkan maklumbalas responden dalam mengenalpasti persepsi pelajar

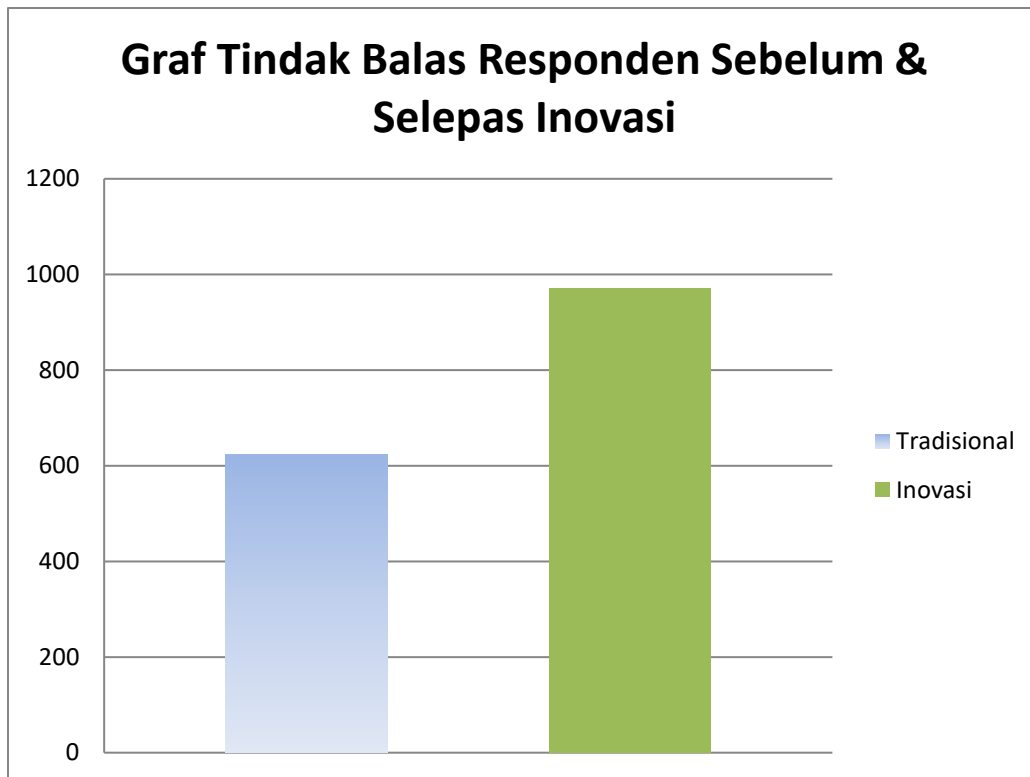
mengenai kaedah pembelajaran secara tradisional. Seterusnya kaedah gabungan medium persembahan Prezi dengan Karikatur “Myface” digunakan bagi 4 minggu yang seterusnya. Pensyarah juga menawarkan ganjaran kepada para pelajar bagi sesiapa yang melibatkan diri dalam sesi perbincangan. Seperti pada akhir sesi P&P bagi 4 minggu yang pertama, diakhir fasa ke-dua ini juga pensyarah telah mengedarkan soalan soal selidik kepada para pelajar bagi mendapatkan maklumbalas.

7. Peranan Calon Dalam Penyediaan Inovasi

Slaid Prezi telah disediakan 100% oleh calon / pensyarah. Pensyarah telah mempelajari perisian Prezi ini secara sendiri.

8. Impak / Keberkesanan

Setelah pensyarah mengaplikasikan kaedah ini dalam proses P&P, pensyarah mendapati para pelajar menunjukkan impak yang positif. Ini dapat dilihat daripada Rajah 9.1. Ia menunjukkan bahawa skor pelajar meningkat selepas mengaplikasikan inovasi dalam sesi P&P.



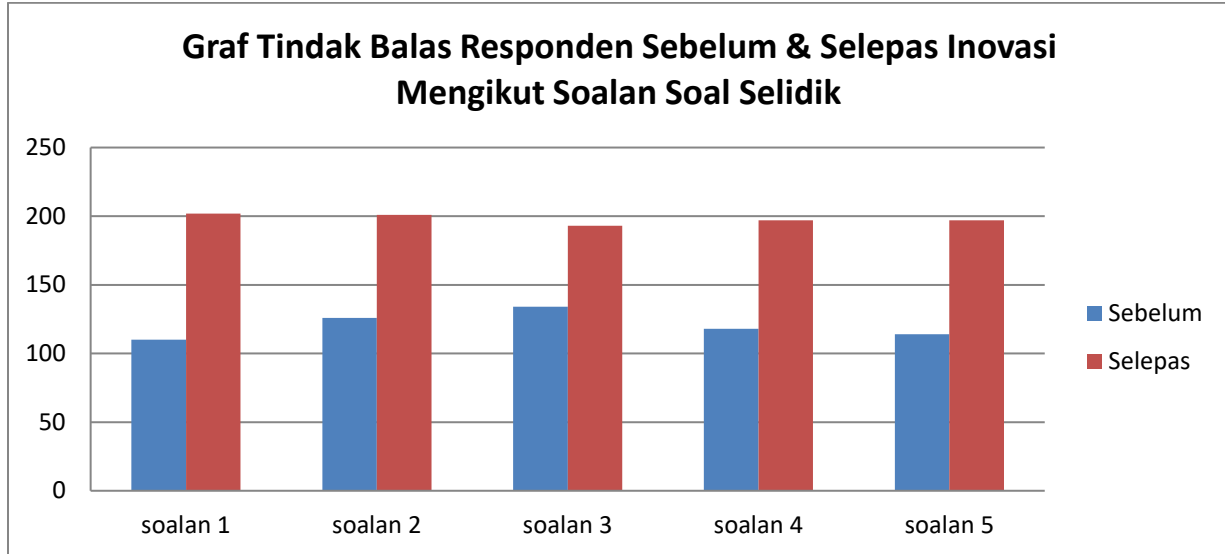
Rajah 8.1: Graf menunjukkan skor respon 41 orang pelajar daripada kursus Diploma Kejuruteraan Mekanikal (JKM) di Politeknik Ungku Omar (PUO) Ipoh pelajar sebelum dan selepas inovasi dilakukan.

Rumusan berdasarkan graf;

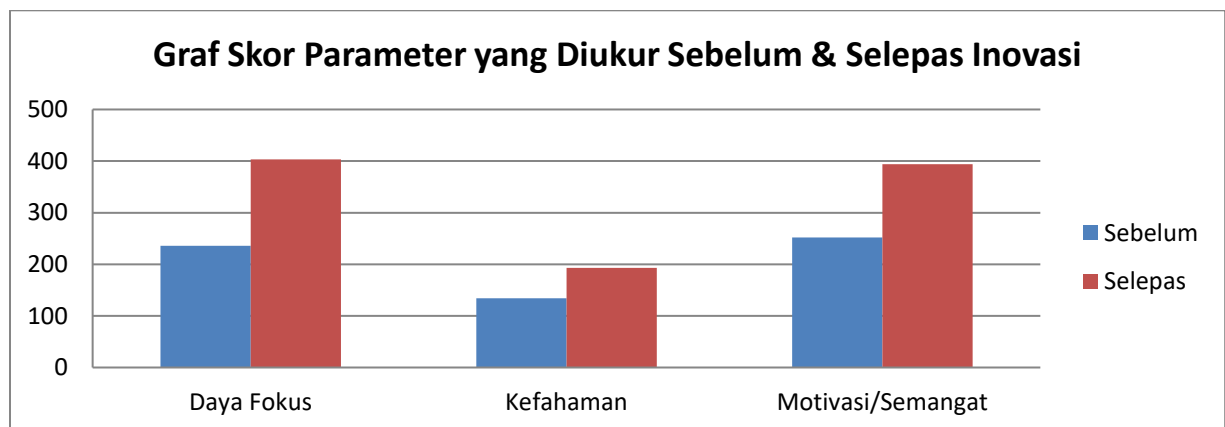
- 8.1 Daya focus para pelajar dapat dikekalkan sehingga ke akhir sesi P&P.
- 8.2 Para pelajar bersemangat dalam melibatkan diri dalam sesi perbincangan/aktiviti di dalam kelas.
- 8.3 Dilihat pelajar lebih memahami pembelajaran.

9. Analisis Data

Inovasi	soalan 1	soalan 2	soalan 3	soalan 4	soalan 5
Sebelum	110	126	134	118	114
Selepas	202	201	193	197	197



Item Soalan	Parameter	Selepas	Sebelum
Soalan 1	Untuk mengukur daya fokus para pelajar di dalam kelas	403	236
Soalan 2			
Soalan 3	Untuk mengukur tahap kefahaman para pelajar	193	134
Soalan 4	Untuk mengukur semangat para pelajar melibatkan diri dalam aktiviti di dalam kelas	394	252
Soalan 5			



10.Cadangan Penambahbaikan

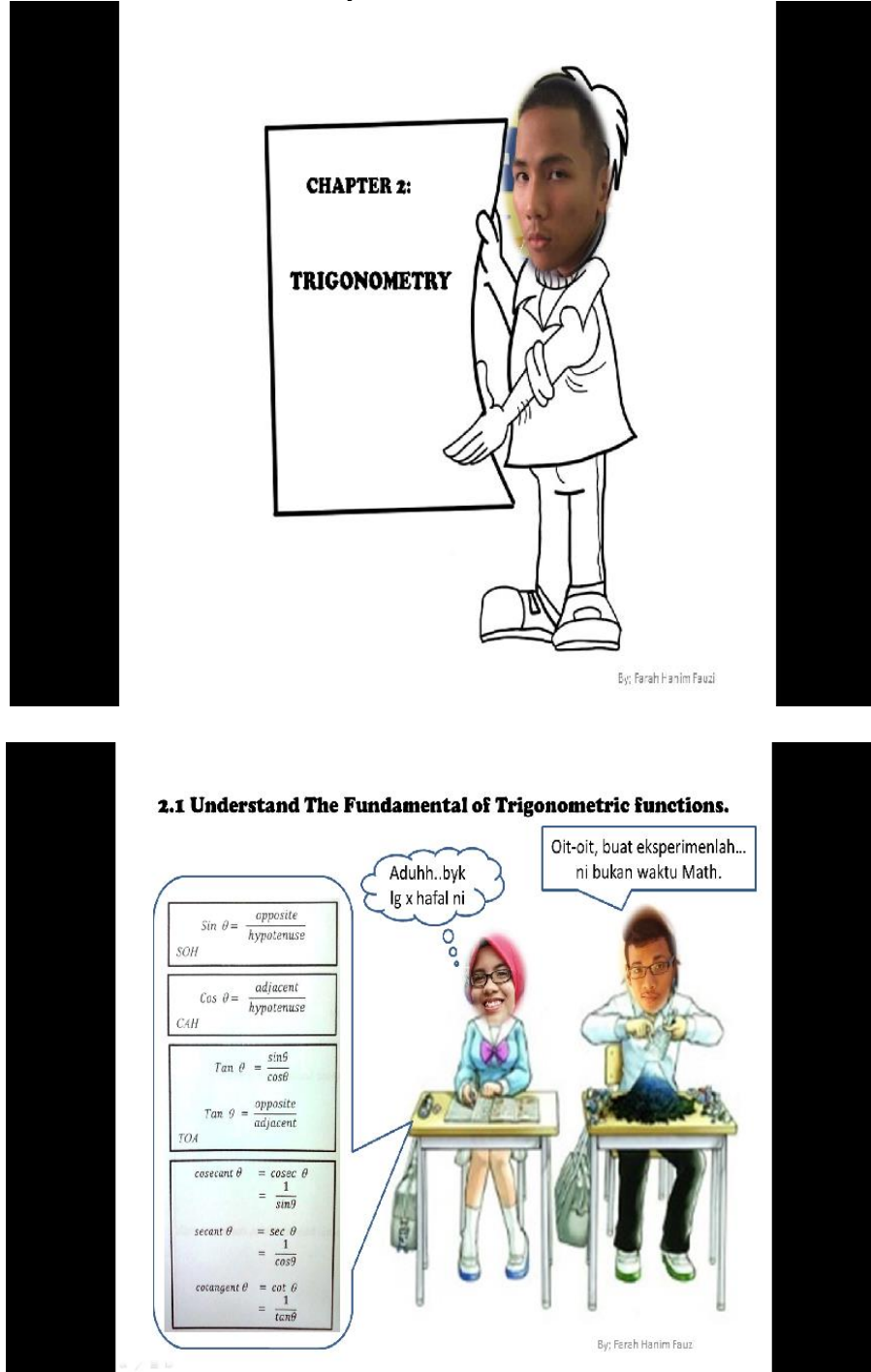
Kaedah ini sangat berkesan walaupun ianya diaplikasikan kepada para pelajar universiti. Oleh itu sebagai penambahbaikan, disarankan agar kaedah ini diaplikasikan kepada semester yang lebih tinggi seperti semester 2, 3, 4, 5 dan 6.

11.Kesimpulan

Kaedah ini dilihat sangat berjaya dalam mewujudkan proses P&P yang berkesan. Para pelajar didapati dapat memahami konsep dengan tepat dan cepat. Kajian tentang bagaimana cara otak memproses maklumat dan peranan emosi, perasaan dan tahap sedar ataupun separuh sedar semasa berlakunya proses P&P telah membuktikan bahawa apabila seseorang menghasilkan perasaan atau emosi yang sensitif kepada dirinya, akan menyebabkan berlakunya peningkatan oksigen dalam otak. Justeru itu, pensyarah yang dapat mencetuskan suasana ceria, gembira dalam kalangan pelajar akan menghasilkan pemahaman dalam minda pelajar secara tidak sedar. Justeru itu, maklumat yang mempunyai impak bermakna cepat disimpan dalam memori. Konsep ganjaran pula berperanan sebagai pemangkin kepada perasaan ingin bersaing dikalangan reponden.

12. Lampiran

- Contoh Slaid Prezi Karikatur “Mayface”



- Contoh ganjaran yang ditawarkan kepada responden yang melibatkan diri dalam sesi perbincangan.



- Contoh borang yang telah diisi oleh responden bagi sesi P&P secara tradisional.

Soal selidik

Inovasi: Penggunaan karikatur “Myface” dan konsep ganjaran dalam penambahbaikan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P).

Nota: 1 - Tidak setuju
2 - Kurang setuju
3 - Sederhana
4 - Setuju
5 - Sangat setuju

1. Saya berasa seronok berada di dalam kelas pada hari ini.	1	2	3	4	5
2. Saya berasa terhibur dengan bahan pengajaran yang digunakan oleh pensyarah.	1	2	3	4	5
3. Saya memahami isi pelajaran pada hari ini.	1	2	3	4	5
4. Saya mampu menjawab masalah matematik yang diberikan oleh pensyarah.	1	2	3	4	5
5. Saya bersemangat untuk berlumba dengan rakan-rakan dalam menjawab masalah matematik.	1	2	3	4	5
JUMLAH:	13	1	12		

- Contoh borang yang telah diisi oleh responden bagi sesi P&P menggunakan slide Prezi Karikatur “Myface” dan mengaplikasikan konsep ganjaran.

Soal selidik

Inovasi: Penggunaan karikatur "Myface" dan konsep ganjaran dalam penambahbaikan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P).

Nota: 1 - Tidak setuju

2 - Kurang setuju

3 - Sederhana

4 - Setuju

5 - Sangat setuju

1. Saya berasa seronok berada di dalam kelas pada hari ini.	1	2	3	4	5
2. Saya berasa terhibur dengan bahan pengajaran yang digunakan oleh pensyarah.	1	2	3	4	5
3. Saya memahami isi pelajaran pada hari ini.	1	2	3	4	5
4. Saya mampu menjawab masalah matematik yang diberikan oleh pensyarah.	1	2	3	4	5
5. Saya bersemangat untuk berlumba dengan rakan-rakan dalam menjawab masalah matematik.	1	2	3	4	5
JUMLAH:	24			4	20

Rujukan

- [1] Ngin Wei Haw (2012), *Keberkesanan Penggunaan 'Power Point' Terhadap Penguasaan Konsep Sains Bagi Murid Tahun 5*, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL, 2012
- [2] Mohamed Amin Embi (2011), *Aplikasi Web 2.0 Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, Pusat Pembangunan Akademik Universiti Kebangsaan Malaysia, 2011.
- [3] Abd. Ghani Abdullah, Abd. Rahman Abd. Aziz dan Abdul Rashid Mohamed, *Humor Dalam Pengajaran*, PTS Professional Publishing Sdn. Bhd., 2007.
- [4] Norfaizah Binti Abdullah (2013), *Keberkesanan Penggunaan Komik Terhadap Pencapaian Dan Minat Murid Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Sivik Dan Kewarganegaraan Bagi Tema 'Malaysia Negaraku' Tahun 5*, Institut Pendidikan Guru Kampus Tawau, 2013.
- [5] Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman dan Huzaiman Hashim, *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kartun dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu*, Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (MYLEJ), Vol. 2, Bil. 1, 129-140, 2012.
- [6] Najeemah Md. Yusof, *Konsep Ganjaran*, PTS Professional Publishing Sdn. Bhd., 2006.