

## **Model Humor Multimedia dalam Penulisan Naratif Bahasa Melayu**

Norul Haida bt. Hj.Reduzan  
Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia  
haida@fbk.upsi.edu.my

### **ABSTRAK**

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, penggunaan multimedia memainkan peranan penting dalam membantu pelajar untuk menguasai kemahiran penulisan naratif Bahasa Melayu. Salah satunya ialah Model humor multimedia yang telah banyak diguna pakai dalam penulisan naratif bahasa Melayu. Guru mengajar para murid dengan menggunakan alatan teknologi maklumat seperti slaid dalam mengajar cara-cara menulis penulisan naratif. Malah, guru juga menggunakan kaedah humor dalam pengajaran mereka. Model humor multimedia melibatkan penggunaan grafik, video, animasi dan sebagainya yang menimbulkan rasa seronok kepada murid. Multimedia digunakan bagi memudah dan menyelesaikan proses pengajaran tersebut. Data kualitatif dianalisis berdasarkan kaedah pembangunan model yang dijustifikasikan kepada Model Dick dan Carey (2005). Data kualitatif pula dianalisis secara deskriptif dan inferensi berdasarkan soalan-soalan kajian. Satu ujian pencapaian akan dilakukan iaitu sebelum dan selepas model humor dalam multimedia didedahkan kepada pelajar. Data ujian pra dan pasca dikumpul sebelum dan selepas ujian. Ujian pra dan pasca melibatkan penulisan karangan naratif mengikut kurikulum standard dan aras yang sesuai. Hasil dapatan lepas menunjukkan keberkesanan penggunaan multimedia banyak memberi kesan yang positif. Multimedia menunjukkan lebih interaktif di mana pengguna tidak menerima maklumat secara pasif seperti membaca buku dan menonton televisyen. Kelebihan dan kebaikan penggunaan multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu ialah cara ini mampu menyediakan pembelajaran secara efektif dan menawarkan model atau contoh-contoh pengajaran yang patut diikuti. Kesimpulannya, penggunaan model humor multimedia dapat memberi motivasi dan membolehkan pelbagai gaya pengajaran dan pembelajaran.

*Kata kunci:* Model, humor, multimedia, penulisan naratif, bahasa Melayu

### **Pengenalan**

Model humor multimedia kini telah banyak digunapakai dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu. Guru mengajar murid dengan menggunakan alatan teknologi maklumat seperti slaid dalam mengajar cara-cara menulis penulisan naratif. Malah, guru juga menggunakan kaedah humor dalam pengajaran mereka. Model humor multimedia melibatkan penggunaan grafik, video, animasi dan sebagainya yang menimbulkan rasa keseronokan kepada murid. Hal ini juga menarik minat murid untuk menulis penulisan naratif bahasa Melayu dengan berkesan.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan sudah menjadi satu lumrah dewasa ini. Menggunakan multimedia dalam pendidikan bermakna kita menggunakan berbagai-bagai media, yang merangsang penglihatan dan pendengaran untuk mmbantu sesi pengajaran penulisan. Multimedia didefinisikan sebagai integrasi pelbagai media seperti teks, grafik, animasi, audia, video dalam lain-lain dalam penyampaian yang kesemuanya dikawal oleh computer. Multimedia digunakan bagi memudah dan menyelesaikan proses pengajaran tersebut.

## MODEL HUMOR MULTIMEDIA DALAM PENULISAN NARATIF BAHASA

Keberkesanan penggunaan multimedia banyak memberi kesan yang positif. Multimedia menunjukkan lebih interaktif di mana pengguna tidak menerima maklumat secara pasif seperti membaca buku dan menonton televisyen. Kelebihan dan kebaikan penggunaan multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu ialah cara ini mampu menyediakan pembelajaran secara efektif dan menawarkan model atau contoh-contoh pengajaran yang patut diikuti. Penggunaan multimedia juga memberi motivasi dan membolehkan pelbagai gaya pembelajaran berlaku.

Bahan multimedia ini adalah berasaskan teks dan tidak ada interaksi dua hala. Bahan multimedia ini menyediakan maklumat yang luas dalam bentuk yang berasaskan teks. Aplikasi ini memerlukan pencarian supaya maklumat yang sesuai didapati secara mudah dan cepat. Program pembangunan bahan multimedia yang berasaskan teks ini merangkumi hiperteks. Hiperteks ialah tindakan maklumat atas sesuatu teks dan selalunya pengguna perlu ke laman yang lain untuk mendapatkan maklumat tersebut. Maklumat lanjut itu ada yang berbentuk penjelasan, jadual atau carta. Aplikasi ini juga kadangkala membawa pertindihan imej, bunyi dan video yang menjadikan aplikasi multimedia lebih nyata. Sambungan ke laman-laman yang lain yang berkait dengan maklumat dalam teks juga diberikan supaya pengguna dapat mencari secara berkesan dan cepat diperolehi.

Pengertian penulisan, iaitu penghasilan teks karangan berbentuk berita, rencana, esei, surat, laporan dan jenis seumpama melibatkan proses dan hasil yang bermaksud cara teks dihasilkan. Penulisan juga dianggap bentuk perubahan minda. Perubahan mungkin kecil. Ia berlaku secara spontan, malah berlaku bagi penulisan yang berkesan.

Kesan baik model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu ialah dapat mengurangkan tekanan. Humor mampu memberi peranan bagi menghadapi situasi yang tegang, mengurangkan tekanan, membolehkan seseorang berhadapan dengan kebosanan dan meningkatkan rasa pemilikan. Pelajar sering terdedah kepada tekanan semasa menulis penulisan naratif bahasa Melayu. Situasi ini boleh berlaku disebabkan penulisan yang dilakukan mungkin membebankan ataupun mungkin terpaksa dilakukan. Mereka akan terdesak kerana mengejar kesempurnaan dan tempoh masa yang ditetapkan. Seterusnya, dengan adanya humor, sesuatu konflik yang berlaku dapat dikurangkan. Ia juga dapat memudahkan keputusan yang diambil bagi menyelesaikan konflik dalaman. Kesan baik seterusnya ialah memberikan motivasi. Program hypermedia multimedia menawarkan pelbagai pilihan yang membolehkan ramai orang suka menggunakannya.

McCarthy (1988) percaya bahawa ciri-ciri hypermedia mempunyai keupayaan menggalakkan pelajar menjadi pelajar proaktif. Kesan baik yang seterusnya ialah pembangunan kemahiran pemikiran yang kreatif dan kritikal. Akses hiperteks dan hypermedia membuka kekreatifan pelajar dan guru. Marchionini (1988) merujuk hypermedia sebagai suasana yang cair yang memerlukan pelajar secara konsisten membuat keputusan dan menilai pencapaian mereka. Beliau juga percaya bahawa proses ini memaksa pelajar menggunakan kemahiran tahap tinggi mereka.

Turner dan Dipinto (1992) melaporkan bahawa suasana hypermedia menggalakkan pelajar berfikir dalam konteks metaphor, dan memberi kebebasan kepada imaginasi mereka. Menurut beliau lagi, pendedahan kepada alat pengajaran multimedia membantu pelajar dengan memberi perspektif yang baharu dan berlainan bagaimana untuk mengorganisasi dan mempersembahkan maklumat ke dalam bentuk penulisan. Daripada melihat penulisan sebagai satu aliran teks, pelajar dapat melihat teks sebagai kumpulan maklumat yang berkaitan di antara satu sama lain.

Kartun merupakan lukisan yang membawa mesej jenaka atau lucu yang mampu membolehkan murid mengingati setiap peristiwa yang dipamerkan melalui gambar kartun.

Kartun merupakan bahan bacaan yang ringan dan sesuai untuk kanak-kanak khususnya dan murid sekolah rendah amnya (Frey dan Fisher 2008). Penggunaan bahan kartun sebagai bahan pembelajaran penulisan karangan, memudahkan murid dalam mengingat peristiwa yang telah mereka pelajari dan sekaligus membolehkan mereka menghasilkan karangan yang lebih bermutu. Hal ini kerana kartun merupakan suatu bahan yang menarik serta menghiburkan. Kartun merupakan suatu simbol yang mudah untuk difahami.

Menurut Abdul Ghani, Abd. Rahman dan Abdul Rashid (2007), bahasa yang digunakan dalam kartun biasanya adalah ringkas, mudah difahami, kadangkala ada unsur slanga dan seakan-akan bahasa pasar (bersifat kolokial). Di samping itu, kartun ditafsirkan sebagai sejenis lukisan yang mengisahkan hal sehari-hari secara berjenaka. Menurut Abdul Rasid dan Norhayati (2001), bahan kartun boleh merangsangkan minat dan motivasi murid-murid supaya mereka turut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Tambahan lagi, kartun amat menyeronokkan, mewujudkan kelas yang aktif dan berfungsi sebagai bahan bantu mengajar yang memberikan banyak manfaat.

Imej dan grafik di gunakan untuk menyampaikan mesej berkesan dalam proses komunikasi di antara projek multimedia dan pengguna. Satu imej mampu memberikan seribu penjelasan terhadap suasana tertentu. Penggunaan grafik dan imej yang terdiri dari berbagai jenis seperti imej digital (*still image*) dan animasi 2D dan 3D dapat menyampaikan mesej, motif pada mood yang sesuai. Banyak kajian dan penulisan yang dijalankan di Barat membicarakan berkaitan perlunya humor ini dalam membentuk minda, emosi dan interaksi di kalangan guru dan pelajar. Walau bagaimanapun pelaksanaannya dalam situasi sebenar masih lagi pada tahap rendah dan dianggap remeh pada sesi pembelajaran di sekolah. Saban tahun guru-guru akan berhadapan dengan pelbagai cabaran bagi menghasilkan suasana, persekitaran dan pengajaran yang akan membolehkan pelajar mencapai kecemerlangan. Kebanyakan guru mendapati usaha ini menarik, menggembirakan dan mampu menunaikan hasrat kemanusiaan. Perlakuan senyum, ketawa dan humor adalah ramuan semula jadi yang perlu ada bagi setiap guru ataupun setiap seorang yang ingin menjadi guru. Dalam hubungan itu, seseorang tidak semestinya menjadi pak lawak (badut) ataupun menunggu dianugerahkan bakat sebagai pelawak bagi memperoleh kelebihan menggunakan humor dalam pengajaran dan pengajaran. Usaha dan hasrat menjadikan pengajarannya lebih 'hidup' dan kondusif, sepatutnya dapat menjadikan seseorang guru berinovasi ke arah itu.

Sejak kebelakangan ini banyak penulisan yang menegaskan kepentingan mewujudkan persekitaran yang efektif dalam pengajaran. Suasana pengajaran yang menggalakkan kepelbagaian ganjaran dan pujian bagi meningkatkan usaha pelajar adalah sentiasa dialu-alukan. Namun begitu kita seperti terlepas pandang berkaitan keperluan penggunaan elemen humor dalam pengajaran dan latihan perguruan. Kita seperti tidak sedar kemampuan humor memberi sumbangan dalam mendidik melalui penghasilan persekitaran pembelajaran yang positif dan santai.

Penggunaan humor menurut sesetengah guru dianggap sebagai suatu perkara yang remeh dan tidak perlu diendahkan. Bagaimanapun sebenarnya humor adalah aset yang bernilai dalam menghasilkan suatu pengajaran berkesan (Barbara A. Gibson, 2001). Dalam konteks pengurusan, humor dapat membantu menceriaikan suasana organisasi. Sehubungan itu dalam konteks pengajaran pula, humor dilihat sebagai pelengkap pengajaran yang berkesan sepertimana seorang tukang masak yang mahir menambah asam dan garam secukup rasa bagi mengenakan lagi masakannya.

Model humor ini semakin banyak digunakan dalam media, pengajaran dan banyak lagi terutamanya dalam penulisan naratif bahasa Melayu. Model bermaksud seseorang atau sesuatu yang dijadikan contoh. Humor pula bermaksud keadaan hati, kebolehan

menyatakan sesuatu yang menggelikan hati dalam sesuatu cerita. Humor juga dikatakan sebagai lelucon atau lawak. Ramai pihak yang suka untuk mendengar humor terutamanya golongan belia. Hal ini demikian kerana humor mampu mencipta perasaan seronok. Hal ini juga menyebabkan humor ini dijadikan sebagai satu model untuk digunakan dalam penulisan naratif bahasa Melayu. Naratif bermaksud cerita atau kisah tentang peristiwa, pengalaman, puisi dan sebagainya yang menceritakan sesuatu.

Menurut Pusat Perkembangan Kurikulum, kemahiran menulis merujuk kepada keupayaan murid menulis perkataan dan ayat serta mengeluarkan idea melalui pelbagai jenis penulisan kreatif yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman peribadi dengan menggunakan ayat dramatis, tanda baca dan ejaan yang betul serta tulisan yang jelas dan kemas. Menulis adalah proses memberi respons yang bertujuan memberikan reaksi pada suatu perkara, hal dengan menggunakan perantaraan bahasa. Kemahiran menulis mampu memberikan kepuasan jiwa dalam pemikiran, pengalaman dan perasaan. Melalui penulisan juga individu dapat meluaskan pengetahuan, pengalaman, perhubungan misalnya melalui penulisan surat dan matlamat menerusi penulisan. Proses menulis berasaskan penggunaan computer amat penting dalam penulisan karangan. Proses ini sangat sesuai digunakan ketika murid-murid ingin membuat karangan dan ia akan memudahkan mereka untuk membina rangka karangan. Setelah guru memberi tajuk karangan kepada murid-murid. Maka mereka secara tidak langsung akan cuba menjana idea di samping melayari internet sesawang untuk memperoleh maklumat yang berkaitan. Seseorang murid yang telah menguasai kemahiran menulis tidak bermakna mereka tidak akan melakukan kesalahan semasa menulis. Kesalahan yang lazim berlaku ialah kesalahan bahasa dan dilakukan oleh murid tanpa disedarinya.

Secara kesimpulannya, model humor multimedia penting dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu. Hal ini demikian kerana pelajar akan lebih memahami dengan apa yang disampaikan dan merasa seronok. Dengan demikian, mereka akan memiliki idea yang lebih bernas dan lebih banyak untuk menulis sebuah penulisan naratif. Dengan adanya idea yang bernas dan banyak, penulisan naratif bahasa Melayu akan menjadi lebih menarik dan berkesan. Pembangunan dan pengesahan model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu banyak membantu sistem pembelajaran di sekolah-sekolah pada masa kini. Hal ini juga membuktikan bahawa model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu banyak memberikan kesan yang positif.

### **Pernyataan Masalah**

Pembelajaran Bahasa Melayu bukan satu perkara baharu terutamanya dalam kalangan murid-murid di sekolah. Walau bagaimanapun, masih belum dapat dipastikan humor atau jenaka sebagai perangsang dalam situasi pembelajaran bahasa Melayu yang mempunyai hubungan dengan peningkatan pencapaian bahasa Melayu murid-murid di sekolah. Kebanyakan murid di sekolah mempunyai sikap malas untuk menulis karangan. Hal tersebut secara langsung menjejaskan pencapaian keseluruhan dalam penulisan. Masalah lain, mereka tidak mahir untuk mengembangkan isi karangan dan tidak kreatif apabila mengembangkan isi. Murid lebih bersifat tradisional semasa menulis karangan. Dengan adanya model humor ini murid lebih seronok dan santai apabila menulis karangan naratif.

Kajian tentang *The Use of Humor in Secondary Social Studies Classrooms* (2005), menurut Miura dan Jones (2005), menyatakan humor adalah salah satu medium untuk menarik perhatian dan sangat berguna dalam kelas. Walau bagaimanapun, selepas menganalisis data, Miura dan Jones (2005), mendapati humor tidak boleh dibuat sewenang-wenangnya. Beliau telah menentukan perbezaan kekerapan penggunaan humor dalam pembelajaran kelas yang biasa dan kelas yang lebih standard. Hasil kajian beliau

## MODEL HUMOR MULTIMEDIA DALAM PENULISAN NARATIF BAHASA

mendapati tiada apa-apa perubahan dalam kelas. Hampir 54.46%, humor tidak memberikan apa-apa kesan dalam kelas, lima daripada lapan kategori peristiwa tidak membantu proses pembelajaran. Justeru penyelidik menjalankan kajian untuk mengenal pasti penggunaan model humor multimedia dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Selain itu, masalah yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah itu sendiri, mereka lebih suka menggunakan model konvensional dalam pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknik penerangan menyebabkan murid-murid berasa bosan. Walau bagaimanapun penggunaan model humor terlalu banyak tetapi tidak sesuai dengan penulisan naratif. Ini boleh menyebabkan pencapaian murid di sekolah terjejas. Kajian tentang *Appropriate And Inappropriate Humor* (2006), menurut Torok, McMorris dan Lin (2006), menyatakan humor ialah salah satu komunikasi yang boleh dikenal pasti daripada pengalaman diri seseorang dan digunakan secara cekap dan juga tidak cekap. Torok, McMorris dan Lin (2006), juga membuat spekulasi bahawa terdapat empat jenis jenaka (sindiran, jenaka, jenaka etnik, dan jenaka yang agresif) yang digunakan oleh pengajar dilihat sebagai negatif oleh pelajar. Walaupun kajian Torok (2006), tidak terhad pada kajian tentang kecekapan komunikasi, namun prosedur menunjukkan fokus tentang kesesuaian humor yang berbeza-beza. Hal ini mendorong penyelidik mengkaji jenis-jenis jenaka dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Hal ini terbukti apabila seseorang murid itu berjaya menguasai bahasa Melayu dengan baik dan lancar terutama dalam penulisan naratif yang mengaplikasikan model humor dalam multimedia. Ini menunjukkan murid minat atau suka kepada orang yang menggunakan bahasa Melayu serta menerapkan model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif, dan mempunyai keinginan untuk bersama-sama berkomunikasi dengan masyarakat bahasa tersebut. Justeru, pengkaji mendapati bahawa murid biasanya memilih pembangunan model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu sebagai alasan untuk menguasai dengan baik bahasa Melayu di sekolah.

Penyelidikan ini juga dapat membantu terutamanya pihak Kementerian Pendidikan Malaysia dan Kementerian Pendidikan Tinggi dalam memperbaharu Sukatan Pelajaran. Walau bagaimanapun, dengan adanya penyelidikan ini guru dapat mengaplikasikan kepelbagaian teknik serta gaya pengajaran, dapat menyumbang kepelbagaian bahan kreatif dan juga dapat menarik minat murid dalam penulisan karangan naratif dengan penerapan model humor.

Kepentingan kajian ini juga berasaskan kepada kenyataan bahawa pembelajaran di dalam kelas Bahasa Melayu, dapat membuatkan seseorang murid berasa riang, kreatif, dan ceria apabila diselitkan model humor dalam pengajaran penulisan naratif. Keseronokan dalam interaksi belajar-mengajar maka setiap jam pelajaran yang berlangsung dianggap terlalu pendek dan tidak terasa kebosanannya. Justeru, kelas bahasa Melayu tidak lagi dianggap menegangkan, kaku, menakutkan, bosan, dan lesu. Seseorang guru harus mempunyai sifat tanggungjawab dengan murid, motivasi yang kuat dan jelas, berdedikasi tinggi untuk kecemerlangan murid dalam pembelajaran bahasa Melayu. Dick dan Carey (1990), menyatakan salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian semasa proses pembelajaran.

Akhirnya, kajian ini amat penting dalam meningkatkan keberkesanan model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu kepada murid sekolah dan di peringkat universiti.

### Sorotan Kajian

Komputer merupakan salah satu daripada alat bantu siber. Kemampuannya adalah berdasarkan pada fungsi maya. Kesesuaiannya dengan pencapaian pula boleh menggerakkan keaktifan penggunaan teknik secara mantap dalam pengajaran bahasa. Komputer membantu pelajar untuk meningkatkan pencapaian menerusi penggunaan teknik yang sistematik dan berpusatkan pelajar. Secara relatifnya, pencapaian yang diperolehi pelajar adalah daripada kesan-kesan lain yang bercambah (Doyle, 2007). Menurut Abdul Rahman Aziz Abdul (2006), dapatan secara keseluruhan kajian yang dijalankan oleh pensyarah Universiti Terbuka Malaysia tentang kesan teknik interaktif berasaskan peta konsep dalam penulisan karangan.

Kajian yang berkisar kepada penggunaan komputer dalam kalangan guru beberapa buah sekolah menengah harian biasa menunjukkan bahawa pelajar mudah menguasai aspek penulisan, selain tidak mengelirukan pemikiran mereka. Usaha tersebut juga dapat membantu mereka untuk menjadikan suasana kelas lebih aktif dan kreatif. Pensyarah atau guru yang terlibat dalam penggunaan teknik tersebut bersikap positif terhadap kepentingan untuk memanfaatkan teknologi terkini dalam pendidikan, seperti berasa seronok dan yakin. Ini seterusnya menolak tanggapan bahawa penggunaan teknik peta minda interaktif berasaskan komputer boleh merumitkan proses penguasaan bahasa dalam bilik kuliah atau bilik darjah. Hasil kajian tersebut juga mendapati mereka tidak bersetuju bahawa teknik konvensional dalam pengajaran bahasa lebih baik daripada penggunaan teknik peta konsep interaktif. Hampir keseluruhan responden dalam kajian berkenaan mengaku berminat dengan pengajaran apabila teknik berkenaan diaplikasikan. Fungsi penggunaan sesuatu teknik interaktif dalam pengajaran penulisan adalah untuk menyokong semua program pembangunan akademik serta mendedahkan beberapa kelebihan yang diperolehi.

Daripada kajian Saree (2006), penggunaan teknik interaktif dalam pengajaran penulisan memudahkan pensyarah atau guru untuk menarik minat dan tumpuan pelajar terhadap sesuatu topik, selain meningkatkan pencapaian. Daripada kajian Saree juga, didapati bahawa penggunaan teknik interaktif tersebut dapat memberikan sumbangan bermakna kepada pensyarah atau guru untuk meningkatkan tahap penguasaan pelajar dalam sesuatu konsep penulisan. Kaedah kuasi-eksperimen dilakukan bagi 30 orang pelajar, masing-masing ditentukan dalam kumpulan eksperimen dan kawalan. Kajian eksperimen berkenaan dijalankan selama lapan jam. Beliau menggunakan pendekatan bacaan menerusi teknik campuran, iaitu mengenal rujukan kerana mengetahui pelajar menyukai sesuatu yang dapat menarik perhatian dalam tatabahasa. Kajian menekankan cara-cara pelajar menguasai bahasa dalam penulisan daripada penggunaan bank perkataan. Pelajar juga tertarik dengan kreativiti multimedia yang wujud serta kelainannya dalam pembelajaran. Berpandukan penggunaan teknik interaktif dalam penulisan, paparan pada skrin merupakan mekanisme yang sangat sinonim atau berkait rapat dengan keperluan pelajar untuk mencorak dan menjana minda.

Di samping itu, objek kumpulan ayat yang interaktif dapat mewujudkan pengalaman pantas pelajar untuk turut serta dalam pembelajaran. Oleh itu, pelajar bukan sahaja menyerap pengetahuan konsep penulisan daripada penggunaan teknik interaktif berkenaan menerusi paparan pada skrin, malah berupaya mendapatkan sumber maklumat yang berbagai-bagai menerusi menu tambahan yang disediakan. Doyle (2007) secara ringkas mendefinisikan kepandaian dan kemampuan seseorang Pelajar memperoleh maklumat berasaskan penggunaan sesuatu teknik berasaskan komputer dalam penulisan adalah untuk menambahkan ilmu pengetahuan, mengenal pasti ketepatan sumber maklumat, menilai kualiti maklumat, tahu menguruskan maklumat dan menggunakan maklumat secara lebih efektif.

McCarthy (1988) percaya bahawa ciri-ciri hypermedia mempunyai keupayaan menggalakkan pelajar menjadi pelajar proaktif. Turner dan Dipinto (1992) melaporkan bahawa suasana hypermedia menggalakkan pelajar berfikir dalam konteks metaphor, dan memberi kebebasan kepada imaginasi mereka. Kajian humor dalam pengajaran bermula sejak awal tahun 1970-an semasa Mc Carthy (1988) sedang belajar dalam gred keempat, kelima dan keenam. Beliau telah menganalisis data, bukan hanya jenis humor malah IQ subjek yang dipelajari. Mereka mendapati bahawa “rasa lucu memiliki koleransi yang tinggi iaitu kreatif ( $r = .89$ ) dan kepandaian ( $r = .91$ )”

Tiga tahun selepas artikel Ziv's yang menggemparkan, telah mempelajari humor semasa dalam kuliah. Mereka tidak melihat hasil Professor Ziv tersebut, tetapi mereka lebih melihat kepada jenis humor yang digunakan, kekerapan humor digunakan dan keberkesanan humor tersebut sama ada diterima atau tidak semasa kuliah tersebut. Beliau mendapati bahawa pensyarah telah menggunakan humor sebanyak 3.34 kali dalam masa 50 minit. Beliau mendapati juga bahawa pensyarah lelaki lebih banyak menggunakan humor berbanding pensyarah wanita.

Humor ialah seni untuk membuat kita ketawa. Humor mempunyai nilai yang besar. Ia merupakan satu bentuk seni. Tetapi ia bukan suatu perkara yang mempunyai struktur dan formula. Humor atau jenaka merupakan sebahagian daripada bentuk komunikasi harian yang penting. Elemen ini juga membentuk komponen utama dalam hasil kesusasteraan komik, perfileman dan teater, serta kesenian, amnya. Hal ini berdasarkan konteks budaya dan linguistik tertentu serta sebahagian daripada komunikasi antara budaya dan hiburan massa yang penting. Media dan televisyen hari ini juga banyak menawarkan pelbagai bentuk pilihan program hiburan santai yang berkonsepkan humor, selain bahan bertulis seperti komik, buku cerita kanak-kanak, satira politik sehinggalah papan tanda di sesuatu tempat atau lokasi. Amnya, humor dapat dibahagikan kepada 3 kategori, iaitu: humor atau jenaka universal, humor atau jenaka budaya, dan humor atau jenaka bahasa.

Humor atau jenaka ini terbahagi kepada 3 jenis, iaitu jenaka linguistik [misalnya permainan kata ],jenaka budaya (misalnya humor sesama kaum, bangsa, etnik), dan jenaka sejagat (misalnya humor yang tidak dijangka).Humor juga boleh berlaku dalam banyak bentuk seperti slapstick fizikal, humor visual, jenaka gerak isyarat atau bunyi, aforisme, teka-teki, dan cerita-cerita pendek. Ciri dan kategori humor ini telah menimbulkan keinginan sesuatu kelompok masyarakat itu untuk mengetahui dan menerokai keindahan jenaka sesuatu kelompok etnik yang lain sebagai suatu bentuk perkongsian budaya dan ungkapan pemikiran dan pengalaman yang berbeza. Artikel ini mengupas terjemahan humor yang perlu dimaknakan sebaik mungkin, agar konsep jenaka dalam bahasa sumber dapat diungkapkan dalam bentuk kesamaan yang paling hampir dalam bahasa sasaran. Dengan kata mudah, sesuatu yang kelakar itu seharusnya ‘dikelakarkan’ juga, sekalipun telah dipindahkan ke bahasa dan budaya yang berbeza.

### **Teori Multimedia**

Multimedia merupakan alat pendidikan yang paling berkuasa yang dicipta dan ia berupaya menjadi alat hiburan yang muktamad. Multimedia dapat meningkatkan kualiti dan keberkesanan sesi pembelajaran. Multimedia mempunyai kebaikan yang melebihi media-media lain kerana menggabungkan media yang berbeza-beza jenis, iaitu teks, gambar, animasi, lataran, video dan bunyi. Malah, multimedia lebih interaktif di mana pengguna tidak menerima maklumat secara pasif seperti membaca buku atau menonton televisyen.

Bahan multimedia ini adalah berasaskan teks dan tidak ada interaksi dua hala. Bahan multimedia ini menyediakan maklumat yang luas dalam bentuk yang berasaskan teks. Aplikasi ini memerlukan pencarian supaya maklumat yang sesuai didapati secara mudah

dan cepat. Program pembangunan bahan multimedia yang berasaskan teks ini merangkumi hiperteks. Hiperteks ialah tindakan maklum atas sesuatu teks dan selalunya pengguna perlu ke laman yang lain untuk mendapatkan maklumat tersebut. Maklumat lanjut itu ada yang berbentuk penjelasan, jadual atau carta. Aplikasi ini juga kadangkala membawa pertindihan imej, bunyi dan video yang menjadikan aplikasi multimedia menjadi lebih nyata. Sambungan ke laman-laman lain yang berkait dengan maklumat dalam teks juga diberikan supaya pengguna dapat mencari secara berkesan dan cepat diperoleh.

### Kesimpulan

Kajian yang bersifat saintifik tentang bilik darjah ini amat penting dilakukan pada era transformasi ini. Salah satu aspek yang perlu dikaji adalah tentang aplikasi multimedia dalam pengajaran bahasa Melayu. Aplikasi multimedia tentang penggunaan model yang pelbagai perlu diterapkan dalam pengajaran bahasa Melayu untuk memudahkan murid menjana minda terutamanya dalam bidang penulisan. Justeru, kajian ini dicadangkan untuk dilaksanakan dengan menggunakan model humor berasaskan aplikasi multimedia dalam pengajaran penulisan bahasa Melayu. Objektif pertama kajian ini adalah berdasarkan kepada pembangunan model humor multimedia dalam pengajaran penulisan naratif bahasa Melayu. Dalam Penulisan naratif bahasa Melayu terdapat **TEMA dan PERSOALAN**( yang boleh didapati daripada soalan ), **PLOT**( Permulaan cerita , Pertengahan, Penyelesaian ) Gunakan SAMMBoB ( Siapa, Apa, Mengapa, di Mana, Bila dan Bagaimana ) dalam membina plot dan dalam plot itu terdapat **KONFLIK**( sekurang-kurangnya 2 Konflik ) yang kemudiannya akan membawa cerita kepada **KLIMAKS** ( Kemuncak ), **WATAK dan PERWATAKAN**( tidak perlu banyak kerana bukan menulis cerpen ataupun Novel ) Gunakanlah KaU CoP BmW ( Kata Sifat Keadaan, Ukuran, Cara, Perasaan, Bentuk, Warna ) untuk mewarnai watak mahupun latar dalam karangan itu., **DIALOG / MONOLOG**( "...", ".....!" , ".....?", ".....," ), **PERIBAHASA**( tidak perlu banyak, satu atau dua sudah memadai, **FRASA MENARIK**-Simili seperti, bak, umpama dan seperti- **PERSONIFIKASI** ( memberi nyawa kepada yang tidak bernyawa : angin yang menepuk bahu ,.....)- **METAFORA** ( membawa erti simbolik kepada makna asal : telinga gajah Ali dipiat oleh bapanya, **Ayat panjang dan Ayat Pendek** ( selang seli penggunaan ayat panjang dan ayat pendek ). pengenalan, isi dan penutup bahasa Melayu. Objektif kedua pula adalah untuk meninjau pencapaian murid sebelum dan selepas model humor dilaksanakan. Selain itu, penyelidikan ini menumpukan kepada meninjau perbezaan min sebelum dan selepas penggunaan model humor dilaksanakan. Dalam melaksanakan kajian ini, dua kaedah diguna pakai; kaedah pertama ialah pembangunan model berasaskan teori Dick dan Carey (1990) dan kaedah kedua pula adalah berfokuskan kepada kuasi eksperimen. Kedua-dua kaedah ini berdasarkan reka bentuk iaitu masing-masing bagi kaedah kualitatif dan kuantitatif.

Sehubungan itu, kajian ini memberikan tumpuan kepada kepentingan murid dan guru untuk belajar dan mengajar menggunakan model humor berasaskan teknologi multimedia. Antara kepentingan kursus adalah untuk mempelbagaikan model kepada guru bagi mengajar penulisan naratif secara humor dan santai, asasnya kepada pembentukan minda murid untuk menjana idea yang konkrit dalam menghasilkan penulisan naratif yang berasaskan aras tinggi.

### Rujukan

Abd Ghani et.al., (2007). The spatial lexical variation and distribution of Melanau language. The Sarawak Museum Journal. Vol. LXIII(88).



## MODEL HUMOR MULTIMEDIA DALAM PENULISAN NARATIF BAHASA

- Abdul Rasid Jamian dan Norhayati (2001). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kartun dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (MyLEJ)*. 2(1): 129–140.
- Abdul Rahman Abd. Aziz. (2007). *Humor Dalam Pengajaran*. PTS Professional: Publishing Sdn. Bhd.
- Barbara A. Gibson. 4, (2001). Automated detection of oceanic fronts and eddies from remotely sensed satellite data using ARC/INFO GRID processing. SM Mesick, MH ...
- Dick dan Carey dalam Lamudji. (2005). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pengelasan pada Siswa yang Berprestasi Tinggi dan Rendah di SMK Swasta Satu Trisakti Laguboti*. Kobupaten: Toba Samosir.
- Doyle, Joseph J. Jr.. (2007). "Child Protection and Child Outcomes: Measuring the Effects of Foster Care." *American Economic Review*, 97(5): 1583-1610.
- Fisher, D. & Frey, N., (2008). *Better learning through structured teaching*. Alexandria, VA: ASCD.
- McCarthy, John J., "Feature geometry and dependency: A review" (1988). *Linguistics Department Faculty Publication Series*. 38.
- Miura dan Jones. (2005). *Gendered Discourse at Work*. New York: Routledge.
- Marchionini. University of "knowledge work." As Zuboff (1988). Analytical and browsing strategies (Liebscher & Marchionini, 1988; Marchionini).
- Turner (1990) Including *Crisis? What Crisis?: Britain in the 1970s, Rejoice! Rejoice! Britain in the 1980s and The Biba Experience*.
- Torok, McMorris dan Lin. (2006). *Is Humour An Appreciate Teaching Tool?* College Teaching.