
Title	Cerita-elektronik: Satu inovasi dalam menyediakan bahan pengajaran bahasa peringkat awal
Author(s)	Kamsiah Abdullah
Source	<i>Persidangan Pengajaran Bahasa Melayu, Singapura, 25 September 2004</i>
Publisher	Kumpulan Sokongan Bahasa Melayu, Kelompok 3 Timur dan Majlis Bahasa Melayu Singapura

Copyright © 2004

This document may be used for private study or research purpose only. This document or any part of it may not be duplicated and/or distributed without permission of the copyright owner.

The Singapore Copyright Act applies to the use of this document.

This document was archived with permission from the copyright holder.



PERSIDANGAN PENGAJARAN BAHASA MELAYU

anjaran bersama
**KUMPULAN SOKONGAN BAHASA MELAYU,
KELOMPOK 3 TIMUR**
dan
MAJLIS BAHASA MELAYU SINGAPURA

**SESI SERENTAK
KERTAS**

A1

**CERITA-ELEKTRONIK : SATU INOVASI DALAM
MENYEDIAKAN BAHAN PENGAJARAN BAHASA
PERINGKAT AWAL**

**Prof Madya Dr Kamsiah Abdullah
NIE / NTU**



SABTU 25 SEPTEMBER 2004. HOTEL CHANGI VILLAGE - LE MERIDIEN

CERITA – ELEKTRONIK : SATU INOVASI DALAM MENYEDIAKAN BAHAN PENGAJARAN BAHASA PERINGKAT AWAL ¹

Prof Madya Dr Kamsiah Abdullah
NIE / NTU
Singapura

1. Pendahuluan

Cerita merupakan satu bahan yang menarik dan diminati kanak-kanak sama ada ia disampaikan secara lisan ataupun bertulis. Apabila cerita dijadikan bahan atau alat mengajar dalam bentuk elektronik atau digital maka impak dan kesannya terhadap pengajaran-pembelajaran murid semakin mendalam dan meluas. Penyaluran dan penurunan nilai-nilai murni melalui cerita juga akan menjadi lebih meyakinkan. Dalam artikel ini selain mengemukakan kewajaran menggunakan kaedah pengajaran teknik e-cerita dalam bilik darjah, akan dikongsi bersama pengalaman dalam proses penciptaan, pengurusan dan penilaian projek yang dilaksanakan oleh guru-guru pelatih dalam program Diploma Pendidikan (Pengkhususan Bahasa Melayu) di Institut Pendidikan Nasional Singapura .

Dalam keadaan bilik darjah pengajaran-pembelajaran bahasa yang serba-serbi canggih pada masa kini, guru-guru juga memerlukan suatu kaedah yang berupaya memanfaatkan segala kemudahan dan kecanggihan IT yang begitu meluas di sekolah maupun di rumah masing-masing. Penggunaan sofwe IT begini akan memberi kesan yang positif kepada murid, di samping memberi peluang bagi guru-guru melaksanakan tugas dengan lebih menarik. Namun ini tidak bermakna bahawa guru harus membuang sahaja kaedah yang lama, yang telah pun membuktikan keberkesanannya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa sejak begitu lama.

Dengan tujuan memanfaatkan teknologi baru di samping mengekalkan ciri-ciri kaedah mengajar secara tradisi yang baik itu, maka 'kaedah cerita elektronik' ini dikonsepsikan. Prasarana terpenting dalam menjayakan penggunaan kaedah ini dalam darjah ialah akses kepada komputer.

Sekolah dan terutama Kementerian Pendidikan amat mementingkan penggunaan IT. Setiap sekolah rendah dan menengah mempunyai bilangan komputer yang boleh dibanggakan. Makmal komputer tersedia untuk digunakan secara intensif oleh murid-murid. Setiap bilik darjah kini dimuatkan dengan alat LCD, yang dapat menayangkan CD dan bahan-bahan dari internet dan video secara langsung. Setiap orang guru pula literat atau 'celik komputer,' kerana hampir semua guru-guru lama dan baru telah selesai

1. ¹ Artikel ini berdasarkan kertas kerja yang disampaikan di Persidangan Serantau Bahasa, Sastera dan Budaya Melayu, Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi Universiti Putera Malaysia, pada 22 – 23 October 2001. Kemudian diterbitkan di *Jurnal Dewan Bahasa*, Vol 2, No 8, halaman 40 – 47, terbitan Aug 2002.

menjalani kursus kenal-komputer. Kini kebanyakan dari guru-guru membuat pelaburan masa dan tenaga merancang pelajaran mereka dan berkomunikasi dengan rakan-rakan guru dan murid melalui saluran e-mail atau alat IT yang lebih canggih lagi (misalnya Blackboard dan Encarta). Beberapa buah sekolah telahpun mengarahkan guru-guru mereka supaya menghantar rancangan pelajaran setiap hari atau mingguan dalam bentuk e-mel kepada pengetua atau ketua jabatan.

Masyarakat Singapura pula, termasuk masyarakat Melayu, merupakan satu masyarakat yang paling atas di dunia dalam hal pemilikan dan penggunaan komputer. Rumah-rumah masyarakat Singapura mengatasi negara-negara maju yang lain dalam hal pemilikan dan penggunaan komputer, dengan satu dari empat buah rumah memiliki dua atau lebih komputer. Menurut tinjauan yang dilakukan oleh Infocomm Development Authority (IDA) baru-baru ini, 23 % daripada rumah-rumah di sini mempunyai lebih dari satu komputer peribadi. Begitu juga dengan akses kepada internet, rumah-rumah di sini mengatasi negara-negara lain dalam langganan kepada khidmat internet ini, akses kepada internet bagi masyarakat Singapura ialah 50%, iaitu 8% lebih tinggi dari Amerika Syarikat (iaitu 42%). Pemilikan komputer peribadi di kalangan masyarakat Melayu juga telah meningkat dengan pesat – dari 16.3% pada tahun 1996, naik kepada 47% pada tahun 1999 dan terus meningkat lagi kepada 57.9% pada tahun 2000. ²

Namun perkembangan ini tidak pula mengurangkan tenaga dan keperluan guru dalam mendidik murid-murid di sekolah, bahkan ramai yang mengatakan bahawa tugas mereka menjadi lebih berat lagi. Ramai guru yang merasa tekanan kepada perubahan dan kecanggihan ini terlalu berat untuk dipikul.

2. Gabungan Pendekatan Lama dan Baru

Ramai guru mengetahui bahawa kaedah menggunakan cerita, merupakan kaedah lama yang sudah begitu mantap dan berkesan. Namun kita harus juga maju ke hadapan dengan memanfaatkan teknologi baru. Satu gabungan pendekatan suatu kaedah lama dan baru akan menyegarkan pengajaran bahasa Melayu. Gabungan kaedah bercerita, suatu pendekatan atau kaedah lama, boleh digabungkan dengan teknologi baru, iaitu secara menggunakan cerita elektronik / computer . Ini merupakan satu inovasi dalam pengajaran bahasa Melayu disamping membangkitkan kreativiti guru dan murid.

Dalam sastera lama, bahkan dalam al-Quran sendiri, banyak pengajaran dan nasihat disampaikan melalui cerita. Di antara cerita-ceritanya termasuk cerita-cerita nabi seperti, Nabi Isa, Nabi Musa, Nabi Yusof dengan bapa dan abang-abangnya, baginda dengan Zulaikha serta cerita –cerita tentang berbagai kaum yang terdahulu. Dalam sastera klasik Melayu juga sama ada dalam bentuk lisan atau tulisan, terdapat cerita-cerita dongeng, legenda, sastera sejarah, cerita-cerita berangkai dan sebagainya yang diselitkan dengan unsur-unsur pengajaran selain dari unsure-unsur hiburan dan falsafah yang

² The Strait Times, August 30, 2001. Narrowing the Digital Divide. ms11.

mencerminkan keadaan dan nilai hidup masyarakat lama. Dalam zaman yang serba-serbi canggih ini, bercerita dapat bertahan sebagai satu teknik yang masih popular dan masih berkembang.

3. Cerita dalam bilik darjah

Kepopularan cerita disebabkan keupayaannya memberi hiburan di samping mempunyai unsur-unsur pengajaran yang boleh dinikmati semua peringkat umur. Dalam pengajaran bahasa terutamanya, cerita menjadi satu alat atau kaedah yang digemari dengan meluas. Cerita-cerita ini menjadi bahan inti bagi pengajaran lisan, kefahaman mendengar, pemahaman membaca, kemahiran menulis dan lain lain.

4. Kelebihan membaca cerita dari bercerita secara lisan

Bercerita secara lisan amat popular semasa zaman silam. Sebelum ada radio dan televisyen, tema dan jalan cerita disampaikan amat bergantung kepada sifat, gaya dan kebijaksanaan si tukang cerita, (dinamakan penglipur lara). Memang seorang tukang cerita yang baik seperti para penglipur lara mempunyai gaya dan bahasa yang boleh menarik minat pendengar atau penonton. Hanya dengan perubahan suara, mimik muka dan gerak-geri sahaja, sesebuah cerita yang tidak begitu menarik pun boleh menjadi begitu hidup dalam fikiran pendengar.

Namun tidak dapat dinafikan bahawa **membaca** buku cerita boleh memberikan keseronokan yang serupa atau nikmat yang lebih dari **mendengar** atau **menonton** cerita itu. Ini adalah kerana dalam proses membaca seseorang lebih cenderung menggunakan imajinasinya sendiri. Seseorang boleh mendapat gambaran yang hidup tentang apa yang dibacanya atau difikirkannya, ia boleh menerawang ke dunia yang dihidangkan oleh pengarang dalam teksnya. Seseorang pembaca boleh turut serta dalam situasi yang dibentangkan pengarang, ia boleh turut merasa apa yang dirasai oleh watak-wataknya. *Dunia cerita adalah pentas yang membolehkan seseorang pembaca keluar dari batas fizikalnya meneroka ke alam imajinasi – perjalanan mereka adalah seluas fantasi mereka sendiri.*³

Proses pembacaan bergantung kepada pengarang untuk menyampaikan gambaran yang tepat kepada pembaca. Namun ada ketikanya, pembaca dapat membaca 'lebih' dari apa yang terangkum dalam kata-kata, lebih dari apa yang tersirat. Imajinasi tidak terhad. Imajinasi seseorang pembaca dapat menjangkau ke alam yang lebih luas, lebih indah dari gambaran yang dipaparkan oleh pengarangnya, dalam sesebuah cerita.

³ Kamsiah Abdullah. Tradisi Lisan dalam Pendidikan: Kes Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua Di Singapura. Jurnal Dewan Bahasa, Malaysia. (Mei 1995): p 437 - 442.

Kelebihan buku cerita dari bercerita tidak berhenti setakat memberi keseronokan sahaja, bahkan buku cerita dalam bentuk bercetak berupaya 'mengayakan pengalaman dan pengetahuan' dan berupaya membuka minda seseorang.

5. Kelebihan Cerita-elektronik dari Buku Cerita dan Cerita Dalam Bentuk Lisan

Dalam cerita elektronik guru tidak payah pandai beraksi dan ghairah membaca dengan begitu bersemangat - semuanya boleh disiap-muatkan. Segalanya adalah di bawah pengawalan guru. Sesuatu cerita itu boleh dimainkan sekali lalu ataupun dihentikan dibahagian-bahagian tertentu bagi memantau pemahaman murid atau merangsang murid untuk berfikir melalui soalan-soalan ramalan tanpa menghilangkan 'mood' mereka. Latihan-latihan lain juga boleh diselitkan, sebelum cerita itu diteruskan.

Dalam banyak segi, kaedah mengajar membaca menggunakan cerita elektronik adalah sama seperti kaedah menggunakan buku besar. Keduanya boleh digabungkan atau boleh juga berkomplemen dengan kaedah membaca bersama Murid-murid, terutama mereka yang di peringkat rendah, Darjah 1 hingga 3, atau murid-murid prasekolah akan lebih tertarik dan berminat apabila cerita-cerita begini digunakan. Namun, setakat ini penggunaan buku cerita elektronik dalam pengajaran bahasa Melayu ini agak terbatas kerana ketiadaan atau kekurangan bahan tersebut.

6. Pembuatan buku elektronik oleh guru pelatih program Diploma Pendidikan

Memandangkan bahawa bahan bacaan dalam bentuk elektronik dalam bahasa Melayu amat berkurangan maka satu projek menerbitkan cerita –e ini dicuba. Pembuatan buku bentuk ini dirintis sebagai satu kerja kursus dengan kumpulan guru-guru pelatih Diploma Pendidikan (Pengkhususan Bahasa Melayu) pada tahun 1998. Dalam modul berkenaan iaitu "Pengajaran Bahasa Melayu IV, yang memakan masa selama 30 jam satu semester, tumpuan diberi kepada 'Kaedah Mengajar Bacaan Tahap Awal' iaitu kaedah mengajar murid-murid sekolah di peringkat Primari 1 hingga 3 supaya mahir membaca.

Latar belakang guru-guru pelatih ini perlu dinyatakan supaya proses pelaksanaan projek ini dapat dilihat dalam konteks yang sebenar.

Penuntut Diploma ini terdiri dari para lulusan Sijil Pelajaran Peringkat "A" dan mempunyai asas yang kukuh tentang IT dan penggunaan softwe. Sebelum mengambil modul ini pada Tahun 2, mereka telah belajar bagaimana menggunakan 'Microsoft Word' dan 'PowerPoint' untuk menulis dan membuat presentasi (pembentangan) dengan menggunakan komputer. Kemahiran teknologi komputer mereka dipertingkat lagi dengan latihan-latihan khusus tentang cara memasukkan atau membuat animasi, memasukkan klip video dalam presentasi, merakam dan memasukkan suara, membuat scan gambar, menggerakkan gambar latar dan seumpamanya.

Kemahiran IT yang telah sedia ada inilah yang saya diterapkan dalam proses mengarang dan menyediakan cerita elektronik ini.

7. Tujuan menulis Cerita untuk Kanak-kanak

Guru-guru pelatih didedahkan kepada prinsip dan kaedah menggunakan cerita dalam pengajaran, termasuk kaedah pengalaman berbahasa dan kaedah membaca bersama atau membaca dengan menggunakan buku besar. Tujuan utama kaedah ini bukan sahaja mengajar murid-murid menguasai kemahiran membaca, tetapi lebih dari itu – iaitu memberi keseronokan dan hiburan dalam pengalaman membaca. Segala unsur yang boleh membawa kepada tekanan dan rasa rendah diri dalam masa membaca bersama-sama dielakkan atau dikurangkan.

Tujuan asasnya ialah membentuk pembaca yang bebas dan pembaca yang gemar membaca sepanjang hayat.

8. Struktur atau Bentuk Cerita

Selain dari latihan mengenai kaedah pelajar didedahkan kepada proses mengarang cerita, tentang struktur cerita dan bagaimana menerbitkan cerita dalam bentuk 'digital. Penerangan khas tentang tema, plot, perwatakan, setting, bahasa, gaya dan sebagainya diajar terlebih dahulu pada bahagian awal modul.

Tema yang dipilih mudah dikenali dan sesuai dengan peringkat usia kanak-kanak sejagat, misalnya cerita tentang kanak-kanak, tentang binatang, benda-benda alamiah dan sebagainya. Walaupun boleh direka cerita-cerita yang pelik dan berunsur fantasi tetapi pelatih diingatkan supaya memasukkan hanya fakta-fakta yang benar. Tema harus muncul secara yang sejadi, tidak terlalu dibuat-buat. Contohnya jika ceritanya tentang seekor katak, keadaan hidup katak itu mesti benar, misalnya – tentang jenis makanannya? Cara ia makan? Cara ia membiak, sifat-sifatnya dsbnya.

Konflik dan krisis dalam cerita patut diselesaikan dengan cara yang wajar mengikut hukum logik, hukum moral dan menurut adat yang biasa. Jangan sampai direka suatu cerita yang mengagongkan seseorang yang jahat, seorang pembunuh, perompak, pendusta.; ataupun yang zalim. Unsur-unsur moral ini amat sesuai:

- setiap budi yang baik mestilah dibalas dengan baik.
- Sesiapa yang rajin akan mendapat ganjaran yang baik
- Jangan bersifat sombong, akan dibenci oleh orang lain.
- Sifat berani dan jujur
- Sifat rendah diri dan rajin berusaha
- Bekerjasama dan tolong menolong
- Kerja yang berat akan menjadi ringan jika dirancang

- Hormat pada orang yang lebih tua
- Sayang menyayang antara satu sama lain
- Jangan berbuat jahat , bersifat dengki ataupun bakhil.

Unsur didaktik dan pengajaran diterapkan secara tidak langsung. Penyaluran nilai moral ini diselitkan secara yang halus, pengarang tidak perlu menonjolkan isu-isu yang berat, kompleks atau kontroversial.

Plot atau jalan cerita selain dari yang asli haruslah menarik dan mempunyai ‘action’ yang akan menarik perhatian kanak-kanak. Satu siri kejadian yang logik boleh dibina, kadang-kadang dimasukkan unsur perulangan, atau kejadian yang berlaku berulang-ulang. Sandaran atau asas bagi sesuatu kejadian harus dibina dan yang baiknya jalan cerita mempunyai puncak atau krisis dan berakhir dengan kegembiraan atau penyelesaian yang positif.

Berbagai jenis setting atau latar cerita boleh diambil sebagai bahan, misalnya mereka boleh memilih latar di kolam, di tepi sungai, di hutan, di kota, di kampung, di dasar lautan dan sebagainya. Mereka harus membuat kajian tentang latar atau setting cerita yang mereka akan karang , jika berkehendakkan sesuatu yang ‘authentic’.

Watak-watak dalam cerita juga bebas dipilih dan direka. Yang penting ialah perkembangan watak yang baik, sejadi dan meyakinkan. Dialog boleh digunakan untuk memperoleh kesan yang dikehendaki. Secara keseluruhan bahasa yang digunakan harus mudah dan jelas. Cerita ini haruslah lancar dan mudah dibaca. Gaya penulisan sebaiknya sesuai dengan peringkat pembaca sasaran.

Perkara yang harus dielakkan ialah ‘stereotyping’ atau perlonggokan sifat yang serong terhadap sesuatu kaum atau sekumpulan manusia. Prasangka dan pandangan serong terhadap sesuatu kaum, jantina, warna kulit, penganut agama atau budaya tertentu wajib dielakkan. Di samping itu suasana yang mengerikan dan memberi gambaran yang ganas juga tidak patut dimasukkan dalam cerita. Secara halus cuba selitkan nilai-nilai yang positif di samping cuba membentangkan keadilan sosial, prinsip-prinsip kesamaan, demokrasi dan lain-lain.

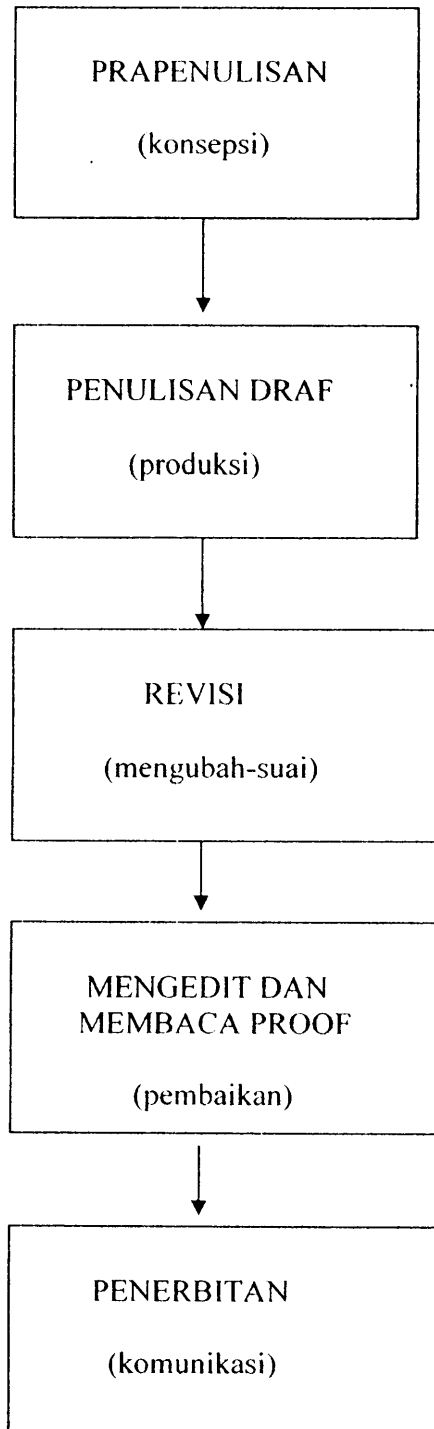
9. Kaedah Penulisan Proses

Proses menulis cerita boleh dianggap sebagai satu cara pelajar-pelajar ‘mengalami’ sendiri kaedah ‘penulisan proses’ yang juga telah diajar di NIE, sebelum ini. Dalam penulisan proses, perkara yang dipentingkan ialah *proses* yang seseorang penulis alami semasa mereka mengarang, bukan mengutamakan produk atau hasilnya sahaja.

Dalam model penulisan cerita ini ciri dan struktur sesebuah cerita dibentang dan dibincang bersama. Pengetahuan tentang tema, plot, perwatakan, bahasa, gaya

mendahului proses penulisan ini. Lazimnya ada lima proses yang digunakan dalam pembuatan buku besar atau aktivitas mengarang 'secara proses'. Modelnya ditunjukkan seperti ini:

MODEL PENULISAN SECARA PROSES



10. Penulisan Cerita Elektronik

Penulisan buku elektronik ini menerapkan kesemua tahap penulisan secara proses seperti yang tersebut, tetapi terdapat satu tambahan prosesnya sebelum peringkat penerbitan. Jika dilihat dari sudut peringkat atau tahap-tahap penulisan maka peringkatnya ialah seperti berikut:

- i) Tahap Konsepsi
- ii) Tahap Penulisan Draf
- iii) Tahap Membuat Revisi
- iv) Tahap Mengedit dan Membaca Tashih (proof-reading)
- v) Tahap Ilustrasi dan Gambar
- vi) Tahap Menyalin/ menulis teks dalam bentuk digital
- vii) Tahap Multimedia (Memasukkan gambar, rajah, suara, animasi dll dalam 'PowerPoint')
- viii) Tahap Penerbitan – dalam bentuk CD atau disket.

i) Tahap Konsepsi

Secara individu pelajar diajak memikirkan secara mendalam tentang apa yang mereka hendak ceritakan. Rangsangan atau proses mendapatkan ilham boleh dimulakan dari berbagai sudut – atau bermula dari sesuatu latar yang disukai. Contohnya: keadaan atau latar di dalam kolam, di tepi sungai, di padang pasir, di lautan yang luas, dalam istana, di kampung, di rumah flat dsbnya.

Boleh juga dimulakan dengan suatu idea tentang sesuatu tema yang hendak dikemukakan, misalnya budi yang baik di balas baik, tentang seorang yang amat pemalas, tentang menjalin hubungan yang berlandas kasih sayang di antara keluarga, kisah gergasi yang tamak, tikus yang bijak dan lain-lain.

Jika bermula dari watak, watak seseorang atau sesuatu binatang yang disukai boleh juga ditumbulkan. Contohnya seperti watak orang tua yang baik hati, buah mangga yang sombong, anak raja yang jahat, puteri bongsu yang cantik dan sebagainya.

Gangguan dalam bilik darjah dielakkan supaya aliran pemikiran pelajar tidak terbantut atau terganggu. Keadaan sekitaran darjah dijadikan lebih selesa dan mesra – kerusi dan meja boleh diataskan dalam bentuk bulatan di mana tiga atau empat orang bekerja di dalam satu kumpulan. Pelajar diajak berfikir secara bertumpu. Mereka dibenarkan untuk menulis atau hanya duduk berfikir dalam suasana yang selesa (mereka boleh membuka kasut, duduk di lantai, menggelapkan lampu dan sebagainya).

ii) Tahap Penulisan Draf Pertama

Dalam peringkat ini, penuntut dibiarkan menulis seberapa banyak yang boleh – dari permulaan cerita hingga selesai. Mereka telah diberitahu bahawa dalam draf pertama ini, jangan hiraukan tentang betul atau salah, jangan rusing tentang ide yang ditulis itu sesuai atau tidak. Jangan terganggu oleh perkara penyuntingan, mentashih atau proof-reading -- hanya yang perlu mereka buat ialah menulis dan menulis. Masa yang diperuntukkan untuk penulisan ini lebih kurang satu jam.

iii) Tahap Membuat revisi dan menulis semula

Pada peringkat seterusnya penuntut mula ‘berkongsi’ ide dan cerita mereka dengan tujuan memperelok dan memperbaiki cerita tersebut. Dapat dilihat bahawa perkara yang peribadi tadi sekarang menjadi hak umum. Setiap orang diminta menceritakan apa yang telah dilakar atau ditulis. Penuntut lain, termasuk guru memberi komen dan kadang-kadang memberi buah fikiran baru untuk memperbaiki draf asal yang telah dibacakan.

Kemudian secara berkumpulan mereka memilih mana-mana cerita yang hendak dijadikan buku besar / buku elektronik atau yang hendak diterbitkan. Perkara yang boleh dilakukan dalam proses revisi dan revisi semula jika perlu ialah:

- a. Menambah isi / bahagian yang baru
- b. Menukar bahagian permulaan dan penghabisan cerita
- c. Membuang atau memotong bahagian-bahagian yang tidak kena
- d. Menukar tempat sesuatu bahagian dan menggantikan sesuatu ayat dengan ayat yang lain.

iv). Tahap Ilustrasi

Lakaran gambar dan lakar teks yang telah tetap boleh diperlihatkan. Komen dan pandangan boleh diberikan untuk memperbaiki lakaran asal. Misalnya tentang warna, ciri-ciri tertentu atau kedudukan sesuatu bentuk ilustrasi.

v) Tahap Mengedit dan Mentasyih (proof-reading)

Segala teks dan rancangan gambar/ lukisan disemak oleh anggota kumpulan. Lakaran gambar dan lakar teks yang telah tetap boleh dihantar kepada pensyarah untuk lapor balik awal.

Selain dari itu boleh juga dilakukan perubahan dari segi organisasi cerita, struktur ayat, pemilihan kata-kata, menyemak dan membetulkan kesilapan ejaan, penggunaan huruf besar / kecil, tanda baca, penggunaan bahasa yang standard dan konvensi / format menulis manuskrip.

vi) Tahap Proses Penerbitan Multimedia

Pada tahap ini pelatih menggunakan kemahiran mereka dalam IT dan multimedia untuk memasukkan gambar, rajah, suara, animasi dan lain-lain bentuk presentasi dari PowerPoint

vii) Tahap Penerbitan dalam bentuk Multimedia

Ini ialah tahap terakhir. Pada peringkat ini tujuannya ialah perkongsian atau mempamer hasil kerja yang telah siap kepada rakan-rakan, guru dan mungkin juga orang-orang luar dalam bentuk persembahan multimedia. Bahan ini akan dinilai dan dimasukkan sebagai sebahagian dari kerja kursus.

11. Hasil kerja dan Penilaian

Dalam menghasilkan kerja ini kesedaran tentang kaedah yang wajar dan motivasi dalam meningkatkan minat dibina sejak awal lagi. Penuntut sedar bahawa hasil projek ini akan dinilai, umpamanya 50% penilaian dikira dari buku besar dan buku elektronik. Perlu dinyatakan bahawa bagi penuntut yang bersikap kompetitif, mereka ingin tahu segala yang mereka perlu tahu tentang penilaian tersebut; misalnya,

Bilakah harus dihantar tugas?
Bagaimanakah pembahagian markah dilakukan?
Bagaimana tugas itu dinilai?
Apakah kriteria penilaian tersebut?

Oleh kerana tugas ini dilakukan secara berkumpulan, perlu juga dimasukkan tugas atau sumbangan individu. Ini dilakukan dengan meminta mereka membuat rancangan pelajaran khas tentang pengajaran buku e yang telah mereka siapkan itu.

12. Penutup

Tugas ini telah memberi suatu peluang dan pengalaman bagi para peserta untuk menunjukkan kreativiti masing-masing. Persembahan buku – e menunjukkan satu daripada hasil kerja yang telah disiapkan. Pada umumnya mutu tugas begitu tinggi tarafnya. Akan diperhatikan bahawa kerja yang dihasilkan ini mempunyai potensi besar untuk dimajukan dan digunakan secara meluas dalam bilik darjah.

Namun masalah tetap wujud, terutama dalam menentukan kriteria bagi penilaian yang berwibawa. Setakat ini projek begini telah memperlihatkan potensi bagi terus membina khazanah bacaan kita. Lebih banyak projek seperti ini akan cuba dihasilkan pada masa akan datang.