

PENGGUNAAN APP CERITA RAKYAT NUSANTARA DALAM MEMBINA KEMAHIRAN INTERAKSI LISAN

USE OF CERITA RAKYAT NUSANTARA APP IN DEVELOPING ORAL INTERACTION SKILLS

Jumilah Ahmad¹

Sekolah Rendah Zhenghua dan Pusat Bahasa Melayu Singapura, Singapura.
(Emel: jumilah_ahmad@moe.edu.sg)

Sabrina Samsuri²

Sekolah Rendah Zhenghua dan Pusat Bahasa Melayu Singapura, Singapura.
(Emel: sabrina_samsuri@moe.edu.sg)

Received date: 28-07-2019

Revised date: 29-07-2019

Accepted date: 05-09-2019

Published date: 15-09-2019

To cite this document: Ahmad, J., & Samsuri, S. (2019). Penggunaan App Cerita Rakyat Nusantara dalam Membina Kemahiran Interaksi Lisan. *International Journal of Modern Education*, 1(2), 60-77.

DOI: 10.35631/ijmoe.12006

Abstrak: Kertas kajian ini menerangkan usaha menggunakan aplikasi *Cerita Rakyat Nusantara* bagi membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid Darjah 2 (Tahun 2) . Untuk menarik minat pribumi digital berinteraksi secara lisan, ianya merupakan satu cabaran kepada guru-guru di Singapura. Tugas ini menjadi lebih mencabar kerana perlu ada bahan yang relevan dan sesuai bagi menggalakkan pribumi digital ini bertutur secara tersusun. Kajian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana penggunaan aplikasi atau app *Cerita Rakyat Nusantara* (CRN) dapat membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid Tahun 2.. Kaedah kajian yang digunakan ialah kaedah eklektik yang menggabungkan pendekatan naratif, kualitatif dan kuantitatif. Subjek kajian terdiri daripada 23 murid Darjah 2. Kajian dimulakan dengan membuat tinjauan kaji selidik murid diikuti dengan penilaian interaksi lisan sebelum murid-murid diperkenalkan kepada app *Cerita Rakyat Nusantara*. Pada peringkat akhir kajian, murid-murid mengisi borang renungan. Enam orang murid turut diwawancara melalui rakaman video. Sesuai dengan proses menyediakan murid dengan kemahiran era digital, pengkaji menerapkan penggunaan alat-alat berteraskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) bagi menggalakkan penggunaan bahasa dan maklumat secara tepat dan kreatif. Dapatkan kajian menunjukkan kecenderungan murid terhadap app yang diketengahkan. Berdasarkan enam rakaman video hasil daripada wawancara dengan murid, mereka didapati lebih yakin untuk berinteraksi selepas menggunakan app CRN bagi mengumpulkan idea. Hal ini secara tidak langsung melatih membina kemahiran mendengar murid dan proses integrasi antara kemahiran mendengar dengan membaca secara tidak langsung membantu kemahiran bertutur murid seperti yang dapat kita lihat daripada pascakajian. Secara keseluruhan, dapatkan kajian merumuskan bahawa murid suka akan app

CRN atau e-buku ini. Kesimpulannya, penggunaan app *Cerita Rakyat Nusantara* membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid sekolah rendah berdasarkan kajian kritis ini.

Kata Kunci: Pribumi Digital, App Cerita Rakyat Nusantara, Interaksi Lisan, Darjah Rendah

Abstract: This research paper describes efforts to use the *Cerita Rakyat Nusantara* app (an interactive e-book of Malay Archipelago Folklore) to help build oral interaction skills among primary 2 students. In an effort to attract digital natives to interact orally in standard Malay Language, it is a challenge for Singapore Malay Language teachers. This task is turning challenging as there is a need for relevant and appropriate materials to encourage these digital natives to speak proficiently and confidently. This study aimed to see how the use of the *Cerita Rakyat Nusantara* app could assist build oral interaction skills among the lower primary students (primary 2 students). The study subjects consisted of 23 primary 2 students. Researchers had begun the study by conducting a student survey followed by an oral interactions assessment before students were introduced to the *Cerita Rakyat Nusantara* app. At the end of the study, students fill out the reflection form. Additionally, six students were also interviewed via video recording. In line with the process of providing students with skills of the digital age, researchers are adopting the use of Information and Communication Technology (ICT) tools to encourage accurate and creative use of language and information. Findings from the study successfully showed students' interest in the featured app. Based on six video recordings of student interviews, they were more confident and proficient to interact after using the *Cerita Rakyat Nusantara* app as means to gather ideas. It helps to sharpen the students' listening skills and the process of integrating listening skills with reading, indirectly helps learners' speaking skills as observed from our studies. Overall, the findings suggest that students liked the *Cerita Rakyat Nusantara* app. In conclusion, the use of *Cerita Rakyat Nusantara* app helps build oral interaction skills among lower primary school students based on this critical study.

Keywords: Digital Natives, *Cerita Rakyat Nusantara* App (Malay Archipelago Folklore App), Oral Interaction, Lower Primary Students

Pengenalan

Merelevankan bahan bacaan kepada pribumi digital merupakan satu cabaran bagi guru-guru bahasa Melayu di Singapura. Bahan bacaan yang dipilih harus sesuai untuk dipelbagaikan penggunaannya. Bahan bacaan yang dipilih perlu dijadikan sebagai satu wahana interaktif agar proses bacaan menjadi lebih bermakna dan membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran.

Pengkaji terdorong untuk mengkaji aplikasi *Cerita Rakyat Nusantara* semasa menggunakan buat pertama kali untuk program bacaan di sekolah kami. Pada setiap hari Jumaat, tiga puluh minit akan diperuntukkan untuk membaca di dalam kelas. Murid-murid darjah 2, walau bagaimanapun, didapati tidak memberikan maklum balas positif terhadap program yang dijalankan.

Aplikasi *Cerita Rakyat Nusantara* bertujuan untuk menyuntik keseronokkan dalam program bacaan untuk menarik minat mereka untuk membaca teks-teks berbahasa Melayu. Penggunaan bahan bacaan berbentuk ICT mampu mewujudkan pengalaman pembelajaran interaktif. Sekiranya bahan sesuai, guru dapat menggunakan sebagai satu wahana yang dapat membina keterampilan murid dalam kemahiran interaksi lisan.

CRN adalah hasil usaha sama beberapa guru Bahasa Melayu di Singapura yang terlibat dalam Program Penyerapan ke Bandung dan Brunei pada tahun 2014. *CRN* terdiri daripada 6 cerita sastera lisan yang terdapat di rantau ini. App tersebut bertujuan untuk menggalakkan murid membaca dengan cara yang menyeronokkan di samping menerapkan nilai murni. Setiap cerita mempunyai tiga bahagian, yakni;

1. Dengar Cerita - murid dapat mendengar cerita yang dibacakan pencerita.
2. Bacaan Saya - murid dapat merakam bacaan mereka dan mendengar bacaan yang telah dirakamkan.
3. Bacakan Saya - murid dapat membaca bersama-sama pencerita.

Terdapat juga tiga aktiviti pascabacaan, iaitu;

1. Membaca pantun dua kerat yang berkaitan dengan cerita yang telah dibaca.
2. Permainan kosa kata merupakan latihan mengeja. Kosa kata yang dipilih terdapat dalam teks cerita.
3. Soalan-soalan kefahaman mudah disediakan untuk memantau pemahaman murid tentang cerita yang telah dibaca.

Apps ini dibina untuk menggalakkan budaya membaca dalam kalangan murid agar cerita rakyat terus dilestarikan. Jumlah purata perkataan ialah 88 patah perkataan bagi setiap cerita. App *CRN* telah diuji cuba oleh dua buah sekolah rendah yang melibatkan murid-murid Darjah 1 dan Darjah 2.

Penggunaan app dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu perlu diperluas. Ini disebabkan murid-murid Tahun 2 yang merupakan pribumi digital telah terdedah dengan penggunaan app dalam kehidupan mereka sehari-hari. Membaca perlu dijadikan budaya di samping menjadikan bahan-bahan bacaan sebagai bahan interaktif. Pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu perlu dipelbagaikan dan direlevankan agar murid-murid di sekolah berasa seronok mempelajari bahasa ibunda mereka sendiri.

Pernyataan Masalah

Berdasarkan pemerhatian guru-guru di sekolah, murid-murid Tahun 2 didapati tidak mampu berinteraksi secara jelas dan lancar semasa menggunakan bahasa Melayu dalam kehidupan seharian mereka. Masalah ini juga menyebabkan ramai murid tidak dapat meraih markah yang baik dalam ujian lisan walaupun tergolong sebagai murid cemerlang. Perkara inilah yang menjadi kebimbangan guru-guru.

Bagi menarik minat murid-murid ini, wahana ICT perlu digunakan agar pembelajaran dapat direlevankan. App *Cerita Rakyat Nusantara* terbitan MLCS telah dipilih sebagai wahana kajian. Ini disebabkan app ini mempunyai fungsi-fungsi yang bersifat interaktif dan dapat membantu menambah nilai sekali gus membina kemahiran interaksi lisan murid.

Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. mengkaji sejauh mana app *Cerita Rakyat Nusantara* mampu meningkatkan kemahiran interaksi lisan murid; dan
2. menggunakan bahan ICT dalam mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Kajian Lepas

Kajian-kajian lepas di bawah menyokong tujuan kajian kami untuk menggunakan aplikasi *CRN* sebagai wadah pengajaran dan pembelajaran.

Min Liu, Zena Moore, Leah Graham dan Shinwoong Lee (2002) mengulas pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing dengan menggunakan komputer dalam tahun 1990-2000. Memandangkan minat yang mendalam dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran bahasa, adalah penting untuk melihat bagaimana teknologi telah digunakan dalam bidang ini setakat. Kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana komputer telah digunakan sejak 11 tahun yang lalu untuk menyokong pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing di samping bagaimana teknologi komputer dapat meningkatkan pemerolehan kemahiran bahasa.

Artikel ini juga mengambil kira respons murid yang bersemangat dan menunjukkan sikap positif mereka terhadap penggunaan teknologi. Tahap kebimbangan dilaporkan lebih rendah apabila mereka menggunakan teknologi. Apabila tahap kebimbangan pelajar menurun, pelajar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

William J. Therrien (2004) menilai impak proses bacaan berulang terhadap kefasihan dan kefahaman. Bacaan berulang adalah satu strategi bacaan untuk meningkatkan kefasihan membaca dan kefahaman. Penulis telah menjalankan satu meta-analisis untuk menentukan komponen pengajaran yang paling penting dalam bacaan berulang dan kesan bacaan berulang.

Menurut kajian yang dijalankan, bacaan berulang boleh digunakan dengan berkesan untuk meningkatkan keupayaan untuk lancar membaca dan memahami petikan tertentu dan sebagai intervensi untuk meningkatkan bacaan murid secara keseluruhan dalam kefasihan membaca dan keupayaan pemahaman. Kedua, kajian ini menggariskan komponen pengajaran yang penting untuk dimasukkan dalam program membaca berulang. Komponen ini bergantung kepada matlamat intervensi. Jika bacaan berulang adalah bertujuan untuk meningkatkan keupayaan murid untuk membaca dan memahami petikan tertentu, pelajar perlu diberi petunjuk supaya mereka beri tumpuan kepada kelajuan dan kefahaman sahaja. Mereka juga perlu membaca dengan kuat tiga hingga empat kali. Jika bacaan berulang bertujuan sebagai intervensi untuk meningkatkan kefasihan membaca keseluruhan murid dan pemahaman mereka, terdapat tiga komponen penting yang perlu diberi perhatian, iaitu teks perlu dibaca dengan kuat kepada orang dewasa, maklum balas sebagai pembetulan bagi kesilapan perkataan perlu diberi, dan teks perlu dibaca sehingga kriteria prestasi dicapai.

Menurut Carl B. Smith (2003), murid membina kemahiran daripada aktiviti belajar untuk mendengar dan daripada proses mengutarakan pendapat mereka kepada seorang pendengar. Walaupun kebanyakan pendidik menganggap bahawa mendengar adalah suatu pilihan, bukan keupayaan, mendengar sebenarnya adalah suatu kemahiran yang perlu diajarkan kepada murid untuk mereka menguasainya dengan baik.

Proses mengutarakan pendapat dan mendengar adalah kemahiran yang penting. Banyak kemahiran lain yang diperolehi murid apabila mereka mahir bercakap dan mendengar dan sedang murid itu matang sebagai seorang pengguna bahasa, mereka diharapkan mencapai tahap yang lebih tinggi dalam kemahiran mendengar dan berfikir.

Menurut Guoqiang Liao (2009), bertutur adalah kemahiran yang sama seperti berenang, memandu kereta, atau bermain ping-pong. Terlalu kerap, di dalam sebuah kelas tradisional, pembelajaran bahasa Inggeris disampaikan kepada murid tentang pengetahuan linguistiknya

sahaja, seperti contoh pengetahuan perbendaharaan kata dan peraturan tatabahasa dengan perhatian yang sedikit atau tidak diberikan perhatian sama sekali pada amalan kemahiran bahasa. Guoqiang Liao (2009) membincangkan kemungkinan dan keperluan meningkatkan keupayaan pelajar dengan menggabungkan empat kemahiran berbahasa, iaitu bertutur, mendengar, membaca dan menulis bagi pembelajaran bahasa Inggeris.

Beliau turut merujuk kepada Byrne (1986) menghujahkan sesuatu aktiviti kemahiran bahasa itu tidak berkesan kerana lazimnya kita sering menyuruh murid kita sama ada hanya bertutur, membaca atau menulis sahaja. Beliau menekankan keperluan mengaitkan beberapa kemahiran bahasa, seperti mana yang berlaku dalam kehidupan sebenar.

B. T. Wang, C. W. Teng, and H. T. Chen (2015) menekankan kesan ICT terhadap proses pengajaran dan pembelajaran pada abad ke-21. ICT boleh mempengaruhi cara murid belajar dan kelakonan mereka berdasarkan penyediaan akses yang lebih luas dan interaksi yang berbeza pada isi kandungan pembelajaran tersebut.

Dapatkan kajian ini menyatakan bahawa penggunaan iPad menunjukkan kemajuan yang ketara dalam pemerolehan perbendaharaan kata bahasa Inggeris dalam kalangan pelajar. Selanjutnya, penggunaan ICT dalam pengajaran di bilik darjah telah menghasilkan kesan positif pada pembelajaran Bahasa Inggeris dan memberi pelajar motivasi. Pelajar juga lebih aktif dalam pembelajaran perbendaharaan kata. Sikap pelajar terhadap Bahasa Inggeris telah bertukar, dan lebih ramai pelajar yang mahu belajar bahasa Inggeris. Akhir sekali, penggunaan iPad dalam pengajaran telah menghasilkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan.

Ini bertepatan dengan tujuan kajian kedua kami, iaitu menggunakan bahan ICT dalam mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu agar murid-murid di sekolah berasa seronok mempelajari bahasa ibunda mereka sendiri.

Menurut Aishah Md Kassim, Bahasa Melayu yang telah berkembang menjadi bahasa kebangsaan di Malaysia dan Indonesia adalah bahasa ibunda untuk orang Melayu di Singapura yang merupakan golongan minoriti (sekitar 15% daripada jumlah keseluruhan penduduk). Orang Melayu di Singapura telah menggunakan sebagai ungkapan etnik di mana beberapa ciri budaya dikenalkan. Selepas kira-kira empat puluh tahun pendidikan dwibahasa, terdapat tanda-tanda bahawa bahasa Melayu menjadi bahasa rasmi untuk orang Melayu di Singapura yang mengehadkan penggunaannya sebagai bahasa pengajaran dalam kelas bahasa ibunda di sekolah, dalam beberapa mata pelajaran dalam sekolah keagamaan yang sedia ada, di akhbar, saluran televisyen dan program radio tempatan.

Dapatkan ini menurut Jeneral Suruhanjaya Isi Rumah (2005), lebih ramai orang Melayu menggunakan Bahasa Inggeris di rumah. Oleh itu kajian ini ialah untuk merapatkan jurang di mana murid-murid tidak mampu berinteraksi secara jelas dan lancar semasa menggunakan bahasa Melayu dalam kehidupan seharian mereka berdasarkan pemerhatian guru-guru di sekolah.

Menurut Annaliza Bakri, perubahan dalam profil pelajar bahasa Melayu juga telah membawa kepada keperluan untuk mengkaji semula perancangan pendidikan bahasa Melayu. Jelas kelihatan, terdapat trend yang semakin meningkat yang mendorong para pelajar datang dari keluarga yang berdwibahasa atau keluarga berbahasa Inggeris.

Oleh itu, pendekatan terhadap pengajaran bahasa Melayu yang perlu diterapkan kepada kumpulan pelajar hari ini harus berbeza untuk memastikan kualiti bahasa dan budaya tidak terjejas secara negatif. Maka, ini menepati tujuan kajian iaitu menggunakan bahan ICT dalam mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Menurut Muhammad Ariff b Ahmad, kedua-dua pelajar Melayu dan bukan Melayu mempunyai masalah bertutur dalam bahasa Melayu. Ini disebabkan mereka berfikir dengan cara pindahbentuk iaitu transform yakni dilahirkan dalam bahasa pertamanya dan dipindahbentukkan ke bahasa kedua. Pelajar Melayu yang bercakap Melayu di rumah pula tidak menggunakan bahasa Melayu yang standard. Oleh itu, kajian yang dijalankan ini memfokuskan meningkatkan pembelajaran interaksi lisan dalam kalangan para pelajar darjah rendah.

Menurut Segura Alonso, Rocio, oleh kerana kekurangan masa yang diperoleh oleh guru-guru yang mengajar bahasa Inggeris di sana, cara yang terbaik untuk berlatih kemahiran mendengar dan bertutur ialah dengan mengintegrasikan kedua-duanya. Pelajar bahasa kedua harus disediakan peluang untuk berlatih kedua-dua kemahiran ini pada masa yang sama. Pelbagai latihan komunikasi harus diadakan seperti antara pelajar dan pelajar, pelajar dan guru serta pelajar dan komputer atau cakera padat.

Cadangan ini sesuai diperaktikkan di Singapura di mana kelas bahasa Melayu hanya mempunyai masa sekurang-kurangnya 4 hingga 5 jam dalam seminggu untuk mengajar Bahasa Melayu. Kesemua subjek lain pula diajar dengan menggunakan bahasa Inggeris setiap hari. Menurutnya lagi, ramai guru-guru bahasa Inggeris berpendapat bahawa cara yang terbaik untuk memperoleh kemahiran bertutur ialah dengan berinteraksi. Dengan itu, guru harus memberikan peluang untuk para pelajar berlatih bertutur di dalam kelas.

Menurut Dk Yusimah Pg Hj Amjah, berdasarkan kajian yang dijalankannya, 90% pelajar sangat bersetuju bahawa mereka suka jika guru menggunakan ICT di dalam pengajaran kerana ianya menyeronokkan dan mereka dapat memahami pelajaran bahasa kedua iaitu bahasa Inggeris, dengan lebih baik dan memudahkan.

Dapatannya juga menunjukkan bahawa golongan guru juga berpendapat bahawa para pelajar lebih gemar dengan penggunaan ICT kerana ianya membantu mereka lebih fokus dan memahami pelajaran yang diajar. Ini juga dapat menarik perhatian dan minat pelajar untuk mengikuti pelajaran dengan berkesan. Ini selaras dengan kajian kami iaitu menggunakan bahan ICT dalam mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

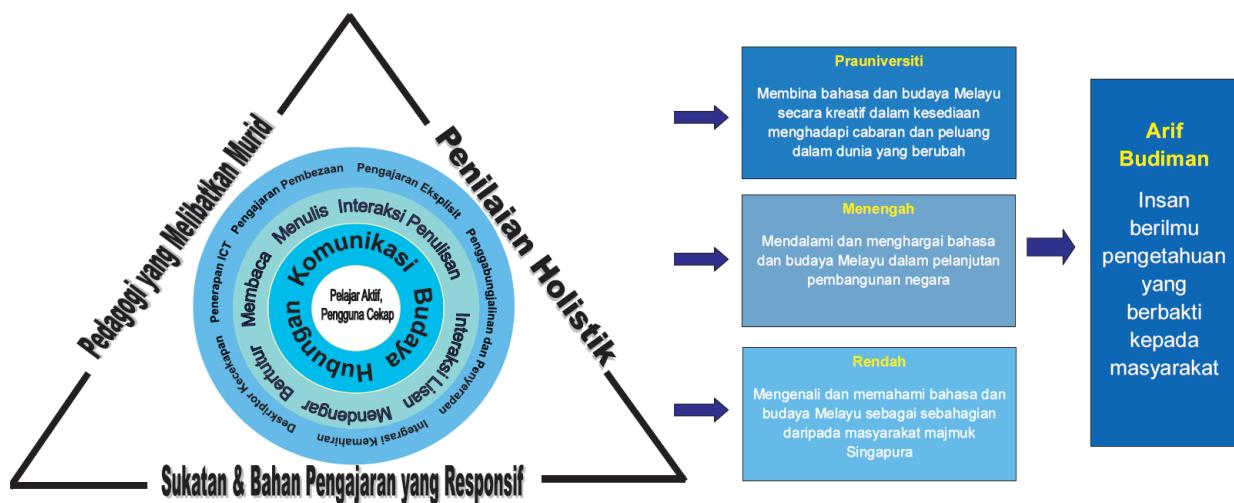
Menurut Simin Ghavifekr dan Wan Athirah Wan Rosdy, kajian yang mereka jalankan menunjukkan pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi lebih berkesan dibandingkan dengan pengajaran cara tradisional. Ini disebabkan penggunaan ICT menyediakan suasana pembelajaran aktif yang lebih menyeronokkan untuk guru dan juga pelajar. Dalam kajian mereka, didapati ramai guru sebenarnya sedar akan kebaikan ICT dalam pengajaran. Ramai guru sedar bahawa kegunaan ICT membantu meningkatkan tahap pengajaran dengan adanya bahan yang lebih terkini. Para pelajar juga telah biasa menggunakan ICT dan mereka cepat mempelajari sesuatu dengan menggunakan ICT. Mereka juga lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri.

Kaedah Kajian

Kaedah kajian yang digunakan ialah kaedah eklektik yang menggabungkan pendekatan naratif, kualitatif dan kuantitatif.

Kerangka Teori

1.1 MODEL KURIKULUM BAHASA MELAYU



Kajian ini mengadaptasikan rangka kerja Kurikulum Model MOE (Kementerian Pendidikan Singapura) untuk Bahasa Melayu untuk membimbing pengkaji dalam merangka soalan-soalan wawancara dan melakar borang tinjau selidik dan sebagainya. Rangka kerja baru yang dilaksanakan pada 2015, memperkenalkan seksyen baru, iaitu kemahiran interaksi lisan. Jawatankuasa ulasan Bahasa Melayu Singapura menekankan mengenai kepentingan bahasa Melayu yang dianggap sebagai bahasa yang hidup dan dihargai, iaitu bahasa yang digunakan dan dituturkan oleh penuturnya, justeru bukan hanya dianggap sebagai mata pelajaran peperiksaan. Salah satu usulan utama yang diketengahkan ialah kemahiran bertutur dan kemahiran interaksi lisan. Hal ini akan membantu guru dan murid berkomunikasi dengan berkesan dalam bahasa ibunda, menghargai budaya dan berhubung dengan masyarakat lain di Nusantara dan rantau lain dengan efektif melalui penggunaan bahasa ibunda yang tepat dan bermakna. Oleh itu, rangka kerja ini menepati kajian ini, iaitu untuk melihat sama ada penggunaan App *Cerita Rakyat Nusantara* membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah rendah.

Berdasarkan bulatan ketiga dalam model kurikulum Bahasa Melayu ini, bulatan ketiga ini memberi fokus pada kemahiran mendengar, bertutur, membaca, menulis, interaksi lisan dan interaksi penulisan. Menurut *Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu* (2015), untuk menjadi pengguna bahasa Melayu yang berkesan, murid perlu menguasai keenam-enam kemahiran bahasa: mendengar, bertutur, membaca, menulis, interaksi lisan dan interaksi penulisan. Penguasaan kemahiran-kemahiran tersebut membolehkan murid berkomunikasi dan berinteraksi dengan fasih, yakin, cekap dan berkesan.

Rajah di bawah ini menunjukkan taburan *Hasil Pembelajaran Khusus* dan *Subkemahiran* bagi setiap kemahiran bahasa bagi peringkat sekolah rendah. Untuk mencapai hasil pembelajaran,

guru perlu menyediakan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu Singapura. Murid juga perlu diberi peluang untuk menguasai dan menggunakan pelbagai strategi pembelajaran, kemahiran berfikir secara kreatif, kritis dan inventif serta kemahiran teknologi. Pengkaji telah mengenal pasti dan mengaitkan aktiviti app *Cerita Rakyat Nusantara* (CRN) dengan interaksi lisan seperti yang ditunjukkan dalam kotak merah di rajah Hasil Pembelajaran Umum.

Berdasarkan wawancara kami dengan guru pakar dari MLCS, kami dapat aplikasi *CRN* mempunyai kelebihan. Ini kerana ianya memuatkan sesuatu yang lebih dekat dengan pribumi atau murid-murid darjah 1 dan 2. Aplikasi mempunyai penggunaan grafik, audio, fungsi rakaman, unsur hiburan yang sudah menjadi lumrah bagi pribumi. Buku besar, buku kecil dan kad imbasan semuanya berbentuk cetak, tapi aplikasi ini lebih kepada penggunaan media sosial, audio visual untuk merancakkan pembelajaran Bahasa Melayu.

Sebagai contoh, fungsi bahagian ‘Dengar Cerita’ hanya melibatkan audio sahaja. Fungsinya berbentuk video. Tujuan utama untuk mengetahui sama ada mereka boleh membaca. Dengan tanpanya teks, murid yang tidak pandai membaca tidak akan rasa terkecuali. Bahagian kosa kata terdapat dalam bentuk permainan, ini kerana mengeja boleh menjadi proses yang sukar bagi murid-murid. Menurut guru pakar daripada MLCS lagi, proses mempelajari ejaan itu diubah dalam bentuk permainan. Dengan erti kata lain, kita mengoptimakan teknologi dengan menggunakan audio untuk pendengaran yang baik dan tepat. Selain kemahiran membaca, aplikasi ini juga diharap dapat membina kemahiran berinteraksi dan bekerjasama untuk menaikkan mutu membaca murid.

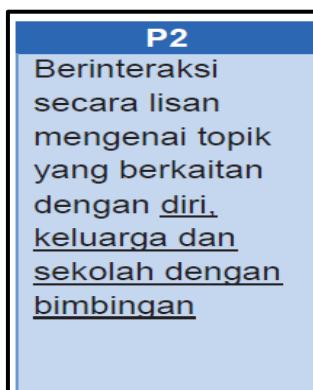
Hasil Pembelajaran Umum – Kemahiran Membaca

Hasil Pembelajaran Khusus	Subkemahiran	Darjah									
		BM					BM A		BML		
		1	2	3	4	5	6	5	6	5	6
3.1 Membaca dan mengecam bunyi bahasa, iaitu huruf, suku kata, perkataan, frasa dan ayat dengan betul	3.1.1 Membaca, menyebut dan membunyikan huruf dengan betul dan tepat 3.1.2 Membaca dan menyebut gabungan bunyi huruf vokal dan konsonan agar menjadi suku kata terbuka dan suku kata tertutup dengan betul 3.1.3 Membaca dan menyebut bunyi diphong dan sengauan dengan betul 3.1.4 Membaca perkataan, frasa dan ayat dengan sebutan baku yang betul	1	2	3	4	5	6	5	6	5	6
3.2 Membaca lantang dengan kelancaran, sebutan, intonasi dan gaya pembacaan yang sesuai	3.2.1 Membaca pelbagai jenis teks dengan sebutan dan kelancaran yang betul 3.2.2 Membaca pelbagai jenis teks dengan intonasi dan gaya yang betul	1	2	3	4	5	6	5	6	5	6

Hasil Pembelajaran Khusus	Subkemahiran	Darjah									
		BM					BM A		BML		
		1	2	3	4	5	6	5	6	5	6
3.3 Membaca dan memahami pelbagai jenis teks dengan memberikan respons yang sesuai	3.3.1 Membaca dan mengenal pasti idea utama 3.3.2 Membaca dan mengenal pasti informasi spesifik dan perincian teks 3.3.3 Membaca dan mengenal pasti susunan peristiwa atau idea 3.3.4 Membaca dan memahami maklumat	1	2	3	4	5	6	5	6	5	6

Bahagian yang dilorek menunjukkan kemahiran bahasa yang diperkenalkan dan diajarkan secara formal. Kemudian, kemahiran bahasa perlu diajarkan semula, diperkuatkan dan diajarkan pada tahap yang lebih sukar, sehingga murid mempunyai penguasaan dalam pengetahuan bahasa tersebut.

Hasil Pembelajaran Umum – Kemahiran Interaksi Lisan



Hasil Pembelajaran Khusus	Sub Kemahiran	Darjah									
		BM					BMA		BML		
		1	2	3	4	5	6	5	6	5	6
5.1 Berbual dalam situasi formal dan tidak formal secara bertatusila	5.1.1 Berbual tentang sesuatu perkara menggunakan kosa kata dan ayat yang betul	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	5.1.2 Berbual tentang sesuatu perkara	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5.2 Bertanya dan menjawab sesuatu perkara dengan menggunakan bahasa yang sesuai dan bertatusila	5.2.1 Bertanya dan menjawab pertanyaan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	5.2.2 Bertanya dan memberikan respons yang sesuai secara spontan dan yakin mengikut situasi, konteks dan tujuan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	5.2.3 Menemu ramah seseorang dengan mengamukukan seulan seulan yes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Subjek Kajian

Bagi melaksanakan kajian ini, seramai 23 orang murid Tahun 2 terlibat. Mereka terdiri daripada murid-murid yang mempunyai penguasaan bahasa dan kosa kata yang agak baik bagi kohort mereka.

Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah app *Cerita Rakyat Nusantara* terbitan MLCS. Bagi aplikasi ini, ianya merupakan peranti yang digunakan secara langsung oleh guru untuk mengajar dan memperkenalkan murid beberapa strategi pembelajaran kosa kata dan bacaan. Instrumen kajian ini telah dimuat turun dalam iPad sekolah. App CRN ini juga merupakan e-buku interaktif berdasarkan ciri-ciri seperti ejaan, grafik, pantun, animasi, penilaian, permainan, kefahaman, audio/muzik, fungsi rakaman dan teks berwarna yang berfokus pada suku kata. Kandungan app ini terbahagi pada enam bahagian iaitu;

- 1)Bacaan Saya, 2)Bacakan Saya, 3)Dengar Cerita, 4)Pantun, 5)Kosa Kata dan 6)Kefahaman.
- Kajian ini bermula daripada bahagian dua.

Prosedur Kajian

Kajian dimulakan dengan tinjauan prakajian kaji selidik (Jadual 2 & Rajah 2) dan prakajian penilaian interaksi lisan (Rajah 1) sebelum murid-murid diperkenalkan kepada app *Cerita Rakyat Nusantara*.

Antara contoh soalan berdasarkan video yang ditanya kepada murid-murid ialah;

1. Ceritakan salah satu aktiviti yang menarik berdasarkan video yang kamu tonton tadi.
2. Ceritakan pengalaman kamu semasa berada di rumah.
3. Ceritakan pengalaman kamu di kantin sekolah.

Selanjutnya pada akhir kajian, murid-murid mengisi borang renungan (Jadual 3 & Rajah 3). Enam orang murid juga diwawancara melalui rakaman video. Selain itu, murid diuji sekali lagi dengan penilaian pascakajian interaktif lisan (Jadual 4 dan Rajah 4) untuk melihat keberkesanan penggunaan app *CRN* dalam membantu membina kemahiran interaksi lisan. Pengkaji juga telah mewawancara seorang guru bahasa Melayu yang pernah menjalankan pengajaran dengan menggunakan app *CRN*, guru bahasa Melayu yang menjalankan pengajaran *CRN* dalam kajian ini, guru pakar dari MLCS yang menerajui pembinaan app *CRN* dan juga pengarah MLCS.

Langkah Kajian

Langkah kajian melibatkan beberapa langkah. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Guru menggunakan teknik drama, iaitu pantomim, badan kaku dan lakonan babak sebagai aktiviti prabacaan. Ini penting supaya murid dapat membina kosa kata di minda dan membantu mereka memahami cerita yang akan mereka baca nanti.
2. Penggunaan app *CRN* secara langsung oleh murid dalam aktiviti membaca dan permainan bahasa seperti kosa kata dan latihan pengukuhan, iaitu kefahaman. Penyerapan nilai, iaitu bacaan pantun supaya murid terdedah pada estetika bahasa Melayu sekali gus mengarap nilai yang tersirat dalam setiap cerita.
3. Selanjutnya, guru menggunakan teknik penyoalan berdasarkan Taksonomi Bloom. Aktiviti ini penting supaya guru dapat membantu murid memahami cerita dengan menerangkan makna perkataan-perkataan yang diberikan oleh murid-murid itu semasa perbincangan. Setelah itu guru merumuskan cerita.
4. Aktiviti pengukuhan pascabacaan merupakan ‘Pewarta Watak’ yang diubah suai dari teknik Hot-seat. Seperti contoh bagi cerita ‘Bangau Yang Kurus’, murid bertanya dan menjawab soalan tentang watak ‘Bangau’, ‘kawan Bangau’ dan ‘Raja di Rimba’ seperti berikut:
 - a) murid dibahagi kepada beberapa kumpulan – setiap murid memegang watak yang berbeza
 - b) setiap ahli kumpulan secara bergilir akan bertanyakan soalan wawancara kepada watak
 - c) seorang watak akan memakai ‘topi watak’ supaya mereka tahu siapakah watak yang sedang bertanya dan menjawab soalan. Kaedah ini merupakan perancah kepada aktiviti ‘hot-seat’ nanti.
 - d) guru akan bertugas sebagai fasilitator dan kemudian memilih 3 orang murid untuk menjadi 3 watak utama
 - e) 3 orang murid yang dipilih akan duduk di hadapan kelas (hot-seat) dan menjawab soalan-soalan daripada teman-teman yang lain.
5. Untuk menerapkan nilai yang dipelajari, murid digalakkan untuk menulis nota kepada ibu mereka. Seperti contoh dalam cerita Batu Menangis, penyerapan nilainya adalah sikap hormat dan sayang pada ibu mereka. Murid diberikan sekeping kad berbentuk hati pada

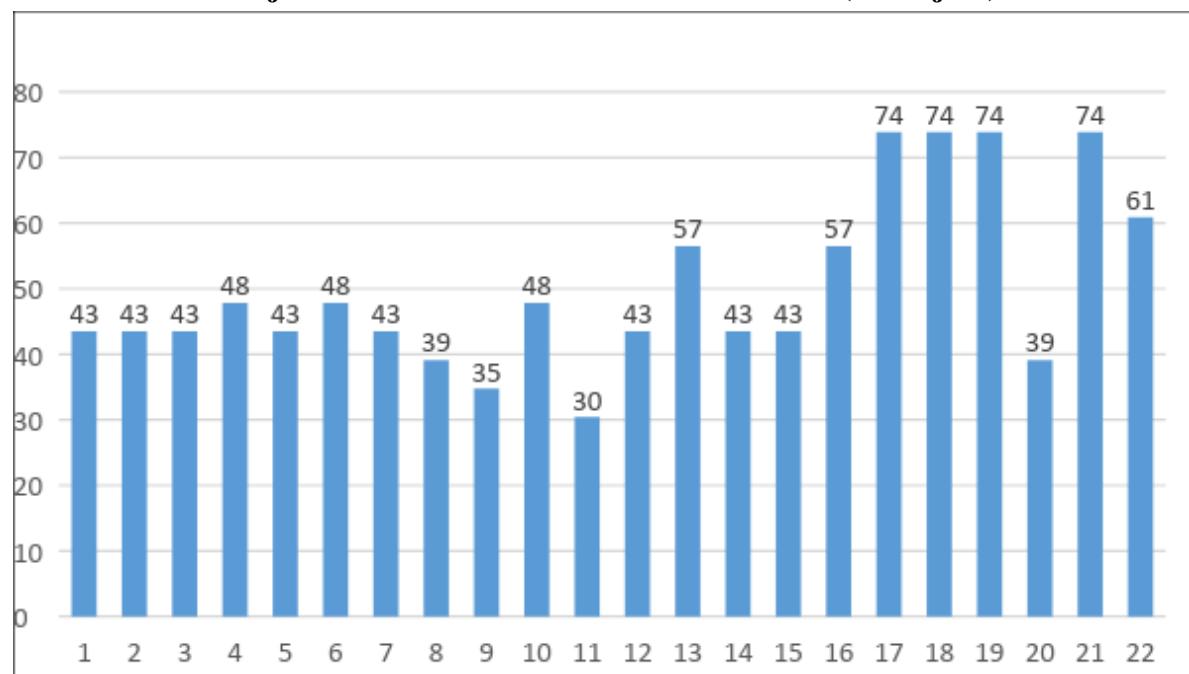
- akhir pengajaran untuk mereka menulis nota kepada ibu mereka dan memberikan nota itu kepada ibu mereka apabila mereka pulang ke rumah pada hari itu.
6. Pengkaji telah melalui sesi pencerahan dan perbincangan dengan Guru Pakar.
 7. Pengkaji telah berbincang dan bekerjasama dengan guru pelaksana sepanjang kajian ini supaya tidak menggangu kurikulum sekolah.

Dapatan Kajian dan Perbincangan

Sebelum kajian ini dijalankan, murid-murid yang terlibat telah diuji dalam bahagian interaksi lisan yang memerlukan mereka menonton video yang singkat kemudian menceritakan semula apa yang telah mereka tonton dengan menggunakan ayat yang lengkap dan bahasa Melayu baku. Mereka juga perlu memberikan respon yang berkaitan dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan Rajah 1 di bawah ini, secara purata tiada murid yang mencapai 85%, iaitu peratusan bagi Band 1. Peratusan yang tertinggi hanya mencapai 74% peratus sahaja. Peratusan terendah pula ialah 30%. Ujian ini dijalankan pada minggu 2, Penggal 1.

Rajah 1: Peratusan Markah Interaksi Lisan (Prakajian)

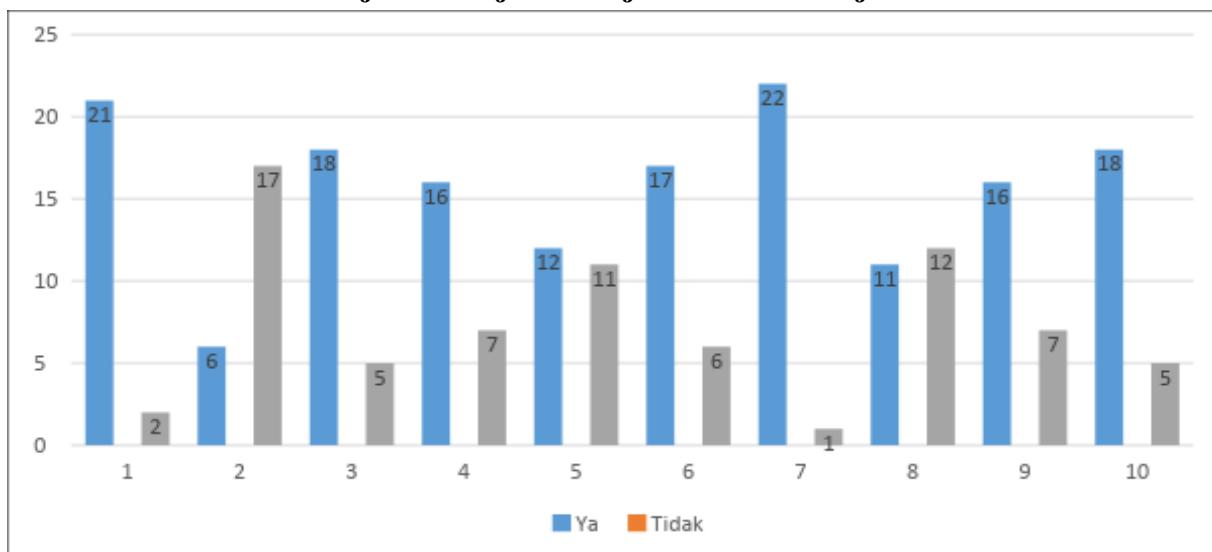


Jadual 2: Tinjauan Kaji Selidik - Prakajian

Tandakan (✓)

		YA	TIDAK
1	Saya suka membaca buku cerita Melayu. <i>I like / love to read ML storybook.</i>	21	2
2	Saya membaca buku cerita Melayu setiap hari. <i>I read Malay storybook everyday.</i>	6	17
3	Saya membaca buku cerita Melayu sekali dalam seminggu. <i>I read Malay storybooks once a week.</i>	18	5
4	Saya suka membaca bersama ahli keluarga / ibu / ayah. <i>I like / love to read with my family members / mother / father.</i>	16	7
5	Saya meminjam buku dari perpustakaan setiap bulan. <i>I borrow books from the library every month.</i>	12	11
6	Saya belajar membaca di rumah. <i>I learnt to read at home.</i>	17	6
7	Saya belajar membaca di sekolah. <i>I learnt to read in school.</i>	22	1
8	Saya selalu bertutur dalam Bahasa Melayu di rumah. <i>I always speaks Malay language at home.</i>	11	12
9	Saya selalu bertutur dalam Bahasa Melayu dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas / sebelum sekolah. <i>I speak in Malay language with my friends during recess time, before / after school.</i>	16	17
10	Saya bertutur dalam Bahasa Melayu dan Inggeris dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas / sebelum sekolah. <i>I speak in both Malay language and English with my friends during recess time, before / after school.</i>	18	5

Rajah 2: Tinjauan Kaji Selidik - Prakajian



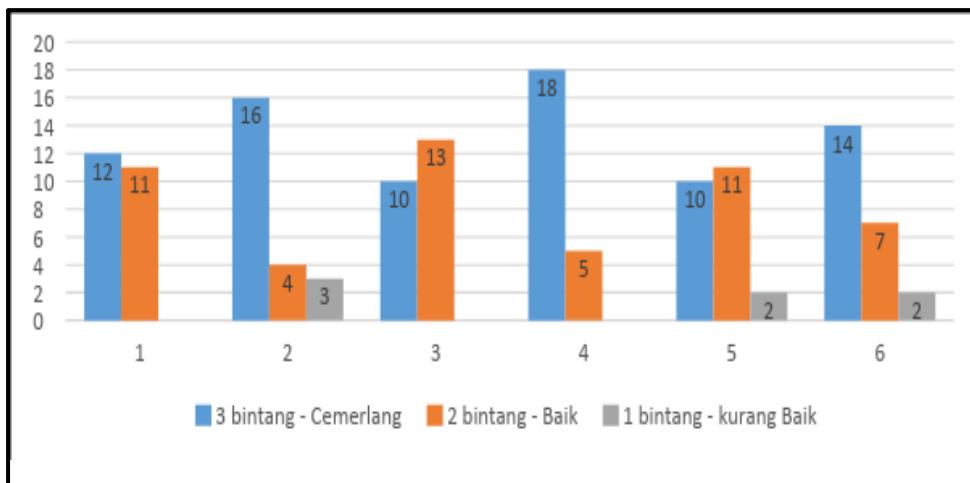
Berdasarkan data interaksi lisan prakajian itu, pengkaji menjalankan tinjauan kaji selidik seperti yang tertera di atas ini untuk mengetahui latar murid-murid ini. 22 daripada 23 orang murid membaca di rumah. 21 daripada 23 orang murid suka membaca buku cerita Melayu manakala hanya 6 murid sahaja yang membaca buku cerita Melayu setiap hari dan hanya 11 daripada 23 orang murid yang bertutur bahasa Melayu di rumah. 16 orang murid bertutur dalam bahasa Melayu dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas atau sebelum sekolah.

18 daripada 23 orang murid pula bertutur dalam bahasa Melayu dan Inggeris dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas atau sebelum sekolah. Ini merupakan tren yang membimbangkan dan sememangnya punca utama sukarnya murid bertutur dalam bahasa Melayu baku oleh kerana kelaziman mereka berbahasa campuran seperti ini.

Jadual 3: Borang Renungan Murid - Pascakajian

Bil	Perkara Saya dapat ... <i>I can ...</i>			
1.	membaca cerita rakyat Nusantara dengan sebutan yang betul <i>read the story in Cerita Rakyat Nusantara (CRN) with the correct pronunciation</i>	12	11	0
2.	membaca dengan lancar <i>read fluently</i>	16	4	3
3.	membaca pantun dengan intonasi yang sesuai <i>read poetry with the correct intonation</i>	10	13	0
4.	memahami makna kosa kata yang dipelajari <i>understand the meaning of the vocabularies that I have learnt</i>	18	5	0
5.	menggunakan kosa kata yang dipelajari dalam pertuturan <i>apply the words learnt when I am speaking</i>	10	11	2
6.	menjawab soalan kefahaman dengan betul <i>answer the comprehension questions correctly</i>	14	7	2

Rajah 3: Borang Renungan Murid - Pascakajian

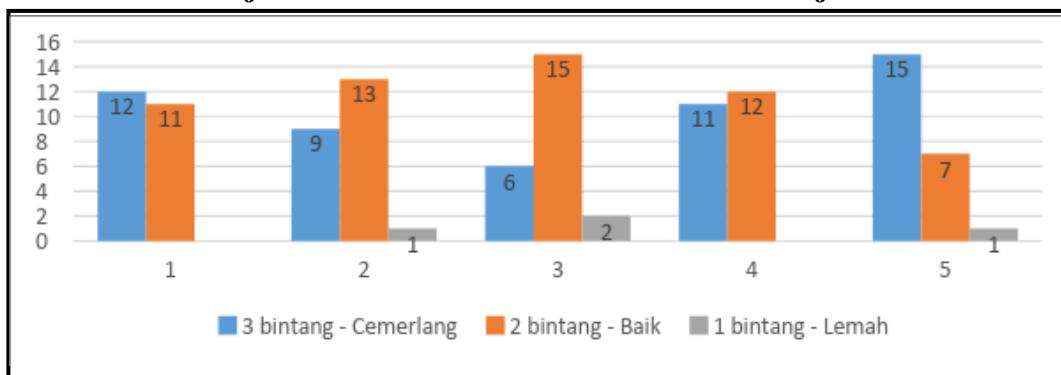


Berdasarkan jadual 3 dan rajah 3, Borang Renungan Murid ini, pengkaji dapat melihat secara keseluruhan sama ada penggunaan app *Cerita Rakyat Nusantara* membantu membina kemahiran bahasa murid-murid darjah 2 ini. Setelah membaca empat cerita daripada app CRN, 50% murid dapat membaca cerita rakyat Nusantara dengan sebutan yang betul sementara 55% dapat membaca dengan lancar walaupun ada segelintir sahaja yang lemah. Ada usaha untuk membaca pantun dengan intonasi yang sesuai manakala 18 daripada 23 orang murid dapat memahami makna kosa kata yang dipelajari dan 50% orang murid boleh menggunakan kosa kata yang dipelajari dalam pertuturan dan pada masa yang sama 14 daripada 23 orang murid dapat menjawab soalan kefahaman dengan betul.

Jadual 4: Penilaian Interaksi Lisan - Pascakajian

Bil	Perkara Murid dapat ...			
1.	menceritakan semula video yang telah ditonton	12	11	0
2.	bertutur dengan ayat yang lengkap	9	13	1
3.	menggunakan kosa kata yang pelbagai	6	15	2
4.	mengaitkan dengan pengalaman peribadi semasa bertutur	11	12	0
5.	bertutur dengan yakin secara keseluruhan	15	7	1

Rajah 4: Penilaian Interaksi Lisan - Pascakajian



Natijahnya, setelah melakukan aktiviti-aktiviti yang berkaitan dengan kemahiran bertutur sebelum dan sesudah penggunaan app *CRN*, secara keseluruhan, 65% (15) orang murid menggunakan kosa kata dengan baik. 65% (15) orang murid dapat bertutur dengan yakin secara keseluruhan dengan cemerlang. 57% (13) orang murid bertutur dengan ayat yang lengkap dengan baik sementara 52% (12) orang murid dapat menceritakan semula video yang telah ditonton dengan cemerlang dan 52% (12) orang murid dapat mengaitkan dengan pengalaman peribadi semasa bertutur dengan baik berdasarkan rajah 4 dan borang 4. Sememangnya *Cerita Rakyat Nusantara* membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah dua.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, dapatan kajian merumuskan bahawa murid suka akan app *CRN* atau e-buku ini. Berdasarkan enam rakaman video hasil dari wawancara murid, boleh dikatakan murid lebih yakin untuk membaca berulang-kali dan memberi motivasi kepada murid untuk membaca dengan nada dan intonasi yang betul. Berdasarkan pemerhatian guru, bahagian ‘Bacakan Saya’ membantu murid tahap tinggi membaca mengikut intonasi, bagi murid tahap sederhana, bahagian ini membantu mereka membaca dengan lancar dan bagi murid tahap lemah, dengan mengikut membaca, murid itu tidak terasa terancam dan dapat belajar membaca dengan lebih mudah Secara tidak langsung hal ini melatih tubi kemahiran mendengar murid dan proses integrasi antara kemahiran mendengar dengan membaca dan juga membantu kemahiran bertutur murid seperti yang dapat kita lihat daripada dapatan interaksi lisan pascakajian.

Nilai dalam cerita membantu murid berbudi bahasa dan bersopan-santun. Murid berasa seronok bermain permainan kosa kata tanpa berasa bahawa mereka sedang melatih tubi diri mereka secara kendiri untuk ejaan. Murid gembira apabila mendapat jawapan yang betul bagi kefahaman kerana ganjaran bintang yang akan berkelap-kelip apabila mereka berjaya menjawab kesemua soalan-soalan kefahaman di bahagian itu.

Secara fitrah, kanak-kanak memang suka keseronokan maka app *CRN* ini telah berjaya menarik minat murid Tahun 2 ini kerana animasi gambar yang berwarna-warni, grafik yang menarik dan audio yang berintonasi yang sesuai bagi setiap bahagian. Berdasarkan klip video Pewarta Watak juga dapat dilihat murid berusaha berkomunikasi dengan bahasa Melayu yang baik dan dapat mengaitkan dengan pengalaman peribadi mereka serta bertutur di luar konteks cerita.

Bukti murid-murid seronok mempelajari pelajaran dikuatkan lagi dengan wawancara guru pelaksana yang mengajar kelas. Guru telah berkongsi bahawa murid-muridnya telah memberi

sepenuh perhatian semasa pengajaran dijalankan. Tidak ada murid yang berkhayal atau bermain dengan alat tulis di meja masing-masing. Guru juga tidak perlu mengulang arahan beberapa kali oleh kerana mereka semua minat menggunakan iPad dan aplikasi *CRN*. Bahagian permainan kosa kata merupakan tarikan utama kepada murid-murid ini. Aktiviti ‘Pewarta Watak’ pula menambahkan lagi peluang untuk murid-murid berkomunikasi dalam bahasa Melayu dan melatih mereka untuk berinteraksi dengan lebih baik sesama mereka. Mereka telah mencuba menggunakan ayat yang lengkap semasa bertutur. Aktiviti itu juga menambah keseronokkan kerana mereka dapat membuat pembelajaran kolaboratif bersama.

Kesemua enam orang murid, yang diwawancara, mengatakan mereka mahu pengajaran sebegini diteruskan. Mereka suka melihat animasi cerita dan bermain permainan kosa kata. Oleh itu, pengajaran yang dijalankan berkesan bagi menyuntik keseronokan dalam diri murid-murid darjah rendah ini.

Kesimpulannya, penggunaan app *Cerita Rakyat Nusantara* membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid Tahun 2. App *Cerita Rakyat Nusantara* berpotensi membina semua kemahiran bahasa murid-murid.

Rujukan

- Amjah, D. Y. P. H. (2014). A study of teachers' strategies so develop students' interest towards learning English as a second language. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 134, 188-192.
- Ahmad, M. A. (1979). Masalah-masalah pengajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. *Singapore Journal of Education*, 2(1), 61-68.
- BAKRI, A. B. (2013). *The Vision of Arif Budiman: A Case Study of Malay Language Education in Singapore* (Doctoral dissertation).
- Byrne, D. (1993). *Teaching oral English: Longman handbooks for English teachers*. Singapore: Longman Group.
- Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education, Singapore. (2014). *Sukatan pelajaran bahasa Melayu: sekolah rendah 2015*. Retrieved from <https://www.moe.gov.sg/docs/default-source/document/education/syllabuses/mother-tongue-languages/files/malay-primary-2015.pdf>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175-191.
- Goh, C. B., & Gopinathan, S. (2008). Education in Singapore: Development since 1965. Washington, DC: The World Bank
- Kassim, A. M. (2008). Malay language as a foreign language and the Singapore's education system. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 8(1).
- Liao, G. (2009). Improvement of Speaking Ability through Interrelated Skills. *English Language Teaching*, 2(3), 11-14.
- Liu, M., Moore, Z., Graham, L., & Lee, S. (2002). A look at the research on computer-based technology use in second language learning: A review of the literature from 1990–2000. *Journal of research on technology in education*, 34(3), 250-273.
- Millett, S., & Tapper, A. (2012). Benefits of Collaborative Philosophical Inquiry in Schools. *Educational Philosophy and Theory*, 44(5), 546-567.
- Rocío, S. A. (2012). The importance of teaching listening and speaking skills. *Madrid: Madrid University*.
- Smith, C. B. (2003). Skills Students Use When Speaking and Listening. ERIC Topical Bibliography and Commentary.

- Therrien, W. J. (2004). Fluency and comprehension gains as a result of repeated reading: A meta-analysis. *Remedial and special education*, 25(4), 252-261.
- Wang, B. T., Teng, C. W., & Chen, H. T. (2015). Using iPad to facilitate English vocabulary learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(2), 100-104.