

**MEMPERKASA BAHASA & BUDAYA
MELALUI PENGGUNAAN ICT & SASTERA KANAK-KANAK
DALAM PROGRAM BACAAN LUAS**

Zuraidah Saidin
Sekolah Rendah Beacon
Pusat Bahasa Melayu Singapura
13 Bishan Street 11, Singapore 579782
zuraidah_saidin@moe.edu.sg

ABSTRAK

Penggunaan ICT dalam pembelajaran merupakan satu perkara yang tidak asing lagi pada masa kini. Namun kajian mengenai penggunaannya dalam memupuk minat membaca dan mengenali budaya dalam kalangan murid peringkat rendah agak terhad, terutama sekali dalam pengajaran Bahasa Melayu. Kajian ini memperlihatkan kesan penggunaan ICT seperti Asynchronous Online Discussion (AOD), enjin carian, video dan Windows Movie Maker, serta pembelajaran autentik dalam Program Bacaan Luas (Extensive Reading Program (ERP)), di dalam kelas Bahasa Melayu di sebuah sekolah rendah di Singapura. Penggunaan buku sastera kanak-kanak di dalam program ERP ini diharapkan dapat membuka ruang untuk murid mengenali dan mempelajari bahasa dan budaya Melayu secara tidak langsung dan pada waktu yang sama memupuk minat murid membaca. Kegunaan AOD dalam perbincangan buku sastera ini berpotensi menggalakkan murid menjana pemikiran kritikal dalam menyuarakan pandangan dalam Bahasa Melayu. Hasil kajian ini menunjukkan minat murid terhadap bahasa dan budaya Melayu lebih positif dengan adanya bantuan ICT dan pengalaman autentik. Murid mendapati aktiviti ini dapat merangsang minat mereka dalam pembelajaran bahasa Melayu. Buku sastera kanak-kanak yang bertemakan kekeluargaan dan masyarakat telah berupaya mendedahkan murid kepada budaya kemasyarakatan. Wadah perbincangan seperti AOD dan video dapat memberi mereka pengetahuan yang lebih jelas mengenai sesuatu perkara dan budaya. Penggunaan enjin carian pula telah berjaya membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong murid untuk berdikari dalam pencarian maklumat.

Kata Kunci: *ICT, Program Bacaan Luas, Asynchronous Online Discussion (AOD),
Pemikiran Kritikal*

1. PENGENALAN

Membaca merupakan satu amalan baik yang seringkali digalakkan oleh setiap guru. Pembaca yang baik dapat mengenali perkataan, menyimpannya dalam memori pendek dan pada waktu yang sama, menganalisis struktur ayat agar dapat mengumpulkan makna yang logik. Chomsky (1972) menyatakan bahawa kanak-kanak yang melalui proses bacaan menunjukkan peningkatan dalam pembangunan linguistik. Mereka dikatakan menunjukkan kemajuan dalam pemahaman, dapat bercerita dengan baik dan belajar menghubungkan teks cerita.

Namun permasalahan yang dihadapi oleh murid-murid masa kini adalah kurang minat membaca dalam diri mereka. Sebahagian daripada murid-murid ini berpendapat membaca

amat membosankan. Ini disebabkan (1) bahan bacaan yang dianggap membosankan, (2) tidak memahami isi bahan bacaan yang dibaca dan (3) tiada kegiatan interaktif dalam bacaan. Murid-murid melihat proses membaca sebagai satu aktiviti paksaan yang memerlukan mereka duduk dengan senyap dan menggarap apa yang dibaca. Ini menyebabkan mereka melihat bacaan sebagai satu aktiviti yang membosankan. Mereka membaca kerana disuruh membaca, tanpa memahami konteks bacaan. Lantas, secara tidak langsung, ia menyingkir minat membaca itu sendiri dalam diri mereka.

Sastera kanak-kanak mempunyai potensi yang amat luas. Penggunaan bahasanya yang ringan dan tema-temanya yang tertumpu pada kekeluargaan, masyarakat dan perhubungan antara kawan, menjadikan sastera tersebut sesuai digunakan murid-murid peringkat rendah, lantas menjadi pilihan bahan ERP. Namun, penggunaan bahan ini tidak akan berkesan jika tidak digabungkan dengan penggunaan ICT, yang berupaya membawa murid ke arah kemahiran abad ke-21. Kesan positif ICT dalam pembelajaran memang tidak dapat dinafikan. Ia digunakan dalam program ini dengan harapan pembelajaran menjadi lebih menarik, minat membaca dapat dipupuk dalam diri murid serta meraih pengetahuan yang lebih meluas.

2. TUJUAN KAJIAN

Kertas ini akan memberi tumpuan terhadap penggunaan *Asynchronous Online Discussion* (AOD), enjin carian, video dan *Windows Movie Maker* sebagai bahan ICT dalam pembelajaran novel sastera kanak-kanak dalam ERP.

Tujuan kajian ini adalah:

1. menilai keberkesanan penggunaan alat ICT dalam memperkasa bahasa dan budaya Melayu dalam pengajaran dan pembelajaran sastera

3. KAJIAN LEPAS

Dengan perkembangan teknologi yang kian meluas, integrasi ICT dalam pembelajaran semakin mendapat perhatian guru. Guru harus membuat perancangan dengan teliti sebelum memulakan integrasi ICT dalam kurikulum. Guru harus bijak memilih kaedah ICT yang sesuai bagi menepati objektif dan konteks pengajaran, mengubah suai bahan sedia ada ataupun membangunkan persekitaran yang sesuai bagi memastikan penglibatan murid dalam pembelajaran.

Dalam program ini, *Asynchronous Online Discussion* (AOD) telah dipilih sebagai wadah utama ICT. Kajian telah menunjukkan bahawa komunikasi bertulis akan lebih efektif jika bergabung dengan komunikasi berhadapan (*face-to-face*) kerana komunikasi sedemikian memerlukan pemikiran secara ekstensif (Woodruff & Brett, 1993). Proses penulisan itu sendiri menggalakkan murid membuat satu refleksi yang dapat membantu meningkatkan tahap pembelajaran seperti menganalisis, sintesis, menilai dan juga menimbulkan pemikiran yang lebih jelas (Newman, Webb, & Cochran, 1997).

Namun, adalah penting bagi guru memastikan murid faham erti perbincangan. Lazimnya, apabila murid diajak berbincang dalam talian, ramai yang kurang faham maksud perbincangan lalu mengambil jalan mudah dengan memberikan jawapan seakan menjawab soalan tugas dan bukan memberikan pandangan serta mengolah pandangan yang lain.

Adalah lebih baik jika satu aktiviti praperbincangan (secara lisan) diadakan bersama murid sebelum murid memulakan AOD. Kajian yang dijalankan adalah berdasarkan konteks murid primari 3 yang berusia antara 8-9 tahun, maka perbincangan yang digarap daripada murid peringkat ini agak terhad.

Pembelajaran autentik yang dijalankan merupakan satu pembelajaran lanjut dan pendekatan yang diambil bagi memperkayakan lagi pengetahuan murid. Kajian telah menunjukkan bahawa pembelajaran autentik berupaya memberikan murid satu pengalaman yang bermakna yang membolehkan murid meneroka permasalahan dengan menjana pengetahuan sedia ada dengan yang baharu (Herrington & Oliver, 2000). Pembelajaran murid akan menjadi lebih bermakna jika mereka terlibat secara aktif dan membuat refleksi pengalaman dengan bercerita semula (Jonassen et.al, 2008). Melalui pembelajaran autentik ini juga, murid berjaya meluahkan pengalaman yang diraih melalui penulisan, secara deskriptif, dengan menggunakan kosa kata yang sesuai.

4. KAEDAH KAJIAN

Kajian kuantitatif telah dipilih memandangkan matlamat utama kajian ini adalah untuk membuktikan bahawa sastera kanak-kanak dengan bantuan ICT, berupaya memperkasa bahasa dan budaya Melayu dalam diri murid.

4.1 Pelaksanaan

ICT dalam ERP merupakan satu pendekatan yang diambil untuk memperkenalkan murid kepada sastera. Memandangkan apresiasi sastera lebih sesuai bagi murid yang sudah pun fasih membaca, maka murid primari 3 merupakan pilihan yang terbaik untuk menjalani program ini. Pada usia 8 – 9 tahun, murid-murid ini mempunyai tahap bacaan yang baik serta kosa kata yang cukup bagi menyediakan mereka menyampaikan pandangan sendiri. Ini penting bagi membolehkan mereka terlibat secara aktif dalam *Asynchronous Online Discussion* (AOD), yang merupakan satu pendekatan ICT yang penting dalam program ini.

Murid primari 3 juga lebih bersedia untuk menerima bahan bacaan yang lebih tebal, isi cerita yang lebih panjang dan mencabar, berbanding bahan bacaan yang biasa didedahkan pada primari 1 dan 2. Sastera kanak-kanak juga sesuai untuk peringkat ini kerana ia merangkumi tema yang ringan, bersifat kekeluargaan dan masyarakat; sesuatu yang dekat dengan hati pembaca. Kosa kata yang digunakan mudah difahami, mempunyai tahap yang boleh diterima murid-murid ini, serta terdapat beberapa selitan simpulan bahasa yang sesuai untuk primari 3. Maka, bahan bacaan sastera kanak-kanak dipilih khas atas dasar (1) kesesuaian tema dan bahasa untuk primari 3 dan (2) diharapkan sebagai satu permulaan bagi memperkenalkan siri novel dan bahan bacaan yang lebih mencabar sebagai bahan bacaan seterusnya.

Pendekatan ICT pula diambil berdasarkan kajian-kajian yang sedia ada, yang membuktikan bahawa ICT merupakan satu alat yang berpotensi membantu meningkatkan minat dan pembelajaran murid jika dirancang dengan teliti. Program bacaan seringkali dilihat sebagai satu program yang membosankan, yang hanya melibatkan buku-buku sebagai bahan bacaan, dan hanya bermotifkan kemahiran membaca, dari segi sebutan, intonasi dan pemahaman. ICT merupakan satu cara yang diharapkan dapat menanam minat membaca dan menimbulkan sifat ingin tahu dalam diri murid. Dengan ini, murid-murid digalakkan meluaskan pembacaan mereka dengan bantuan ICT, dan pada waktu yang sama meraih pengetahuan yang lebih mendalam. Murid-murid dalam kajian ini telah pun didedahkan

kepada penggunaan ICT, seperti cerita digital, maka adalah wajar untuk membawa mereka ke tahap selanjutnya iaitu penggunaan *Asynchronous Online Discussion* (AOD), enjin carian dan *Windows Movie Maker*.

4.2 Prosedur Pelaksanaan Strategi

ICT dalam ERP ini telah dijalankan selama 9 minggu. Setiap minggu, 3 waktu (90 minit) telah diperuntukkan bagi program ini.

Pada minggu pertama, murid telah diperkenalkan pada konsep novel dan perbincangan dalam talian. Satu perbincangan ringan menggunakan AOD telah diadakan mengenai keseronokan membaca. Sebagai kegiatan praperbincangan dalam talian, murid diajak berbincang mengenai keseronokan membaca. Murid bercerita mengenai bahan bacaan yang mereka gemari dan strategi yang boleh membuat proses bacaan lebih menarik. Kemudian, mereka diperkenalkan pada novel 'Bercuti Bersama Nenek'. Mereka dikehendaki meneka isi cerita berdasarkan tajuk novel dan berkongsi mengenai hubungan mereka bersama nenek dan datuk. Murid diberikan novel itu dan ditugaskan membacanya bagi perbincangan lanjut pada minggu-minggu yang mendatang.

Buat beberapa minggu seterusnya, murid berbincang dan mengenal pasti isi cerita bagi setiap bab. Penggunaan ICT menjadi tunggak utama bagi memastikan minat murid terpelihara dan adanya penglibatan murid secara aktif dalam program ini. Yang berikut merupakan penerangan ringkas tentang strategi-strategi yang dijalankan:

1. Murid diajar menggunakan enjin carian bagi mencari maklumat dan mengenal pasti informasi yang sesuai.

Melalui enjin carian ini, murid mencari maklumat lebih lanjut mengenai Terengganu, sebuah negeri di mana Rahayu (watak cerita) bercuti di kampung neneknya. Murid mengenalpasti kedudukan Terengganu di peta dan tempat-tempat menarik yang terdapat di Terengganu dan juga nama pulau-pulau di sekitarnya. Kegunaan enjin carian ini tidak tertakluk pada apa yang disebut di atas, tetapi juga sebagai platform bagi murid mencari informasi yang ingin mereka ketahui dengan lebih mendalam, lantas membolehkan mereka belajar secara berdikari (*independent learning*).

2. Video-video berdasarkan isi cerita ditayangkan kepada murid dan perbincangan dijalankan mengenai klip yang ditonton.

Beberapa buah video ditayangkan kepada murid, antaranya mengenai aktiviti sabung ayam, proses membuat keropok lekor, kehidupan kampung serta perkara-perkara yang berkaitan dengan bab-bab di dalam novel. Tujuan video ini ditayangkan ialah untuk memberikan kesan visual terhadap apa yang diketengahkan di dalam bab-bab itu. Kesan visual meningkatkan daya imaginasi murid dan perbincangan yang dijalankan selepas tayangan video ini berupaya meningkatkan pemahaman murid.

3. AOD diadakan pada bahagian cerita/video yang membolehkan murid berbincang dan memberikan pandangan.

AOD menggalakkan murid membuat satu refleksi terhadap apa yang dipelajari. Dengan memberikan pandangan dan berbincang dalam talian, murid digalakkan berfikir secara ekstensif.

4. Pembelajaran autentik; lawatan ke Muzium Penyu dan Kura-Kura dan sesi melukis batik telah dijalankan bagi memperkayakan lagi pengetahuan murid.
5. Murid diajar menggunakan *Windows Movie Maker* bagi membolehkan mereka membuat dokumentari mini mengenai penyu dan kura-kura.

Bab 4 (Batik & Keropok) telah memperkenalkan murid tentang pembikinan batik manakala Bab 9 (Rantau Abang) pula memperkenalkan murid kepada kehidupan penyu. Melalui pembelajaran autentik, iaitu sesi melukis batik dan lawatan ke Muzium Penyu dan Kura-kura, murid telah meraih satu pengalaman yang bermakna. Melalui pembelajaran autentik ini juga, murid berjaya meluahkan pengalaman yang diraih melalui penulisan, secara deskriptif dengan menggunakan kosa kata yang sesuai. Dan melalui pengalaman mereka melawat Muzium Penyu dan Kura-kura, mereka digalakkan menggunakan enjin carian dan mencari maklumat lanjut mengenai haiwan yang kian pupus ini dan membuat dokumentari mini mengenainya dengan menggunakan *Windows Movie Maker*. Pembelajaran autentik ini bukan sahaja memperkayakan pengetahuan murid, malah ia memberi murid ruang untuk bercerita kembali secara bertulis dan digital.

5. DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini diraih melalui pemerhatian guru terhadap respons dan penglibatan murid di dalam kelas serta tugas yang dihasilkan murid. Hasil kajian ini amat memberangsangkan. Murid menunjukkan sikap yang positif akan penggunaan ICT dalam program bacaan luas. Aktiviti-aktiviti yang dijalankan disambut dengan baik. Respons yang diberikan murid dalam perbincangan dalam talian amat menggalakkan. Pandangan yang diberikan murid menunjukkan kematangan (dari perspektif primari 3).

AOD yang pertama agak lemah, mungkin disebabkan ia merupakan kali pertama mereka diajak berbincang secara aktif di talian. AOD seterusnya melihatkan peningkatan dari segi jumlah penyumbang dan juga pendapat-pendapat yang diberikan lebih bernas.

Secara keseluruhan, penggunaan AOD berjaya menarik minat murid terhadap bahan bacaan itu. Melalui kaedah perbincangan berhadapan serta AOD, murid lebih memahami isi dan konteks cerita dan berupaya menceritakan kembali tanpa ragu-ragu, malah berupaya memberikan pendapat dan penilaian mereka mengenai isi cerita. Murid juga dapat membuat satu refleksi terhadap sesuatu situasi di dalam novel itu dan mengaitkan diri mereka jika berdepan dengan keadaan itu.

Enjin pencarian merupakan satu lagi kaedah ICT yang amat digemari murid. Murid amat cenderung mencari informasi dan sering menggunakan wadah ini untuk mencari maklumat lanjut tanpa disuruh. Ini dapat dilihat melalui perkongsian dapatan mereka di hadapan kelas. Murid amat bersedia untuk berkongsi pengetahuan yang diraih melalui carian mereka di enjin carian. Sesi perbincangan yang diadakan mengenai bab-bab dalam novel pada setiap minggu sering diselitkan dengan perkongsian maklumat baru yang diraih murid. Ini amat memberangsangkan memandangkan murid-murid ini merupakan murid primari 3, namun keinginan untuk menimba dan berkongsi ilmu dan pengetahuan dapat dilihat dengan jelas sekali.

Pembelajaran autentik berupaya memberikan murid satu pengalaman yang bermakna, yang membolehkan murid menjana pengetahuan sedia ada dengan yang baharu. Melalui lawatan murid ke Muzium Penyu dan Kura-kura, murid-murid telah membuat dokumentari mini mengenai penyu dan kura-kura dengan menggunakan wadah *Windows Movie Maker*. Murid berupaya menyusun semula pengetahuan yang mereka raih dari lawatan itu dalam bentuk dokumentari, berbeza daripada kebiasaan mereka membuat cerita digital.

Pengalaman menjalani sesi melukis batik telah berjaya meningkatkan pembelajaran dan kosa kata murid. Murid mempelajari pelbagai perkataan baharu seperti canting, bingkai kayu, parafin, cecair, lakaran dan lain-lain yang berkaitan dengan pembikinan batik. Pengalaman yang bermakna ini menyediakan mereka menulis secara deskriptif cara-cara pembikinan batik dengan menggunakan perkataan dan frasa yang sesuai. Ini dapat dilihat melalui hasil karangan deskriptif mereka mengenai pengalaman membuat batik. Perkataan dan frasa yang digunakan amat sesuai seperti; '*mula-mula, selepas itu, seterusnya*'.

Hasil pemerhatian ini menunjukkan bahawa kesan penggunaan ICT dan pembelajaran autentik yang dilalui murid amat baik. Murid memberi maklum balas yang positif akan penggunaan novel yang dipilih sebagai satu bahan yang amat menarik. Membaca novel kini tidak tertakluk kepada sebutan tepat dan peningkatan kosa kata, malah ia memberikan ruang bagi murid mengembangkan minda dan meluaskan pengetahuan. Murid kini tidak melihat bahan bacaan sebagai sesuatu yang membosankan, tetapi melihatnya sebagai sesuatu yang boleh diperluaskan dengan bantuan ICT. Ramai murid telah menapak ke hadapan dengan menambah pinjaman bahan bacaan dan menggunakan kaedah ICT untuk menambah pengetahuan baharu. Ini dapat dilihat melalui perkongsian mereka dengan teman-teman sedarjah.

6. CABARAN

Antara cabaran yang dihadapi semasa menjalankan program ini adalah untuk menggalakkan murid-murid yang tidak fasih membaca, untuk turut aktif dalam program ini. Bahan yang dipilih dilihat sebagai sesuatu yang sukar dan mencabar bagi golongan ini, dan keterbatasan dalam bidang bacaan menyebabkan golongan ini mungkin rasa terpendul. Namun, walaupun golongan ini tidak bergitu aktif dalam AOD, terdapat keinginan untuk menyumbang (pandangan yang berupa 3-4 perkataan), terutama setelah perbincangan berdepan dijalankan mengenai video yang ditayangkan. Video yang ditayangkan telah memberikan penerangan secara visual kepada golongan ini yang tidak berupaya memahami kehendak teks disebabkan keterbatasan dalam kemahiran membaca.

Cabaran kedua ialah tidak semua murid mempunyai komputer dan talian internet di rumah. Sebahagian AOD terpaksa dijalankan di luar waktu sekolah akibat kesuntukan masa. Ada sebilangan murid yang tidak mempunyai jalinan internet di rumah lalu tidak dapat terlibat secara aktif dalam perbincangan talian. Namun, ini berjaya diatasi dengan memberikan mereka peluang login ke portal perbincangan semasa dalam kelas bahasa.

Cabaran seterusnya ialah untuk melengkapkan projek dokumentari mini dengan menggunakan *Windows Movie Maker*. Wadah ini merupakan sesuatu yang baharu diperkenalkan kepada murid peringkat ini. Tugasan ini mengambil masa yang agak panjang untuk disiapkan dan terpaksa diselesaikan di luar waktu yang diperuntukkan.

7. PENUTUP

Dapatan yang diraih melalui kajian ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan ICT dan pembelajaran autentik dapat membantu meningkatkan pembelajaran murid. Program ERP ini dijalankan selama sembilan minggu pada penggal satu. Perancangan bagi program ini dilakar pada lewat tahun sebelumnya dengan tumpuan diberikan terhadap penggunaan bahan bacaan. Tinjauan terhadap kajian-kajian yang menunjukkan keberkesanan pendekatan ICT terhadap pembelajaran, menguatkan lagi keinginan untuk menyesuaikan penggunaan ICT dalam program bacaan ini.

Kesimpulannya, penggunaan ICT dan kaedah pembelajaran autentik telah berjaya meningkatkan minat murid terhadap novel sastera kanak-kanak. Novel sastera tidak lagi dilihat sebagai bahan yang sukar untuk dibaca dan difahami. Bahasa yang mudah dan tema yang ringan dan menarik, yang disuntik dengan alat-alat ICT, berupaya memperkasakan bahasa dan budaya Melayu. Penggunaan ICT dan pembelajaran autentik juga berjaya meningkatkan mutu pembelajaran murid dan memanfaatkan murid-murid dari setiap tahap keupayaan.

8. RUJUKAN

- Gear, Adrienne, (2006). *Reading Power: Teaching Students to Think While They Read*. Canada: Pembroke Publishers Limited.
- Herrington, J., Reeves, C. T., & Oliver, R., (2000). Authentic Tasks Online : Synergy among learner, task, and technology. *Distance Education, Vol 27, No 2, 223-247*.
- Jonassen, D., Howland, J., Marra, R.M. & Chrismond, D., (2008). *Meaningful Learning with Technology*. Pearson Prentice Hall, new Jersey, USA.
- Rahmat, Hadijah, (2006). *Peranan dan Perkembangan Sastera Kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Wang, Q.Y., Woo, H.L., & Chai, C.S. (2010). Affordances of ICT tools for learning. *ICT for self-directed and collaborative learning, 70-79*.
- Woodruff, E. & Brett, C. (1993). Fostering scholarly collaboration in young children through the development of electronic commenting. *Research in Education, 50, 83-95*.