

MENYEMARAKKAN KESERONOKAN PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI LEGENDA SINGAPURA



Muhamad Rafi Abu Bakar
Pusat Bahasa Melayu Singapura

❖ Abstrak ❖

Menyuntik kesegaran dan menyemarakkan keseronokan dalam pembelajaran atau *'Joy of Learning'* menjadi tugas penting bagi guru untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu kekal relevan pada murid-murid sekolah rendah di Singapura. Kurikulum Bahasa Melayu telah memasukkan komponen kisah legenda Singapura agar murid-murid dapat menghargai sastera Melayu yang kaya dengan unsur moral dan nilai murni. Pusat Bahasa Melayu Singapura (MLCS) telah mengambil inisiatif untuk menerbitkan Aplikasi Legenda Singapura (ALS) bagi menyokong pembelajaran bacaan. Aplikasi Legenda Singapura memuatkan 6 kisah legenda yang dilengkapi dengan latihan kefahaman, peribahasa, pantun, permainan bahasa dan fungsi rakaman. Kajian awal yang dijalankan telah melibatkan 400 murid dan 20 orang guru daripada 5 buah sekolah rendah. Dapatan awal menunjukkan 93% murid berpendapat Aplikasi Legenda Singapura mudah digunakan. 94% murid berpendapat mereka seronok belajar membaca cerita-cerita legenda dengan menggunakan app ini dan 87% murid berpendapat, mutu bacaan mereka dapat diperbaiki dengan menggunakan aplikasi ini. Dapatan ini menunjukkan bahan yang diterbitkan oleh MLCS telah dapat menambah nilai PdP khususnya bacaan di bilik darjah.

Kata kunci: *Sastera Melayu, Legenda Singapura, Aplikasi, keseronokan dalam pembelajaran*

PENGENALAN

Keseronokan di dalam pembelajaran dinyatakan oleh Encik Ng Chee Meng, Menteri Pendidikan Singapura pada tahun 2017. Beliau menegaskan akan peri pentingnya mewujudkan keseronokan dalam pembelajaran dan perlu disemai pada setiap murid agar mereka dapat membina minat dan kesungguhan serta mencintai apa yang mereka lakukan di sekolah. Keseronokan dalam pembelajaran mestilah di semai dalam diri murid-murid agar dapat dijadikan satu motivasi yang intrinsik yang akan memacu mereka agar dapat meneroka dan dapat menemukan minat menimba ilmu yang berterusan. Sekolah menurut beliau bukanlah tempat untuk mencapai keputusan peperiksaan semata-mata. Sekolah mestilah dijadikan satu tempat yang menarik bagi murid-murid menimba ilmu dan membina kemahiran. Pembelajaran dijalankan dengan cara yang menyeronokkan, bersungguh-sungguh dan bermakna. Bagi mencapai tujuan ini, pendekatan utama yang telah dilaksanakan oleh sekolah di Singapura, dengan menggalakkan pembelajaran melalui bermain (*learning through play*) dan yang kedua, menggalakkan pembelajaran gunaan (*applied learning*) yang berdasarkan konteks dunia sebenar.

Berdasarkan gagasan keseronokan dalam pembelajaran ini, pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 pribumi digital ini perlu direlevankan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna kepada mereka. Strategi serta bahan yang diguna pakai juga perlu disesuaikan dan harus menarik minat murid-murid pribumi digital ini. Selaras dengan perkembangan teknologi yang dimuatkan pada peranti mudah alih seperti telefon bijak, iPad, komputer riba, dan komputer *tablet*, penggunaan peranti dan perisian dalam pembelajaran anak-anak ini sudah pasti akan menarik minat mereka.

Perkembangan teknologi peranti genggam atau *handheld devices* ini tanpa kita sedari telah mencorak kehidupan kita terutama sekali budaya hiburan dan komunikasi memandangkan alat-alat seperti kamera yang boleh menandakan lokasi, alat perakam suara yang mampu merakam dan mempunyai fungsi mengedit terdapat pada alat tersebut. Alat-alat yang bersifat interaktif ini juga senantiasa ditingkatkan setiap kali terdapat versi terkini atau sofwenya dinaik taraf. Perkara seperti ini, sudah pasti dapat memberikan ruang dan

peluang pembelajaran yang berbentuk berbilang media dan bersifat lebih interaktif.

Perkembangan ini juga telah merubah proses pembelajaran pribumi digital secara tidak langsung. Menurut Kukulska-Hulme (2009), penggunaan telefon dan peranti mudah alih yang lain dapat memberikan impak kepada pembelajaran, termasuklah pembelajaran bahasa. Ciri-ciri app dan perantinya yang mudah alih ini dapat digunakan guru dengan pelbagai cara dan mampu merubah kelaziman dan cara murid belajar.

Dalam menyediakan pembelajaran yang holistik dan menyeluruh, selaras dengan matlamat kemahiran membaca yang ditetapkan di dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2015 murid mesti berupaya membaca pelbagai jenis teks dengan sebutan baku, intonasi, jeda dan kelancaran yang betul serta memahami bahan yang dibaca. Pusat Bahasa Melayu Singapura (MLCS) telah mengambil inisiatif untuk mencipta dan menghasilkan Aplikasi Legenda Singapura (ALS) bagi menyokong pembelajaran bacaan murid. Dalam usaha ini, sastera rakyat tradisional mengenai kisah-kisah legenda telah dijadikan sebagai bahan utama. Tujuan utamanya ialah menjadikan proses pembelajaran bacaan dengan menggunakan ALS ini dapat menjadikan pembelajaran menyeronokkan dan kisah-kisah Legenda Singapura diharapkan menjadi relevan dengan penggunaan peranti, aplikasi dan teknologi yang terkini agar murid-murid dapat menghayati hasil sastera rakyat ini dengan cara yang lebih menyeronokkan. Tambahan lagi, sekiranya kisah-kisah legenda ini tidak diperkenalkan, maka generasi mendatang akan berasa terasing dengan kisah-kisah legenda yang kaya dengan nilai budaya di Singapura.

Definisi legenda yang dimaksudkan ini bererti cerita yang tidak dapat dipastikan benar tidaknya yang bersangkutan dengan kisah-kisah bersejarah. Lombardi.E (2019) menambah, legenda merupakan kisah yang menjadi turun temurun yang disampaikan secara lisan dan beredar mengikut peredaran masa. Ada kalanya disampaikan secara lisan dan ada kalanya disampaikan secara bertulis. Di dalam kajian ini, kisah legenda ini disampaikan di dalam bentuk aplikasi yang menggunakan perisian iOS dan Android. Kisah legenda yang dipilih merupakan kisah legenda yang dipercayai berlaku di Singapura satu masa dahulu.

Penggunaan ALS yang memuatkan 6 kisah legenda yang interaktif dan dilengkapi dengan fungsi rakaman, latihan kefahaman, penggunaan peribahasa yang interaktif, pembacaan pantun, permainan bahasa, dapat memberikan satu wadah pembelajaran yang holistik dan menyeronokkan. Perlu juga diingatkan, di Singapura sastera tidak diajarkan sebagai satu subjek yang berasingan di peringkat sekolah rendah. Namun, bahan-bahan sastera dimuatkan dalam buku teks sebagai bahan bacaan, teks puisi dan teks syair. Tujuan utama kajian ini ialah melihat keberkesanan ALS di dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Alan Dundes yang merupakan pakar dalam cerita-cerita rakyat telah mengenal pasti akan potensi komputer dan cerita rakyat digabungkan. Menurut Dundes (1980), teknologi tidak akan mematikan cerita rakyat seperti yang menjadi tanggapan ramai, malah komputer berpotensi menjadi wadah penting di dalam menyebarkan pengaruh cerita rakyat. Pada ketika itu, komputer juga diramalkan akan menjadi wadah penyebar dan sumber inspirasi pada masa hadapan. Dengan perubahan pesat teknologi komunikasi maklumat sastera rakyat juga dapat dimanfaatkan.

Kajian lepas yang dijalankan oleh beberapa kumpulan pengkaji (Carter & Yeo, 2017) dan (Ding dan Chai, 2015), terhadap kesan penggunaan aplikasi yang terdapat di dalam peranti mudah alih mendapati, penggunaan aplikasi yang terdapat pada teknologi mudah alih atau *mobile technology* mampu meningkatkan keseronokan dan emosi yang positif kepada murid setiap kali mereka menggunakan aplikasi mudah alih. Kecenderungan menggunakan aplikasi inilah yang dapat memberikan keseronokan kepada murid terutama sekali bagi pribumi digital.

Menurut Howe dan Strauss, (2009), anak-anak zaman *Millineals* yang lahir selepas tahun 1982 telah menjadikan peranti mudah alih ini sebagai paksi aktiviti harian mereka. Maka itu, penting untuk pendidik meneroka penggunaan aplikasi pendidikan dalam usaha untuk menjadikan pembelajaran bahasa Melayu lebih menyeronokkan. Tambahan lagi, dengan perkembangan teknologi yang berubah-ubah dari zaman teknologi 1G hinggalah kepada zaman teknologi 5G, peluang ini perlu direbut para pendidik untuk memaksimumkan penggunaan teknologi yang terkini.

Berdasarkan data yang terkumpul oleh syarikat oleh Apple, terdapat lebih 180 billion aplikasi telah dimuat turun melalui pasaran dalam talian Apple (*Apple Store Downloads*, 2018). Kategori pendidikan merupakan kategori ketiga yang paling popular (8.5%) selepas aplikasi perniagaan (9.8%) dan aplikasi permainan (25%). Kedudukan kategori pendidikan inilah yang patut direbut para pendidik dalam menghasilkan bahan-bahan pengajaran yang menggunakan teknologi yang terkini. Apa yang membimbangkan adalah kekurangan aplikasi dalam bahasa Melayu yang dicipta untuk kegunaan pengguna Bahasa Melayu, lebih-lebih lagi anak-anak yang berada di bangku sekolah.

Roy (2017) pula menyenaraikan beberapa kelebihan dalam menggunakan aplikasi yang bercorak pendidikan di bilik darjah. Di antaranya, penggunaan kaedah pengajaran yang baharu perlu dicipta dan disesuaikan memandangkan teknologi perisian dan peranti yang digunakan juga pasti berubah-ubah. Penggunaan buku elektronik yang memuatkan imejan berwarna atau grafik yang berwarna-warni serta berbilang media yang interaktif dapat memberikan murid-murid pengalaman belajar yang menyeronokkan ketika belajar.

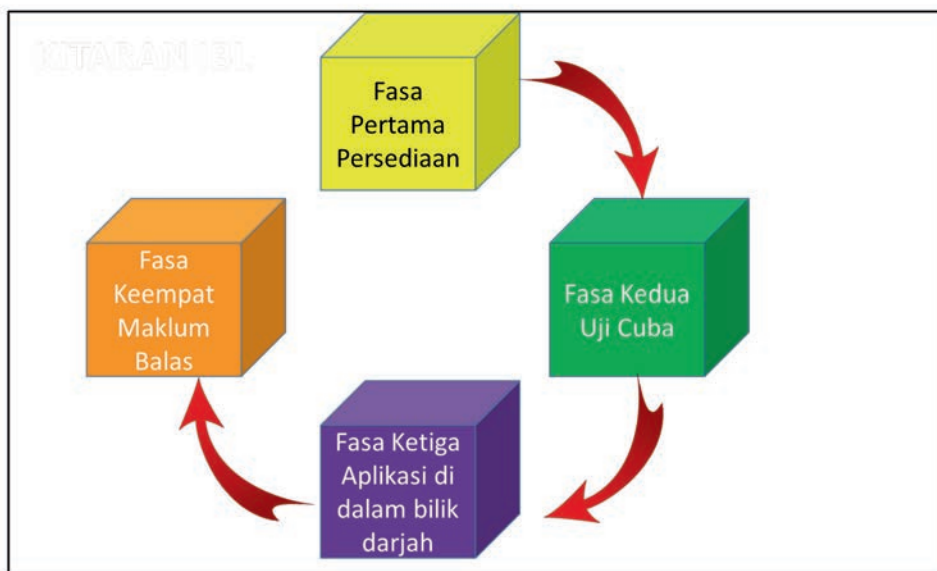
Kajian yang dijalankan beberapa kumpulan pengkaji (Allington, McCuiston dan Billen, 2014), (Sorden, 2013) dan (Carr dan Prater, 2013) yang mengkaji tentang impak penggunaan peranti komputer *tablet* terhadap pelajaran bacaan mendapati murid yang menggunakan peranti komputer *tablet* dapat memberikan tumpuan yang lebih tinggi dan mampu menggunakannya untuk jangka masa yang lebih lama semasa menggunakan peranti komputer *tablet* dan perisiannya. Sekali lagi keadaan seperti ini perlu dimaksimumkan bagi pengajaran and pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu.

Berdasarkan kajian lepas yang diserlahkan tadi, jelas mencerminkan tentang potensi aplikasi serta perantinya di dalam PdP bahasa Melayu yang dapat dikaji dan diteroka golongan pendidik. Para pendidik perlu meneroka penggunaan dan impak teknologi ini dengan sebaiknya bagi merelevankan PdP Bahasa Melayu dan pada masa yang sama menjadikan pembelajaran Bahasa Melayu di Singapura satu pengalaman pembelajaran yang memaksimumkan penggunaan teknologi terkini lagi menyeronokkan.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini telah dijalankan secara berfasa-fasa. Kajian ini merupakan kajian tindakan. Proses ini penting bagi memastikan aplikasi dapat digunakan dengan sebaiknya dan murid-murid dapat berasa seronok semasa menjalani proses pembelajaran. Fasa pertama merupakan fasa persediaan. Fasa kedua, Fasa uji cuba. Fasa ketiga, fasa aplikasi di dalam bilik darjah dan Fasa keempat, fasa maklum balas. Sila rujuk gambar rajah 1.

Rajah 1: Empat Fasa Kajian



Fasa Pertama, fasa persediaan. Sekolah-sekolah yang terlibat perlu menjalankan proses muat turun ALS daripada Apple Playstore ke dalam bentuk mod percubaan atau *testflight*. Muat turun ini perlulah dilakukan ke atas setiap iPad yang digunakan di dalam bilik darjah. Peranti yang digunakan dan aplikasi ini perlu dipastikan dapat digunakan dengan lancar tanpa sebarang kegenjotan, Peranti ini juga perlu mempunyai ruang memori yang secukupnya. Setiap sekolah menyediakan sekurang-kurangnya 40 peranti iPad bagi dua buah kelas.

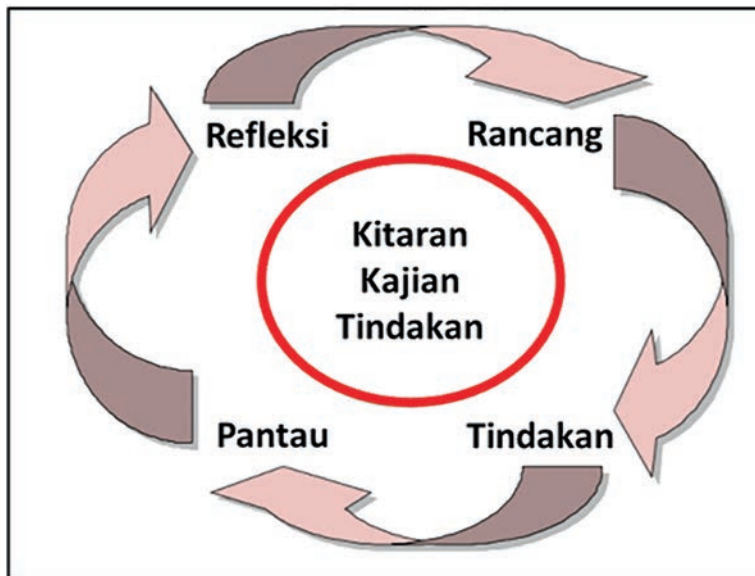
Fasa Kedua, Fasa Uji Cuba. Di dalam fasa ini, murid-murid mencuba setiap fungsi yang terdapat di dalam aplikasi Legenda Singapura ini dengan bantuan guru yang mengajar di dalam kelas tersebut. Fasa ini penting bagi memastikan setiap bahagian berfungsi dan mesra pengguna. Sebarang kegenjotan dan bahagian yang tidak dapat berfungsi atau tidak mampu berfungsi dengan baik segera dibaik pulih dan dikemas kini sebelum melangkah ke fasa yang ketiga. Fasa Ketiga, Fasa Aplikasi di dalam bilik darjah. Dalam fasa ini, beberapa pelajaran telah diatur bagi memantau pembelajaran murid menggunakan ALS ini.

- Murid-murid menjalani pembelajaran di bilik darjah,
- Pengkaji melaksanakan pengajaran bersama-sama guru kelas tersebut
- Pemantauan pembelajaran dilakukan bersama-sama
- Penggunaan ALS yang digabungkan dengan rutin kemahiran berfikir '*Making Thinking Visible*' atau menjadikan pemikiran jelas dalam aktiviti pembelajaran
- Aktiviti pembelajaran secara berkolaborasi juga dilaksanakan di dalam kelas dan dipantau

Fasa Keempat, Fasa Maklum balas. Di dalam fasa ini, murid dikehendaki memberikan maklum balas mengenai pengalaman mereka menggunakan ALS.

Setiap fasa kajian ini melalui proses kitaran kajian tindakan yang melibatkan proses merancang, mengambil tindakan, memantau dan melakukan refleksi. Sesi kolokium di akhir setiap fasa membantu mencerahkan persoalan yang timbul.

Rajah 2: Kitaran Kajian Tindakan



SUBJEK KAJIAN

Kajian ini melibatkan 400 orang murid sekolah rendah yang berusia 9-10 tahun di Singapura dan 20 orang guru (yang terlibat secara langsung, memantau dan melaksanakan pengendalian kelas kajian). Murid-murid ini datang daripada 5 buah sekolah rendah di serata bahagian Singapura. Murid-murid ini juga merupakan kumpulan perintis yang menggunakan ALS buat kali pertama sebelum dilancarkan secara rasmi.

BAHAN KAJIAN

Bahan kajian yang digunakan ialah aplikasi Legenda Singapura (ALS) yang dihasilkan Pusat Bahasa Melayu Singapura. App e-buku ini boleh dimuat turun secara percuma melalui *Google Play Store* (Perisian Android) dan *Itunes App Store* (Perisian iOS). Berdasarkan data terkumpul jumlah muat turun, aplikasi ini telah mendapat muat turun sebanyak 17 000 muat turun.



Bagi tujuan kajian ini, peranti komputer *tablet* iPad telah digunakan oleh 400 orang subjek kajian. ALS ini mengandungi enam buah kisah Legenda yang terkenal di Singapura. ALS dihasilkan untuk kegunaan pengguna bahasa Melayu, khususnya bagi murid Darjah 3 dan Darjah 4. Aplikasi ini juga boleh dimuat turun secara percuma dan boleh diakses di rumah oleh ibu bapa dan anak-anak bagi memperkaya pengalaman menggunakan bahan bacaan dalam Bahasa Melayu. Setiap kisah dalam aplikasi ini mempunyai beberapa bahagian seperti berikut:

1. Bahagian Bacaan: Terdapat tiga format iaitu dengar cerita, bacaan saya dan bacakan saya. Dalam bahagian ini murid juga dapat membaca dan merakamkan bacaan mereka. Terdapat fungsi interaktif pada bahagian kosa kata yang membolehkan murid mendapatkan makna kosa kata tersebut secara interaktif.
2. Bahagian Kefahaman: Terdapat lima soalan kefahaman berdasarkan cerita yang telah dibaca. Empat soalan berbagai pilihan yang dapat dilakukan murid-murid secara sendiri dan satu soalan terbuka yang boleh digunakan guru bagi perbincangan lanjutan. Di dalam bahagian ini, terdapat kemudahan audio yang membolehkan pengguna menekan ikon audio soalan tersebut dan mengulangnya sekiranya mereka tidak memahami atau perlu mendengar teks soalan sekali lagi, malah kemudahan audio membolehkan pengguna menggunakan audio ini berkali-kali. Soalan-soalan ini telah dibina mengikut aras taksonomi Blooms.
3. Bahagian Pantun: Bagi menerapkan ciri-ciri sastera tradisional Melayu, tiga rangkap pantun yang berkaitan dengan cerita telah disediakan. Murid boleh mendengar

bacaan pantun melalui audio narator, membaca mengikut bacaan contoh, merakam, memadam dan merakam semula bacaan pantun mereka sehingga mereka berpuas hati dengan bacaan mereka.

4. Bahagian Permainan: Berdasarkan kisah yang telah dibaca, sepuluh patah perkataan telah dikenal pasti lebih awal dan dipilih untuk murid berlatih mengeja dan mempelajari makna perkataan tersebut. Ciri-ciri permainan telah diperkenalkan seperti silang kata dan mengurut abjad telah dijadikan dalam bentuk permainan. Elemen permainan sengaja diperkenalkan untuk menyuntik elemen keseronokan.
5. Bahagian Peribahasa: Dalam setiap kisah, terdapat tiga peribahasa. Peribahasa itu dipilih daripada senarai peribahasa yang murid pelajari dan terdapat dalam sukatan pelajaran Bahasa Melayu bagi sekolah rendah. Peribahasa yang terpilih ini juga mempunyai fungsi interaktif di mana makna peribahasa turut diberikan sekiranya diserlah.
6. Fungsi Rakaman: Kelebihan ALS ini terletak pada fungsi rakaman yang membolehkan murid merakam bacaan mereka bagi setiap halaman cerita. Setelah rakaman dilakukan, murid dapat mendengar rakaman bacaan mereka yang akan diikuti dengan latar kisah yang dibaca. Murid boleh merakam semula sehingga mendapat menghasilkan bacaan yang terbaik. Apabila audio rakaman ini didengari semula, maka kisah yang ada di dalam app ini akan bernarator suara murid. Inilah yang akan menimbulkan keseronokan bacaan.

ENAM KISAH LEGENDA SINGAPURA

Enam kisah legenda Singapura seperti yang berikut:

1. Kisah Sang Nila Utama merupakan legenda yang berkaitan dengan penemuan nama Singapura yang sebelum ini dikenali sebagai Temasik.
2. Kisah Pulau Bersaudara merupakan legenda yang berkaitan dengan kisah disebalik terjadinya Pulau Subar Laut dan Pulau Subar Darat.
3. Kisah Radin Mas merupakan legenda yang berkaitan dengan nama kawasan berdekatan dengan Telok Blangah.
4. Kisah Badang pula merupakan kisah legenda yang tercatat di dalam sejarah Melayu dan dikaitkan dengan Batu Singapura atau *the Singaporer Stone* yang masih terdapat di Muzium Negara, Singapura.

5. Kisah Singapura Dilanggar Todak merupakan satu legenda yang dikaitkan dengan kisah seorang budak yang bijak yang berjaya menyelamatkan Singapura; dan
6. Kisah Singa Duyung yang merupakan legenda Singapura yang berkaitan dengan haiwan yang berkepala singa dan berbadan duyung yang menjadi lambang negara Singapura, Merlion. Rujuk Rajah 2 bagi gambaran visual.

Rajah 2: Enam Kisah Legenda Singapura



BACAAN BERPERINGKAT

Teks bacaan yang dimuatkan di dalam ALS telah direka khas dan disesuaikan dengan usia murid. Teks bacaan bagi peringkat P3 mempunyai kepanjangan teks di antara 98 hingga 124 patah perkataan manakala tiga kisah legenda yang lain untuk P4 mempunyai kepanjangan teks 125 hingga 156 patah perkataan. Sila rujuk Jadual 1 bagi data yang terperinci.

Jumlah perkataan bagi setiap teks bacaan dibina secara bertahap supaya dapat membina kemampuan murid membaca secara berperingkat. Pada masa yang sama, perkara ini dilakukan untuk memastikan murid tidak berasa tertekan atau takut, di samping itu terdapat juga perkataan-perkataan yang diulang penggunaannya bagi memudahkan murid mengecam dan memahami perkataan setiap kali bahan bacaan ini dibaca.

Jadual 1: Jumlah Perkataan yang Terdapat di dalam Aplikasi Legenda Singapura

Peringkat	Kisah	Jumlah Perkataan	Perkataan berulang
P3	1.Radin Mas	98	14
	2.Sang Nila Utama	100	21
	3.Pulau Bersaudara	124	9
P4	1.Singapura Dilanggar Todak	125	24
	2.Singa Duyung	133	32
	3.Badang	156	27

DAPATAN KAJIAN

Sebelum mendapatkan respons murid mengenai ALS ini, murid diberikan peluang menggunakan aplikasi ini agar mereka dapat melihat dan mengalami penggunaan ALS ini di bilik darjah. Murid dikehendaki memberikan maklum balas tentang pengalaman mereka menggunakan ALS ini. Murid dikehendaki memberikan maklum balas bertulis mengenai pilihan mereka, dalam bentuk ya atau tidak. Berikut adalah dapatan kajian yang dijalankan yang melibatkan 5 buah sekolah rendah dan 400 orang murid telah memberikan respons mereka.

Jadual 2: Maklum Balas Murid Soalan 1 hingga 5

No	Item
1	Saya suka app Legenda Singapura. (100%)
2	Saya suka membaca menggunakan app Legenda Singapura. (100%)
3	Saya boleh mendengar bacaan saya dalam app ini. (100%)
4	Legenda Singapura mudah untuk digunakan. (93%)
5	Saya suka animasi dalam Legenda Singapura. (97%)

Berdasarkan soalan-soalan yang terdapat di dalam Jadual 2, kesemua 400 orang responden suka ALS ini. Kesemua murid suka menggunakan ALS ini untuk kegiatan membaca. Murid-murid juga didapati suka mendengar rakaman bacaan mereka setelah

membaca dan merakamkan bacaan mereka. 93% murid berpendapat ALS ini mudah digunakan atau mesra pengguna. Sesuai dengan kecenderungan pribumi digital, 97% suka animasi yang ada di dalam App ini.

Jadual 3: Maklum Balas Murid Soalan 6 hingga 10

No	Item
6	Saya suka warna yang terdapat dalam Legenda Singapura (96%)
7	Saya suka ilustrasi dalam Legenda Singapura. (87%)
8	Saya suka latar muzik atau bunyi dalam Legenda Singapura. (88%)
9	Saya suka contoh bacaan yang ada dalam Legenda Singapura. (96%)
10	Bacaan saya boleh menjadi lebih baik dengan menggunakan ALS selalu. (87%)

Berdasarkan Jadual 3 ini, murid-murid didapati suka dengan muzik (88%) yang digunakan di dalam ALS ini. Ilustrasi 2.5D juga menarik perhatian mereka (87%) dan warna (96%) yang digunakan di dalam app ini cukup menarik. (96%) murid didapati suka contoh bacaan dan (87%) yakin app ini, menambah baik bacaan mereka.

Jadual 4: Maklum Balas Murid Soalan 11 hingga 16

No	Item
11	Saya boleh belajar membaca pantun dengan baik. (91%)
12	Saya suka ALS kerana ada makna perkataan yang diberikan. (93%)
13	Saya suka ALS kerana boleh mempelajari peribahasa. (95%)
14	Saya suka belajar kosa kata melalui permainan. (91%)
15	Saya suka bahagian kefahaman kerana saya boleh ulang soalan jika saya tidak faham. (89%)
16	Saya suka app Legenda Singapura kerana boleh belajar dengan seronok. (94%)

Berdasarkan maklum balas murid, 91% murid berasa seronok dapat belajar membaca pantun melalui app ini. 93% murid mendapati fungsi kosa kata interaktif menarik kerana tidak mengganggu proses bacaan mereka. 95% murid juga mendapati bahagian mempelajari peribahasa yang mempunyai makna menarik. Bahagian permainan bahasa juga mendapat perhatian murid-murid. 91% suka belajar kosa kata melalui permainan bahasa. 89% murid suka dengan komponen kefahaman yang terdapat di dalam app ini. Setelah meninjau maklum balas murid tentang bahagian-bahagian yang mereka sukai, 94% murid berpendapat ALS ini disukai kerana murid-murid boleh belajar Bahasa Melayu dengan seronoknya.

PERBINCANGAN

Penghasilan ALS merupakan salah satu langkah MLCS untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu yang menerapkan sastera tradisional Melayu di Singapura inovatif dan relevan kepada murid-murid. Dalam hal ini melestarikan kisah-kisah legenda Singapura yang digabungkan dengan teknologi yang terkini. Dalam kajian ini, tumpuan diberikan kepada penggunaan ALS untuk menyemarakkan keseronokan dalam pembelajaran murid-murid dengan menggunakan bahan-bahan sastera tradisional. Tiga ciri-ciri sastera tradisional yang digunakan murid ialah kisah-kisah legenda rakyat, penggunaan peribahasa pilihan yang disesuaikan dengan konteks penceritaan dan penggunaan pantun yang berkaitan dengan kisah legenda yang telah dibaca.

Dapatan kajian mendapati 100% (berdasarkan 400 responden) murid suka ALS yang memuatkan kisah-kisah legenda yang dipercayai berlaku di Singapura. Secara tidak langsung kisah-kisah legenda ini dapat dikaitkan dengan tempat, sejarah dan ikon-ikon yang dapat dilihat murid yang terdapat di Singapura seperti kawasan kejiranan Radin Mas, artifaks yang terdapat di Muzium dan guru dapat mengembangkan lagi perbincangan akan kisah-kisah ini sebagai salah satu aktiviti lanjutan. Inilah yang menjadikan pembelajaran Bahasa Melayu menjadi lebih semarak dan menyeronokkan.

Keseronokan menggunakan ALS ini terserlah apabila murid-murid dapat mendengar rakaman bacaan mereka dan rakaman ini boleh dipadamkan sekiranya murid tidak berpuas hati dengan bacaan

mereka dan boleh merakam dan mendengarnya semula bacaan mereka. Dengan adanya teknologi yang mudah alih ini, murid dapat berlatih dan menilai bacaan mereka.

Menurut Roskos, Brueck, dan Widman (2009), buku elektronik yang dilengkapi dengan ilustrasi yang dianimasikan dan mempunyai bantuan makna kosa kata dapat membantu dan mampu menyokong perkembangan literasi murid tersebut. Melalui gabungan audio yang dirakamkan bersama animasi ini, murid dapat mengalami latar kisah seperti bahtera Sang Nila Utama yang dipukul badai, Melur yang dibawa lari sekumpulan lanun dan pantai yang diserang ikan todak dan banyak lagi yang terdapat di dalam kenam-enam kisah legenda tersebut. Dengan demikian, murid dapat merasakan suasana dan kesan bunyi alam yang terdapat dalam animasi tersebut.

Gabungan warna, ilustrasi, muzik dan animasi menjadikan ALS menarik dan memenuhi cita rasa pribumi digital yang gemar dengan peranti yang berbilang media, fungsi dan beranimasi. Bruce (1993) berpendapat peranti komputer mampu merubah kaedah seseorang itu belajar dengan meletakkan kuasa pembelajaran di tangan seorang murid.

Ciri-ciri interaktif yang terdapat di dalam ALS ini, berjaya menjadikan pengalaman murid satu pengalaman yang menyeronokkan. Murid-murid dapat meningkatkan pengetahuan kosakata dan mempelajari peribahasa mengikut konteks dan makna peribahasa diberikan secara interaktif. Jika dahulu pembelajaran kosakata dilaksanakan dalam bentuk penghafalan dan pengujian ejaan, kali ini pembelajaran kosakata dilakukan dengan format permainan bahasa seperti silang kata, menyusun abjad dan beberapa jenis lagi. Melalui permainan, murid-murid sudah pasti tidak berasa tertekan malah berasa seronok.

Keseronokan dalam pembelajaran kefahaman menjadi ketara apabila mereka dapat menjawab soalan kefahaman mengikut kemampuan mereka. Sekiranya mereka tidak memahaminya mereka boleh menekan ikon audio yang disediakan. Elemen membuat kesilapan dan berasa malu sekiranya mereka tersilap tidak wujud dalam situasi ini. Tambahan lagi, terdapat empat soalan berbilang pilihan dan satu soalan subjektif yang boleh digunakan untuk perbincangan di dalam bilik darjah

Sekiranya murid menggunakannya di rumah, mereka boleh berkomunikasi dan berbincang dengan ibu dan ayah di rumah.

Kesan keseronokan dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan ALS ini dapat juga dilihat di luar premis kajian ini. Berdasarkan maklum balas yang dikongsi rakan-rakan guru yang sempat dikumpulkan, penggunaan ALS telah dipelbagaikan keseronokan dan kegunaannya. Para pendidik daripada sekolah-sekolah yang tidak terlibat di dalam kajian ini telah mempelbagaikan penggunaan ALS ini untuk tujuan-tujuan tertentu. Berikut adalah kegunaan ALS yang telah dipelbagaikan guru di Singapura. Bahan ALS telah dijadikan sebagai:

- Bahan sokongan kepada buku teks Cekap P4A/Unit 5 yang menggunakan judul 'Legenda Singapura' dan buku teks Cekap 3A/Unit 5 'Peraduan Bercerita'. Guru dapat menggunakan ALS ini sebagai alternatif kepada buku teks.
- Bahan untuk membantu murid pelbagai aras kebolehan mereka. Bahan ALS ini dapat dijadikan bahan pengayaan bagi murid yang baik dan bahan sokongan bagi murid yang memerlukan bantuan.
- Bahan program bacaan dapat digunakan secara meluas dengan menyediakan peranti-peranti iPad untuk menarik minat murid-murid yang lemah membaca untuk datang awal ke sekolah menggunakan peranti iPad di samping berlatih membaca.
- Bahan untuk melakonkan semula watak dan kisah legenda dalam kegiatan tahunan Dwimingguan Bahasa. Murid-murid melakonkan semula watak yang terdapat di dalam cerita dan melakonkan kisah legenda yang dipilih.
- Bahan kajian di bilik darjah (*classroom research*), guru menggunakan ALS bagi mengkaji pencapaian murid-murid yang lemah di dalam bacaan melalui pendekatan Kajian Pengajaran.

Ciri-ciri inovatif yang terdapat di dalam ALS ini berjaya meraih anugerah gangsa bagi Anugerah Innergy 2018 anjuran Kementerian Pendidikan Singapura bagi ciptaan yang inovatif yang dapat membantu murid-murid di dalam meningkatkan minat dan kecenderungan di dalam pembelajaran di bilik darjah.

KESIMPULAN

Merujuk kepada keistimewaan yang terdapat pada ALS ini, beberapa perkara perlu diserlahkan dan dirumuskan. Pertama ciri-ciri interaktif yang terdapat pada aplikasi ini yang membolehkan murid mendapatkan makna peribahasa dan makna kosa kata pilihan tanpa menjejaskan proses bacaan. Kedua kemudahan merakamkan bacaan dan mengulang semula bacaan dan rakaman mampu memotivasikan murid untuk terus belajar. Bahagian ini turut dibantu contohan bacaan yang berkualiti tinggi dan murid dapat menggunakan bahasa dan sebutan baku. Ketiga fungsi audio yang dapat membantu murid yang lemah membaca dan memperbaiki bacaan mereka tanpa berasa tertekan. Murid yang lemah dapat merakam bacaan mereka berkali-kali sehingga mereka mampu menghasilkan rakaman bacaan yang terbaik. Keempat, latihan ejaan yang menggunakan wadah permainan bahasa. Unsur permainan ini dapat mengurangkan tekanan dalam kalangan murid. Kelima, fungsi bacaan teks yang berbeza-beza yang memberikan guru peluang melatih murid yang mempunyai kemahiran yang berbeza. Dengan cara ini guru dapat menggunakan pengajaran Pembelajaran Pembezaan bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid.

Apa yang jelas, murid dapat mengenali sastera tradisional Melayu yang telah diceritakan secara lisan sejak turun temurun lagi. Apa yang berubah hanyalah wadah yang digunakan. Kajian ini jelas menunjukkan bahawa ALS ini dapat menjadikan pengalaman mempelajari Bahasa Melayu yang menyeronokkan.

RUJUKAN

Allington, R. L., McCuiston, K., & Billen, M. (2014). What research says about text complexity and learning to read. *The Reading Teacher*, 68, 491-501. <https://doi.org/10.1002/trtr.1280>

Apple Store Downloads Statistics. Statista. Retrieved from www.statista.com/statistics/263794/number-of-downloads-from-the-apple-app-store/<https://www.channelnewsasia.com/news/technology/singapore-tops-mobile-app-use-and-downloads-app-annie-11157124>

- Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum. (2015).
Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Menengah.
Singapura: Kementerian Pendidikan.
- Bruce, B. (1993). Innovation and social change. In B. Bruce, J. K. Peyton & T. Batson (Eds.), *Network-based classrooms: Promises and realities* (pp. 9-32). Cambridge: Cambridge University Press.
- Carr, T., & Prater, T. (2013). Transitioning to the common core: Incorporating iPads into reading/English language arts. In R. McBride & M. Searson (Eds.), *Proceedings of SITE 2013-Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 3855-3858). New Orleans, Louisiana, United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)
- Carter, S., & Yeo, A. C. (2017). From hedonism and utilitarianism to anticipated actual behavior: Do UK and Malaysian postgraduate students behave differently to mobile apps? *Economics, Management and Financial Markets*, 12(2), 11–34.
- Ding, Y., & Chai, K. H. (2015). Emotions and continued usage of mobile applications. *Industrial Management & Data Systems*, 115(5), 833–852.
- Dundes, Alan. (1980) "Who are the Folk?" In *Interpreting Folklore* by Alan Dundes. Bloomington: Indiana University Press.
- Howe, N., & Strauss, W. (2009). *Millennials rising: The next great generation*. New York, NY: Vintage
- Kamus Pelajar Edisi Kedua - <http://prpm.dbp.gov.my>
Cari1?keyword=legenda
- Kukulska-Hulme, Agnes. (2009). Will mobile learning change language learning?. *ReCALL*. 21. 10.1017/S0958344009000202.
- Lombardi, Esther (2019) "The Meaning of Myths, Folklore, Legends, and Fairy Tales." *ThoughtCo*, Jul. 1, 2019, thoughtco.com/defining-terms-myth-folklore-legend-735039.

- Ng Chee Meng (2017), Ucapan Menteri Pendidikan Singapura pada 7 Mar 2017. Ditukil daripada.
<https://www.moe.gov.sg/news/speeches/moe-fy-2017-committee-of-supply-debate-speech-by-minister-of-education-schools-ng-chee-meng>
- Roy.S.(2017). 5 Benefits of Using Mobile Apps In Education. Ditukil daripada <https://elearningindustry.com/mobile-apps-in-education-5-benefits>
- Roskos, K., Brueck, J., & Widman, S. (2009). Developing analytic tools for e-book design in early literacy learning. *Journal of Interactive Online Learning*, 8, 2009. Internet Available: <http://www.ncolr.org/jiol>.
- Sorden, S. D. (2013). Cognitive theory of multimedia learning. In B. J. Irby, G. Brown, & R. Lara-Alecio (Eds.), *Handbook of Educational Theories*. Charlotte: Information Age Publishing Inc