

Penggunaan App Cerita Rakyat Nusantara dalam Membina Kemahiran Interaksi Lisan

Jumilah Ahmad

jumilah_ahmad@moe.edu.sg

Sabrina Samsuri

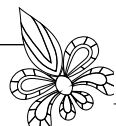
sabrina_samsuri@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Zhenghua

Abstrak

Menarik minat pribumi digital berinteraksi secara lisan menjadi satu cabaran kepada guru-guru. Tugas ini menjadi mencabar untuk mencari bahan yang relevan dan sesuai untuk menggalakkan pribumi digital ini bertutur. Kajian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana penggunaan aplikasi atau app Cerita Rakyat Nusantara (CRN) dapat membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah rendah. Sesuai dengan proses menyediakan murid dengan kemahiran literasi era digital, pengkaji mengambil kira bidang kemahiran Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) yang perlu dikuasai oleh murid sekolah rendah supaya mereka dapat menggunakan bahasa dan maklumat dengan tepat dan secara kreatif. Dapatan kajian ini menunjukkan penggunaan app CRN ini membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah rendah.

Kata Kunci: pribumi digital, App CRN, interaksi lisan, darjah rendah



PENGENALAN

Merelevankan bahan bacaan kepada pribumi digital merupakan satu cabaran bagi guru-guru bahasa Melayu kita. Bahan bacaan bukan hanya dijadikan bahan semata-mata. Bahan bacaan yang dipilih perlu mempunyai kemampuan untuk dipelbagaikan penggunaannya. Bahan bacaan yang dipilih perlu dijadikan sebagai satu wahana interaktif agar proses bacaan itu menjadi lebih bermakna dan dapat membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran.

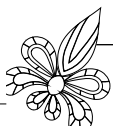
Penggunaan bahan bacaan berbentuk ICT mampu mewujudkan satu pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif. Sekiranya bahan itu sesuai, guru dapat menggunakannya bukan hanya sebagai satu bahan bacaan semata-mata malah dapat dijadikan sebagai satu wahana yang dapat membina keterampilan murid dalam mempertingkatkan kemahiran interaksi lisan.

Penggunaan app dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu perlu diperluas. Ini disebabkan murid-murid darjah rendah yang merupakan pribumi digital telah terdedah dengan penggunaan app dalam kehidupan mereka sehari-hari. Membaca perlu dijadikan budaya dan perlu dijadikan sebagai satu 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 pemantauan guru-guru di sekolah, murid-murid P2 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 mereka merupakan murid yang cemerlang. Perkara inilah yang menjadi kebimbangan guru-guru.

Bagi menarik minat murid-murid ini, wahana ICT perlu digunakan agar pembelajaran dapat direlevankan. Untuk mencapai tujuan ini, 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 sekaligus 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

Liu, Moore, Graham dan Lee (2002) berpendapat, penting untuk melihat bagaimana teknologi telah digunakan sebagai satu wahana yang berkesan dalam bidang pendidikan pada masa ini. Malah, potensi teknologi komputer dan penggunaannya dalam bidang-bidang tertentu semakin meluas, terdapat alat perisian yang digunakan di kawasan-kawasan tertentu kemahiran bahasa. Malah murid akan menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Wang, Teng, dan Chen (2015), dalam kajian mereka ini; ICT mempunyai kesan yang besar kepada 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. Dapatan kajian ini juga 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.

KAEDAH KAJIAN

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



Subjek Kajian

Bagi melaksanakan kajian ini, seramai 23 orang murid darjah dua telah dilibatkan. Mereka terdiri daripada murid-murid yang mempunyai penguasaan bahasa dan kosa kata yang baik (kelas Arif).

Instrumen Kajian

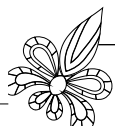
Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah app Cerita Rakyat Nusantara terbitan MLCS. Bagi aplikasi ini, ianya merupakan peranti yang digunakan secara langsung oleh guru untuk mengajar dan memperkenalkan murid beberapa strategi pembelajaran kosa kata dan bacaan. Instrumen kajian ini telah dimuat turun dalam iPad sekolah tersebut.

Prosedur Kajian

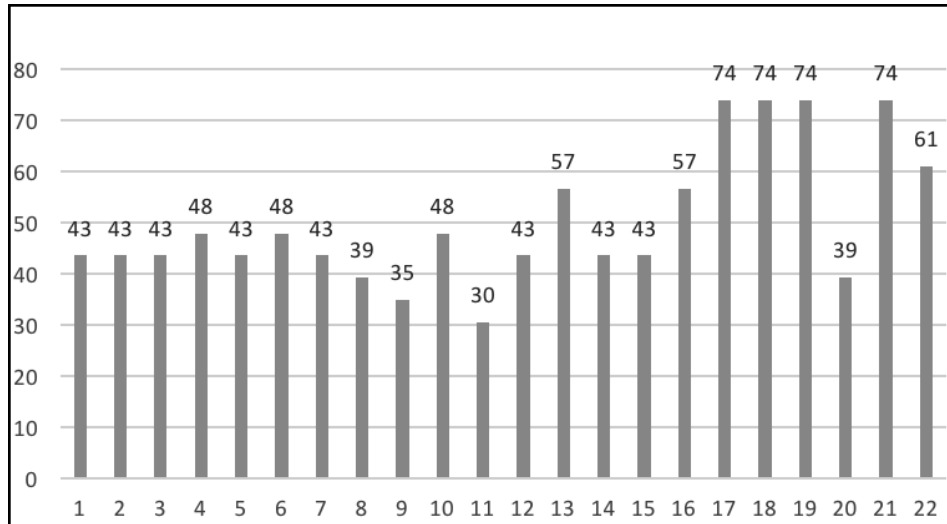
Kajian dimulakan dengan tinjauan kaji selidik murid diikuti dengan penilaian interaktif lisan sebelum murid-murid diperkenalkan pada app Cerita Rakyat Nusantara. Selanjutnya di akhir kajian, murid-murid mengisi borang renungan dan enam orang murid (HAMALA) diwawancara melalui rakaman video. Selain itu, murid diuji sekali lagi dengan penilaian interaktif lisan untuk melihat keberkesanan penggunaan app CRN (Cerita Rakyat Nusantara) 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.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN



Sebelum kajian ini dijalankan, murid-murid yang terlibat telah diuji dalam bahagian interaksi lisan di mana mereka dikehendaki menonton video yang singkat kemudian menceritakan semula apa yang telah mereka tonton dengan penggunaan ayat yang lengkap dan bahasa Melayu baku. Mereka juga perlu memberikan respon yang berkaitan dengan pengalaman mereka. Berdasarkan jadual di atas 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)



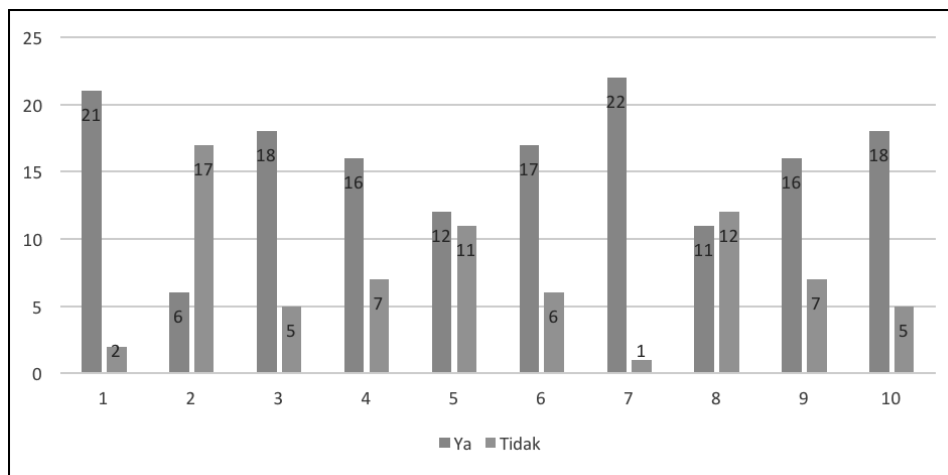
Jadual 1: Tinjauan Kaji Selidik (Murid) – Darjah 2 (Arif) Pascakajian

		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

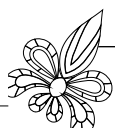


8	Saya selalu bertutur dalam Bahasa Melayu di rumah. <i>I always speaks Malay language at home.</i>	11	12
9	Saya selalu bertutur dalam Bahasa Melayu dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas / sebelum sekolah. <i>I speak in Malay language with my friends during recess time, before / after 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



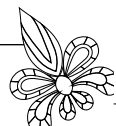
Berdasarkan data interaksi lisan pascakajian itu, pengkaji menjalankan tinjauan kaji selidik seperti yang tertera di atas ini untuk mengetahui latar murid-murid ini. 22 daripada 23 orang murid membaca di rumah. 21 daripada 23 orang murid suka membaca buku cerita Melayu manakala hanya 6 murid sahaja yang 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 / sebelum sekolah.



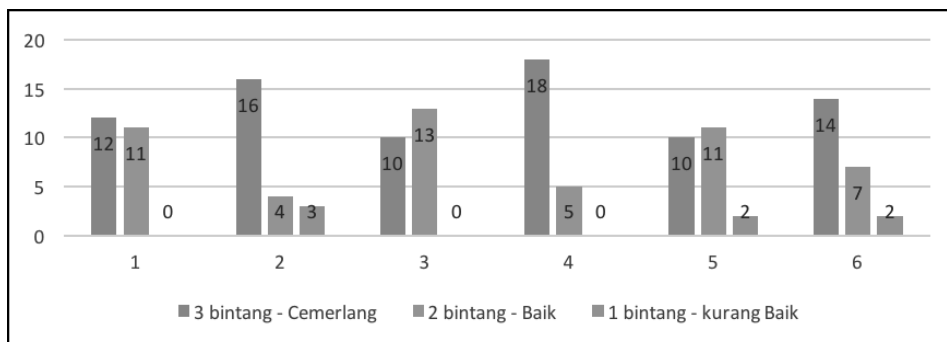
Dapat diandaikan mereka gemar berbual dalam keadaan yang tidak formal. 18 daripada 23 orang murid pula bertutur dalam bahasa Melayu dan Inggeris dengan kawan-kawan di sekolah semasa waktu rehat, selepas atau sebelum sekolah. Ini merupakan tren yang membimbangkan dan sememangnya punca utama sukarnya murid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

Jadual 2: Borang Renungan Murid–Darjah 2 (Arif) Pascakajian

Bil	Perkara Saya dapat ... <i>I can ...</i>	★ ★ ★	★ ★	★
1.	membaca cerita rakyat Nusantara dengan sebutan yang betul <i>read the story of Cerita-cerita Rakyat Nusantara (CRN) with the correct articulation</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 vobularies that I had learnt</i>	18	5	0
5.	menggunakan kosa kata yang dipelajari dalam pertuturan <i>use the vocabs 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


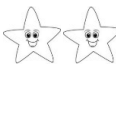



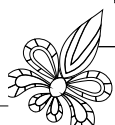
Rajah 3: Borang Renungan Murid



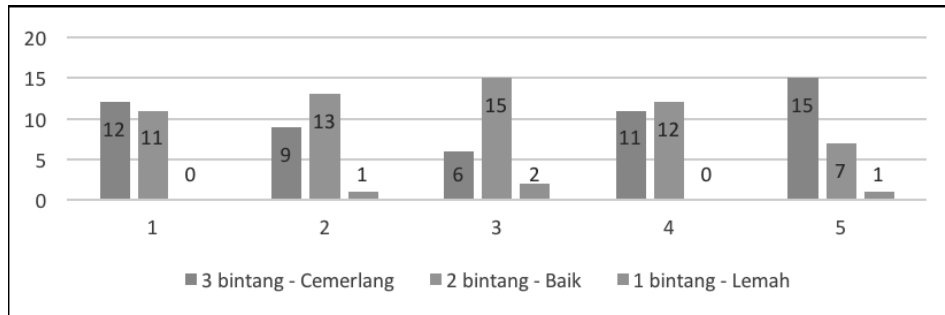
Berdasarkan jadual Borang Renungan Murid ini, pengkaji dapat melihat secara keseluruhan sama ada penggunaan app Cerita Rakyat Nusantara membantu membina kemahiran bahasa murid-murid darjah 2 ini. Setelah membaca empat cerita daripada app CRN, 50% murid dapat membaca cerita rakyat Nusantara dengan sebutan 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 2: Penilaian Interaksi Lisan - Darjah 2 (Arif) 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



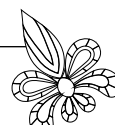
Rajah 4: Penilaian Interaksi Lisan



Natijahnya, setelah melakukan aktiviti-aktiviti yang berkaitan dengan pertuturan sebelum dan sesudah penggunaan app CRN, secara keseluruhan, 65% (15) orang murid menggunakan kosa kata yang pelbagai dalam pertuturan 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. Inilah kesan hasil kajian ini. Oleh itu boleh dikatakan penggunaan app Cerita Rakyat Nusantara membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah dua ini.

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-ulang, memberi motivasi kepada murid untuk membaca dengan nada dan intonasi yang betul. Berdasarkan pemerhatian guru, bahagian 'Bacakan Saya' membantu murid HA membaca mengikut intonasi, bagi murid MA bahagian ini membantu membaca dengan lancar dan bagi murid LA, dengan mengikut membaca, murid itu tidak terasa terancam dan dapat belajar membaca dengan lebih mudah. Ini semua secara tidak langsung melatih tubi kemahiran mendengar murid dan proses integrasi antara kemahiran mendengar dan membaca secara tidak langsung membantu kemahiran bertutur murid seperti yang dapat kita lihat dari dapatan interaksi lisan pascakajian.

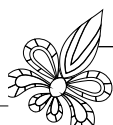


Namun, terdapat hambatan seperti masalah teknikal iaitu e-buku bahagian kefahaman selalu 'hang' dan mengeruhkan lagi keadaan apabila tiada butang 'back' maka tiada jalan pintas selain mematikan iPad dan menghidupkan semula iPad itu untuk menyelesaikan masalah 'hang' itu. Fon kepala yang sesuai tidak ada untuk digunakan bagi merakam di iPad. Semasa sesi kajian lapangan iPad kurang, perakam video dihantar lambat oleh pembantu teknikal sekolah dan masa minggu-minggu akhir sekolah ada banyak program lain yang berjalan secara serentak. Akhir sekali, jangka masa yang terlalu singkat untuk mendapat dapatan yang lebih meluas.

Walaupun begitu, ini semua sedikit pun tidak menghalang murid dari meraih faedah dengan menggunakan app CRN ini. Nilai dalam cerita membantu membina watak murid supaya menjadi insan yang berbudi bahasa dan bersopan-santun. Murid berasa seronok bermain permainan kosa kata tanpa berasa bahawa mereka sebenarnya sedang melatih tubi diri mereka secara sendiri 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 darjah 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 dan dapat berkomunikasi dengan bahasa Melayu yang baik dan dapat mengaitkan dengan pengalaman peribadi mereka serta berfikir dan bertutur di luar konteks cerita.

Kesimpulannya, penggunaan app Cerita Rakyat Nusantara membantu membina kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid darjah rendah. Ini berdasarkan kajian kritis yang telah dijalankan. Sememangnya App Cerita Rakyat Nusantara berpontensi membina semua kemahiran bahasa dan pendidikan nilai (CCE) serta watak murid.



RUJUKAN

- Liu, M., Moore, Z., Graham, L., & Lee, S. (2002). A look at the research ocomputer-based technology use in second language learning: a review of the literature from 1990-2000. *Journal of Research on Technology in Education*, (3), 250.
- Therrien, W. J. (2004). Fluency and comprehension gains as a result of repeated reading: a meta-analysis. *Remedial and Special Education*, (4), 252.
- Smith, C. B., & ERIC Clearinghouse on Reading, E. I. (2003). *Skills Students Use When Speaking and Listening*. ERIC Topical Bibliography and Commentary.
- Preece, A. D. (2015). Community of Inquiry Method and Language Skills Acquisition: Empirical Evidence. *Journal of Education and Practice*, 6(27), 89-93.
- Liao, G. (2009). Improvement of Speaking Ability through Interrelated Skills. *English Language Teaching*, 2(3), 11-14.
- B. T. Wang, C. W. Teng, and H. T. Chen (2015). Using iPad to Facilitate English Vocabulary Learning: *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 5, No. 2, February 2015. <http://ijiet.org/papers/484-S00003.pdf>
- Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu: Sekolah Rendah 2015. (2014). Singapore: Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education.

