

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

MENYEMARAKKAN KESERONOKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU MELALUI APLIKASI LEGENDA SINGAPURA

MAKING THE JOY OF LEARNING ALIVE IN THE LEARNING OF MALAY LANGUAGE USING THE LEGENDA SINGAPURA APPS

Muhamad Rafi Abu Bakar ¹

¹ Guru Pakar, Pusat Bahasa Melayu Singapura. Akademi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura / Master Teachers, Malay Language Centre of Singapore, Academy of Singapore Teachers, Ministry of Education
Email: muhamad_rafi_abu_bakar@schools.gov.sg

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/60>

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-kisah legenda Singapura agar murid-murid dapat menghargai sastera Melayu yang kaya dengan unsur moral dan nilai murni. Bagi memastikan murid-murid dapat menghayati hasil sastera ini dengan cara yang lebih menyeronokkan, 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 pilihan, pantun, permainan bahasa dan ia mempunyai fungsi rakaman. Murid-murid boleh berlatih membaca dan menyemak bacaan mereka secara sendiri. Kajian awal yang dijalankan telah melibatkan 400 murid dan 20 orang guru daripada 5 buah sekolah rendah. Beberapa sesi pengajaran bersama telah dijalankan oleh Guru Pakar dan guru-guru yang terlibat bagi meneliti keberkesanan app ini. 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 diperbaik lagi jika mereka kerap 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

Abstract

Injecting the Joy of Learning in the daily teaching and learning has been the most crucial task for a teacher to ensure the teaching and learning of Malay Language stays relevant to the pupils in Singapore. The Malay Language curriculum has included the stories from the Legends of Singapore to safeguard traditional Malay literature that is rich in moral values. To ensure pupils are able to appreciate the literature in a fun way, Malay Language Centre of Singapore took the initiatives to produce The Legend of Singapore Apps to support reading activities. In this app, there are 6 legends equipped with comprehension exercises, selected proverbs, Malay quatrains, language games and an app with recording functions. Pupils are able to practice reading and able to correct their readings on their own with the help of narrator. This research involves 400 pupils and 20 teachers from 5 primary schools. A few sessions of co-teaching with the Master Teachers were conducted to study on the efficacy of the apps. Study shows 94% of pupils enjoy reading the stories using the apps and 87% of the pupils believed their reading qualities can be improved. This shows the apps created by MLCS are able to value add on the teaching and learning in the classroom.

Keywords: Malay Literature, Singapore Legend, Applications, Joy of learning

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 11th November 2019, revised 10th January 2020, accepted 20th January 2020

Pengenalan

Keseronokan di dalam pembelajaran pertama kali digagaskan oleh Encik Ng Chee Meng, Menteri Pendidikan Singapura pada tahun 2017¹. Beliau menegaskan akan 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, di mana pembelajaran dijalankan dengan cara yang menyeronokkan, bersungguh-sungguh dan bermakna. Bagi mencapai tujuan ini, pendekatan utama yang telah dilaksanakan oleh pihak sekolah-sekolah di Singapura ialah 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 pribumi digital 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 dinaiktaraf. 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)², 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-murid belajar.

Di dalam menyediakan pembelajaran yang holistik dan menyeluruh, selaras dengan matlamat kemahiran membaca yang ditetapkan di dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah (2015)³ iaitu 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 Legendas 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 yang terpisah jauh dengan murid-murid ini dihidupkan semula dan 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 legenda⁴ yang dimaksudkan ini bererti cerita yang tidak dapat dipastikan benar tidaknya yang bersangkutan dengan kisah-kisah bersejarah. Lombardi.E (2019)⁵ menambah, legenda merupakan kisah yang menjadi turun menurun 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 pilihan yang interaktif, pembacaan pantun, permainan bahasa yang diyakini dapat memberikan satu wadah pembelajaran yang holistik, interaktif dan menyeronokkan. Cara penyampaian kisah legenda ini yang menggabungkan penceritaan yang melibatkan penggunaan berbilang media di mana digabungkan penceritaan seorang narator, kesan bunyi dan animasi yang sudah pasti akan memperkaya pengalaman murid yang membacanya. Perlu juga diingatkan, di Singapura sastera tidak diajarkan sebagai satu subjek yang berasingan di peringkat sekolah rendah. Namun, bahan-bahan sastera

digunakan dalam bentuk teks bacaan cerita, teks puisi dan teks syair. Tujuan utama kajian ini ialah melihat keberkesanan ALS di dalam pengakaran 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. Dalam hal ini, kisah legenda, menurut Dundes (1980)⁶, 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, penggabungan antara teknologi dan sastra rakyat pasti akan menjadi satu gabungan yang tidak kurang menarik.

Kajian lepas yang dijalankan oleh beberapa kumpulan pengkaji (Carter & Yeo, 2017)⁷, (Ding & Chai, 2015)⁸, 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 & Strauss, (2009)⁹, 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 daripada zaman teknologi 1G hinggalah kepada zaman teknologi 5G, peluang ini perlu direbut para pendidik untuk memaksimumkan penggunaan teknologi yang terkini.

Berdasarkan data terkumpul syarikat Apple, terdapat lebih 180 billion aplikasi telah dimuat turun melalui pasaran dalam talian Apple (Apple Store Downloads, 2018)¹⁰. 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 ketandusan aplikasi dalam bahasa Melayu yang dicipta untuk kegunaan pengguna Bahasa Melayu, lebih-lebih lagi anak-anak yang berada di bangku sekolah.

Roy, S. (2017)¹¹ 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 & Billen, 2014)¹², (Sorden, 2013)¹³, (Carr & Prater, 2013)¹⁴ 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 dan pembelajaran Bahasa Melayu.

Berdasarkan kajian lepas yang diserlahkan tadi, jelas mencerminkan tentang potensi aplikasi serta perantinya di dalam pembelajaran dan pengajaran Bahasa Melayu yang dapat dikaji dan diteroka golongan pendidik. Dengan adanya perkembangan teknologi ciptaan aplikasi telefon bimbit yang bergerak pantas, para pendidik perlu merebut peluang dan ruang serta meneroka penggunaan dan impak teknologi ini dengan sebaiknya bagi merelevankan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu anak-anak pribuni digital di Singapura dan pada masa yang sama menjadikan pembelajaran Bahasa Melayu di Singapura satu pengalaman pembelajaran yang memaksimumkan penggunaan teknologi terkini lagi menyeronokkan.

Skop Kajian

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 aplikasi Legenda Singapura buat kali pertama sebelum dilancarkan secara rasmi. Kajian ini telah dijalankan pada penggal pertama persekolahan dan mengambil masa sepanjang bulan September 2017 hingga April 2018.

Aplikasi Kajian

Aplikasi kajian yang digunakan ialah aplikasi Legenda Singapura 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). Sila rujuk gambarajah 1. Berdasarkan data terkumpul jumlah muat turun, aplikasi ini telah mendapat muat turun sebanyak 17 000 muat turun.



Gambarajah 1. Ikon Aplikasi Legenda Singapura dan Sumber Muat Turun

Bagi tujuan kajian ini, peranti komputer *tablet* iPad telah digunakan 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. App ini boleh digunakan guru dan murid di sekolah. 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: 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 di mana murid boleh 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 yang 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 dan cabaran di dalam pembelajaran bahasa.

5. Bahagian Peribahasa – Dalam setiap kisah, terdapat tiga peribahasa pilihan. 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. Fungsi rakaman ini juga terdapat di dalam bahagian bacaan pantun.

Enam Kisah Legenda Singapura

Enam kisah legenda Singapura yang dipilih, mempunyai keistimewaan masing-masing, seperti contoh,

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 gambarajah 2 bagi gambaran visual.



Gambarajah 2. Enam Kisah Legenda Singapura

Bacaan Berperingkat

Teks bacaan yang dimuatkan di dalam ALS telah direka khas. Pengkaji telah memastikan kesesuaian cerita yang sesuai dengan usia murid. Berdasarkan pegangan inilah, maka 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 untuk data yang terperinci dan Gambarajah 2. Enam Kisah Legenda Singapura yang dimuatkan di dalam ALS.

Perkara ini disengajakan untuk membezakan peringkat bacaan murid agar darjah kepayahan dapat dicipta. Pada masa yang sama, perkara ini dilakukan untuk memastikan murid tidak berasa terkekan atau takut, di samping itu terdapat juga perkataan-perkataan yang sengaja diulang penggunaannya bagi memudahkan murid mengecam dan memahami perkataan setiap kali bahan bacaan ini dibaca. Jika perkataan ini sudah diulang berkali-kali, maka pada bacaan seterusnya sudah pasti murid akan menganggapnya satu perkara yang mudah terutama sekali bagi murid yang lemah atau yang memerlukan bantuan.

Jadual 1

Jadual Jumlah Perkataan Yang Terdapat di dalam Aplikasi Legenda Singapura

Peringkat	Kisah	Jumlah Perkataan	Perkataan berulang
P3	1.Sang Nila Utama	100	14
	2.Pulau Bersaudara	124	21
	3.Radin Mas	98	9
P4	4.Badang	156	24
	5. Singapura Dilanggar Todak	125	32
	6. Singa Duyung	133	27

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 – Fasa Persediaan. Fasa kedua - Fasa Uji Cuba. Fasa Ketiga – Fasa Aplikasi di dalam bilik darjah. Fasa keempat – Fasa Maklum Balas. Sila rujuk gambar rajah 1



Gambarajah 3. 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 akan 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.

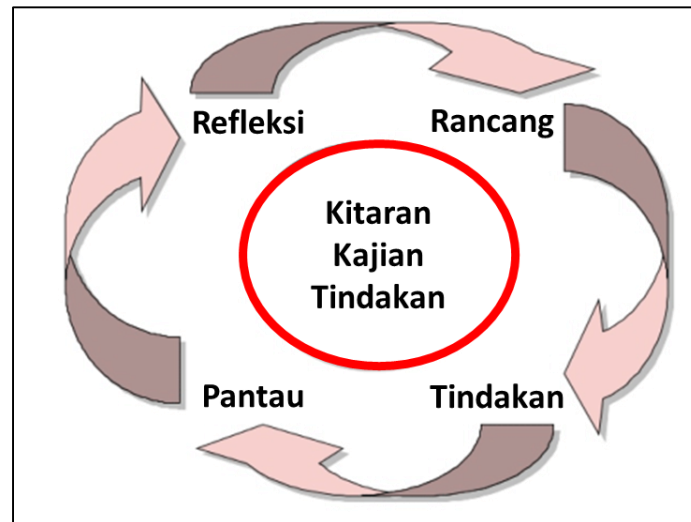
Fasa Kedua – Fasa Uji Cuba. Di dalam fasa ini, murid-murid mencuba setiap fungsi yang terdapat di dalam aplikasi Legenda Singapura ini dengan bantuan guru yang mengajar di dalam kelas tersebut. Fasa ini penting bagi memastikan setiap bahagian berfungsi dan mesra pengguna. Sebarang kegenjotan dan bahagian yang tidak dapat berfungsi atau tidak mampu berfungsi dengan baik akan 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 kajian telah diatur bagi untuk memantau pembelajaran murid menggunakan aplikasi Legenda Singapura ini.

- Murid-murid menjalani pembelajaran di bilik darjah, Pengkaji melaksanakan pengajaran bersama-sama guru kelas tersebut. Pemantauan pembelajaran dilakukan bersama-sama.

- Penggunaan aplikasi LS 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 ALSapura.



Gambarajah 4. Empat fasa kajian

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 menceraikan persoalan yang timbul.

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, subjek kajian dikehendaki memberikan maklum balas tentang pengalaman mereka menggunakan aplikasi Legenda Singapura ini. Subjek kajian hanya perlu 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

Jadual 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. (372/400 – 93%)
5	Saya suka animasi dalam Legenda Singapura.(388/400 – 97%)

Berdasarkan soalan-soalan yang terdapat di dalam Jadual 1, kesemua 400 orang responden suka app Legenda Singapura ini. Kesemua murid suka menggunakan App Legenda Singapura 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

Jadual Maklum Balas Murid Soalan 6 hingga 10

No	Item
6	Saya suka warna yang terdapat dalam Legenda Singapura.(384/400 – 96%)
7	Saya suka ilustrasi dalam Legenda Singapura.(348/400 – 87%)
8	Saya suka latar muzik atau bunyi dalam Legenda Singapura.(352/400 – 88%)
9	Saya suka contoh bacaan yang ada dalam Legenda Singapura.(384/400 – 96%)
10	Bacaan saya boleh menjadi lebih baik jika saya gunakan Legenda Singapura selalu.(348/400 – 87%)

Berdasarkan Jadual 2 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 akan contoh bacaan (narrator) yang terdapat di dalam app ini. Murid-murid juga yakin (87%) sekiranya mereka menggunakan app ini, bacaan mereka boleh menjadi lebih baik.

Jadual 4

Jadual Maklum Balas Murid Soalan 11 hingga 16

No	Item
11	Saya boleh belajar membaca pantun dengan baik.(354/400 – 91%)
12	Saya suka Legenda Singapura kerana ada makna perkataan yang diberikan.(interaktif) (372/400 – 93%)
13	Saya suka Legenda Singapura kerana boleh mempelajari peribahasa.(interaktif) (380/400 – 95%)
14	Saya suka belajar kosa kata melalui permainan. (364/400 – 91%)

15	Saya suka bahagian kefahaman kerana saya boleh ulang soalan jika saya tidak faham. (356/400 – 89%)
16	Saya suka app Legenda Singapura kerana boleh belajar dengan seronok. (376/400 – 94%)

Berdasarkan dapatan 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.

Keputusan Dan Perbincangan

Penciptaan 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 yang menjadi subjek kajian suka ALS dan mereka suka menggunakan ALS (100%) yang nenuatkan 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 berpuashati dengan bacaan mereka dan boleh merakam dan mendengarnya semula bacaan mereka. 100% murid suka aplikasi ini kerana boleh mendengar bacaan mereka di dalam app. Secara jujur, berapa ramai di antara kita yang dapat mendengar bacaan kita sendiri semasa membaca sewaktu di bangku sekolah dahulu. Dengan adanya teknologi yang mudah alih ini, murid dapat berlatih dan menilai bacaan mereka.

Menurut Roskos, Brueck, dan Widman (2009)¹⁵, buku elektronik yang dilengkapi dengan ilustrasi yang dianimasikan dan mempunyai bantuan makna kosa kata dapat membantu murid di dalam bacaan dan mampu menyokong perkembangan literasi murid tersebut. Dapatan kajian ini, mengesahkan bila 97% subjek kajian menyatakan, mereka suka dengan animasi yang ada di dalam ALS. 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 cara demikian, murid dapat merasakan suasana dan kesan bunyi alam yang terdapat dalam animasi tersebut.

96% suka dengan penggunaan warna dan 87% suka dengan ilustrasinya. 88% subjek kajian suka dengan muzik latar dan kesan bunyi yang terdapat di dalam ALS. 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)¹⁶ berpendapat peranti komputer mampu merubah kaedah seseorang itu belajar dengan meletakkan kuasa pembelajaran di tangan seorang murid. Tidak hairanlah jika 87% murid berpendapat bacaan mereka boleh menjadi baik jika mereka menggunakan ALS dengan kerap. Tambahan lagi, 96% murid suka dengan contoh bacaan yang terdapat di dalam ALS.

Ciri-ciri interaktif yang terdapat di dalam ALS ini, berjaya membuat pengalaman murid menggunakan aplikasi satu pengalaman yang menyeronokkan. Ini dapat dilihat berdasarkan dapatan kajian, 93% murid suka ALS kerana terdapat makna perkatan yang diberikan kepada kosa kata yang dipilih manakala 95% murid suka ALS kerana boleh mempelajari pribahasa mengikut konteks dan makna peribahasa diberikan secara interaktif. Bukan itu sahaja, keseronokan belajar Bahasa Melayu dengan menggunakan ALS ini menjadi menyerlah bila 91% murid suka mempelajari kosa kata melalui permainan digital yang interaktif. Jika dahulu pembelajaran kosa kata dilaksanakan dalam bentuk penghafalan dan pengujian ejaan, kali ini pembelajaran kosa kata dilakukan dengan format permainan bahasa seperti silang kata, menysusn abjad dan beberapa jenis lagi. Dengan ciri-ciri permainan, murid-murid sudah pasti tidak akan berasa tertekan malah akan berasa seronok.

Keseronokan dalam pembelajaran kefahaman menjadi ketara apabila 89% murid berpendapat mereka suka bahagian kefahaman kerana mereka boleh mengulang soalan sekiranya mereka tidak memahaminya dengan menekan ikon audio yang disediakan. Elemen membuat kesilapan dan akan 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. Soalan-soalan ini dibina dengan berpandukan aras-aras taksonomi Blooms.

Penerimaan murid dalam menggunakan ALS untuk pembelajaran Bahasa Melayu amat menggalakkan. Impak ALS juga dapat dilihat melalui dapatan kajian yang menunjukkan 94% murid suka dengan penggunaan ALS kerana mereka dapat belajar Bahasa Melayu dengan seronok. Inilah perkara utama yang mahu dicapai didalam kajian ini.

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 pengkaji, 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 alternative kepada buku teks.
- Bahan untuk membantu murid di pelbagai aras pencapaian mereka. Seperti contoh antara Pencapaian Tinggi (*High progress*) dan Pencapaian Rendah (*Low progress*). Bahan ALS ini dapat dijadikan bahan pengayaan bagi murid yang baik dan bahan sokongan bagi murid yang memerlukan bantuan.
- Bahan program bacaan – pihak sekolah menyediakan peranti-peranti iPad untuk menarik minat murid-murid yang lemah membaca untuk datang awal ke sekolah menggunakan peranti iPad disamping 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 contoh bacann 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 permaian bahasa. Unsur permaian ini dapat mengurangkan tekana 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 atau Differentiated Instructions bagi memehuni keperluan pembelajaran murid.

Aplikasi Legenda Singapura yang memuatkan enam kisah legenda dan dilengkapi dengan pelbagai bahagian bacaan, permaian bahasa, fungsi rakaman dan teks bacaan yang interaktif berjaya menarik perhatian murid-murid pribumi digital. Ini dapat dilihat melalui maklum balas positif yang diberikan 400 orang murid yang berasa seronok menggunakan aplikasi ini dalam

mempelajari bahasa Melayu. 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. Walaupun wadah penceritaan sudah berubah wajah daripada bentuk penceritaan secara lisan, diikuti dengan datangnya teknologi bercetak dan kini, kisah-kisah legenda yang diceritakan menggunakan gabungan ilustrasi, audio, animasi dan dipersembahkan kepada murid-murid dalam bentuk digital dengan kesan bunyi yang menarik. Inilah yang menghidupkan kisah Legenda Singapura. Kajian ini jelas menunjukkan bahawa ALS ini dapat menjadikan pengalaman mempelajari Bahasa Melayu disemarakkan lagi, kisah dan nilai yang terdapat di dalam legenda yang dipercayai berlaku di Singapura dapat dipelajari dengan diteroka bersama-sama baik di dalam mahupun di luar bilik darjah. Inilah yang menjadikan pembelajaran Bahasa Melayu satu pengalaman yang menyeronokkan. Kisah legenda akan kekal menjadi kisah legenda namun perlu disesuaikan dengan wadah digital dan teknologi yang telah berubah kerana khalayak penggunanya telah berubah dan perlu disesuaikan dan direlevankan. Dengan cara demikian keseronokan dalam pembelajaran atau the *Joy of Learning* dapat dicapai.

Rujukan

1. 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>
2. Kukulska-Hulme, Agnes. (2009). Will mobile learning change language learning?. *ReCALL*. 21. 10.1017/S0958344009000202.
3. Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum. (2015). Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Menengah. Singapura: Kementerian Pendidikan. 2.3.1.2
4. Kamus Pelajar Edisi Kedua - <http://prpm.dbp.gov.my/Cari1?keyword=legenda>
5. Lombardi, Esther (2019) "The Meaning of Myths, Folklore, Legends, and Fairy Tales." ThoughtCo, Jul. 1, 2019, [thoughtco.com/defining-terms-myth-folklore-legend-735039](https://www.thoughtco.com/defining-terms-myth-folklore-legend-735039).
6. Dundes, Alan. (1980) "Who are the Folk?" In *Interpreting Folklore* by Alan Dundes. Bloomington: Indiana University Press.
7. 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.
8. Ding, Y., & Chai, K. H. (2015). Emotions and continued usage of mobile applications. *Industrial Management & Data Systems*, 115(5), 833–852.
9. Howe, N., & Strauss, W. (2009). *Millennials rising: The next great generation*. New York, NY: Vintage.
10. 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>
11. Roy.S.(2017). 5 Benefits of Using Mobile Apps In Education. Ditukil daripada www.statista.com/statistics <https://elearningindustry.com/mobile-apps-in-education-5-benefits>
12. 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>

13. 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
14. 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)
15. 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>.
16. 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.