

21

PENGGUNAAN /ICT DALAM PROGRAM PENYERAPAN BUDAYA

.....
Noranika Murni Dol Karim & Mohamad Shalleh Suja'ee
Sekolah Menengah Compassvale

ABSTRAK

Banyak sekolah menyediakan peluang untuk pelajar menikmati pengalaman penyerapan budaya dengan masyarakat di luar negara. Cabaran bagi para pendidik adalah menyediakan kegiatan pembelajaran yang membolehkan pelajar merenung secara mendalam hasil pengalaman mereka dalam program penyerapan budaya. Dalam kertas kerja ini kami berkongsi pengalaman menggunakan facebook dan *MS PhotoStory 3* yang bertujuan untuk menggalakkan pelajar merenung secara mendalam mesej Pendidikan Nasional dalam konteks pengalaman penyerapan budaya dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Program penyerapan budaya ini melibatkan 20 orang pelajar Bahasa Melayu daripada Menengah 3 Ekspres yang melawat Beijing selama seminggu pada cuti sekolah bulan Jun tahun lalu. Fokus perbincangan kami tertumpu pada idea hasil rumusan dapatan kualitatif dalam penerokaan pelbagai medium melalui penggunaan pelbagai sumber digital, pembelajaran secara kolaboratif melalui penggunaan *Facebook*, dan pembelajaran sendiri melalui penggunaan sofwe jurnal foto *MS PhotoStory 3*. Dalam perbincangan ini, kami menekankan kelebihan media digital, laman rangkaian sosial dan sofwe jurnal foto dalam mempromosikan renungan mendalam dalam pembelajaran.

Pengenalan

Sekolah kini kerap menganjurkan pelbagai program penyerapan budaya untuk para pelajar. Program sebegini mendedahkan para pelajar kepada budaya masyarakat di negara yang dilawati selain memberi mereka peluang untuk berinteraksi dan memperkaya pengetahuan menerusi pelbagai aktiviti yang dilalui sepanjang program tersebut. Pada cuti sekolah bulan Jun 2010, 20 orang pelajar Bahasa Melayu dari Menengah 3 Ekspres telah mengadakan lawatan

selama seminggu ke Beijing. Untuk memastikan pelajar menerima manfaat daripada program tersebut, kami telah menyusun aktiviti yang membantu pelajar merenung semula dan meraih iktibar daripada pengalaman mereka.

Tujuan kajian

Kertas kerja ini mempunyai dua matlamat. Pertama, berkongsi pengalaman pelajar menggunakan *Facebook* dan *MS PhotoStory 3* untuk merenung secara mendalam mesej-mesej Pendidikan Nasional dalam konteks pengalaman penyerapan budaya dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Kedua, membincangkan idea-idea hasil daripada dapatan kualitatif dalam penerokaan penggunaan alat multimedia, pembelajaran secara kolaboratif melalui penggunaan *Facebook*, dan pembelajaran sendiri melalui penggunaan jurnal foto *MS PhotoStory 3*.

Perbincangan ini akan turut menekankan kelebihan media digital, laluan rangkaian sosial dan sofwe jurnal foto untuk membantu pelajar membuat renungan dan refleksi dalam proses pembelajaran.

Kajian Lepas

Kertas kerja ini akan meninjau konsep merenung secara mendalam dan kepentingannya dalam konteks sekolah. Kedua, kertas kerja ini juga akan membincangkan dapatan kajian berkenaan penggunaan *ICT* untuk menggalakkan renungan secara mendalam dalam pembelajaran. Selain itu, dua prinsip pembelajaran yang menjadi teras kajian dan aktiviti pembelajaran juga akan dibentangkan.

Menurut Dewey (1993), merenung secara mendalam merupakan satu aspek daripada kemahiran berfikir secara kritikal yang berfokus ke arah proses menganalisis dan membuat pertimbangan serta keputusan mengenai apa yang telah berlaku. Dalam konteks sekolah, kemahiran merenung secara mendalam dapat membentuk sifat berdikari dalam diri pelajar. Pelajar aktif merenung secara mendalam untuk menilai perkara yang mereka tahu, perkara yang mereka perlu tahu, dan cara mengisi segala kekurangan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam pembelajaran. Oleh yang demikian, merenung secara mendalam penting dan tidak boleh dipisahkan daripada usaha para pendidik untuk memupuk dalam diri pelajar kemahiran berfikir secara kritikal.

Tinjauan bahan rujukan mendapati untuk memupuk kemahiran merenung secara mendalam dalam diri pelajar, pelajar tersebut perlu didedahkan pada suasana yang dapat mendorong pembentukan kemahiran tersebut (Moon, 1999). Kajian dalam penggunaan *ICT* dalam pembelajaran merumuskan bahawa penggunaan *ICT* dapat menyediakan suasana pembelajaran yang dimaksudkan (Lin, Hmelo, Kinzer & Secules, 1999). Suasana pembelajaran yang tersebut pula haruslah menepati ciri-ciri yang berikut, iaitu:

- a) jangka masa yang mencukupi
- b) sokongan emosi yang mendorong penilaian semula
- c) bahan pembelajaran yang autentik dengan permasalahan yang semula jadi
- d) pembelajaran yang tidak terlalu berstruktur tetapi fleksibel, dan
- e) suasana pembelajaran yang bersifat sosial.

Melalui penggunaan *ICT*, pelajar mempunyai kemudahan yang dapat membantu mereka:

- a) menilai kembali perkara yang baru dipelajari, belum diketahui, dan yang telah diketahui;
- b) bertanya untuk mendapatkan sebab dan bukti;
- c) mendapatkan penerangan dalam rangka membimbing proses pemikiran mereka;
- d) menilai usaha sesama pelajar dan mengetahui pandangan teman mereka; dan
- e) menulis jurnal untuk memberikan hujah dan bukti untuk menyokong pandangan mereka, menunjukkan penilaian dan pertimbangan mereka mengenai hujah yang bertentangan, dan mengenal pasti kelemahan hujah mereka.

Tinjauan bahan rujukan tentang penggunaan *ICT* dalam pembelajaran menekankan kepentingan pembelajaran secara kolaboratif untuk menggalakkan renungan secara mendalam tetapi tidak membincangkannya dari sudut penggunaan rangkaian sosial *Facebook* yang popular pada masa kini. Bahan rujukan juga tidak menyentuh penggunaan alat bantu multimedia; penggunaan pelbagai bahan digital, dan pembelajaran sendiri melalui penggunaan sofwe jurnal foto seperti *MS PhotoStory 3*. Kami dapati media digital, laman rangkaian sosial dan sofwe jurnal foto mempunyai kelebihan untuk membantu proses renungan mendalam dalam pembelajaran.

Kementerian Pendidikan Singapura dalam rangka kajiannya mengenai keupayaan media baharu dalam meningkatkan mutu (2008a) telah

memberikan penekanan terhadap pembelajaran yang disokong dengan penggunaan alat multimedia. Sebab utama pembelajaran multimedia menarik perhatian para pengkaji dan pendidik adalah kerana sifatnya yang inklusif dalam meluaskan ruang penerimaan pelajar yang menunjukkan keupayaan yang tidak sama dalam menyampaikan idea dan pandangan mereka menggunakan medium yang berbeza. Pembelajaran secara kolaboratif dan sendiri juga merupakan antara fokus Kementerian Pendidikan dalam *IT Masterplan 3* (MOE, 2008b).

Berdasarkan prinsip pembelajaran Thomas & Brown (2007), menjelaskan proses pembelajaran yang berpusatkan pelajar melibatkan proses bermain peran (*learning to be*). Pendekatan ini adalah lebih berkesan daripada pendekatan mempelajari tentang sesuatu (*learning about*) kerana didapati lebih berkesan dalam usaha merangsang pancaindera. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan kesan pada aspek psikologi seperti sikap, pandangan, kepercayaan dan keyakinan.

Selain itu, menurut Barab & Landa (1997), pembelajaran yang menekankan penggunaan 'curricular anchor' berpusatkan pembelajaran yang memberikan peluang kepada pelajar menyumbang dalam pembinaan permasalahan pembelajaran yang kompleks. Pelajar juga akui bahawa penyelesaian permasalahan tersebut telah membantu mereka mempelajari kemahiran-kemahiran baharu dan konsep-konsep yang relevan dalam pembelajaran mereka. Pendekatan ini juga didapati dapat meningkatkan motivasi diri para pelajar dan memberikan ruang untuk mempelbagaikan bentuk dan corak aktiviti pembelajaran.

Kaedah Kajian

Kaedah kajian interpretif dipilih kerana kajian ini bercorak satu penerokaan. Metodologi ini juga fleksibel dan memberi kami ruang untuk membuat pengubahsuaian sekiranya berlaku sesuatu yang tidak dirancang pada latar atau fokus kajian. Kaedah kualitatif yang digunakan untuk mengumpul dan menganalisis data ialah analisis tekstual. Kaedah ini digunakan ke atas hasil kerja pelajar, perkongsian bahan media antara pelajar, dan interaksi pelajar lewat laman *Facebook* berkait dengan kegiatan pembelajaran ini. Perbincangan antara pengkaji dilakukan untuk memastikan keselarasan analisis sebelum kami membina penjelasan yang membincangkan kebaikan dan kekurangan penggunaan media digital, laman rangkaian sosial *Facebook* dan sofwe *MS PhotoStory 3* dalam rangka mempromosikan renungan

secara mendalam dalam pembelajaran melalui penggunaan pelbagai medium, serta pembelajaran secara kolaboratif dan sendiri.

Subjek Kajian

Program penyerapan budaya ini melibatkan 20 orang pelajar bahasa Melayu dari Menengah 3 Ekspres yang telah melawat Beijing selama seminggu pada cuti sekolah bulan Jun tahun lalu. Beberapa strategi pembelajaran telah diambil untuk memastikan pelajar meraih manfaat daripada program tersebut.

Prosedur Kajian

Aktiviti bagi program penyerapan ini dibahagikan kepada tiga bahagian, iaitu Aktiviti pralawatan, sewaktu lawatan, dan pascalawatan. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran bagi ketiga-tiga bahagian ini berlangsung dari penggal 2 hingga penggal 3 (termasuk lawatan seminggu ke Beijing pada minggu pertama cuti sekolah bulan Jun). Pembelajaran dijayakan melalui pertemuan dalam kelas dan juga dalam talian.

Aktiviti Pralawatan

Sebelum lawatan, kami telah memanfaatkan laman *Facebook* dan memulakan sesawang, *OneCrew* yang menjadi wadah pembelajaran dalam talian. Laman ini juga dirancang dan dinamakan sedemikian rupa agar pelajar dapat menjiwai peranan mereka sebagai penerbit sebuah dokumentari. Langkah ini penting kerana melalui strategi ini bahan pembelajaran boleh menjadi autentik dan permasalahan pembelajaran bersifat semula jadi. Ini merupakan pembelajaran berteraskan prinsip *learning to be*. Pelajar diminta membuat rakaman dokumentari sebagai hasil pembelajaran mereka. Sebagai penerbit dan juga seorang pengkaji, pelajar bekerja secara sendiri untuk mendapatkan bahan kajian sebelum berangkat. Pada peringkat awal, pelajar bekerja sendirian untuk memastikan mereka berusaha bagi menyiapkan diri sebagai pakar. Dengan berbuat demikian, pelajar akan lebih bersedia untuk memberikan sumbangan yang bermakna dalam kumpulan nanti. Pelajar juga diberi peluang untuk memilih satu tempat lawatan di Beijing untuk dijadikan fokus dokumentari mereka. Mereka bebas memilih satu daripada sekitar lapan tempat menarik di Beijing sebagai fokus kajian mereka, antaranya ialah Istana Musim Panas dan Tembok Besar Cina.

Pelajar kemudian mencari satu cerita yang menarik mengenai tempat dipilih. Cerita tersebut boleh pertimbangkan sebagai inti utama dokumentari mereka. Mereka boleh berkongsi cerita dan fakta menarik mengenai tempat lawatan yang dipilih dengan teman di laman *OneCrew*. Dalam perkongsian tersebut, mereka juga boleh bertukar-tukar pandangan mengenai hasil kajian masing-masing.



Illustrasi 1. Lelaman kumpulan pelajar di laman *Facebook* bernama *OneCrew*

Aktiviti Sewaktu Lawatan

Setiap pelajar diberi peluang untuk mengenalkan tempat lawatan pilihan mereka kepada teman sebaik sahaja tiba di tempat tersebut. Biasanya mereka berkongsi hasil dapatan kajian mereka mengenai cerita menarik yang berkaitan dengan tempat lawatan itu, serta hal yang boleh dijangkakan oleh teman mereka sekiranya ingin berkunjung ke sana. Untuk memastikan mereka meraih manfaat daripada lawatan, setiap pelajar diberi buku latihan dan diminta mencatatkan renungan mereka mengenai perkara yang dipelajari di tempat yang dilawati. Untuk membantu proses penyerapan budaya, pelajar diberi dua soalan yang menjurus pada fokus kebudayaan. Soalan-soalan ini adalah seperti yang berikut:

- a) Apakah unsur-unsur budaya yang menonjol di tempat yang kamu kunjungi?
- b) Apakah perbezaan dan persamaan unsur-unsur budaya ini dengan pengalaman Singapura?

Soalan ini bertujuan untuk membantu pelajar meluaskan lagi 'curricular anchor' mereka yang berpusatkan cerita menarik mengenai tempat lawatan

pilihan mereka. Setiap cerita menarik bersandarkan pengaruh budaya yang terdapat pada masa, tempat dan keadaan pertama kalinya wujud. Dengan mengaitkannya dengan kebudayaan masyarakat setempat serta pengalaman peribadi di Singapura, pelajar dapat meningkatkan lagi kesedaran terhadap pengaruh dan keunikan budaya di Singapura. Pelajar juga menggunakan gambar dan video yang telah dirakam sebagai sumber dan bahan yang dapat membantu mereka merenung kembali perkara yang telah dipelajari sepanjang program penyerapan tersebut.

Aktiviti Pascalawatan

Setelah kembali ke Singapura, pelajar memuatnaikkan gambar dan rakaman video di laman peribadi mereka di *Facebook* dan *Youtube*, dan kemudiannya dipautkan pula pada laman *OneCrew*. Pelajar digalakkan bertukar-tukar pandangan mengenai pengalaman lawatan mereka dengan memberikan komen tentang gambar-gambar dan video yang dikongsi bersama. Aktiviti ini boleh dilakukan secara sendiri tanpa arahan guru. Untuk melengkapkan pembelajaran mereka dalam program penyerapan ini, pelajar diminta untuk menghasilkan dokumentari yang mengandungi cerita menarik hasil kajian mereka sebelum berangkat ke Beijing, dengan memberi fokus kepada kebudayaan hasil pemerhatian mereka sewaktu kunjungan, dan perbincangan berdasarkan mesej pendidikan nasional.

Seterusnya guru membincangkan idea hasil rumusan dapatan kualitatif dalam penerokaan itu pada ketiga-tiga fokus iaitu penggunaan pelbagai medium, serta pembelajaran secara kolaboratif dan sendiri.

Dapatan Kajian

Semasa melakar aktiviti pembelajaran, guru sedar bahawa pembelajaran yang tidak dirancang juga boleh berlaku dan menjadi satu sumber renungan untuk kami memperkemas dan memperbaiki aktiviti pembelajaran untuk program penyerapan yang seterusnya. Oleh itu, selain membincangkan dapatan kualitatif dalam penerokaan pada ketiga-tiga fokus, guru juga memberikan pandangan agar aktiviti pembelajaran dapat dibaiki lagi.

Perbincangan ini bertumpu pada idea dan bukannya pada ketiga-tiga fokus secara berasingan. Ketiga-tiga fokus ini bertindan menjadikannya mustahil untuk membincangkan sesuatu fokus tanpa menyentuh fokus yang lain. Idea yang dibincangkan bertujuan untuk menyediakan lebih banyak

peluang bagi renungan dan mendorong penyelongkaran semula bahan-bahan untuk dokumentari.

Menyediakan Lebih Banyak Ruang bagi Renungan

Perhatian kami tertumpu pada fokus gambar yang diambil pelajar. Setiap gambar mempunyai fokus yang tersendiri dan menjadi 'pintu' untuk guru meneroka lebih mendalam lagi perspektif pelajar. Sebagai contoh, ada pelajar yang memberikan tumpuan kepada manusia sebagai subjek fokus pada gambar-gambar yang mereka petik dengan berlatarkan tempat lawatan. Subjek-subjek ini terdiri daripada mereka dan teman serta warga tempatan. Hal ini mungkin berbeza dengan satu lagi kumpulan yang mungkin menjadikan ukiran dan lambang kebudayaan sebagai fokus mereka. Gambar-gambar mereka jarang melibatkan manusia tetapi lebih berfokus pada bahagian-bahagian bangunan yang menarik perhatian mereka. Antara kedua-dua contoh ini terdapat pecahan lanjut yang boleh diperhatikan jika kita membuat analisis yang lebih mendalam lagi. Pemerhatian ini selaras dengan hasil kajian yang dijalankan oleh Zana Briski, jurugambar, yang mendapati latar belakang sosial seseorang akan mempengaruhi sudut pandangannya terhadap sesuatu perkara. Hasil kajian Zana Briski yang berfokus pada perspektif tersebut telah dijadikan sebuah dokumentari. Usaha beliau ini ada dalam laman <http://www.kids-with-cameras.org/calcutta/>.

Permerhatian perspektif melalui bahan media merupakan suatu proses pembelajaran yang berlaku tanpa dirancang. Terdapat dua strategi pembelajaran yang boleh mempertingkatkan lagi aktiviti pembelajaran bagi merencanakan proses renungan secara mendalam. Pertama, pelajar boleh digalakkan untuk memberikan keterangan (*caption*) pada gambar-gambar tertentu. Keterangan-keterangan ini boleh merujuk pada fokus dan perkara yang menarik pada gambar. Kedua, perkongsian dan perbincangan bahan media pelajar boleh lebih tertumpu pada perspektif pelajar yang pelbagai. Kami dapati kedua-dua strategi pembelajaran yang disebutkan mampu memberi peluang kepada pelajar memasuki ruang renungan melalui lebih banyak pintu masuk (*entry points*). Ini boleh merangsang lagi proses renungan secara mendalam.

Peluang untuk Merenung Secara Mendalam Sentiasa Ada

Guru tertarik dengan pembelajaran yang berlaku secara santai di *Facebook*. Guru dapati aktiviti pembelajaran kami secara tidak langsung

tertanam dalam kegiatan sosial seharian pelajar di luar waktu sekolah. Apabila hal ini berlaku, guru dapati batas pemisah yang membezakan suasana kelas dengan suasana luar waktu sekolah luput. Pembelajaran seperti ini menjadi sebatian dengan pembelajaran di luar waktu sekolah yang bersifat 'sentiasa ada' yang setiap pelajar lalui. Hal ini boleh berlaku kerana *Facebook* mempunyai beberapa ciri-ciri yang tertentu. Pertama, *Facebook* merupakan satu wadah yang dapat menyatupadukan pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran semula jadi yang lebih menonjol dalam suasana di luar waktu sekolah. Kedua, rangkaian maklum balas di *Facebook* dilihat berupaya untuk merangsang dan membentuk arah tuju untuk diambil pelajar dalam renungan mereka. Renungan pelajar akibat interaksi sesama pelajar ini juga berjaya berubah identiti menjadi renungan kumpulan sosial. Renungan kumpulan bersifat mendalam dengan didorong oleh interaksi pelajar dan keupayaan *Facebook* untuk sentiasa mengingatkan para penggunanya akan maklum balas terkini yang diterima. Oleh itu, peluang untuk merenung secara mendalam sentiasa ada.

Cabaran yang dialami adalah apabila guru terlalu menonjolkan kehadiran mereka. Pelajar akan memberikan sambutan dingin dan tidak mengalu-alukan kehadiran sedemikian dalam ruang sosial mereka. Bagi pelajar, ruang sosial mereka merupakan ruang santai yang istimewa bagi mereka menyuarakan segala pendapat mereka tanpa rasa kekok. Mereka kurang senang jika berlaku 'pencerobohan' dan wujud kehadiran elemen yang boleh menjejaskan suasana ini. Kami dapati dengan memberikan kebebasan kepada pelajar, mereka lebih bersedia menerima aktiviti pembelajaran melalui ruang sosial mereka.

Guru berpendapat kegiatan pembelajaran diterima dalam ruang sosial pelajar kerana beberapa sebab. Pertama, kekuatan pembelajaran di luar sekolah berupaya merangsang semua pancaindera pelajar dan mendorong perkongsian pengalaman dalam suasana sosial mereka di dalam mahupun di luar suasana dalam talian. Kedua, perbualan yang berpusatkan pengalaman menarik mampu meneruskan minat pelajar untuk terus membincangkannya dalam ruang sosial mereka setelah aktiviti pembelajaran luar sekolah selesai. Oleh itu, guru harus bijak menyediakan topik perbualan yang berkaitan dengan perkara yang dilihat dan dipelajari pelajar semasa dalam lawatan. Sebagai contoh, dalam lawatan itu, terdapat menara *CCTV* di Beijing terbakar akibat pembakaran mercun untuk suatu upacara tidak rasmi di bangunan tersebut. Akibatnya, menara itu rosak sama sekali dan kini terbiar di tengah-tengah kota Beijing seperti sebuah besi karat. Para pegawai atasan yang terlibat telah diheret ke mahkamah dan dihukum atas kesalahan mereka. Perbualan

mengenai menara tersebut berlanjutan dalam perjalanan pulang ke hotel dan diteruskan setiap kali pelajar melihat gambar menara tersebut di laman *OneCrew* kumpulan mereka. Ketiga, koleksi bahan media seperti gambar dan rakaman video di *Facebook* juga mampu merangsang perbincangan dalam ruang sosial pelajar tentang pengalaman yang diraih dalam lawatan mereka.



Illustrasi 2. Menara CCTV (bangunan pertama daripada dua bangunan CCTV yang unik bentuknya) yang terbakar sekarang terpacak seperti besi karat ditengah-tengah kota Beijing

Mendorong Penyelongkaran Semula Bahan-bahan untuk Dokumentari

Kajian ini menggunakan sofwe jurnal foto *MS PhotoStory 3* untuk pelajar menghasilkan dokumentari mereka. Dapatan menunjukkan pelajar lebih terangsang dan bersungguh-sungguh menggunakan sofwe tersebut untuk menghasilkan dokumentari. Selain itu, terdapat proses menyediakan dan menyusun bahan untuk menghasilkan sebuah dokumentari. Renungan mendalam berlaku dalam menyediakan bahan untuk dokumentari tersebut. Penyusunan bahan yang baik memerlukan pelajar merenung kembali bahan yang disediakan dan membuat pengubahsuaian. Adakalanya pelajar perlu menyemak kembali bahan-bahan awal dan menyelongkar ruang lain yang belum pernah difikirkan hanya untuk menyesuaikannya dengan penyusunan yang diinginkan.

Kini pelajar lebih terdorong untuk membuat kajian mengenai sesuatu perkara yang baharu dan berbeza daripada apa yang mereka lakukan sebelum lawatan kerana mendapat inspirasi daripada apa yang mereka pelajari dalam lawatan. Sebagai contoh, seorang pelajar mula melahirkan minat untuk mendalami pengetahuan tentang pemimpin ulung Cina, Mao Zedong, yang belum pernah beliau kenali sebelum itu. Seorang pelajar lain pula tertarik dengan seni artistik Cina setelah menonton persembahan akrobat aksi nekad

penunggang-penunggang motosikal dalam sangkar besi. Beliau terdorong untuk mengkaji beberapa lagi seni artistik yang lain dan akhirnya memutuskan untuk memfokuskan dokumentari beliau mengenai seni Bian Lian. Seni Bian Lian ialah seni drama kuno Cina yang mana para pelakonnya berupaya mengubah wajah mereka dengan cepat melalui beberapa teknik silap mata dengan menggunakan serbuk pelbagai warna.

Kesimpulan

Merengung secara mendalam jelas amat penting dan tidak boleh dipisahkan daripada usaha para pendidik untuk memupuk dalam diri pelajar kemahiran berfikir secara kritikal. Dalam kertas kajian ini, guru meneroka penggunaan alat multimedia melalui penggunaan pelbagai sumber digital, pembelajaran secara kolaboratif melalui penggunaan *Facebook*, dan pembelajaran sendiri melalui penggunaan sofwe jurnal foto *MS Photostory 3*. Dengan memberikan fokus pada kelebihan media digital, laman rangkaian sosial dan sofwe jurnal foto, kami membentangkan idea-idea berikut hasil daripada rumusan dapatan kualitatif:

- a) Pelajar mempunyai lebih banyak pintu masuk ke dalam ruang renungan;
- b) Pelajar sentiasa mempunyai peluang untuk merengung secara mendalam; dan
- c) Pelajar terdorong untuk penyelongkaran semula bahan-bahan untuk dokumentari.

Melalui dapatan kajian ini, guru seharusnya terus meneroka kelebihan media digital, laman rangkaian sosial dan sofwe jurnal foto, lantas membina pengetahuan bersama agar kita menjadi lebih arif dalam menggarap kelebihannya khususnya dalam usaha untuk mereka aktiviti pembelajaran yang lebih berkesan.

Rujukan

- Barab, S. A., & Landa, A. (1997). Designing effective disciplinary anchors. *Educational Leadership*, 54(6), 52-55.
- Dewey, J. (1933). *How we think, a restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. New York: Heath.

- Lin, X., Hmelo, C., Kinzer, C. K., & Secules, T. J. (1999). Designing technology to support reflection, *Educational Technology Research & Development*, 43-62.
- Ministry of Education. (2008a). *Guideline for submission of research proposals for funding consideration under the National Research Foundation's R&D Programme on IDM in education (24 MAR 2008)*. Retrieve from National Research Foundation website:
https://rita.nrf.gov.sg/IDM/edu3/Guidelines%20and%20Templates/MOE%20IDM%20Final%20Submission%20Guidelines_24%20Mar%202008.pdf.
- Ministry of Education. (2008b). *Opening Address by Dr Ng Eng Hen, Minister for Education and Second Minister for Defence, at the International Conference on Teaching and Learning with Technology (iCTLT) at the Suntec Convention Hall, on Tuesday, 5 August 2008*. Retrieve from Ministry of Education website:
<http://www.moe.gov.sg/media/speeches/2008/08/05/opening-address-by-dr-ng-eng-h-1.php>.
- Moon, J. A. (1999). *Reflection in learning and professional development: Theory and practice*. London: Kogan Page.
- Thomas, D., & Brown, J. S. (2007). The play of imagination: Extending the literary mind. *Games and Culture*, 2(2), 149-172.