

## *Penggunaan Aplikasi Legenda Singapura Dalam Interaksi Penulisan*

**Sabrina Samsuri**

sabrina\_samsuri@schools.gov.sg

**Jumlah Ahmad**

jumlah\_ahmad@schools.gov.sg

**Sekolah Rendah Zhenghua**

### *Abstrak*

Kajian ini telah dijalankan untuk menarik minat murid membaca dan meningkatkan keupayaan memahami teks dalam menjawab soalan interaksi penulisan. Penggunaan aplikasi Legenda Singapura (LS) dan pendekatan “Sedia, Kamera, Aksi!” menarik minat murid dalam kajian ini. Penggunaan Kartun Berkonsep daripada Amalan Pengajaran Singapura (STP) dan pelbagai teknik drama dalam pendidikan menjadikan pengajaran lebih menyeronokkan dan interaktif. Kaedah kajian yang digunakan ialah kaedah eklektik yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dapatan kajian menunjukkan kecenderungan murid terhadap penggunaan aplikasi LS serta keseronokan terhadap teknik drama dalam pendidikan. Terdapat peningkatan dalam bahagian interaksi penulisan berdasarkan hasil pencapaian murid dalam ujian akhir tahun.

Kata kunci: Aplikasi Legenda Singapura, Kartun Berkonsep, teknik drama dalam pendidikan, interaksi penulisan



## PENGENALAN

Membaca dan menulis biasanya diajar secara berasingan dengan penggunaan teks yang berbeza. Pengkaji mengajar kedua-dua kemahiran itu secara gabungan. Pengkaji merasakan bahawa kedua-dua kemahiran itu melengkapinya antara satu sama lain dan yang terbaik adalah untuk mengajarnya pada masa yang sama. Untuk mengintegrasikan kemahiran membaca dan menulis sepenuhnya mungkin, pengkaji menggunakan pelbagai aktiviti, yang merupakan asas bagi projek ini. Terdapat aktiviti yang menggabungkan kesemua kemahiran seperti mendengar dan bertutur. Oleh itu, murid juga dapat mengasah kesemua kemahiran yang perlu dikuasai. Aktiviti-aktiviti yang dijalankan memberi peluang kepada murid untuk berkolaborasi dan berinteraksi dan menggunakan peluang ini untuk murid menimba ilmu antara satu sama lain.

Kajian ini membantu murid Darjah 4 dalam memahami teks dan menjawab bahagian interaksi penulisan. Ini membantu merapatkan jurang pembelajaran antara murid Darjah 4 dan Darjah 5. Dengan menggunakan pendekatan “Sedia, Kamera, Aksi!”, pengkaji menggunakan aplikasi Legenda Singapura dan Kartun Berkonsep daripada Amalan Pengajaran Singapura (STP) serta teknik drama dalam pendidikan untuk membangkitkan minat murid. Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) digunakan sebagai portal bagi murid membuat latihan interaksi penulisan.

## PERNYATAAN MASALAH

Murid Darjah 4 tidak dapat menjawab bahagian kefahaman 1 di dalam format peperiksaan SA1 dengan baik. Mereka tidak dapat memahami teks dan menjawab soalan interaksi penulisan yang mengikutinya. Mereka tidak dapat membayangkan diri mereka sebagai watak yang harus menjawab pesanan ataupun soalan yang dikemukakan untuk sesuatu watak. Penguasaan bahasa mereka agak lemah. Oleh sebab itu, pemahaman mereka terhambat. Ada murid yang mempunyai masalah dalam pembelajaran (murid berkeperluan khas). Murid seperti ini pula tidak dapat membaca dengan baik.



## TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. melihat keberkesanan penggunaan aplikasi Legenda Singapura dalam membantu murid memahami isi cerita dan menjawab soalan interaksi penulisan; dan
2. melihat keberkesanan pendekatan Kartun Berkonsep bagi menyediakan peluang untuk murid menyuarakan pendapat dan memberikan alasan untuk idea mereka.

## KAJIAN LEPAS

Menurut Leslie Giesen (2001), kaitan antara membaca dan menulis adalah pelbagai. Kedua-dua kemahiran bergantung kepada bentuk bahasa yang ditulis untuk komunikasi. Walau bagaimanapun, pada tahap yang lebih mendalam, kaitan itu kelihatan lebih rumit. Beliau mencadangkan pelaksanaan aktiviti-aktiviti prabacaan, bacaan dan pascabacaan dijalankan semasa pembelajaran. Sebagai contoh, murid boleh dikenalkan dengan kosa kata yang terdapat di dalam teks semasa aktiviti prabacaan. Aktiviti prabacaan dapat membangkitkan minat untuk membaca. Semasa aktiviti bacaan pula, libatkan murid dalam bacaan teks dan bantu memantau pemahaman mereka sendiri. Akhir sekali, apabila murid meneroka idea dari teks, mereka boleh diminta untuk mendapatkan dan menyusun maklumat. Semasa penulisan dan perbincangan, murid dapat berlatih menggunakan kosa kata dan bentuk ayat yang telah dipelajari.

Özge Özgür İşyar dan Cenk Akay pula menukil Yazkan (2000), apabila fokus diberikan kepada kemahiran mendengar dan penggunaan teknik drama di sekolah rendah, pengkaji telah mencapai hasil pemindahan cerita kepada murid dengan berkesan. Mereka dapat memahami cerita dengan lebih baik.

Suzanne Sackstein; Linda Spark; Amy Jenkins di dalam kajian mereka, *'Are e-books effective tools for learning? Reading speed and comprehension: iPad vs. Paper'*, mendapati bahawa membaca daripada skrin tidak melambatkan,



malah ia lebih mencepatkan untuk segolongan murid. Oleh itu, e-buku boleh digunakan oleh murid kerana kepantasan membaca mereka tidak terjejas. Hasil kajian mereka membuktikan bahawa e-buku tidak menjejaskan pemahaman murid dalam suasana akademik malah boleh menjadikan alat membaca dan pembelajaran lebih berkesan. Ini merupakan suatu kajian yang menggalakkan kerana ia mencadangkan penggunaan *tablet* dan e-buku sangat berfaedah kepada murid di sekolah menengah dan peringkat institusi.

Pada masa kini, arahan berpusatkan guru sudah berkurangan. Pendekatan berpusatkan murid lebih dominan dan menyokong mereka untuk belajar dengan melakukan dan menghidupkan sesuatu, mula mendapat tempat dalam pembelajaran kurikular. Salah satu cara ini ialah pembelajaran berdasarkan masalah asas (Balim et al., 2014). Pembelajaran berdasarkan masalah asas ini ditakrifkan sebagai aktiviti kehidupan harian yang membawa kepada isu-isu senario (Balim et al., 2016). Mereka mendakwa isu-isu senario ini merujuk kepada proses pembelajaran aktif di mana para murid perlu belajar untuk menyelesaikan masalah secara berdikari. Pembelajaran berdasarkan masalah asas ini bermula selepas guru memberi murid suatu senario masalah yang diambil daripada kehidupan seharian (Sahin, 2010). Selepas mengenal pasti sesuatu masalah, murid harus cuba menyelesaikan masalah itu dengan menggunakan pengetahuan masa lalu dan pengetahuan sedia ada (Sockalingam et al., 2011). Oleh itu, kartun berkonsep diandaikan sesuai dalam menghubungkan pengetahuan masa lalu dan pengetahuan sedia ada kerana ia mampu merangsang idea murid, mencabar kemahiran berfikir mereka dan mampu meningkatkan pemahaman murid melalui sokongan kartun berkonsep (Naylor dan Keogh, 2013).

Subhan dan Lilia, (2010) berpendapat bahawa penggunaan Kartun Berkonsep amat terkenal dalam bentuk pengajaran media dan yang paling mudah dijumpai ialah kartun atau ilustrasi yang lucu. Ini disebabkan oleh idea yang dihantar melalui kartun yang mudah difahami, terutama sekali aksi watak kartun tersebut. Koutnikova (2017), pula berpandangan kartun berkonsep telah berjaya menunjukkan kepentingannya dalam pembelajaran moden dan strategi pembelajaran. Terdapat banyak lagi kajian lepas yang telah mengenal pasti kesan daripada penggunaan kartun berkonsep dalam pembelajaran kemahiran



perbincangan (Kaylor dan Keogh, 2013), menimbulkan keseronokan belajar (Narayan, 2016), menarik minat dan memperbaiki sikap murid (Kaptan dan Izgi, 2014) dan menambah nilai pencapaian murid (Murtiningrum et al., 2013). Menurut kajian Demirci dan Ozyurek (2017), keberkesanan dalam penggunaan kartun berkonsep dalam pembelajaran anatomi, sudah mendapat kesan yang positif dalam kemahiran berfikir dalam kalangan murid. Kajian ini telah disokong oleh kajian Yin dan Fitzgerald (2017) yang menyatakan kartun berkonsep mempunyai kesan kepentingan dalam pemikiran kritikal dan pencapaian pembelajaran murid. Terdapat banyak kaitan pelajaran dengan pembelajaran asas berdasarkan masalah dan kartun berkonsep. Walaupun begitu, masih banyak lagi kekurangan dalam kajian ini. Jadi, analisa reviu sastera sistematik ini bertujuan untuk mengenal pasti persamaan dan kelainan, contohnya dalam penggunaan objektif, metodologi dan penemuan kajian.

Menurut Simin Ghavifekr dan Wan Athirah Wan Rosdy, kajian yang mereka jalankan menunjukkan pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi lebih berkesan dibandingkan dengan pengajaran cara tradisional. Ini disebabkan penggunaan ICT menyediakan suasana pembelajaran aktif yang lebih menyeronokkan untuk guru dan juga murid. Dalam kajian mereka, didapati ramai guru sebenarnya sedar akan kebaikan ICT dalam pengajaran. Mereka sedar bahawa penggunaan ICT membantu meningkatkan tahap pengajaran dengan adanya bahan yang lebih terkini. Murid juga telah biasa menggunakan ICT dan mereka cepat mempelajari sesuatu dan lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri dengan menggunakan ICT.

## **KAEDAH KAJIAN**

Pengkaji telah mengeksperimen pendekatan “Sedia, Kamera, Aksi” untuk menambah nilai pengajaran dan pembelajaran (PdP). Kaedah kajian yang digunakan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pantomim, Kartun Berkonsep, Drama dalam Pendidikan serta portal SLS merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses PdP dalam kajian ini.



## Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 40 orang murid peringkat darjah 4. Mereka terdiri daripada tahap keupayaan pelbagai (HAMALA). Kelas A terdiri daripada 23 orang murid tahap HA dan MA (atas). Kelas B terdiri daripada murid tahap MA (rendah) dan LA. Tahap keupayaan ini dibahagikan berdasarkan keputusan peperiksaan akhir tahun peringkat darjah 3 murid.

## Instrumen Kajian

Pengkaji menggunakan borang renungan, maklum balas dan kertas latihan serta kertas peperiksaan 2019 sebagai instrumen kajian. Murid dikenalkan dengan aplikasi Legenda Singapura. Mereka juga menggunakan portal SLS untuk berlatih menjawab soalan-soalan interaksi penulisan.

## Prosedur Kajian

Dengan pendekatan “Sedia, Kamera, Aksi!”, terdapat beberapa langkah yang digunakan seperti berikut:

Hari Pertama:  
“SEDIA”

1. Guru menggunakan teknik drama Pantomim atau pun juga “badan kaku” sebagai aktiviti prabacaan. Teknik ini bertujuan untuk menimbulkan minat terhadap apa yang akan dipelajari.
2. Murid menggunakan *iPad* dan langsung menggunakan aplikasi Legenda Singapura.
3. Murid diberi fon kepala lalu mendengar, membaca dan memahami cerita. Mereka juga boleh merakam bacaan mereka.
4. Murid boleh bermain permainan kosa kata dan membuat latihan kefahaman objektif. Bahagian ini membantu merangsang pemahaman mereka. Sesuai dengan bahagian kefahaman 1, murid harus menjawab dua soalan kefahaman objektif sebelum menjawab soalan interaksi penulisan.



5. Peribahasa yang ada di dalam setiap cerita menambah nilai pemahaman murid untuk melihat bagaimana peribahasa digunakan dalam bentuk cerita atau dialog.

Hari Kedua:

“KAMERA”

1. Untuk mengingat semula pelajaran yang dipelajari dan juga untuk mengaktifkan pengetahuan sedia ada, aktiviti Kartun Berkonsep (STP) dijalankan. Dalam kumpulan, murid memilih fakta yang betul. Mereka harus memberi sebab untuk menyokong jawapan mereka itu.

“AKSI”

1. Dengan penggunaan pelbagai teknik drama dalam pendidikan untuk kelas berlainan tahap, murid membuat kerja berkumpulan. Antara teknik yang digunakan ialah, main peran dan Pantomim untuk kelas keupayaan tahap rendah. *‘Mantle of the Expert’* juga dikenalkan bagi kelas keupayaan tahap tinggi.
2. Murid masuk ke akaun SLS dan menjawab soalan interaksi penulisan yang telah disediakan oleh guru. Jawapan berbentuk mengisi tempat kosong diberikan berdasarkan cerita dari LS. Ini bagi membantu mereka melihat dan mengenali cara menjawab soalan interaksi penulisan. Bagi latihan-latihan seterusnya, murid menjawab secara bertulis berdasarkan kertas-kertas latihan yang diberi.

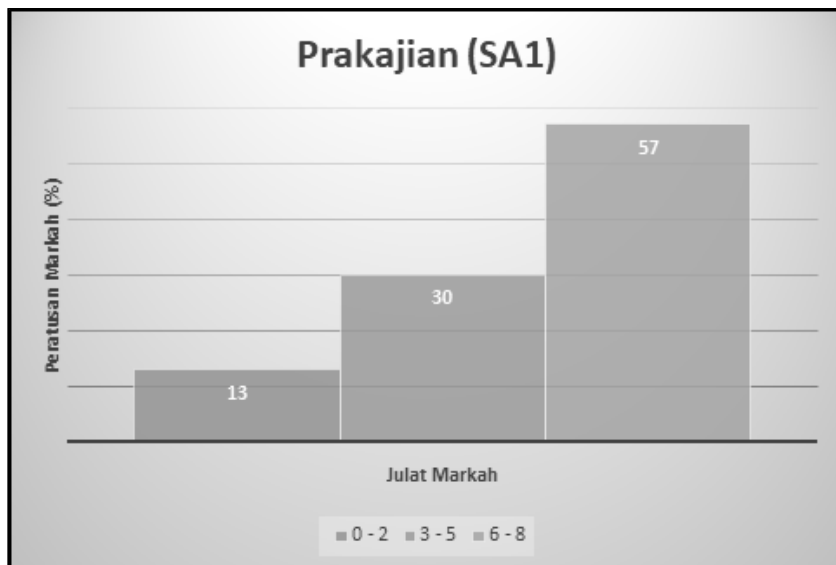
## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

### Prakajian

Rajah 1 di bawah ini menunjukkan butiran mengenai pencapaian murid di tahap prakajian. Data ini ialah maklumat berkaitan dengan tujuan kajian dan permasalahan kajian yang telah dikemukakan pada awal kajian.



**Rajah 1: Dapatan Markah Prakajian Murid**



**Jadual 1: Markah Kefahaman 1 (8 markah)**

Markah	0-2	3-5	6-8
Bilangan murid	5	12	23
Peratusan (%)	13	30	57

**Jadual 2: Markah Kefahaman 1 (8 markah) - P4 ARIF**

Markah	0-2	3-5	6-8
Bilangan murid	-	6	17

**Jadual 3: Markah Kefahaman 1 (8 markah) - P4 BESTARI**

Markah	0-2	3-5	6-8
Bilangan murid	5	6	6



## Interaksi Penulisan

Pengkaji juga telah mendapatkan maklum balas mengenai bahagian interaksi penulisan, iaitu yang berbentuk pesanan. Markah bagi interaksi penulisan merupakan 4 markah. Jadual 4 menunjukkan maklum balas murid terhadap tugas interaksi penulisan yang dijalankan.

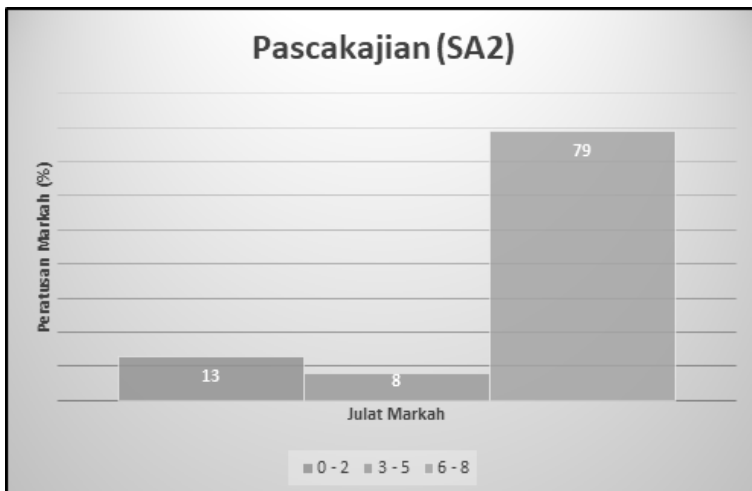
**Jadual 4: Tinjauan Kaji Selidik - Prakajian**

	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
Saya memahami petikan.	4	36
Saya tahu menjawab soalan interaksi penulisan.	2	38
Saya suka bahagian interaksi penulisan.	-	40

## Pascakajian

Rajah 2 di bawah ini, menunjukkan dapatan pascakajian yang memberikan maklumat tentang hasil pencapaian murid setelah melalui pembelajaran “Sedia, Kamera, Aksi!”

**Rajah 2: Dapatan Markah Pascakajian Murid**



**Jadual 5: Markah Kefahaman 1 (8 markah)**

<b>Markah</b>	0-2	3-5	6-8
<b>Bilangan murid</b>	5	3	32
<b>Peratusan (%)</b>	13	8	79

**Jadual 6: Markah Kefahaman 1 (8 markah) - P4 ARIF**

<b>Markah</b>	0-2	3-5	6-8
<b>Bilangan murid</b>	-	1	22

**Jadual 7: Markah Kefahaman 1 (8 markah) - P4 BESTARI**

<b>Markah</b>	0-2	3-5	6-8
<b>Bilangan murid</b>	5	2	10

Interaksi Penulisan

Jadual 8 di bawah ini ialah butiran markah yang diperolehi berdasarkan hasil pencapaian murid bagi ujian SA2.

**Jadual 8: Markah Ujian SA2**

<b>Markah</b>	<b>Pelajar Arif</b>	<b>Pelajar Bestari</b>	<b>Jumlah pelajar</b>
4	6	4	10
3	9	3	12
2	7	6	13
1	1	1	2
0	0	3	3



**Jadual 9: Borang Renungan Murid – Pascakajian**

	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
Saya memahami petikan.	39	1
Saya tahu menjawab soalan interaksi penulisan.	39	1
Saya suka bahagian interaksi penulisan.	39	1
Saya suka menggunakan aplikasi Legenda Singapura.	40	-
Aktiviti Kartun Berkonsep memudahkan saya memahami cerita.	40	-
Aktiviti drama membantu saya membayangkan jalan cerita.	40	-

**Jadual 10: Maklum Balas Murid**

<b>Murid</b>	<b>Maklum balas</b>
1	Saya tidak suka bahagian interaksi penulisan (seorang pelajar).
2	Saya lebih suka menjawab soalan kefahaman 2. Ianya lebih senang.
3	Semua pelajar ingin drama digunakan di dalam kelas.
4	7 pelajar tidak suka SLS.
5	Yang lainnya merasakan bahawa isikan tempat kosong di SLS membantu mereka
6	Pendekatan RCA memudahkan kami untuk mengingat fakta.

Daripada borang renungan murid, pengkaji mendapati bahawa ada murid Darjah 4 yang memahami petikan tetapi tidak pasti cara menjawab soalan dalam bahagian interaksi penulisan sebelum pengkaji menggunakan pendekatan ‘Sedia Kamera Aksi’. Oleh itu, hampir kesemua murid tidak suka menjawab soalan pada bahagian ini.

Setelah pendekatan ‘Sedia Kamera Aksi’ digunakan, terdapat kemajuan semasa murid menjawab soalan peperiksaan. Mereka bersetuju pendekatan ini menarik. Aplikasi LS membantu menarik minat murid terhadap cerita. Murid



bersetuju penggunaan Kartun Berkonsep memudahkan mereka memahami cerita. Aktiviti drama membantu mereka membayangkan diri di dalam cerita.

Murid juga memberi maklum balas bahawa bahagian interaksi lisan mudah. Mereka sudah dapat menggambarkan diri mereka di dalam cerita. Seorang murid yang masih tidak suka dengan bahagian interaksi penulisan ini merasakan bahagian kefahaman 2 lebih mudah. Dia tidak perlu membayangkan dirinya di dalam cerita. Kesemua murid mahu teknik drama dilakukan di dalam kelas. Ada 7 orang murid yang tidak suka menggunakan SLS. Namun, setelah ditanya, sebenarnya mereka mahukan sesuatu yang mencabar. Aktiviti di dalam SLS ialah mengisikan tempat kosong untuk menjawab interaksi penulisan tersebut. Bentuk perenggan diberikan supaya membantu murid membiasakan diri dengan bentuk jawapan yang harus ditulis. 7 orang murid ini sebenarnya sudah dibiasakan dengan bentuk mengisi tempat kosong dan sudah bersedia untuk menjawab secara langsung bagi bentuk soalan interaksi penulisan ini. Sebenarnya, mereka juga telah diberikan beberapa kertas latihan setelah penggunaan aplikasi Legenda Singapura. Oleh itu, dapatan ini adalah sesuatu yang memberangsangkan. Akhir sekali, murid semua bersetuju bahawa pendekatan ini memudahkan mereka mengingati fakta dalam cerita.

### Maklum balas guru

Setiap guru mendapati bahawa pendekatan ini berjaya. Guru juga merasakan bahawa aktiviti di dalam SLS, bagi murid HA, boleh ditingkatkan secara bertahap. Setelah murid dapat menggarap cara menjawab soalan dengan mengisi tempat kosong, guru seharusnya memberi mereka latihan menaip sendiri keseluruhan jawapan. Ada 9 orang murid yang mendapat 3 markah bagi soalan ini bukan kerana mereka tidak tahu fakta, tetapi ianya merupakan kesalahan bahasa yang dipotong. Mereka merupakan murid LP.



### Rajah 3: Contoh Hasil Kerja Murid Di SLS - Pantomim (Teknik Drama - Kosa kata)

24. NAIM ILHAN BIN MUHAMMAD HAFIIDZ

Legend					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CORRECT	PARTIALLY CORRECT	WRONG	SUBMITTED	PARTIALLY SUBMITTED	NOT SUBMITTED
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Poll1	Poll1	Poll1	Poll1	Q1	

**INDUKSI: PANTOMIM**

**Poll1:** Saya dapat meneka pantomim ini dengan betul;

- 1.ikan todak
- 2.raja
- 3.berfikir
- 4.jerit
- 5.menahan

1. Ikan todak

2. raja

3. berfikir

4. Jerit

5. menahan

### Rajah 4: Contoh Hasil Kerja Murid Di SLS – Bahagian ‘Sedia’ (Aktiviti Prabacaan, Bacaan dan Pascabacaan - Aplikasi Legenda Singapura)

SEDIA! (READY) APLIKASI LEGENDA SINGAPURA – BACA DAN FAHAMI CERITA SINGA DUYUNG DAN SI HALILINTAR

**Poll1:** Saya sudah selesai bahagian berikut;

1. Dengar Bacaan
2. Bacaan Saya
3. Bacakan Saya
4. Pantun
5. Kosa Kata
6. Kefahaman
7. Peribahasa

**KAMERA :** SUDUT PANDANGAN (CAMERA: STUDENTS OPINION/POINT OF VIEW AND MAKING DECISION) - KARTUN BERKONSEP

**Poll1:** Berjayakah kamu memilih jawapan yang betul?

Ya.

Tidak.



## Rajah 5: Contoh Hasil Kerja Murid Di SLS – Kartun Berkonsep

**SLS**

**A** Saya orang kampung. Saya memarahi ikan todak.

**B** Saya orang kampung. Saya guna tombak, parang, dayung dan betis untuk melawan ikan todak.

**C**

**D**

Berjajakah kamu memilih jawapan yang betul?

Ya

Tidak

Tandakan bahagian yang sesuai.

VOTE

Previous activity 3/5 Next activity

Helpdesk User Guide Terms of Use Privacy Statement

Copyright © 2019 Ministry of Education, Singapore. All rights reserved.

Introduction

Induksi: Pantomim

Kedai (Ready) Aplikasi Legenda Singa...

Kamera: Sudut Pandangan (Camera: ...

Aksi: Main Peran (Action: Role Play) - ...

Interaksi penulisan

## Rajah 6: Contoh Hasil Kerja Murid Di SLS – Drama dalam Pendidikan – Main Peran

**STUDENT**

**Aksi: Main Peran (Action: Role Play) - Pilih dan lakonkan satu babak sahaja.**

Lesson: Sedia, Kamera & Aksi! App Legenda Singapura: (RCA #3 - HANG NADIM)

**Arahan**

Kerja berkumpulan:

Pilih satu babak dalam cerita:

- Ikan todak menyerang dan orang-orang kampung melawan dengan tombak, parang, dayung dan betis.
- Hang Nadim menasihati Raja menggunakan batang pisang untuk menahan ikan todak. Orang-orang kampung gembira apabila ikan todak kalah.

Lakonkan babak itu.

Saya telah melakonkan babak:

1. Ikan todak menyerang dan orang-orang kampung melawan dengan tombak, parang, dayung dan betis.

2. Hang Nadim menasihati Raja menggunakan batang pisang untuk menahan ikan todak. Orang-orang kampung gembira apabila ikan todak kalah.

Tandakan bahagian yang sesuai.

VOTE

Previous activity 4/5 Next activity

Helpdesk User Guide Terms of Use Privacy Statement

Copyright © 2019 Ministry of Education, Singapore. All rights reserved.

Introduction

Induksi: Pantomim

Sedia! (Ready) Aplikasi Legenda Singa...

Kamera: Sudut Pandangan (Camera: ...

Aksi: Main Peran (Action: Role Play) - ...

Interaksi penulisan

## Rajah 7: Contoh Hasil Kerja Murid Di SLS – Interaksi Penulisan Cerita Sang Nila Utama (Berdasarkan Aplikasi Legenda Singapura)

Q1 > 4 GERONIMO DANICA REGINE CAMANTIGUE X

**CORRECT**

**Kamu Sang Nila Utama.** Teman kamu, bertanya **mengapa** kamu membuang mahkota. **Balas mesej** rakan kamu di bawah ini.

Wahai teman,

saya telah membuang mahkota saya semasa dalam perjalanan berdasarkan beberapa sebab. Pertama, **angin** telah bertiup  **kencang** (kencang / lembut). Kedua, laut pula semakin  **bergelora** (menari / bergelora). Ketiga,  **bahtera** (sampan / bahtera) yang dinaiki saya bagaikan mahu  **karam** (jatuh / karam). Keempat, semua barang dan harta telah pun anak kapal  **buang** (dukung / buang) ke laut. Hanya  **mahkota** (topi / mahkota) saya sahaja yang tinggal. Akhir sekali, saya hanya mahu  **selamatkan** (simpankan / selamatkan) kami semua.

Yang benar,

Sang Nila Utama

## KESIMPULAN

Pengkaji mendapati murid sangat seronok mempelajari interaksi penulisan dengan pendekatan yang digunakan. Aplikasi Legenda Singapura membantu murid secara visual untuk memahami cerita. Kartun Berkonsep mengukuhkan lagi pemahaman murid terhadap jalan cerita. Teknik drama dalam pendidikan pula membantu murid secara kinestetik. Ianya juga aktiviti yang berpusatkan murid. Murid seronok ‘bermain’ sambil belajar. Akhir sekali, penggunaan SLS membantu murid era digital ini lebih fokus dalam menangani latihan-latihan dan aktiviti yang disediakan dalam talian. Sekiranya ada aplikasi-aplikasi bacaan yang lain, akan pengkaji teroka dan gunakannya untuk menambah bahan mengajar interaksi penulisan.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Azlina Wagiman



## RUJUKAN

- Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education, Singapore. (2014). *Sukatan pelajaran bahasa Melayu: sekolah rendah 2015*. Retrived from <https://www.moe.gov.sg/docs/default-source/document/education/syllabuses/mother-tongue-languages/files/malay-primary-2015.pdf>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175-191. Dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1105224.pdf>
- Giesen, L. (2001). Activities for integrating reading and writing in the language classroom. Dari <https://pdfs.semanticscholar.org/87fc/bcea80af1b03336a208def9be0b39abfd47b.pdf>
- Isyar, Ö. Ö., & Akay, C. (2017). The Use of” Drama in Education” in Primary Schools from the Viewpoint of the Classroom Teachers: A Mixed Method Research. *Online Submission*, 8(28), 201-216. Dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED578395.pdf>
- Jamal, S. N. B., Ibrahim, N. H. B., & Surif, J. B. (2019). Concept cartoon in problem-based learning: A systematic literature review analysis. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 51-58. Dari [https://www.researchgate.net/publication/330809047\\_Concept\\_cartoon\\_in\\_problem-based\\_learning\\_A\\_systematic\\_literature\\_review\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/330809047_Concept_cartoon_in_problem-based_learning_A_systematic_literature_review_analysis)
- Sackstein, S., Spark, L., & Jenkins, A. (2015). Are e-books effective tools for learning? Reading speed and comprehension: iPad® i vs. paper. *South African Journal of Education*, 35(4). Dari [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0256-01002015000400002](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0256-01002015000400002)

