

Memperkaya Kos a Kata Murid Melalui Aplikasi Rod a Ejaan

Hayati Murni Mohamed Yacob

hayati_murni_mohamed_yacob@schools.gov.sg

Muhammad Asyraf Haron

muhammad_asyrafh_haron@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Woodlands Ring

Abstrak

Hasil tinjauan awal menunjukkan murid-murid kurang membaca buku bahasa Melayu. Kos a kata bahasa Melayu mereka amat terhad menyebabkan mereka kurang memahami petikan atau cerita yang dibaca. Tambahan, murid-murid yang mempunyai penguasaan kos a kata yang lemah akan menghadapi masalah untuk menjawab soalan-soalan peperiksaan. Kajian ini dijalankan bersama murid Darjah 2 dengan tujuan untuk meneroka cara terbaik untuk memperkayakan kos a kata dan meningkatkan pemahaman petikan yang dibaca menerusi genre sastera kanak-kanak. Beberapa kaedah seperti video animasi Cerita Rakyat dan permainan bahasa Rod a Kata digunakan untuk meningkatkan penguasaan kos a kata mereka. Dapatan awal mendapati murid-murid berasa seronok membaca genre sastera kanak-kanak dan dapat mempertingkatkan kos a kata dan penguasaan bahasa Melayu murid-murid.

Kata Kunci: memperkaya, Kos a, Kata, Rod a, Ejaan, Aplikasi, Genre, Sastera, Kanak-kanak

PENGENALAN

Menulis, membaca dan mengira merupakan kebolehan asas bagi kanak-kanak di sekolah. Menurut Sharani Ahmad dan Zainal Madon (2003), kebolehan membaca menjadi salah satu kayu ukur kejayaan di sekolah serta diperlukan kanak-kanak dalam masyarakat yang maju.

Tanpa kebolehan ini, seorang kanak-kanak akan ketinggalan kerana tidak dapat membaca maklumat yang disampaikan dalam bentuk bertulis. Menurut Christina (2019), minat membaca serta kebolehan untuk membaca seorang kanak-kanak itu bergantung pada bahan bacaan yang digunakan. Oleh demikian, kajian ini bertujuan untuk meningkatkan kosa kata dan kebolehan membaca murid. Pada masa yang sama, mengukuhkan minat mereka membaca buku bahasa Melayu mengikut peredaran zaman.

PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid semakin kurang berminat untuk membaca buku bahasa Melayu. Mereka lebih cenderung menonton video di internet daripada membaca buku cerita bahasa Melayu. Pada masa yang sama, murid-murid lebih berminat membaca buku bahasa Inggeris daripada bahasa Melayu. Malangnya, masalah membaca buku bahasa Melayu ini masih berterusan dalam kalangan murid-murid akibat amalan pengajaran tradisional guru-guru bahasa Melayu di dalam kelas. Oleh demikian, pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam kelas harus mengikut kesesuaian peredaran zaman dan teknologi. Ini dapat menarik minat murid-murid untuk membaca buku bahasa Melayu serta mempelajari bahasa Melayu dengan lebih berkesan, sekaligus memperkaya kosa kata mereka.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti berikut:

1. memperkaya kosa kata bahasa Melayu murid-murid; dan
2. memperkenalkan genre sastera kanak-kanak kepada murid-murid.



KAJIAN LEPAS

Beberapa kajian telah dijalankan oleh para pengkaji mengenai impak penggunaan ICT terhadap kosa kata murid-murid. Secara umum, para pengkaji setuju bahawa ICT mempunyai impak yang positif terhadap kosa kata murid-murid, sekali gus meningkatkan kebolehan murid-murid untuk membaca. Kaedah ICT yang digunakan dalam kajian-kajian lepas begitu rencam dan bervariasi. Namun begitu, faktor yang sama dalam kajian-kajian tersebut ialah unsur ICT selalunya menggunakan peranti *tablet* seperti iPad atau komputer riba.

Rahmat Subadah (2020), telah menjalankan kajiannya yang menggunakan aplikasi Bitara Kata untuk mengajar kosa kata bahasa Melayu kepada murid-murid. Dewi Kartika dan Sharifah Hafsa (2018), pula menggunakan aplikasi Bitara Kata dalam kajian mereka. Salinah Rahman dan Nur Amalina (2017) pula menggunakan aplikasi Kita Orang Singapura. Ketiga-tiga kajian ini menyerlahkan bagaimana penggunaan bahan ICT dapat merencanakan pembelajaran bahasa Melayu. Ketiga-tiga kajian ini juga dapat menyerlahkan elemen keseronokan melalui penggunaan ICT dalam pelajaran bahasa Melayu. Dengan cara yang demikian, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 20 orang murid Darjah 2 yang mempunyai pencapaian sederhana. Seramai 25% daripada murid-murid berada di tahap praaras kebolehan dalam kemahiran membaca. Seramai 50% daripada murid-murid boleh membaca ayat-ayat mudah. Manakala yang selebihnya, iaitu 25% boleh membaca dengan lancar menggunakan ayat kompleks.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, beberapa jenis instrumen telah dijalankan. Antara instrumen yang digunakan ialah borang soal selidik untuk murid-murid, video animasi



yang mempunyai ciri berbilang media, Powerpoint Roda Ejaan dan lembaran kerja untuk memberikan wadah pembelajaran yang berlainan kepada murid.

Video animasi digunakan dalam pelajaran kerana murid-murid sangat gemar dengan video yang mempunyai animasi yang menarik dan berwarna-warni. Ini dapat memberikan murid satu pengalaman yang bercorak visual. Video animasi yang digunakan mempunyai audio rakaman suara yang dibacakan oleh kanak-kanak yang hampir sebaya dengan murid-murid. Ini membolehkan murid-murid untuk menempatkan diri mereka dalam video tersebut dan memanfaatkan murid-murid auditori. Video itu juga mempunyai sarikata agar membolehkan murid-murid membaca serentak dengan audio dan video yang dimainkan.

Perisian *Microsoft Office Powerpoint* digunakan dalam kajian ini kerana ia merupakan satu perisian yang mesra pengguna. Perisian *Powerpoint* sudah lazim digunakan dalam dunia pendidikan terutama sekali dalam proses pendidikan. Malahan, perisian ini dapat membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Oleh yang demikian, masalah teknikal dalam pembelajaran dapat dikurangkan semasa pelajaran dijalankan. Guru yang baru sahaja menggunakan perisian ini dapat menggunakan dan menguasainya dalam jangka masa yang singkat.

Prosedur Kajian

Dalam kajian ini, guru telah menggunakan video cerita rakyat. Murid-murid mengikut guru membaca sehingga mereka memahami jalan cerita rakyat tersebut. Kemudian, murid-murid akan bermain permainan Roda Ejaan melalui slaid *PowerPoint*. Seorang murid akan dipilih secara rawak melalui putaran roda dalam permainan Roda Ejaan. Murid yang terpilih dikehendaki untuk mengenal pasti kata nama dan kata kerja yang telah digunakan dalam video cerita rakyat sebelumnya melalui gambar yang diberikan. Setelah mengenal pasti perkataan itu dengan betul, murid itu harus mengeja perkataan itu dengan betul. Sekiranya murid itu mengalami kesukaran, rakan-rakan boleh membantu, malah guru juga boleh memberi kata pembayang huruf bagi perkataan tersebut.



Dalam menjalankan kajian ini, aspek pengajaran dan aktiviti mengajar yang terdapat dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP) turut dipertimbangkan. Aspek Pengajaran (AP) seperti Merangsang Minat dengan Aktiviti Mengajar (AM) Menggunakan Cerita dan Imej serta AP Menggunakan Fleksibiliti dengan AM Memberikan Tahap Perancah Yang Diperlukan dan beberapa pertimbangan yang lain telah digunakan. Bagi meneliti aktiviti pengajaran yang diterapkan dalam kajian ini, sila rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura Dalam Prosedur Kajian

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pengajaran	AP14: Merangsang Minat	AM1: Menggunakan Cerita dan Imej Murid-murid menonton video 'Semut dan Merpati'. Murid-murid bermain permainan Roda Ejaan melalui slaid PowerPoint.
	AP16: Menggunakan Fleksibiliti	AM2: Memberikan Tahap Perancah yang Diperlukan Guru memberikan pembayang huruf yang seterusnya ataupun huruf di permulaan dan penghujung, bagi permainan Roda Ejaan sekiranya murid menghadapi kesukaran mengeja.
	AP17: Memberikan Penerangan yang Jelas	AM2: Melakukan Tunjuk Cara Guru menjelaskan cara untuk bermain Roda Ejaan kepada murid-murid. Murid menjawab soalan pertama sebagai contoh untuk menerangkan cara-cara untuk bermain.
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas	AM2: Dua Langkah MCQ Murid-murid memberikan maklum balas dengan menjawab soalan-soalan yang terdapat melalui soal selidik sebelum dan sesudah kajian.
	AP24: Menyediakan Tugas yang Bermakna	AM3: Latihan untuk Menguasai Murid-murid akan menjawab soalan-soalan berdasarkan video menggunakan Lembaran Kerja.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Satu soal selidik bagi murid-murid telah dijalankan sebagai data prakajian. Beberapa soalan telah diajukan untuk mendapatkan maklum balas kepada murid-murid terhadap minat membaca buku Melayu.

Dapatan daripada soal selidik menunjukkan bahawa seramai 75% daripada murid-murid mempunyai sudut bacaan di rumah mereka. Tempat yang selesa dan menarik di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan minat membaca dalam kalangan kanak-kanak. Oleh yang demikian, ibu bapa perlu menyediakan ruang yang seronok bagi anak-anak membaca di rumah. Manakala di sekolah pula, guru perlu menyediakan sudut yang selesa yang mana buku-buku disusun di rak, tempat yang dihiasi dengan menarik seperti meletakkan permaidani, tikar, kusyen, bangku kecil atau khemah yang comel bagi membangkitkan minat murid-murid membaca.

Namun apa yang membimbangkan ialah murid-murid kini kurang membaca buku secara fizikal. Ini dapat dilihat melalui peratusan yang semakin berkurangan. Hanya 35% murid-murid yang gemar membaca buku Melayu. Manakala, hanya 40% murid-murid yang membaca buku di dalam kelas atau di sekolah secara bersendirian. Di Sekolah Rendah Woodlands Ring, murid-murid dikehendaki untuk membaca buku Melayu dua kali seminggu pada setiap pagi ketika sesi bacaan senyap. Namun hanya seramai 20% murid-murid yang membaca buku Melayu. Peratusan ini amat membimbangkan para guru kerana murid-murid yang kurang membaca mempunyai penguasaan kosa kata yang lemah dan berkemungkinan tidak akan memahami petikan yang dibaca dan seterusnya akan mendapat markah yang tidak memberangsangkan dalam peperiksaan.

Seramai 95% murid-murid berasa seronok apabila guru membacakan buku Melayu kepada mereka. Manakala, seramai 70% murid-murid berasa seronok apabila membaca buku cerita Melayu menggunakan teknologi seperti buku elektronik atau video. Jika dilihat dengan teliti, murid-murid juga lebih gemar guru yang membacakan buku cerita kepada mereka. Peratusan ini sangat menarik kerana dari pemerhatian guru semasa menjalankan pelajaran,



murid-murid lebih fokus kerana guru menayangkan video sambil menerangkan kepada murid-murid tentang nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut. Secara tidak langsung, murid-murid mempelajari kosa kata, frasa-frasa dan ayat-ayat melalui cerita tersebut. Ini dapat memperkaya kosa kata mereka jika dilakukan dengan lazim.

Seramai 100% murid-murid menggemari permainan komputer atau menonton televisyen daripada membaca buku bahasa Melayu. Jika diamati dengan mendalam, peratusan ini amat membimbangkan para guru kerana murid-murid tidak lagi gemar membaca buku secara fizikal. Mereka lebih cenderung bermain permainan komputer. Sila rujuk Jadual 2.

Jadual 2: Dapatan Soal Selidik Prakajian

Soalan	Item: Saya...	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
S1	ada sudut membaca di rumah	75	25
S2	gemar membaca buku cerita Melayu	35	65
S3	mahu membaca lebih banyak buku cerita Melayu	40	60
S4	dapati buku cerita Melayu menarik untuk dibaca	70	30
S5	selalu membaca buku cerita Melayu di kelas atau di sekolah	40	60
S6	akan meminjam buku cerita Melayu di perpustakaan	65	35
S7	membaca buku cerita Melayu dua kali atau lebih setiap pagi sebelum kelas dimulakan	20	80
S8	rasa seronok apabila guru membacakan buku cerita Melayu	95	5
S9	rasa seronok apabila membaca buku cerita Melayu menggunakan teknologi seperti buku elektronik atau video	70	30
S10	lebih suka bermain permainan komputer atau menonton televisyen daripada membaca buku cerita Melayu	100	0

Maklum balas murid mengenai penggunaan animasi dan roda ejaan jelas menunjukkan murid berasa seronok mempelajari bahasa Melayu dengan penggunaan bahan pembelajaran yang pelbagai. Bagi maklum balas lengkap, sila rujuk Jadual 3.

Jadual 3: Maklum Balas Murid Mengenai Penggunaan Animasi dan Roda Ejaan

Soalan	Maklum Balas	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
S1	Pelajaran pada hari itu seronok dan menarik.	100	0
S2	Saya lebih berminat membaca buku melalui video dan menggunakan permainan untuk belajar.	100	0
S3	Saya belajar dengan lebih mudah dengan menonton video dan menggunakan permainan.	100	0
S4	Saya lebih fokus dalam pembelajaran melalui video dan permainan sebagai alat pembelajaran.	100	0
S5	Saya mahu membaca buku Melayu melalui video dan menggunakan permainan untuk belajar.	100	0

Sebuah lagi tinjauan dijalankan setelah pelajaran selesai di akhir kajian. Soalan-soalan ini bertujuan untuk melihat respons murid-murid dan impak pelajaran yang telah dijalankan. Dapatan tinjauan di atas jelas menunjukkan bahawa murid-murid lebih gemar menonton video dan bermain permainan Roda Ejaan semasa pembelajaran dijalankan di dalam kelas. Semua murid dalam kajian ini memberi respons yang positif. Murid-murid akan fokus dan berasa seronok jika video yang dipaparkan itu mengandungi media visual yang menarik perhatian mereka. Murid-murid dapat berfikir dan melibatkan diri secara aktif semasa pembelajaran dijalankan. Tidak dinafikan bahawa dengan adanya penglibatan ICT, pembelajaran di dalam kelas akan lebih menarik dan lebih berkesan.

Disebabkan murid-murid ini lebih cenderung dalam menggunakan ICT, guru harus menyesuaikan pelajaran masa kini dengan memasukkan unsur-unsur berupa permainan bahasa bagi menarik perhatian murid-murid terhadap pembelajaran untuk belajar kosa kata yang baru atau mengulang kaji kosa yang dipelajari secara lebih menarik mengikut kesesuaian kelas serta kebolehan murid.



KESIMPULAN

Guru memainkan peranan yang sangat penting dalam pembelajaran dan perkembangan murid-murid. Selain membacakan buku, guru juga perlu kreatif mengadakan aktiviti-aktiviti lanjutan yang berkaitan dengan buku-buku yang dibaca agar dapat memanjangkan lagi kadar perhatian dan minat murid-murid terhadap isi kandungan buku tersebut. Oleh itu, sekolah kami telah memulakan '*Hooked On Reading*' yang mana guru-guru menggembeng tenaga bagi menyiapkan bahan-bahan audio dan slaid Powerpoint untuk memperkenalkan buku-buku yang terdapat di perpustakaan sekolah. Slaid Powerpoint ini akan dipaparkan di skrin televisyen gantung di kawasan sekolah yang terletak di kantin, dataran sekolah dan di perpustakaan.

Dapatan ini juga memberi peluang kepada para guru untuk memperhalusi Program '*Pull Out*' bagi murid-murid Darjah 1 dan Darjah 2. Kini, program '*Pull-Out*' ini dikendalikan oleh guru sandaran dua kali seminggu. Program ini boleh dikemaskinikan dan ditambah nilai dengan menggantikan buku fizikal kepada bahan-bahan elektronik yang mempunyai aplikasi buku elektronik untuk menambahkan minat dan memupuk nilai murid-murid untuk gemar membaca. Secara tidak langsung ini dapat meningkatkan budaya belajar membaca dan memperkayakan kosa kata murid-murid.

Murid-murid merupakan bakal pemimpin pada masa hadapan. Oleh yang demikian, guru perlu melengkapkan diri dengan kebolehan serta mengambil tahu tentang peredaran zaman dan ICT. Ini penting supaya pelajaran murid boleh dilakukan di dalam kelas selaras dengan minat dan tren masa kini. Melalui kajian ini, jelas bahawa pengumpulan bahan-bahan perlu dilakukan bagi membantu guru-guru secara kolektif agar dapat menyediakan bahan-bahan pengajaran bersama untuk diguna pakai sebagai pakej pembelajaran elektronik yang sesuai bagi murid-murid.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Norliza Sukri

RUJUKAN

- Atan Long (1984). *Pembentukan pemikiran kanak-kanak melalui pembacaan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Dewi Kartika Sudirman & Sharifah Hafsa Mohamed Hanifa (2018). *Amalan pengajaran Bahasa Melayu di Singapura: seminar bahasa melayu 2018*. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Hadijah Rahmat. (2006). *Peranan dan Perkembangan sastera kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Martin, A. dan Madigan, D. (Eds). (2006). *Digital literacies for learning*. United Kingdom, UK: Facet Publishing.
- Othman Outeh & Abdul Ahmad. (1984), *Sekitar sastera kanak-kanak dan remaja*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rahmat Subadah. (2020). Joy of learning of malay vocabulary using unique vocabulary app: singapore experience. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*. 70-86. 10.33306/mjssh/64.
- Salinah Rahman & Amalina Mazzly (2017). *Amalan pengajaran Bahasa Melayu di Singapura: seminar bahasa melayu 2017*. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Sharani Ahmad & Zainal Madon. (2003). *Tip pandai belajar*. Bentong: PTS Media Group.
- SP, Christina. (2019). *Membaca itu mudah*. Yogyakarta: CV Alaf Media.

