

Implikasi Pengayaan dan Pembelajaran Pantun Terhadap Perkembangan Kognitif Murid Sekolah Rendah

Implications of Enrichment and Poetry Learning on the Cognitive Development of Primary School Students

Ros Anita Kartini Mohamed^{1*}, Abdul Halim Ali¹

¹ Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, MALAYSIA

*Corresponding author: ros_kartini@yahoo.com

Published: 17 May 2022

To cite this article (APA): Mohamed, R. A. K., & Ali, A. H. (2022). Implications of Enrichment and Poetry Learning on the Cognitive Development of Primary School Students. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15(1), 12-18. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.1.2.2022>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.1.2.2022>

Abstrak

Matlamat penerapan sastera dalam pengayaan dan pembelajaran di sekolah rendah adalah untuk mengukuhkan pengajaran bahasa, menyemai sikap minat membaca, menekankan nilai-nilai murni, melahirkan murid yang berfikiran kritis serta memperolehi pengajaran daripada pembelajaran tersebut. Penerapan pantun di sekolah rendah dapat membantu murid-murid abad ke-21 dalam pengayaan dan pembelajaran ke arah berfikiran kritis. Hal ini kerana dalam pantun tersirat nilai-nilai murni yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Mengajar pantun dalam pengajaran juga memandu murid untuk berhibur, mentafsir dan menilai fenomenanya sehingga kecerdasan emosi kanak-kanak dapat berkembang. Dengan sifatnya yang berstruktur dan mudah dimanipulasi, pantun berupaya mendukung objektif kajian ini. Kaedah kualitatif deskriptif dan pustaka digunakan untuk menganalisis pantun dalam pengayaan dan pembelajaran di bilik darjah. Seterusnya, dapatan perbincangan makalah ini adalah berfokuskan kepada keupayaan murid mengekspresikan pemikiran pengarang secara kritis yang menyangkut kehidupan kanak-kanak menggunakan teori Taksonomi Bloom Anderson & Krathwohl Edisi Semakan 2001 dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pemikiran kritis, Kemahiran Berfikir Aras Tinggi, Taksonomi, Pantun

Abstract

Among the goals of the application of literature in enrichment and learning in primary schools is to strengthen language teaching, instill an interest in reading and emphasize noble values, produce students who think critically and derive lessons from such learning. The application of pantun in primary schools, for example, is believed to help 21st century students in enrichment and learning towards critical thinking. This is because in the pantun are implied moral values that are expressed in daily life. Teaching pantun in teaching also guides students to entertain, interpret and evaluate their phenomena so that children's emotional intelligence can develop. With its structured nature and easy to manipulate, the pantun seeks to support this role. Descriptive qualitative and literature review methods were used to analyze the pantun in styling and learning in the classroom. Next, the findings of the discussion of this paper are focused on the ability of students to express the author's thoughts critically concerning children's lives using Bloom Anderson & Krathwohl's 2001 Revised Edition Taxonomy theory in learning.

Keywords: Critical Thinking, Higher Order Thinking Skills, Taxonomy, Pantun

PENGENALAN

Pantun merupakan salah satu bentuk tradisi lisan Melayu yang masih hidup dan digunakan oleh masyarakat Melayu pada masa ini. Seperti puisi Melayu yang lain, pantun bukan sahaja diungkapkan untuk tujuan hiburan semata-mata, malahan pantun juga digunakan sebagai alat sindiran, jenaka,

gurauan, cara seseorang menyatakan rasa rindu dan yang paling penting pantun berperanan sebagai media dalam menyampaikan nasihat dan pengajaran kepada audien. Pantun merupakan corak hidup masyarakat Melayu pada zaman dahulu dicerminkan melalui pantun. Za'ba di dalam bukunya bertajuk Ilmu Mengarang Melayu (1965) mengatakan bahawa penciptaan pantun merupakan puisi tertua dan milik asal kepunyaan masyarakat Melayu. Umum menyatakan bahawa pantun adalah ciptaan asli orang Melayu. Ia bukan adaptasi daripada puisi-puisi Jawa, India atau Cina. Ini bermakna, pantun merupakan puisi asli yang dimiliki oleh masyarakat Melayu serta paling awal muncul berbanding puisi yang lain (Harun Mat Piah, 1989). Ternyata dalam rekaan pantun-pantun Melayu terdahulu, mereka begitu kreatif menyampaikan sesuatu hasrat atau pendidikan dengan cara yang berhemah dan di dalamnya sarat dengan nilai agama, budaya, dan norma-norma sosial serta unsur moral ke arah pembentukan akhlak yang mulia.

OBJEKTIF

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengapresiasi pantun sebagai aktiviti pengayaan dan pembelajaran untuk melihat perkembangan kognitif murid sekolah rendah di bilik darjah.

PERNYATAAN MASALAH

Salah satu matlamat pendidikan hari ini adalah untuk mengasah kemahiran berfikir secara kreatif kerana murid kini kurang berminat untuk mempelajari pantun kerana terpengaruh dengan budaya popular di media massa. Kreativiti menurut sesetengah pengkaji, bermaksud kebolehan untuk menghasilkan suatu karya, baik yang berbentuk asli, tidak dijangka dan imaginatif, dan juga sesuai (Guilford, 1967; Sternberg & Lubert, 1996; Simonton, 1988; 1997). Bersandarkan definisi kreativiti yang luas ini, guru-guru menghadapi suatu cabaran yang besar untuk mengajar kemahiran berfikir secara kreatif di dalam struktur pendidikan yang konvensional. Permasalahan ini timbul apabila guru sendiri tidak menguasai kemahiran pedagogi berkaitan pengajaran unsur estetika dalam penyampaian kurikulum (Ros Anita & Abdul Halim, 2021a). Faktor ini akan menggagalkan objektif pengajaran harian guru sendiri. Apatah lagi perubahan dasar pendidikan di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 menuntut enam aspirasi iaitu, pengetahuan, kemahiran memimpin, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian, identiti nasional dan kemahiran berfikir. Aspirasi tersebut perlu dikuasai oleh murid sebenarnya pada peringkat sekolah rendah sebagai persiapan diri dengan kepelbagaian kemahiran dan pengetahuan pada peringkat sekolah menengah. Antara aspirasi tersebut, aspirasi kemahiran berfikir dianggap sebagai unsur yang sangat penting (Mohd Radzi; 2010). Enam aspirasi ini dikaitkan dengan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) bagi melahirkan modal insan yang seimbang dan harmonis serta berpengetahuan dan berketrampilan. Enam aspirasi ini mewakili bidang ilmu, kemahiran dan nilai yang menjadi asas kepada pembangunan insan yang berfikiran kreatif, kritis, dan inovatif. Hal ini kerana persaingan hebat berlaku dalam dunia pendidikan bagi menghasilkan produk yang benar berkualiti dan mempunyai jati diri yang kukuh, berketrampilan, berpengetahuan dan berkeperibadian mulia ke arah melahirkan murid minda kelas pertama, berfikiran kritis dan kreatif selaras dengan usaha Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam menjayakan pengajaran dan pembelajaran Abad ke-21 seperti yang termaktub di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025.

METODOLOGI

Kajian ini berbentuk analisis kandungan dan kepustakaan dengan melihat bahan-bahan kajian lepas yang berkaitan dengan pemakaian pantun kanak-kanak sama ada dalam silibus pengajaran dan pembelajaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) di sekolah rendah mahupun di luar silibus. Kaedah kepustakaan juga dapat digolongkan dalam kelompok penyelidikan kualitatif, kerana data yang dianalisis memerlukan deskripsi yang terperinci dan menyeluruh (Abdul Halim Ali, 2019). Pendekatan analisis kualitatif deskriptif dibuat ke atas beberapa buah pantun yang harus digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran bagi mencapai objektif pembelajaran dan sukatan mata pelajaran yang telah digubal oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dari semasa ke semasa. Metode kepustakaan ini

merupakan metode yang dilaksanakan melalui kajian pustaka, iaitu menjaring data tertulis melalui buku teks tahun 4, 5 dan 6 di sekolah rendah dan penulis juga memperoleh data-data dan maklumat tentang objek telitian melalui buku-buku ilmu lain yang mendukung masalah penelitian seperti Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran KSSR dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Kesusasteraan Melayu Komunikatif Sekolah Menengah cetakan Kementerian Pendidikan Malaysia dan buku panduan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD).

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Dalam mengorak langkah memasuki Pendidikan Abad ke-21 yang mengutamakan pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid, domain kognitif Bloom Revisi Anderson & Krathwohl Semakan 2001 sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran kini yang berpusatkan murid. Dalam pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid ini, murid digalakkan mencari maklumat dengan panduan yang diberikan oleh guru. Domain Kognitif ini menekankan bahawa untuk mengajar dengan lebih berkesan, guru hendaklah mengetahui sejauhmana pengetahuan sedia ada muridnya dan kemudian memulakan pengajarannya dari maklumat tersebut (Ridzuan Hussin, 2013). Hal ini kerana kedua-duanya menekankan pentingnya murid mengasosiasikan pengetahuan, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam pengetahuan sedia ada. Pihak sekolah pula harus menyediakan sarana dan koleksi buku yang memadai sesuai dengan keperluan pembelajaran murid (Ruwaidah et.al, 2021). Untuk itu, Taksonomi Bloom semakan menjadikan pembelajaran tidak hanya kepada penerimaan fakta daripada guru kepada murid dalam bilik darjah sahaja tetapi menggalakkan murid-murid mengingat kembali pengetahuan sedia ada berdasarkan persoalan-persoalan yang diajukan oleh guru menyangkut dengan pengalaman lepas (Ros Anita Kartini et al., 2021a). Perhubungan ini dapat diperlihatkan dengan mengambil contoh saat murid dikehendaki membaca serangkap pantun daripada buku teks. Murid tersebut akan membaca untuk memahami dan menghayati rangkap-rangkap pantun tersebut. Hal ini merupakan dimensi-dimensi Taksonomi Bloom Semakan 2001 yang dilalui oleh murid dalam pelajaran. Aplikasi perhubungan ini dapat dilihat dalam aktiviti mengapresiasi pantun kanak-kanak seperti di bawah;

Rangkap 1	{	Susu lemak manis, Santan kelapa muda; Adik jangan menangis, Emak buat kerja (MAL 2010: 8)
Rangkap 2	{	Susu lemak manis, Santan kelapa muda; Adik jangan menangis, Susu emak ada (MAL 2010: 7)

Jadual 1: Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran Pantun yang dirancang dalam darjah menggunakan taksonomi Bloom dan taksonomi revisi Anderson & Krathwohl

Taksonomi Bloom	Aktiviti Pdp Cadangan	Taksonomi Anderson & Krathwohl
Pengetahuan	Menamakan genre puisi tradisional - pantun Menyatakan tema pantun	Mengingat
Kefahaman	Menyatakan rangkap pantun	Memahami
Aplikasi	Membina rangkap pantun	Mengaplikasi

Analisis	Memetakan ciri-ciri pantun	Menganalisis
Sintesis	Membuat inferens pembayang dan penyambut	Menilai
Penilaian	Membandingkan dua jenis pantun	Mencipta

Berdasarkan Jadual 1 di atas, domain kognitif Anderson & Krahtwohl Semakan 2001 di atas, pantun digunakan dalam proses penyampaian fakta tersebut kepada murid sebagai maklumat awal dalam pengayaan. Pantun merupakan unsur sastera Melayu yang mudah dan bersifat ringan dijadikan medium dalam proses pembelajaran yang berpusatkan murid. Sifat genre sastera tradisional yang mudah dan ringan ini dilihat bersesuaian dengan domain kognitif Anderson & Krathwohl Semakan 2001 yang memberi penekanan kepada aspek permulaan mengingat kembali pengetahuan sedia ada seseorang murid dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Proses ini menekankan keperluan murid mengingat kembali perhubungan antara konsep-konsep penting dan asas dalam pendahuluan atau permulaan yang akan mencakupi keseluruhan bagi sesuatu mata pelajaran yang murid ikuti di bilik darjah pada hari tersebut (Ramlah Jantan & Mahani Razali, 2004).

Oleh yang demikian, dalam pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah, guru perlu mengambil kira pengetahuan sedia ada murid tentang pantun bagi menjamin kesesuaian bahan pelajaran dan aktiviti yang disediakan. Pengetahuan dalam pengertian ini melibatkan proses “mengingat” kembali hal-hal yang spesifik dan universal, “mengingat” kembali metod dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau *setting* (Imam Gunawan, 2012). Misalnya murid cuba menyatakan bentuk puisi tradisional yang ditunjukkan oleh guru (pantun) seperti di atas. Pengetahuan “mengingat” penting bagi murid memanasikan kembali pelajaran lepas, mendapatkan kembali, mengeluarkan kembali dan mengingat semula pengetahuan yang relevan daripada ingatan jangka panjang (Kamaruzaman, 2012) sama ada secara formal atau tidak formal. Aplikasi domain kognitif ini dalam aktiviti pengayaan dan pembelajaran di bilik darjah jelas memperlihatkan bahawa unsur sastera Melayu sesuai digunakan sebagai Elemen Merentasi Kurikulum (EMK) untuk menyampaikan kandungan dalam apa jua mata pelajaran agar menjadi realistik. Sehubungan itu, dengan teknik deduktif dalam pengajaran dan pembelajaran ianya mampu mewujudkan keseronokan dan kemudahfahaman murid-murid dalam pembelajaran. Selain itu, pantun sebagai unsur sastera dalam pengajaran dan pembelajaran mampu memberi kesan dalam melahirkan murid yang berfikir kritis mengikut tahap kemampuan murid-murid pada peringkat sekolah rendah dan seterusnya akan diaplikasikan dalam kehidupan mereka (Ros Anita Kartini et.al., 2021b). Dalam pengajaran dan pembelajaran, biasanya murid akan diutarakan dengan soalan, “Kenal pasti genre puisi tradisional di bawah”. Aplikasi domain “mengingat” dalam mengenal pasti pantun dapat diperturunkan seperti di bawah;

Susu lemak manis,
 Santan kelapa muda;
 Adik jangan menangis,
 Emak buat kerja (MAL 2010: 8)

} **Rangkap 1**
mengingat

Kecenderungan di atas, pengkaji mendapati pantun yang dipaparkan di atas merupakan bahan utama dalam penyusunan awal pengajaran guru untuk memberikan gambaran kepada jawapan yang dikehendaki daripada murid dalam proses “memahami”. Dalam proses “memahami”, kognitif murid akan menghubungkan kembali kognitif murid dengan konsep yang telah dipelajari atau pengetahuan sedia ada murid itu sendiri yang disampaikan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran sebelumnya. Perhubungan ini yang dinamakan proses *comparative*. Guru akan menunjukkan cara atau memperkenalkan tajuk, ayat, perkataan, suku kata, huruf, dan menunding semasa membacakan (Zainiah Mohamed Isa, 2010) pantun kepada murid terlebih dahulu dalam proses penyusunan awal kefahaman murid. Oleh sebab itu, binaan bagi rangkap kedua dan ketiga pantun di atas akan

menghasilkan corak dapatan yang berbeza kelak. Kewajaran ini kerana ianya cuba disesuaikan dengan kepelbagaian aras perkembangan kognitif murid itu sendiri dalam menerima pengetahuan berdasarkan enam domain kognitif Anderson & Krathwohl Semakan 2001. Adapun, perhubungan hanya dimanifestasikan apabila murid diminta untuk menyatakan; “Berapakah jumlah rangkap pantun yang dipaparkan oleh guru dalam pantun di atas?” Bagi menjawab persoalan ini sesuai dengan domain kognitif pada tahap “memahami”.

Pada peringkat seterusnya, murid akan melalui proses “mengaplikasi”. Mengaplikasi merujuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan atau menyelesaikan masalah (Anderson & David Krathwohl, 2017a). Dalam proses ini, pembelajaran berpusatkan murid, biasanya murid akan mengimplementasikan kembali pengetahuan asas yang telah dipelajari dalam proses “mengingat” dan “memahami”. Contohnya, murid diberikan beberapa ruang kosong seperti dalam rangkap pantun di bawah yang mengkehendaki murid mengisi jawapan atau bait-bait pantun tersebut menjadi rangkap pantun yang lengkap;

Fungsi utama jimatkan masa

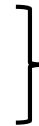
Susu lemak manis, Santan kepala muda; Adik jangan menangis,	Rangkap 2 memahami mengaplikasi
---	--

Dalam proses “mengaplikasi” di atas, kognitif murid biasa bermula daripada ruang yang sempit dan sangat berstruktur yakni murid akan memilih prosedur atau tatacara yang tepat dan sudah menjadi kebiasaan untuk menyelesaikan masalah yang dikemukakan. Proses kognitif berikutnya lebih luas dan makin tidak berstruktur (Anderson & David Krathwohl, 2017b) memasuki proses mengimplementasi yakni tatacara yang telah dipilih akan disesuaikan dengan keadaan baru. Domain kognitif keempat ialah domain “menganalisis”. “Menganalisis” merupakan proses memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bahagian dari permasalahan dan mencari perkaitan dari tiap-tiap bahagian tersebut serta mencari punca kepada permasalahan yang terbentuk (Imam Gunawan, 2016). “Menganalisis” berkaitan dengan proses kognitif menstrukturkan, membandingkan dan menyusun atur. Pada peringkat ini, pemikiran murid semakin kritis. Dalam pembelajaran pantun misalnya, murid berupaya menyusun atur rima suku kata perkataan akhir dalam setiap baris pantun membentuk rima konvensional iaitu, a,b,a,b seperti di bawah;

Anak rusa nani, Baharu kembang ekor; Apa dosa kami, Lalu tidak tegur? (Mohd Taib Osman 1987: 16)	Rangkap 3 menganalisis
---	---

Seterusnya, domain kognitif Anderson & Krathwohl 2001 kelima ialah “menilai” dan “mencipta”. “Menilai” berkaitan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Seseorang dapat “mencipta” sesuatu setelah “menilai” atau melalui tahap “menilai” terhadap idea yang dikemukakan sehingga muncul ciptaan baru. Proses “mencipta” (kreatif) dapat dibahagikan kepada tiga tahap iaitu, murid menggambarkan masalah, murid menyusun langkah dan yang ketiga, murid melaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang disusun (Anderson & David Krathwohl, 2017c). Proses “mencipta” dapat dilihat dalam binaan rangkap pantun kajian ini apabila murid dibiarkan untuk merancang proses-proses untuk membina sebuah rangkap pantun yang lengkap seperti di bawah;

Buai laju-laju,
Sampai balik sana;
Apa dalam, baju,
Kuntum bunga sena. (MAS 2004: 22)



Rangkap 4
menilai
mencipta

RUMUSAN

Pantun sebagai puisi tradisional dapat disegarkan aktiviti pengayaan dan pembelajaran melalui proses kreativiti yang tinggi. Sesuai dengan peringkat murid sekolah rendah yang terdedah secara langsung dengan teknologi maklumat akan memupuk minat mereka kepada pengajaran yang dilaksanakan oleh guru. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid-murid sekolah rendah begitu teruja apabila pengajaran pantun dalam mata pelajaran dilaksanakan dan mencabar proses kreatif minda mereka. Jika selama ini, murid hanya menjadi mendengar tetapi kini, murid sendiri akan membina dan mencipta pantun sebagai alat berfikir.

RUJUKAN

- Anderson, Lorin W. & Krathwohl, David R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Penagajaran, dan Asesmen*. Pustaka Murid.
- Anderson, Lorin W. & Krathwohl, David R. (2017). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran*. Pustaka Murid.
- Barak, M. (2009). Idea focusing versus idea generating: a course for teachers on inventive problem solving, *Innovations. Education and Teaching International Journal*, 46(4), 345–356.
- Dokumen Falsafah Pendidikan Kebangsaan. (2018). Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Harun Mat Piah. (1989). *Puisi Melayu Tradisional: Satu Pembicaraan Genre dan Fungsi*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kamaruzaman Moidunny (2021, Julai 20). Taksonomi Bloom: Perubahan Yang Diperlukan? <http://kamaruzamanmoidunny.blogspot.com/2012/09/taksonomi-bloom-perubahan-yang.html>
- Kartini, Ros Anita., Ali, Abdul Halim. (2021). Implikasi Elemen Sastera Melayu Terhadap Perkembangan Kognitif Murid Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, [S.l.], 3(4) 116-126. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/16163>
- Krathwohl, David R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), Number 4, 11-16.
- Mariam Awang Lah. (2010). *Dengarlah Ini Sayang*. Dewan Bahasa & Pustaka.
- Mohamed Isa, Z. (2019). The Use of the Storybook Stages and Its Effect On The Appearance of Children's Literacy (1-23). *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 3(1), 1-23. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPB/article/view/2390>
- Mohamed, Ros Anita Kartini., Ali, Abdul Halim., Kata, Norawi. (2021). Unsur Sastera Melayu dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Rendah Melahirkan Murid Berfikiran Kritis. *Jurnal Dunia Pendidikan*, [S.l.], 540-550. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/14364>
- Mohd Radzi, M.S. (2010). *Aplikasi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Melalui Pembelajaran Berasaskan Masalah*. Fakulti Pendidikan UTM
- Mohd Taib Osman. (1987). *Warisan Puisi Melayu*. Dewan Bahasa & Pustaka.
- Moidunny, K. (2012, Disember 25). Artikel 5: Taksonomi Bloom: Perubahan Yang Diperlukan?. Institut Aminuddin Baki <http://kamaruzanmoidunny.blogspot.my/2012/09/taksonomi;-bloom.html>,
- Molenda, M., Reigeluth, C. M., & Nelson, L. M. (2003, Januari 4). *Instructional Design*. http://mizanis.net/edu3105/artikel/ID_CogSci.pdf
- Muhammad Ariff Ahmad (2004). *Mari kita Berpantun*. Majlis Bahasa Melayu Singapura
- Nashrud-din, N. b. (2012, November 4). Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif. Retrieved from Pusat Sumber Pendidikan Negeri http://btptn.moe.edu.my/pspnns/Unit_PSM&HE.PKG/kbkk.htm

- Putu Ayub. (2013). *Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom*. Kristen Satya Wacana
- Quek Khiok Seng, H. K., (2008). *Implicit theories of creativity: a comparison of student-teachers in Hong Kong and Singapore*. Routledge, 71-86.
- Ramlah Jantan dan Mahani Razali. (2004). *Psikologi Pendidikan: Pendekatan Kotemporari Edisi Revisi*. Mc Graw Hill Education.
- Ridzuan Hussin. (2013). Pendekatan Teori Pembelajaran Kognitive dalam Pendidikan Seni Visual (PSV). *Jurnal Sains dan Pendidikan Seni*, Volume (1), 59-66.
- Ruwaidah, Mohamed Noh, N., & Abdullah, N. (2021). Analysis of the level of knowledge attitude of activity and fun towards library usage among primary school pupils. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 14(1), 23-36. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol14.1.3.2021>
- Sue Gregory, Y. M. (2012). Real thinking with virtual hats: A role-playing activity for pre-service teachers in Second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 420-440.
- Zaaba. (1965). *Ilmu Karang-mengarang Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka