



INTERNATIONAL JOURNAL OF  
EDUCATION, PSYCHOLOGY  
AND COUNSELLING  
(IJEPC)

[www.ijepe.com](http://www.ijepe.com)



AMALAN PENGAJARAN MEDIA INTERAKTIF DALAM  
KALANGAN GURU BAHASA MELAYU DI SEKOLAH  
MENENGAH

*BEST PRACTICES IN USING INTERACTIVE MEDIA AMONG MALAY  
LANGUAGE TEACHERS AT NATIONAL SECONDARY SCHOOLS.*

Nurul Aisyah Kamrozzaman <sup>1\*</sup>, Rabiha Maya Adiera Ab Rahim <sup>2</sup>, Yannisyia Adziqah Apendi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Faculty of Education and Humanities, Unitar International University  
Email: aisyah.kamrozzaman@unitar.my

<sup>2</sup> Faculty of Education and Humanities, Unitar International University  
Email: rabiha@unitar.my

<sup>3</sup> Faculty of Education and Humanities, Unitar International University  
Email: sw191010170@student.unitar.my

\* Corresponding Author

**Article Info:**

**Article history:**

Received date: 03.01.2023

Revised date: 30.01.2023

Accepted date: 26.02.2023

Published date: 09.03.2023

**To cite this document:**

Kamarozzaman, N. A., Ab Rahim, R. M. A., & Apendi, Y. A. (2023). Amalan Pengajaran Media Interaktif Dalam Kalangan Guru Bahasa Melayu Di Sekolah Menengah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 8 (49), 177-196.

DOI: 10.35631/IJEPC.849013

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



**Abstrak:**

Kajian ini bertujuan untuk meneroka amalan pengajaran media interaktif dalam kalangan guru Bahasa Melayu di sekolah menengah dan meneroka cabaran guru Bahasa Melayu dalam menggunakan pengajaran media interaktif bersama pelajar dalam kelas. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif yang memerlukan data serta maklumat melalui kaedah temu bual separa berstruktur. Seramai tiga orang guru Bahasa Melayu yang pernah menggunakan media interaktif di salah sebuah sekolah menengah di kawasan Kota Samarahan yang telah dipilih sebagai peserta kajian melalui kaedah pensampelan bertujuan. Hasil dapatan kajian menunjukkan tujuh amalan yang diterapkan dalam pengajaran interaktif iaitu (i) perasaan, (ii) persediaan mengajar, (iii) dorongan, (iv) kualiti pengajaran, (v) penerimaan pelajar, (vi) menjimatkan masa dan (vii) penilaian. Selain itu, terdapat beberapa cabaran yang wujud dalam penggunaan pengajaran media interaktif tidak berfokuskan kepada kemampuan pelajar, bahkan turut dipengaruhi oleh kecanggihan aplikasi yang digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Kesemua cabaran ini boleh memberikan kesan negatif jika tidak ditangani. Implikasi kajian ini akan memberikan peluang kepada guru Bahasa Melayu mencambah idea dalam menangani isu seterusnya menjadikan media interaktif sebagai amalan pengajaran.

**Kata Kunci:**

Amalan Pengajaran, Media Interaktif, Bahasa Melayu, Guru, Sekolah Menengah

**Abstract:**

This research aims to explore the practice of interactive media teaching among Malay teachers in secondary schools and explore the challenges of Malay teachers in using interactive media teaching with students in classroom. This research uses a qualitative research design that requires data and information through semi-structured interview methods, non-participant observation, and document analysis. A total of three Malay teachers who have used interactive media at one of the secondary schools in the Kota Samarahan area have been selected as study participants through purposive sampling. The findings showed seven practices applied in interactive teaching i.e. (i) feelings, (ii) teaching preparation, (iii) encouragement, (iv) quality of teaching, (v) student acceptance, (vi) time and (vii) evaluation. The results of the study also show that the challenges that exist in the use of interactive media teaching do not focus on the students' abilities, and are even influenced by the sophistication of the applications used in the teaching and learning sessions. The implications of this study will provide an opportunity for Malay teachers to come up with ideas in addressing issues and thus making interactive media a teaching practice.

**Keywords:**

Teaching Practice, Interactive Learning Media, Malay Language, Teacher, Secondary School

**Pengenalan**

Pada era globalisasi ini, dunia pendidikan semakin berkembang dengan penggunaan teknologi yang moden serta kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berkesan. Lebih-lebih lagi apabila negara dilanda wabak penyakit Covid-19, yang mengkehendaki semua jenis sekolah termasuk peringkat universiti untuk menggunakan kemudahan pembelajaran secara dalam talian. Menurut Mohd Rusli et al. (2021) menjelaskan bahawa teknologi adalah elemen penting pada zaman globalisasi dan liberalisasi ini dan kepentingannya mencakupi hampir semua aspek dalam kehidupan seperti tuntutan ilmu pengetahuan, kemudahan komunikasi, kemudahan capaian akses terhadap pelbagai jenis maklumat dan sebagainya. Jelas mereka, anjakan paradigma perlu dilakukan termasuklah dalam konteks proses pengajaran dan pembelajaran selaras dengan kehendak pendidikan era globalisasi dan liberalisasi dengan generasi masa kini yang dibesarkan pada era 'maklumat di hujung jari' (Tang et al. 2022). Dalam pada masa yang sama, kemudahan teknologi juga merupakan satu usaha para guru untuk menarik perhatian pelajar semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2016), media membawa maksud alat atau perantara komunikasi (perhubungan), seperti radio, televisyen dan akhbar. Manakala, interaktif pula membolehkan pengaliran maklumat dua hala yang berterusan antara komputer dengan pengguna, atau antara pengguna dengan pengguna melalui komputer. Sehubungan dengan itu, media interaktif merangkap alat bantu mengajar ini banyak memberi impak yang positif kepada para guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran yang harmoni. Menurut Abd Samad

et al. (2018) menjelaskan bahawa tindakan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) menjadikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) sebagai salah satu alat bantu mengajar sememangnya tepat dalam usaha meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Persediaan yang rapi berkaitan dengan kaedah pengajaran kreatif dan inovatif perlu dibuat oleh para guru agar persekitaran bilik darjah menjadi lebih harmoni dan berkesan. Ibrahim et al. (2016) menjelaskan pernyataan daripada Azizi Yahya et al. (2010), interaksi guru dan pelajar dengan persekitaran harmoni lagi mempunyai kemudahan pembelajaran. Multimedia digunakan sama ada dalam aplikasi pembelajaran, latihan, permainan komputer, dan sebagainya.

Tidak dinafikan juga, penggunaan media interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran memerlukan guru untuk lebih fleksibel dan bersedia. Hal ini demikian kerana, media interaktif adalah perantara dalam sesebuah penyampaian ilmu pengetahuan dan maklumat kepada pelajar. Tambahan pula, ciri utama penggunaan media adalah memudahkan pelajar untuk lebih memahami setiap isi kandungan pembelajaran. Sebagai contoh, guru menggunakan aplikasi You Tube dalam penceritaan sesebuah karya KOMSAS Bahasa Melayu. Dengan adanya tayangan video tersebut, pelajar cenderung untuk menjana idea dengan lebih meluas, sekaligus dapat melatih mereka supaya sentiasa berfikiran jauh dalam melakukan sesuatu perkara.

Menurut Zuo et al. (2022), penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, iaitu dari segi aplikasi multimedia interaktif dapat menjana pelbagai pengetahuan berdasarkan konsep maklumat di hujung jari. Aplikasi multimedia bukan sahaja membantu pelajar menikmati dan mengapresiasi perkembangan proses pembelajaran, malah dapat melahirkan insan yang sentiasa berusaha mengatasi pelbagai masalah dalam bidang pendidikan abad ke-21 yang semakin mencabar. Menurut Nazri (2017), teknologi multimedia dan komunikasi telah ditemui dan dibangunkan pada tahun 2016 secara langsung melibatkan aktiviti harian masyarakat hari ini. Antaranya teknologi *live streaming*, *virtual and augmented reality*, *artificial intelligence*, *the internet-ofthing (IOT)*, *Big Data* dan *App Streaming*. Kesemua teknologi ini juga mempengaruhi corak dan gaya pembelajaran kanak-kanak pada hari ini.

Di samping itu juga, media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Melayu juga memainkan peranan yang sama dengan mata pelajaran. Ia menjadi perangsang kepada pelajar supaya terus melibatkan diri secara aktif dalam bilik darjah. Keterujaan mereka untuk belajar juga berdasarkan kaedah pengajaran yang terbaik daripada guru. Maka, kesediaan guru dalam penggunaan komputer bagi proses pengajaran dan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membantu bagi menjayakan proses pendidikan yang berasaskan kepada teknologi (Shafie, 2018). Guru juga mestilah memberi peluang kepada pelajar untuk menikmati keistimewaan belajar menggunakan media interaktif ini supaya mereka lebih peka tentang teknologi di masa akan datang.

Kajian yang dibuat oleh Praheto et al. (2017) menjelaskan bahawa perkembangan teknologi multimedia telah mengubah cara manusia belajar, mendapatkan maklumat serta mentafsir maklumat. Pendapat pengkaji-pengkaji tersebut menyatakan bahawa multimedia merupakan gabungan pelbagai media dalam bentuk teks, gambar, grafik, bunyi, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dimasukkan sekali ke dalam komputer untuk disampaikan kepada umum khususnya para pelajar. Tegas mereka, pengajaran dengan menggunakan media interaktif ini akan memperkayakan kandungan pengajaran dan masa dapat dikawal sebaik mungkin di dalam kelas. Tambahan pula, multimedia boleh meningkatkan motivasi pembelajaran dan kecekapan pengajaran. Seperti yang diketahui umum, kemahiran berbahasa mempunyai empat aspek iaitu

mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Maka, keempat-empat aspek tersebut sangat penting untuk dikuasai oleh semua pelajar. Lazimnya, pelajar mempunyai pelbagai latar belakang akademik, dari pelajar yang lemah sehingga pelajar yang pandai. Sehubungan dengan itu, kepekaan para guru untuk mengesan dan menggunakan bahan bantu mengajar menggunakan alat media interaktif sangat membantu supaya semua lapisan pelajar dapat menguasai keempat-empat kemahiran berbahasa itu.

Keberhasilan pada penguasaan sesuatu pembelajaran ini berpunca daripada dorongan para guru. Guru berperanan penting dalam menggerakkan sesi pengajaran dan pembelajaran pelajar. Tumpuan bukan hanya diberikan kepada golongan pelajar yang pandai dan mahir sahaja malah golongan pelajar yang kurang mahir juga harus diberikan fokus kerana mereka sebenarnya ingin perhatian dan bimbingan daripada guru untuk terus bersemangat menimba ilmu. Ini menunjukkan khidmat seorang guru amat diperlukan dalam menjadikan suasana pengajaran tersebut lebih menarik sekaligus mendapat kerjasama yang baik daripada pelajar.

Dalam konteks ini, strategi pengajaran berpusatkan pelajar sangat membantu bagi mencapai objektif pembelajaran dengan cemerlang. Menurut Lambri & Mahamood (2019), pendekatan pembelajaran berpusatkan pelajar dapat menggalakkan penglibatan aktif pelajar dalam pembelajaran mereka. Manakala, guru berperanan sebagai pemimpin kepada pelajar. Hairia'an dan Dzainudin (2020) menyatakan kemahiran guru dalam menggunakan peralatan elektronik seperti komputer, internet, *Microsoft Power Point*, video serta aplikasi dalam talian sangat diperlukan dalam memastikan pelajar mendapat kefahaman, minat dan komitmen dalam sesi pembelajaran. Akmal Faiz (2018) turut menegaskan bahawa penggunaan multimedia dalam pendidikan mestilah difokuskan kepada proses mengaplikasikan peralatan dengan menggunakan prinsip, kaedah dan teknik yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran. Beliau juga menyatakan komputer dapat menilai perkembangan murid-murid dengan cepat dan dapat menyimpan maklumat yang banyak. Oleh itu, guru mestilah menerapkan kaedah pengajaran yang terbaik untuk disajikan kepada pelajar dengan bantuan media interaktif tersebut.

### **Pernyataan Masalah**

Umum mengetahui, Bahasa Melayu ini menjadi mata pelajaran teras yang wajib diambil oleh semua pelajar di sekolah. Bahasa memainkan peranan sebagai perantaraan antara satu sama lain untuk berkomunikasi, mengembangkan buah fikiran, melontarkan pandangan, emosi dan juga perasaan mereka dengan bahasa yang betul dan sopan. Namun, terdapat segelintir pelajar yang masih kurang menguasai tahap kemahiran dalam bidang bahasa dengan baik. Malah, ada juga kalangan guru yang masih menerapkan kaedah pengajaran secara tradisional dan hanya menggunakan buku teks sebagai bahan rujukan.

Sesuai dengan pendapat Abd Samad et al. (2018) yang menjelaskan bahawa teknik pengajaran konvensional berasaskan kapur, percakapan serta bakat semula jadi tidak akan dapat melahirkan pelajar yang mempunyai daya pemikiran yang kreatif, kritis dan imaginatif sehingga tidak dapat membuat keputusan kepada sesuatu permasalahan dengan lebih baik. Situasi tersebut akan mewujudkan rasa kurang minat mereka untuk memahami setiap isi kandungan pembelajaran. Biasanya, faktor kurang minat pelajar terhadap mata pelajaran itu menyebabkan mereka lemah dalam pencapaian prestasi di dalam kelas. Sehubungan dengan itu, guru perlu mencari penyelesaian bagi memupuk perasaan minat pelajar terhadap mata pelajaran ini (Salsidu et al. 2018).

Jelas ternyata, dunia pendidikan sekarang terus melonjak tinggi ke arah perkembangan dengan adanya multimedia dan kemudahan teknologi maklumat dalam setiap pengajaran dan pembelajaran. Secara tidak langsung, perkembangan tersebut telah membawa dunia pendidikan ini menjadi salah satu bidang yang tergolong dalam era kemajuan sama seperti bidang lain yang telah lama maju ke hadapan. Seperti yang kita sedia maklum, para guru merupakan penyumbang utama terhadap kemajuan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Jika penggunaan tersebut hanya ditutur dari mulut sahaja tanpa dilaksanakan dengan usaha yang tinggi, maka ia tidak akan membuahkan hasil yang terbaik dalam bidang pendidikan sekarang. Maka dengan itu, guru perlu memainkan peranan mereka untuk memvariasikan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi tersebut supaya setiap isi pembelajaran mudah difahami oleh guru sebelum diterapkan kepada para pelajar dalam bilik darjah.

Seterusnya, dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 ini yang memerlukan guru yang sanggup dan bersedia untuk mengharungi segala perubahan dan cabaran dalam dunia pendidikan (Ahmad 2017). Perubahan ini memberikan kesan kepada guru bahasa untuk melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran bersama pelajar, lebih-lebih lagi terdapat segelintir pelajar yang masih terpinga-pinga untuk menggunakan bahasa dan tatabahasa yang betul, baik dalam penulisan mahupun dalam pertuturan. Kelompok pelajar sedemikian harus diberikan perhatian sepenuhnya kerana bimbang suatu hari kelak mereka tidak mampu membawa bahasa itu dengan baik di persada dunia. Maka, cabaran besar yang perlu diharungi oleh guru bahasa dalam memberikan pendidikan sempurna melalui pengajaran yang melibatkan pembelajaran abad ke-21.

Rentetan daripada itu, guru perlu mengaplikasikan kaedah pengajarannya menggunakan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Jika guru tidak berupaya untuk menerima perubahan dalam pendidikan dan memberikan yang terbaik kepada pelajar, maka, guru akan gagal dalam mendidik mereka dan boleh menyebabkan mereka tergolong dalam individu yang lemah dari segi bahasa. Othman dan Mamat Zambi (2021) berpendapat bahawa guru mestilah inovatif dalam menyampaikan bahan mata pelajaran supaya murid-murid menikmati pembelajaran. Guru dicadangkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yang boleh digabungkan dengan model pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, Ibrahim et al. (2016) menjelaskan bahawa, pengajaran bahasa terutamanya memerlukan pendekatan atau kaedah yang terbaik dalam menghasilkan pelajar yang mampu menguasai teknologi dan dalam masa yang sama dapat membina ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran dan pengajaran bahasa. Sehubungan dengan itu, pelajar sebagai pengguna bahasa akan memilih unsur-unsur bahasa yang terbaik daripada pelbagai pilihan yang ada. Untuk membolehkan seseorang pengguna menjadi penutur yang berkesan, maka pendidik perlu memberi pendedahan ilmu yang terbaik dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Oleh itu, sikap positif tenaga pengajar terhadap keupayaan ICT dalam menyokong pembelajaran amat penting bagi menjana ilmu serta menyampaikan ilmu tersebut.

Tambahan pula, Dita et. al (2021) menjelaskan dalam kajian mereka bahawa sebelum pembelajaran abad ke-21, kebanyakan guru hanya menggunakan gambar pada buku atau peta yang dipaparkan dalam kelas, dan menyebabkan pelajar bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Terutama sekali apabila dunia dilanda wabak Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran dilakukan secara dalam talian. Sudah tentu ia menimbulkan masalah baru dalam

pembelajaran. Oleh hal yang demikian, guru perlu membuat kumpulan kelas dan memberi tugas secara dalam talian. Namun, pemberian tugas secara berterusan sedemikian menyebabkan pelajar cepat merasa bosan. Justeru itu, penggunaan media memainkan peranan yang penting dalam pembelajaran supaya wujud interaksi yang aktif dalam kalangan pelajar semasa sesi pembelajaran, sekali gus dapat memberi motivasi kepada mereka untuk meneroka keindahan teknologi moden yang ada. Penerapan model pembelajaran yang pelbagai itu dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan kepada pelajar, khususnya bagi pelajar yang masih cetek tahap pemikiran dan pembelajaran.

Kajian-kajian lepas yang dijalankan memperlihatkan bahawa pengajaran media interaktif ini banyak dilaksanakan bersama pelajar di sekolah rendah mahupun sekolah menengah. Saputri et al. (2018) dalam kajian mereka iaitu "*Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary*" menunjukkan bahawa pelajar mengalami kesukaran apabila mereka belajar dengan bahan yang abstrak seperti sains sosial dan perkara semula jadi. Hal ini demikian kerana, media yang digunakan hanya bergambar sahaja sehinggakan bahan tersebut sukar untuk difahami oleh pelajar. Maka dengan itu, para pelajar lebih gemar memilih media pembelajaran berteknologi tinggi kerana mereka mahir dalam bidang tersebut terutama dalam menggunakan telefon dan komputer. Kajian mereka juga mendapati bahawa kebanyakan pelajar telah mengetahui tentang media interaktif. Jelaslah bahawa, mereka memerlukan media yang memaparkan gambar, video dan animasi kerana ia dapat memudahkan mereka untuk memahami isi kandungan pembelajaran. Selain itu, pelajar juga tidak merasa bebanan kerana mereka dapat belajar sambil bermain.

Kajian daripada Tarasat dan Daud (2013) juga menyatakan bahawa penggunaan perisian asas membaca dalam pengajaran dapat memberikan kesan yang positif ke atas murid-murid. Malah, dapatan kajiannya membuktikan bahawa peningkatan pencapaian murid-murid yang mengikuti pengajaran menggunakan perisian asas membaca disebabkan mereka tertarik dengan suasana pembelajaran yang jauh berbeza daripada pengajaran sebelumnya di samping kelebihan yang ada pada multimedia yang tidak ada pada media-media lain. Jelaslah bahawa, pengajaran menggunakan media interaktif ini memberikan motivasi yang baik dan kesan yang positif kepada murid-murid. Walaubagaimanapun, kajian mengenai amalan guru Bahasa Melayu menggunakan pengajaran media interaktif ini masih kurang dijalankan di beberapa sekolah menengah. Jadi, permasalahan yang dinyatakan telah memberi ruang bagi objektif kepada penulisan ini.

### **Objektif Kajian**

Objektif khusus dalam kajian ini adalah untuk:

1. Mengenalpasti cabaran penggunaan media interaktif terhadap guru Bahasa Melayu.
2. Meneroka amalan pengajaran media interaktif yang diterapkan oleh guru Bahasa Melayu dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

### **Metodologi Kajian**

Kajian ini bertujuan untuk meneroka amalan pengajaran media interaktif yang telah diterapkan oleh guru bahasa Melayu dalam sesi pengajaran. Maka dengan itu, pengkaji memilih pendekatan secara kualitatif yang menggunakan reka bentuk kajian tindakan yang merangkumi kaedah temubual, pemerhatian dan analisis dokumen. Menurut Kemmis (2008) kajian tindakan bermaksud satu bentuk inkuiri refleksi sendiri yang dilakukan secara kolektif, dilakukan oleh peserta yang berada dalam sesuatu situasi sosial dengan tujuan untuk meningkatkan tahap

rasional dan adil bagi amalan kemasyarakatan dan pendidikan, serta meningkatkan kefahaman mereka tentang amalan tersebut mengikut di mana amalan itu dilakukan.

Dalam kajian ini, pengkaji telah memilih sekolah menengah, SMK Muara Tuang Kota Samarahan, Kuching, Sarawak untuk mendapatkan segala data dan maklumat berkaitan dengan amalan pengajaran media interaktif dalam kalangan guru Bahasa Melayu. Sekolah ini memiliki jumlah para guru yang ramai iaitu dalam lingkungan 120 orang ke 160 orang, manakala jumlah para pelajar pula seramai 2858 orang.

Di samping itu juga, tiga orang peserta kajian yang sesuai telah dipilih dalam kajian ini. Pengkaji menggunakan teknik pensampelan dengan tujuan untuk memilih dan memperoleh peserta kajian (Norizan & Nadiyah, 2018). Oleh hal yang sedemikian, pengkaji telah menetapkan kriteria tertentu dalam memilih peserta kajian seperti yang berikut:

- i) Jantina peserta kajian adalah dua orang guru Bahasa Melayu lelaki dan dua orang guru Bahasa Melayu perempuan.
- ii) Umur peserta kajian dalam lingkungan 25 tahun hingga 55 tahun
- iii) Pengalaman mengajar yang tidak kurang daripada 3 tahun mengajar
- iv) Guru Bahasa Melayu yang menggunakan pengajaran media interaktif terhadap pelajar sekolah menengah.

Dalam kajian ini, pengkaji telah membina dan menyediakan soalan temu bual sebagai rujukan dan panduan bagi mendapatkan maklum balas daripada peserta kajian mengenai amalan pengajaran media interaktif dalam kalangan guru Bahasa Melayu di sekolah menengah. Soalan temu bual ini dibina berdasarkan konsep dan dimensi iaitu merangkumi maklumat demografi peserta kajian serta elemen-elemen yang berkaitan dengan pengajaran media interaktif yang digunakan oleh peserta kajian dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas.

## **Dapatan Kajian**

### ***Demografi Peserta Kajian***

Latar belakang peserta kajian ini merangkumi profil peserta kajian dan profil sekolah di mana tempat peserta kajian bertugas sebagai guru. Profil peserta kajian menghuraikan maklumat berkaitan dengan umur, jantina, pendidikan, pengalaman sebagai guru, mengajar tingkatan berapa, jawatan di sekolah, pengalaman menggunakan media interaktif, dan kekerapan menggunakan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

Berdasarkan profil peserta kajian dalam Jadual 1, maklumat tersebut memberikan gambaran mengenai pencapaian akademik, pengalaman mengajar, dan pengalaman Guru Bahasa Melayu (GBM) menggunakan media interaktif dalam pengajaran. Kajian ini turut melibatkan dua orang guru lelaki dan seorang guru perempuan yang berkhidmat sebagai guru Bahasa Melayu. Peserta kajian telah berkhidmat sebagai guru Bahasa Melayu selama lebih kurang 10 tahun hingga 33 tahun pengalaman mengajar. Ketiga-tiga guru Bahasa Melayu tersebut turut memegang jawatan lain di sekolah selain daripada mengajar Bahasa Melayu. Berpandukan Jadual 1, GBM1 telah memegang jawatan sebagai Penolong Kanan Pentadbiran dan Akademik, manakala GBM2 dan GBM3 masing-masing memegang jawatan sebagai guru akademik biasa dan Ketua Panitia Bahasa serta Advise Literature TML Sekolah Amanah di SMK Muara Tuang, Kota Samarahan. Walaupun memegang jawatan lain dalam pengurusan dan pentadbiran di sekolah, ia bukan penghalang utama bagi guru Bahasa Melayu ini untuk

mengamalkan penggunaan media interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu terhadap para pelajar dalam kelas.

Bagi menjawab persoalan kajian, pengkaji telah menamakan semula guru Bahasa Melayu yang ditemu bual menggunakan nama samaran bagi memudahkan pengkaji untuk membuat rujukan. Menurut Iksan (2011) yang menyatakan bahawa kaedah nama samaran atau pseudonym digunakan dengan cara mengaitkan nama sebenar dengan nama yang hendak diberikan kepada peserta kajian bagi memudahkan lagi proses mengenal pasti nama asal. Sehubungan dengan itu, kaedah menamakan semula peserta kajian dengan nama samaran ini membolehkan pengkaji untuk merahsiakan identiti sebenar peserta kajian yang terlibat daripada pengetahuan umum.

Pengkaji telah menamakan semula guru yang terlibat iaitu guru Bahasa Melayu pertama dengan GBM , guru kedua GBM2 dan guru yang ketiga ialah GBM3. Penamaan semula ini dilakukan bagi memudahkan proses menganalisis data dan maklumat serta penulisan laporan kajian. Ketiga-tiga guru yang telah ditemu bual ini memiliki Ijazah Sarjana Muda yang berkaitan dengan bidang perkhidmatan sekarang.

**Jadual 1: Perbandingan latar belakang GBM1, GBM2, GBM3**

<b>Peserta kajian</b>	<b>GBM1</b>	<b>GBM2</b>	<b>GBM3</b>
<b>Jantina</b>	Lelaki	Lelaki	Perempuan
<b>Umur</b>	52 tahun	54 tahun	Tidak dinyatakan
<b>Peringkat Akademik</b>	Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Bahasa Melayu di UPM	Ijazah Sarjana Muda Pendidikan di OUM (Program Khas Pendidikan)	Ijazah Sarjana Muda (TESL)
<b>Pengalaman Mengajar</b>	32 tahun (Mengajar subjek utama Bahasa Melayu)	33 tahun	32 tahun (12 tahun mengajar Bahasa Melayu)
<b>Mengajar pelajar tingkatan</b>	Tingkatan 5 (23 tahun mengajar)	Tingkatan 4 dan Tingkatan 5 (6 tahun)	Tingkatan 4 dan Tingkatan 5
<b>Jawatan di Sekolah</b>	Penolong Kanan Pentadbiran dan Akademik (13 tahun di SMK MT)	Guru akademik biasa (6 tahun di SMK MT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketua Panitia Bahasa</li> <li>• Advise Literature TML Sekolah Amanah</li> </ul>
<b>Pengalaman menggunakan media interaktif</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menggunakan komputer riba</li> <li>ii. Microsoft Power point</li> <li>iii. Video pendek</li> <li>iv. You Tube</li> <li>v. Gambar</li> <li>vi. Google classroom</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menggunakan slaid</li> <li>ii. Video pendek</li> <li>iii. Bahan visual</li> <li>iv. Bahan bercetak</li> <li>v. Telefon pintar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menggunakan video</li> <li>ii. Radio (audio)</li> <li>iii. Bahan bercetak</li> <li>iv. You Tube</li> <li>v. Komputer riba</li> </ol>



<b>Kekerapan menggunakan media interaktif dalam PdP</b>	Setiap kali waktu kelas	Memang akan menggunakan dan bergantung dengan kesesuaian topik pembelajaran	Menggunakan media interaktif pada masa tertentu
---	-------------------------	---	---

### ***Cabaran Penggunaan Media Interaktif Terhadap Guru Bahasa Melayu Di Sekolah Menengah***

Persoalan kajian yang pertama menghuraikan berkaitan dengan cabaran penggunaan media interaktif terhadap guru Bahasa Melayu di sekolah menengah, khususnya bagi kesemua peserta kajian yang terlibat dalam temu bual kajian ini, iaitu GBM1, GBM2, dan GBM3. Data daripada dapatan kajian ini telah dikumpul melalui temu bual kerana hasil temu bual tersebut berkait rapat dengan pandangan dan pengalaman guru Bahasa Melayu dalam pengajaran mereka. Tema cabaran menggunakan pengajaran media interaktif ini telah dirumuskan dalam bentuk jadual perbandingan bagi memudahkan pemahaman pembaca dan pengkaji.

**Jadual 2: Rumusan Tema Cabaran Menggunakan Pengajaran Media Interaktif Terhadap Guru Bahasa Melayu**

<b>Kategori</b>	<b>Tema</b>
Cabaran penggunaan media interaktif terhadap guru Bahasa Melayu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecanggihan teknologi</li> <li>• Kebolehan pelajar</li> <li>• Tumpuan pelajar</li> </ul>

Berdasarkan Jadual 2 di atas, pengkaji dapat mengenal pasti tiga tema berdasarkan pandangan, pengalaman, dan cabaran daripada kesemua peserta kajian yang terlibat. Antaranya adalah tema pertama iaitu kecanggihan teknologi, tema kedua pula kebolehan pelajar, dan tema ketiga adalah tumpuan pelajar.

Kesemua peserta kajian memberikan pendapat dan pandangan yang berbeza mengikut pengalaman yang telah mereka lalui sepanjang perkhidmatan bergelar guru Bahasa Melayu. Ini menunjukkan kesemua peserta kajian mempunyai cabaran yang berbeza apabila menggunakan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bersama-sama pelajar dalam kelas. Dalam kajian ini juga, pengkaji mendapati kesemua peserta kajian mempunyai pendekatan tersendiri untuk mengatasi cabaran yang diharungi apabila menggunakan media interaktif dalam pengajaran masing-masing.

#### ***Kecanggihan Teknologi***

Tema yang pertama bagi menjawab persoalan kajian ini adalah kecanggihan teknologi. Tema ini merujuk kepada kemudahan aplikasi teknologi pada zaman kini yang semakin canggih dengan pelbagai pembaharuan dan penggunaannya. GBM1 antara golongan guru yang sudah berusia dan mereka sering kali berhadapan dengan masalah dalam penggunaan teknologi ini.

*“ini lah cabaran terbesarnya untuk generasi-generasi guru yang sudah lama berkhidmat, yang membesar dalam persekitaran yang berbeza dengan generasi yang ada sekarang. Memang menjadi cabaran terbesar kita untuk menguasai kemahiran tersebut sebenarnya. Penggunaan media interaktif ni, selalunya kita berhadapan dengan isu susah untuk mempelajari perkara-perkara yang bersifat teknologi terkini, sama dengan peringkat usia kan, cikgu yang sudah lama, cikgu senior dan sebagainya”.* – **GBM1**

Isu ini juga memang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan sekarang. Namun, ia tidak menjadi satu masalah yang sangat besar kerana kumpulan guru sekarang ramai dari golongan yang muda dan mempunyai kemahiran dalam teknologi sangat baik. Guru yang senior berpeluang untuk menuntut ilmu kemahiran teknologi bersama mereka. GBM1 turut memberi pandangan,

*“dan rakan-rakan guru yang muda, yang lebih terkini pengetahuan mereka, saya pun minta bantuan lah, buat ini, buat itu. Sebab bagi saya, kita perlu sama berkongsi lah”*. – **GBM1**

Malah, kecanggihan teknologi ini juga menjadi penghalang bagi golongan pelajar yang kurang berkemampuan. Sama seperti yang berlaku dengan pelajar didikan GBM2. Beliau berusaha keras untuk berkongsi segala jenis media interaktif kepada pelajar bagi memudahkan pembelajaran mereka, namun segelintir pelajar beliau tidak dapat mengambil peluang tersebut dengan baik atas beberapa faktor.

*“banyak sebenarnya, saya yang kita guna, tapi kita bergantung kepada kemampuan murid lah. Macam waktu PdPR dulu nak, kita menggunakan teknologi, media, banyak yang kita dah kongsi dengan murid, tapi itulah kemampuan mereka. Akhirnya, kita kembali kepada asas juga. Whatsapp, Telegram, itu sajalah. Kita nak buat Zoom apa semua nak, kadang-kadang murid tak ada data bah. Jadi, sasaran kita tak tercapai”*. – **GBM2**

### ***Kebolehan pelajar***

Kebolehan pelajar ini berlaku apabila melibatkan pengajaran dan pembelajaran bersama para pelajar dalam kelas. Umum mengetahui, setiap pelajar mempunyai tahap kemampuan dan kebolehan masing-masing. Ada golongan pelajar yang lemah, pelajar sederhana, dan golongan pelajar yang sememangnya cemerlang.

Begitu juga situasi yang dihadapi oleh GBM2 semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu yang menggunakan media interaktif ini. Dalam temu bual yang telah dijalankan, beliau berkongsi tentang keupayaan setiap pelajar dalam kelas.

*“minat pelajar ni ada pelbagai, ada kecenderungan, mungkin cara belajar pelajar itu sesuai dengan tahap kemampuan mereka. Ada yang mungkin atas sebab tertentu, dia lebih aaaa suka kepada kaedah-kaedah tertentu. Ada pelajar yang lemah membaca teks, dan tak lemah apabila melihat bahan-bahan lain selain teks, ada juga macam tu”*. - **GBM2**

Maka dengan itu, guru perlu bijak dalam menyediakan pendekatan pengajaran dalam kelas supaya segala ilmu pembelajaran itu sampai kepada pelajar dengan berkesan.

*“jadi, kita sebagai guru perlulah memerangi jurang itu dengan cara yang terbaiklah. Haaa untuk memastikan penyampaian kemahiran dan isi kandungan pelajaran tu sampai kepada pelajar”*. – **GBM1**

Berbeza pula dengan situasi yang dihadapi oleh GBM3. Beliau menghadapi cabaran tentang keupayaan pelajar untuk memahami info-info yang terkandung dalam media interaktif yang digunakan.

*“biasanya, emmm...sebab media interaktif, kadang-kadang jangkaan kita tu, contohnya majalah, yang agak tinggi, agak mencabar untuk pelajar. Contohnya mungkin bahan/artikel yang dalam media tersebut sukar difahami pelajar. Dan menyebabkan*

*memerlukan masa yang panjang untuk menerangkan. Jadi kita punya PdPc pun tidak menentapi tempoh yang kita rancang”. – GBM3*

### ***Tumpuan pelajar***

Tumpuan pelajar menjadi tema yang ketiga dalam persoalan kedua kajian ini. Dalam kajian ini, tumpuan pelajar merangkumi keupayaan mereka untuk memberikan perhatian sepenuhnya dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Hasil temu bual mendapati, hanya GBM2 yang menyatakan cabaran yang dihadapi beliau apabila terdapat segelintir pelajar yang kurang memberikan tumpuan atau perhatian dalam pengajaran media interaktif ini.

*“ada. Memang ada. Tapi kita kena asingkan mereka, dengan kawan mereka, dengan kumpulan yang betul-betul sehati sejiwa dengan mereka. Haa itu yang penting. Memang ada lah macam tu. Sebab tu, saya suka, apabila berkumpul, saya suka suruh pilih kumpulan sendiri, haa itu seronok. Ikut kawan-kawan”. -GBM2*

Begitu juga dengan situasi dalam kelas yang diajar oleh GBM3. Beliau mengakui bahawa dalam kelas sememangnya ada pelajar yang pelbagai dari segi kemampuan, tingkah laku, dan sebagainya.

*“tak ramai lah. Sebab ada pelajar yang introvert, ada yang suka duduk bersendirian, yang tak suka aktiviti aa cooperative learning, collaborative learning, aa memang ada pelajar macam tu. Tapi aaa, kita boleh libatkan dan panggil mereka”. – GBM3*

### ***Amalan Pengajaran Media Interaktif Yang Diterapkan Oleh Guru Bahasa Melayu Dalam Sesi Pengajaran Dan Pembelajaran***

Persoalan kajian kedua pula ialah menghuraikan amalan pengajaran media yang diterapkan dalam kalangan guru Bahasa Melayu. Setiap guru memberikan pandangan berbeza-beza dalam amalan ini.

#### ***Tema 1 : Perasaan***

Tema yang pertama bagi persoalan kajian ini adalah perasaan. Perasaan ini hadir daripada seseorang dan diluahkan dengan pendapat yang positif mahupun negatif. Malah, ia juga bergantung kepada tahap pemahaman atau penerimaan seseorang terhadap sesuatu perkara. Tema perasaan ini melibatkan tindak balas yang diberikan oleh ketiga-tiga peserta kajian apabila pertama kali menggalas tugas dan tanggungjawab sebagai seorang guru Bahasa Melayu.

Hasil temu bual bersama GBM1, beliau menyatakan bahawa menjadi satu tanggungjawab yang terbesar apabila beliau ditugaskan mengajar di sekolah yang bukan menjadikan Bahasa Melayu sebagai bahasa utama di sekolah seperti sekolah pedalaman.

*“...bahasa ibunda mereka adalah bahasa Iban, Bidayuh dan sebagainya. Sebagai guru cabaran terbesar kita adalah, bagaimana kita nak mempraktikkan kemahiran aaa kemahiran lisan, bertutur, keamahiran mendengar, dan kemahiran menulis dalam Bahasa Melayu.” – GBM1*

Bagi GBM2 pula, beliau tidak menyatakan apa-apa perasaan tetapi ia menggambarkan dengan situasi yang berlaku pada zaman perkhidmatan beliau menjadi guru dahulu.

*“memang kita kena belajar lah. Contoh, dulu apabila pengenalan komputer. Jadi, kita tidak didedahkan dengan komputer, sebab dah selalu guna yang biasa. Tapi kita kena belajar agar kita tidak ketinggalan. Jadi kita kena berjaksana lah”.- GBM2*

Situasi tersebut jelas menggambarkan bahawa beliau mengharungi perjalanan yang sukar kerana mesti berusaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam penggunaan teknologi moden

### ***Tema 2 : Persediaan Mengajar***

Tema yang kedua adalah persediaan mengajar. Apabila berada dalam bidang perguruan, semestinya persediaan mengajar ini menjadi aspek utama dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Bagi GBM1 persediaan mengajar beliau banyak menggunakan bahan-bahan pengajaran yang berbentuk visual, gambar, video, dan apa sahaja bahan yang berkaitan dengan komputer.

*“saya percaya, penggunaan bahan-bahan visual ini, ia mampu untuk merangsang untuk berkomunikasi. Di samping itu, memudahkan kita untuk menyampaikan kandungan pelajaran. Sebagai contohnya, jika kita banyak menggunakan bahan-bahan ransangan contohnya bentuk gambar, grafik, dan sebagainya, aaa maka pelajar lebih fokus untuk belajar dan saya juga banyak menggunakan pendekatan membentuk kemahiran bercakap atau bertutur dalam Bahasa Melayu melalui aktiviti-aktiviti lisan dan bacaan. Dan seterusnya, menggalakkan pelajar untuk mempraktikkan penggunaan Bahasa Melayu sepenuhnya dalam kehidupan seharian mereka di sekolah.” - GBM1*

GBM2 juga memberikan maklum balas yang sama seperti responden GBM1. Persediaan mengajar beliau yang sangat rapi itu membolehkan pelajar sentiasa menumpukan perhatian, berinteraksi dengan baik antara satu sama lain. Malah, dalam kalangan pelajar beliau sering berkongsi bahan pembelajaran tersebut.

*“cikgu akan sediakan alat ni untuk ujian lisan, siapa yang nak ambil bahan ni, nak kongsi dalam ni, guna bluetooth apa semua, merebut-rebut mereka, walaupun kita boleh buat tapi kita beri peluang. Sambil kita belajar, apa kata orang, sambil berkongsi juga” - GBM2*

### ***Tema 3: Faktor Dorongan***

Dorongan atau galakan dalam pembelajaran Bahasa Melayu ini sangat penting. Hal ini demikian kerana, dengan adanya dorongan, pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik. Maka, tema ini membincangkan tentang dorongan para guru dalam mengaplikasikan pengajaran media interaktif ini terhadap pelajar semasa pembelajaran Bahasa Melayu dalam kelas. Hasil temu bual bersama GBM1 menjelaskan bahawa beliau terdorong untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran atas tujuan untuk meningkatkan prestasi pelajar dalam menguasai kemahiran Bahasa Melayu dengan baik. Beliau turut berpendapat bahawa para guru perlulah mengubah pendekatan mengajar yang sesuai dengan pembelajaran terkini iaitu pembelajaran abad ke-21.

*“saya selalu memikirkan juga bahawa guru perlu berubah juga sebenarnya dari segi pendekatan mengajar yang sesuai dengan perubahan terkini. Apa yang boleh saya harapkan adalah melalui penggunaan media-media interaktif, maka pengajaran menjadi lebih mudah dan kita boleh membuat penambahbaikan dari semasa ke semasa. Jika kita mendapati ada kekurangan dari segi kaedah pengajaran kita dan bahan-bahan seperti penggunaan media-media ini sebenarnya boleh digunakan secara berulang-ulang”. – GBM1*

Manakala, hasil temu bual bersama GBM2 pula mendapati bahawa beliau memandang serius terhadap pencapaian objektif pembelajaran.

Jelas beliau, “*agar mereka lebih mudah faham. Itu ja lah. Memudahkan mereka untuk memahami apa objektif kita. Itu yang paling penting. Kita buat tuk objektif tercapai. Kita lihat, apa objektif pengajaran kita, jadi kita sesuaikan dengan penggunaan media tersebut. Itu ja. Kadang-kadang saya ambil surat khabar kan, saya tanya, okey apa kesalahan tatabahasa dalam ni*”. – **GBM2**

Ini merupakan galakan yang sangat baik kerana apabila objektif pembelajaran tersebut tidak tercapai, maka impak negatif turut menjejaskan prestasi para pelajar terutama dalam subjek teras Bahasa Melayu ini.

Tidak terkecuali juga bagi **GBM3**. Beliau juga seorang guru yang kreatif dan sentiasa inginkan yang terbaik untuk para pelajar. Beliau turut berkongsi beberapa faktor yang mendorong beliau dalam pengajaran media interaktif ini.

*“faktor yang pertama adalah mempelbagaikan bahan bantu mengajar saya supaya pelajar tidak jemu. Yang kedua memang sikap pelajar sukakan kelainan. Yang ketiga, bergantung dengan kemahiran yang diajar yang menuntut saya untuk menggunakan media interaktif”*. - **GBM3**

#### **Tema 4 : Kualiti Pengajaran**

Kualiti pengajaran merupakan tema yang keenam dalam kajian ini. Tema ini merungkaikan tentang kualiti pengajaran menggunakan media interaktif. Menjadi lumrah seorang yang bergelar guru adalah menginginkan sesuatu yang berkualiti baik dari segi pengajaran, mahupun kemenjadian para pelajar.

Begitu juga situasi yang berlaku dengan GBM1 di sekolah ini. Beliau sentiasa dahagakan kecemerlangan dalam diri beliau dan juga para pelajar. Beliau juga mengakui bahawa media interaktif ini banyak membantu dalam meningkatkan kualiti bagi sesi pengajaran dan pembelajaran. Sama juga seperti pelajar, media interaktif banyak membantu pelajar dalam meningkatkan kualiti kemahiran mereka sendiri.

*“penggunaan media interaktif ni banyak membantu saya untuk meningkatkan kualiti PdP. Dalam kalangan pelajar sendiri, apabila penerapan media interaktif ini digunakan, ia banyak membantu murid sendiri sebenarnya untuk menguasai kemahiran itu sebenarnya. Seperti, peluang untuk mereka menguasai kemahiran-kemahiran itu menjadi lebih tinggi lah ya sebenarnya. Dan mereka juga berpeluang untuk meneroka ilmu itu ataupun meneroka kandungan pelajaran itu secara lebih mendalam lagi”*. - **GBM1**

Tidak terkecuali dengan pendapat GBM2. Beliau turut yakin bahawa media interaktif ini mampu menjadikan pengajaran lebih berkualiti.

*“emm ya memang berpuas hati. Bagus sebenarnya. Mungkin kita tengok, kalau tengah hari, kita tengok, pelajar dah mengantuk kan, kita bawa muzik. Jadi sekurang-kurangnya mereka bersemangat untuk belajar”*. – **GBM2**

Begitu juga dengan pendapat yang dinyatakan oleh GBM3, iaitu :

*“biasanya jika kita menggunakan media, sesuatu yang lain daripada buku teks dan lembaran kerja, memang akan mendapat penyertaan pelajar yang agak memberangsangkan”*. - **GBM3**

### **Tema 5: Penerimaan Pelajar**

Hasil temu bual menunjukkan kesemu peserta kajian ini menyatakan bahawa penerimaan yang sangat baik daripada para pelajar terhadap penggunaan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

GBM1 menyatakan bahawa penerimaan yang memberansangkan dalam kelas beliau apabila menggunakan media interaktif.

*“kalau kita gunakan media interaktif ni, pengajaran dan pembelajaran kita akan menjadi lebih menyeronokkan lah. Dan tidak lagi berlaku pembelajaran secara sehala. Dan pengajaran dan pembelajaran akan nampak lebih menarik dan adanya bahan-bahan pengajaran yang tidak terikat kepada bentuk-bentuk bercetak semata-mata lah. Seperti paparan, bentuk slaid dan sebagainya, ia kan media interaktif, jadi apa yang berlaku dalam tu sebenarnya, pelajar boleh memberi tumpuan sepenuhnya lah”.* -**GBM1**

Begitu juga dengan situasi yang dialami oleh GBM3. Beliau menyatakan penyertaan pelajar apabila pengajaran menggunakan media interaktif ini sangat baik.

*“emm..biasanya positif lah. Pelajar lebih berminat. Kalau kita bawakan suatu bahan lain, membuka komputer riba, mereka sudah tertarik. Cikgu harini kita nak belajar apa. Haaa..mereka mudah tertarik. Berbanding kita hanya mengedar kertas kerja, lembaran kerja yang biasa saja”.* – **GBM3**

### **Tema 6 : Menjimatkan Masa**

Hasil kajian ini juga turut merungkaikan tema menjimatkan masa. Tidak dinafikan bahawa setiap individu terutamanya kalangan guru sudah semestinya memilih sesuatu perkara yang mudah dan menjimatkan masa untuk dilaksanakan. Begitu juga dengan situasi yang berlaku dengan kesemua peserta kajian ini. Mereka sangat gemar untuk menggunakan media interaktif ini dalam pengajaran kerana menjimatkan masa berbanding dengan kaedah pengajaran sebelum ini yang memerlukan guru untuk menulis segala ilmu pembelajaran di papan hitam.

*“saya hampir menggunakan sebab saya selesa menggunakan bahan-bahan seperti ini kerana menjimatkan masa untuk pengajaran Bahasa Melayu. Kita perlukan satu-satu lah cara yang menjimatkan masa, sebab tu saya suka menyediakan bahan-bahan dalam bentuk tayangan slaid, ataupun mengolah bahan-bahan tersebut dalam bentuk Power Point dan sebagainya”.* -**GBM1**

Begitu juga dengan GBM2 yang mana beliau gemar menggunakan slaid pembentangan untuk menjelaskan topik pembelajaran kepada pelajar.

*“contoh saya ajar karangan, saya akan kongsikan satu slaid, apa yang isi kat sini, daripada kita tulis lambat lah nak, apabila benda tu dah sedia kat depan, masa kita lebih jimat”.* -**GBM2**  
Sememangnya, apabila menggunakan apa sahaja media interaktif yang bersesuaian dengan topik pembelajaran, maka para pelajar akan lebih bersedia dan bersemangat untuk menerima serta memahami segala ilmu yang dipelajari.

### **Tema 7 : Penilaian**

Penilaian ini menjadi suatu perkara yang mustahak dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini demikian kerana, guru dapat mengenal pasti sejauh mana tahap pemahaman dan kemampuan pelajar sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Malah, kaedah pengajaran guru juga akan dikenal pasti sama ada berkesan atau tidak. Maka, hasil temu bual

mendapati ketiga-tiga peserta kajian bersetuju bahawa keberkesanan pengajaran media interaktif ini dapat dinilai melalui pentaksiran dalam bilik darjah.

GBM1 menggunakan pentaksiran bilik darjah untuk menilai pengajaran media interaktif ini sama ada berhasil atau tidak.

*“kita mengukur kejayaan ni melalui pentaksirannya yang berlakulah, pentaksiran bilik darjah lah. Dan pentaksiran yang berlaku sepanjang pengajaran. Aaaa kita juga menguji penguasaan kemahiran mereka tu dalam ujian dan sebagainya, dalam latihan, dan melalui pemerhatian. Dan sesi-sesi pentaksiran baik secara lisan, baik secara bertulis. Ok di situ lah kita mengesan keberkesanan kita lah dalam kita menggunakan media interaktif ni, adakah mereka mampu untuk meningkatkan prestasi mereka”*. – **GBM1**

Begitu juga dengan pendapat yang dinyatakan oleh GBM2 dalam sesi temu bual. Beliau turut mengakui bahawa keberkesanan pengajaran media interaktif ini dinilai melalui pentaksiran. Malah, beliau menyatakan juga bahawa pentingnya di akhir sesi pembelajaran bagi mengetahui keberkesanan pengajaran dan pembelajaran pada hari tersebut.

*“Ya pentaksiran kita ada. Kemudian refleksi kita kan, akhir pembelajaran kita, apabila kita tanya murid, apa yang kamu dapat dalam PdP kita hari ini. Haa mereka akan kongsi, jadi dari situ kita lihat. Kemudian, saya lihat tingkah laku, dari segi pemerhatian saya, pentaksiran secara lisan. Situ kita dapat mentaksirkan lah. Dan last, biasa, sebelum kita keluar kelas, rumusan ya nak, kita akan tanya murid, apa yang kamu dapat, okey mereka akan kata, menggunakan media ni, mudah, mereka cepat faham”*. – **GBM2**

Sama seperti hujah yang dinyatakan oleh GBM3, yang menunjukkan beliau melihat atau menilai pelajar dalam kelas melalui pentaksiran.

*“pertama sekali, secara mata kasar, pemerhatian, kita akan dapat lihat keadaan pelajar daripada pasif menjadi aktif. Dan yang kedua, kita dapat lihat pelajar melalui peperiksaan. Ada peningkatan. Dan pada masa sekarang juga, kita dapat lihat melalui sukatan PBD mereka”*. -**GBM3**

## **Perbincangan**

Seorang individu yang bergelar guru mestilah mempunyai tahap pemahaman yang sangat tinggi dalam ilmu pendidikan ini. Mereka merupakan tunjang utama dalam setiap aktiviti pembelajaran pelajar dalam kelas. Guru yang menggalas tanggungjawab yang besar mesti faham dan sedar tentang amalan dan tindakan pengajaran yang dilaksanakan supaya dapat memberi impak yang positif terhadap prestasi dan peningkatan dalam diri pelajar. Asas penyediaan dalam memberikan peluang kepada pelajar terletak kepada kemahiran dan pengetahuan pengajar (Denessen et al. 2022).

Sejajar dengan pendapat Jasmi dan Tamuri (2007), yang menjelaskan bahawa guru adalah aset yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan guru mempunyai tugas yang sangat besar dalam melahirkan anak-anak bangsa yang berguna. Jelas beliau lagi, peribadi seorang guru juga memainkan peranan yang penting dalam dunia pendidikan, kerana guru akan menjadi ikutan atau teladan bagi para pelajar. Disamping itu, ia memberikan harapan yang tinggi untuk pelajar dalam memberikan peluang yang lebih baik kepada pelajar (Timmermans et al 2018).

Dalam kajian ini, dapatan kajian telah menunjukkan guru Bahasa Melayu mempunyai pengalaman dan pendapat yang jelas dalam menggunakan media interaktif semasa sesi

pengajaran dan pembelajaran bersama pelajar dalam kelas. Ketiga-tiga peserta kajian yang terlibat sangat aktif dan kreatif dalam menggunakan media interaktif bersama-sama pelajar mereka. Lanjutan daripada itu, penggunaan media interaktif yang sangat aktif telah menunjukkan penerimaan yang sangat baik dan positif dalam kalangan para pelajar (Shehzadi et al. 2021). Menurut kajian Jamaluddin dan Zaman (2010) yang menjelaskan bahawa tingkah laku yang positif akan terhasil dalam kalangan pelajar apabila guru menggunakan alat bantu mengajar secara digital iaitu perisian multimedia berbanding alat bantu mengajar konvensional yang menggunakan kad bergambar dan buku teks. Malah, ia turut memberikan impak positif terhadap perkembangan minda dan kemahiran menggunakan media interaktif dengan baik. Sama seperti pendapat yang dinyatakan oleh Webb (2005), pembelajaran berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi memberikan kesan positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran serta kognitif pelajar. Maka dengan itu, penggunaan media interaktif ini adalah meluas dan mesra pengguna untuk semua golongan pelajar.

Selain itu, dapatan kajian ini turut menyokong pandangan yang dinyatakan oleh Adenan Ayob (2011) dan (Lin et al 2017) yang menyatakan bahawa penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran berupaya untuk menimbulkan minat, rangsangan, dan motivasi kepada pengguna untuk mendalami ilmu tertentu sekali gus dapat menggalakkan mereka mengaplikasikan ilmu yang dipelajari. Hasil dapatan kajian juga telah menunjukkan bahawa pelajar menunjukkan minat apabila guru menggunakan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Malah, pengajaran media interaktif dalam kalangan guru Bahasa Melayu ini memberikan hasil yang baik terhadap kualiti pengajaran mereka terutamanya dari segi penglibatan secara aktif pelajar setiap kali penggunaan media interaktif ini digunakan semasa mengajar. Jelas terbukti, kebijaksanaan guru dalam memvariasikan pendekatan mengajar dengan menggunakan media interaktif ini dapat memupuk rasa minat serta bersemangat dalam kalangan pelajar untuk terus berinteraksi antara satu sama lain dan fokus semasa belajar (Capone & Lepore 2022).

Di samping itu juga, guru Bahasa Melayu telah memilih untuk menggunakan media interaktif ini bagi mencapai segala objektif pembelajaran bersama dengan pelajar. Dapatan kajian ini juga sejajar dengan pendapat yang dinyatakan oleh Zakaria dan Saman (2005), isi kandungan yang kompleks dan sukar difahami dapat disampaikan kepada pelajar dalam suasana pembelajaran yang ringkas tetapi menarik. Dengan menggunakan pelbagai jenis media interaktif ini, ia akan mempengaruhi perkembangan dan peningkatan terhadap kemampuan pelajar dalam Bahasa Melayu, terutamanya dari segi menguasai empat kemahiran asas dalam Bahasa Melayu iaitu kemahiran menulis, kemahiran mendengar, kemahiran membaca, dan kemahiran bertutur.

Lazimnya, apabila penggunaan media interaktif ini kerap digunakan oleh guru Bahasa Melayu dalam pengajaran, maka tidak mustahil pelajar akan bertambah minat dan terus fokus dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Umum mengetahui, penggunaan media interaktif ini sangat meluas dan pemilihan media interaktif yang bersesuaian itu bergantung dengan guru sendiri. Hal ini demikian kerana, guru dapat menilai tahap keupayaan para pelajar dalam menerima setiap topik pembelajaran. Secara tidak langsung, penggunaan media interaktif yang sesuai dengan kemampuan pelajar dapat memberikan kesan yang baik kepada para pelajar (Sousa et al 2022). Sebagai contoh, penggunaan video dalam sesi pembelajaran Bahasa Melayu yang dapat meningkatkan kemahiran mendengar dan kemahiran bertutur bagi pelajar. Pendapat Ahmad (2003) menyatakan bahawa lima elemen yang terdapat dalam multimedia seperti teks, grafik, muzik, video, dan animasi bertujuan membantu mengukuhkan kefahaman pelajar



terhadap sesuatu konsep. Jelaslah bahawa penggunaan media interaktif dalam pengajaran ini sememangnya memberikan kesan positif kepada pelajar dan juga guru semasa sesi pengajaran dan pembelajaran. Malah, ia juga dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang kondusif dan harmoni seiring dengan matlamat pendidikan dalam pembelajaran abad ke-21 (Cayubit 2022).

Secara realitinya, keberadaan pelajar dalam setiap kelas pasti memiliki latar belakang pendidikan pelajar yang berbeza, iaitu ada golongan pelajar yang lemah, pelajar yang sederhana, dan pelajar yang cemerlang. Maka dengan itu, guru perlulah memainkan peranan yang penting dalam menentukan pendekatan pengajaran yang bersesuaian untuk disajikan kepada para pelajar agar semua golongan pelajar dapat menerima ilmu pembelajaran dengan berkesan. Seiring dengan hasil dapatan kajian ini yang menunjukkan bahawa guru sewajarnya mengenal pasti terlebih dahulu tahap keupayaan para pelajar dalam kelas. Persediaan yang rapi juga harus dilakukan oleh guru dengan baik. Pada dasarnya, kepelbagaian pelajar ini bukan menjadi pematah semangat guru untuk mendidik para pelajar, malah ia merupakan satu peluang yang berharga untuk guru mengetengahkan apa sahaja bentuk pendekatan atau teknik mengajar yang terbaik dan juga berkesan untuk para pelajar. Justeru, penggunaan media interaktif ini merupakan salah satu pendekatan yang boleh digunakan oleh guru sebagai persediaan dalam memberikan ilmu pembelajaran kepada mereka.

Pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan penilaian para pelajar. Dapatan kajian juga mendapati bahawa ketiga-tiga peserta kajian yang terlibat telah membuat penilaian atau pentaksiran bilik darjah bagi menilai keberkesanan dan tahap penguasaan pelajar terutama dalam subjek Bahasa Melayu. Dalam hal ini, penilaian perlulah dilakukan bagi meninjau sejauh mana kefahaman dan kemampuan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Penilaian ini juga boleh dilakukan dengan menggunakan pelbagai cara seperti pemerhatian, mengesan tingkah laku atau reaksi pelajar setiap kali sesi pengajaran dan pembelajaran. Sudah semestinya kaedah penilaian itu bergantung dengan guru untuk melihat sendiri kemenjadian anak didik mereka. Justeru, penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Melayu selepas sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan media interaktif ini dapat memberi peluang dan membuka laluan yang jelas kepada guru untuk terus memperbaiki pengajaran media interaktif terhadap para pelajar.

### **Kesimpulan**

Guru Bahasa Melayu terutamanya mestilah mengambil peluang ini untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran bersama pelajar supaya mereka berupaya untuk mengembangkan lagi tahap kognitif dan penguasaan mereka terhadap subjek Bahasa Melayu. Ia seiring dengan tuntutan pihak kementerian sekarang yang menginginkan pembelajaran abad ke-21 ini berjalan dengan lancar dan persekitaran kelas sentiasa harmoni. Dalam pada masa yang sama, guru dapat meningkatkan tahap kebijaksanaan dan kreatif dalam mempelbagaikan pendekatan pengajaran kepada pelajar. Secara tidak langsung, pelajar turut berpeluang untuk menambah ilmu pengetahuan terutama dalam kemahiran teknologi maklumat ini. Kemenjadian pelajar cemerlang semestinya bergantung dengan kebijaksanaan guru itu untuk menggunakan teknik pengajaran yang terbaik semasa mengajar bagi melahirkan ramai lagi generasi yang akan menghormati dan memartabatkan Bahasa Melayu ini di seluruh dunia.

### **Penghargaan**

Manuskrip ini dihasilkan dengan dana daripada UNITAR International University.

## Rujukan

- Abd Samad, N., Razali, N., Wan Ahmad, W. M. R., Jaafar, F., Ismail, A., Ismail, E., & Harun, H. (2018). Penggunaan Instruksional Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Terhadap Mata Pelajaran Teras. *Online Journal for TVET Practitioners*, 3(2), 1-11. Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4838>.
- Ahmad, R. K. (2003). Integrasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Pengurusan Dan Pendidikan*, 13, 82-91.
- Ahmad, W. Z. W. (2017). Amalan Guru dalam Pelaksanaan Kemahiran Literasi Bahasa Melayu Bagi Program Linus di Sekolah Rendah. Tesis Ijazah Sarjana Pendidikan, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Ayob, A. (2011). Kesan Penggunaan Perisian Pemprosesan Kata Terhadap Pencapaian Murid dalam Penulisan Karangan: Impact of Word Processing Software on The Achievement of Students in Essay Writing. *PENDETA*, 2, 1-20.
- Capone, R., & Lepore, M. (2022). From distance learning to integrated digital learning: A fuzzy cognitive analysis focused on engagement, motivation, and participation during COVID-19 pandemic. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(4), 1259-1289.
- Cayubit, R. F. O. (2022). Why learning environment matters? An analysis on how the learning environment influences the academic motivation, learning strategies and engagement of college students. *Learning Environments Research*, 25(2), 581-599.
- Denessen, E., Hornstra, L., van den Bergh, L., & Bijlstra, G. (2022). Implicit measures of teachers' attitudes and stereotypes, and their effects on teacher practice and student outcomes: A review. *Learning and Instruction*, 78, 101437. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101437>.
- Dita, Sari, P. P., Murtono, Slamet, Utomo & Sekar, Dwi Ardianti. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. <https://doi.org/https://doi.org/10.53797/jthkkss.v2i2.4.2021>.
- Hairia'an, N. H., & Dzainudin, M. (2020). Pengajaran dan pemudahcaraan dalam talian semasa perintah kawalan pergerakan: Online teaching and learning for the period of movement control order. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9, 18–28. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/4534> .
- Ibrahim, N. H., Yusoff, M. F. M., & Ghazali, N. (2016). Multimedia interaktif mempertingkatkan pengajaran dan pembelajaran kursus bahasa Melayu pengurusan (SBLM 1053) dalam kalangan pelajar Universiti Utara Malaysia. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1), v1i1-529.
- Iksan, Z. (2011). Proses pemungutan data dalam kajian penyoalan lisan: Satu kongsi pengalaman. *Jurnal Kajian Pendidikan: Atikan*, 215-232.
- Jamaluddin, R. A. D., & Zaman, H. B. (2010). Pakej pembelajaran sains kanak-kanak prasekolah untuk tema meneroka angkasa menggunakan pendekatan cerita animasi interaktif. In *Prosiding Seminar Kebangsaan Pendidikan Negara Ke* (Vol. 4, pp. 715-725).
- Jasmi, K. A., & Tamuri, A. H. (2007). *Pendidikan Islam: kaedah pengajaran & pembelajaran*. Penerbit UTM Press: Johor.
- Kemmis, S. (2008). Critical theory and participatory action research. *The SAGE handbook of action research: Participative inquiry and practice*, 2, 121-138.
- Lambri, A., & Mahamood, Z. (2019). Penggunaan alat bantu mengajar dalam pengajaran bahasa Melayu menggunakan pendekatan pembelajaran berpusatkan pelajar. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4(33), 78-94.

- Lin, M. H., & Chen, H. G. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3564.
- Mohd Rusli, N. F. ., Che Ibrahim, N. F. S. ., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21: Students' Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15–24.
- Nazri Md Saad. (2017). Perkembangan media, multimedia dan teknologi maklumat masa kini. The International Conference on Development of Education, Environment, Tourism, Economics, Politics, Arts and Heritage (ICDETAH2017), Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Othman, R., & Mamat Zambri, N. (2021). Social Media as Learning Tool in Cost and Management Accounting. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 39-46. <https://doi.org/10.53797/anpjssh.v2i2.5.2021>.
- Praheto, B. E., Andayani, M. R., & Wardani, N. E. (2019, September). Students Need of Interactive Multimedia to Learn Language Skill. In *SEWORD FRESSH 2019: Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia* (p. 81). European Alliance for Innovation.
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Trend pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam bidang pendidikan teknikal: Satu sorotan literatur. *Sains Humanika*, 10(3), 135–141.
- Saputri, D. Y., RUKAYAH, R., & INDRIAYU, M. (2018). Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1-8.
- Shafie, M. K. (2018). Keberkesanan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran ibadah solat. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 1(4), 50-60.
- Shehzadi, S., Nisar, Q. A., Hussain, M. S., Basheer, M. F., Hameed, W. U., & Chaudhry, N. I. (2021). The role of digital learning toward students' satisfaction and university brand image at educational institutes of Pakistan: a post-effect of COVID-19. *Asian Education and Development Studies*, 10(2), 276-294.
- Sousa, M. J., Marôco, A. L., Gonçalves, S. P., & Machado, A. D. B. (2022). Digital learning is an educational format towards sustainable education. *Sustainability*, 14(3), 1140.
- Tang, C., Mao, S., Xing, Z., & Naumann, S. (2022). Improving student creativity through digital technology products: A literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 101032.
- Tarasat, S., & Daud, A. (2014). Kesan penggunaan perisian asas membaca terhadap pencapaian membaca murid peringkat prasekolah. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 134, 399-407.
- Timmermans, A. C., Rubie-Davies, C. M., & Rjosk, C. (2018). Pygmalion's 50th anniversary: The state of the art in teacher expectation research. *Educational research and evaluation*, 24(3-5), 91-98.
- Webb, R. (2005). Leading Teaching and Learning in the Primary School from “Educative Leadership” to “Pedagogical Leadership”. *Educational Management Administration & Leadership*, 33, 69-91. <http://dx.doi.org/10.1177/1741143205048175>.
- Yahaya, A., Yahaya, N., & Theng, L. T. (2010). Gaya kepemimpinan guru besar dan hubungannya dengan faktor-faktor kepemimpinan di sekolah penerima anugerah sekolah cemerlang di

negeri Melaka. Jurnal penyelidikan guru. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan Guru*, (5), 37-62.

- Zakaria, M. A. Z. M., & Saman, N. (2005). Pembangunan dan penilaian perisian berbantuan komputer bertajuk Promosi menggunakan elemen motivasi ARCS. Prosiding 3rd International Seminar on Learning and Motivation. Universiti Utara Malaysia, Sintok.
- Zuo, M., Hu, Y., Luo, H., Ouyang, H., & Zhang, Y. (2022). K-12 students' online learning motivation in China: An integrated model based on community of inquiry and technology acceptance theory. *Education and Information Technologies*, 27(4), 4599-4620.