

# **APLIKASI MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SEMASA PRAKTIKUM DALAM KALANGAN PELAJAR INSTITUT PENDIDIKAN GURU: CABARAN DAN CADANGAN PENAMBAHBAIKAN**

*Interactive Media Application in Teaching and Learning during Teaching Practicum Among Students of Institute of Teacher Education: Challenges, Recommendations and Improvements*

Zahiah Haris @ Harith, PhD & Mustapha Kamal Ahmad Kassim, PhD

<sup>1,2</sup> Institut Pendidikan Guru Kampus Ilmu Khas

e-mel: zahiah@ipgkik.edu.my

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti cabaran dan cadangan pelajar Institut Pendidikan Guru Kampus Ilmu Khas (IPGKIK) mengaplikasi media interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) semasa praktikum. Kajian ini penting kepada Institut Pendidikan Guru (IPG) kerana dapat memberikan maklumat yang bermanfaat untuk mengatasi cabaran yang dihadapi oleh pelajar dengan memberi cadangan yang sesuai semasa praktikum. Pendekatan kualitatif dengan menemu bual seramai tujuh orang pelajar PISMP Semester 8 Ambilan Jun 2018, IPGKIK yang terdiri daripada tiga orang lelaki dan empat orang perempuan. Kajian ini memberi fokus kepada dua objektif kajian iaitu cabaran dan cadangan pelajar IPGKIK dalam pengaplikasian media interaktif dalam PdP. Dapatan kajian ini mendapati terdapat terdapat lapan cabaran iaitu ketiadaan aplikasi jawi, internet sukar dicapai, respon murid pasif, kemahiran diperlukan untuk aplikasi media interaktif, masa terhad, maklumat tidak jelas, komputer riba perlu ditambah baik aplikasi dan kesediaan untuk mengaplikasi dalam PdP. Seterusnya terdapat sembilan cadangan pelajar iaitu beri sumber media kepada kawasan pedalaman, beri aplikasi jawi, aplikasi jawi yang menarik dapat wujudkan hubungan dua hala, wujudkan PdP di tempat yang mudah akses, tambah ilmu teknologi maklumat dengan mengadakan bengkel, penjelasan selepas aplikasi media interaktif, aplikasi media interaktif pada masa tertentu bukan setiap masa, aplikasi pada subtopik sahaja bukan keseluruhan tajuk dan kaedah yang sesuai dan minima aplikasi ini dngan tidak kerap kemas kini dan guna ayat mudah semasa aplikasi.

**Kata Kunci:** cabaran, cadangan, pelajar dan media interaktif.

## **ABSTRACT**

This study aims to identify the challenges student teachers of the Institute of Teacher Education Special Knowledge Campus, Kuala Lumpur (IPGKIK) face when applying interactive media in the teaching and learning (T&L) during practicum and to make recommendations for the use of interactive media during practicum. This study is important to all Institutes of Teacher Education (IPG) because it can provide useful information to overcome the challenges faced by student teachers while applying interactive media in PdP and make recommendations to ensure student teachers will be able to apply interactive media in their T&L during practicum. This study adopts a qualitative approach employing interviews of a total of seven student teachers from the PISMP semester 8 June 2018 intake at IPGKIK. The participants consist of three males and four females. This study focuses on two research objectives, namely the challenges faced and suggestions made by IPGKIK teacher students in the application of PdP Islamic Education interactive media. The findings of this study showed that there are eight challenges namely lack of jawi application, internet is difficult to access, passive student response, skills required for interactive media application, limited time, unclear information, laptops need to be improved applications and readiness to apply in PdP. Next, there were nine recommendations given for teacher students, namely give media resources to rural areas, give Jawi applications, interesting Jawi applications can create bilateral relations, create PdP in an easily accessible place, increase information technology knowledge by holding workshops, explanations after interactive media

*applications, interactive media applications at a particular time not all the time, applications on subtopics only not the whole title and appropriate and minimal methods of these applications with infrequent updates and use simple sentences during the application.*

**Keywords:** *recommendations, challenges, student teachers and interactive media.*

## PENGENALAN

Pelajar di IPG kampus menjalani praktikum selama dua semester iaitu Semester Lima dan Semester Tujuh dan internsip pada Semester Lapan. Oleh sebab, tahun 2020 dan 2021 dalam pandemik COVID-19 maka praktikum dijalankan secara dalam talian. Oleh itu pelajar melaksanakan PdP dengan mengaplikasi media interaktif agar lebih menarik minat dan mudah difahami oleh murid. Amalan profesional merupakan salah satu perkara yang perlu disempurnakan oleh setiap pelajar di IPG. Untuk mendapatkan ijazah perguruan di IPG, pelajar perlu menyempurnakan tiga kursus amalan profesional yang terdiri daripada tiga kaedah iaitu Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS), praktikum dan internsip yang kesemuanya melibatkan 31 minggu bersamaan 16 jam kredit dalam tempoh pengajian (Pusat Pembangunan Akademik 2017).

Terdapat beberapa objektif pelaksanaan praktikum iaitu untuk memastikan pelajar dapat menghayati nilai-nilai profesionalisme keguruan, untuk meningkatkan jati diri serta memupuk sikap positif dalam diri mereka. Aspek teori yang telah dipelajari semasa di peringkat kampus disepadukan dengan pelaksanaan amali ketika mereka menjalani praktikum di sekolah merupakan pelaksanaan praktikum pelajar yang melibatkan mata kredit paling banyak. Semasa praktikum pelajar menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran kepada murid-murid dengan bimbingan pensyarah penyelia dan guru pembimbing melalui perkongsian pintar dan permuafakatan antara agensi di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). (Institut Pendidikan Guru Kampus Dato Razali Ismail 2021).

### **Aplikasi media interaktif dalam PdP semasa pandemik COVID-19**

Pandemik COVID-19 memberi kesan kepada aktiviti kehidupan manusia dalam pelbagai aspek termasuk pendidikan. Sekolah dan institusi pendidikan ditutup sementara untuk mengelakkan penularan wabak ini. Oleh itu PdP dijalankan secara dalam talian menggunakan medium *Google Meet* untuk berinteraksi antara guru dengan murid dalam penyampaian PdP. Bagi memastikan PdP yang dilaksanakan menarik minat murid-murid dan objektif pelajaran dapat dicapai, guru sewajarnya berusaha merancang sebaik mungkin pengajaran mereka dengan menggunakan pelbagai kaedah dan media interaktif yang sesuai, menarik dan mudah difahami oleh murid-murid. Sehubungan dengan itu, pelajar yang menjalani praktikum juga hendaklah mendapatkan ilmu, kemahiran serta pengalaman daripada guru pembimbing dan guru-guru lain di sekolah berkenaan. Proses PdP abad 21 di institusi pendidikan tinggi, sekolah menengah dan sekolah rendah mengaplikasi pendekatan pengajaran yang kreatif, inovatif, dinamik serta menghiburkan merupakan medium utama selaras dengan teknologi mutakhir yang berupaya menarik perhatian pelajar dalam proses PdP yang dilaksanakan (Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim et al., 2021).

### **Media interaktif dalam PdP**

Media interaktif didefinisikan sebagai media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Rohani, 1997 dalam Agni Era Hapsari, 2017). Manakala (Arief S. Sadiman, dkk, 2006 dalam Agni Era Hapsari, 2017) menyatakan perkataan media berasal dari bahasa Latin yang bererti perantara atau pengantar. Seterusnya (Purnamawati dan Eldarni 2001 dalam Agni Era Hapsari 2017) pula menyatakan media ialah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan daripada pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. (Rivai, 1991, dalam Agni Era Hapsari, 2017) pula menyatakan “penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa”. Terdapat empat jenis media iaitu jenis pertama yang terdiri daripada media grafik seperti gambar, foto, grafik bagan atau diagram, poster,

kartun, komik dan lain-lain yang juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Jenis kedua pula ialah media tiga dimensi iaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Seterusnya jenis ketiga ialah media projeksi seperti *slide*, *film strips*, filem, penggunaan OHP dan lain-lain. Jenis keempat ialah penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran Rivai (1991) dalam Agni Era Hapsari (2017).

## TINJAUAN LITERATUR

Terdapat banyak kajian yang berkaitan aplikasi media interaktif dalam PdP. Antaranya kajian secara kuantitatif menggunakan borang soal selidik yang dijalankan oleh Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim et al., (2021) mendapati aplikasi multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 dengan mengintegrasikan lima elemen (teks, grafik, video, audio dan animasi) adalah positif berdasarkan persepsi 30 orang pelajar tingkatan satu. Dapatan juga menunjukkan aplikasi media interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat memberi impak yang positif, bukan sahaja terhadap kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi guru itu sendiri yang dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran, malah pada masa yang sama dapat melahirkan pelajar yang kreatif, inovatif, celik IT dan berilmu pengetahuan.

Kajian seterusnya yang dijalankan oleh Abdul Rasid Jamian et al., (2012) secara kuantitatif menggunakan soal selidik berskala Likert 5 mata yang melibatkan 40 orang pelajar tingkatan satu dari empat buah sekolah menengah di Kedah yang bertujuan memperoleh dapatan tentang penggunaan multimedia interaktif terhadap kemahiran membaca dalam kalangan murid Program Bimbingan Membaca dan Menulis (PROBIM). Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan prestasi kemahiran membaca amat berkesan dan berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

Dapatan kajian Ahmad Fakrudin Mohamed Yusoff et al., (2014) mendapati perisian pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (PPBK) multimedia interaktif berpendekatan tutorial bagi tajuk “Pengurusan Jenazah” berasaskan CD-ROM bagi kursus Pendidikan Islam 2 (AA201) Politeknik Malaysia yang menggunakan alat pengarang Adobe Flash CS3 Professional berasaskan model reka bentuk pengajaran ADDIE (2007) yang mempunyai lima fasa iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pembangunan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian dapat menerapkan konsep pengajaran dan pembelajaran. Kombinasi pelbagai media dalam perisian PPBK ini iaitu teks, grafik, animasi dan audio menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih menarik, aktif dan menyeronokkan serta memenuhi keperluan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka.

Seterusnya Anbalagan Devar & Siti Mistima Maat (2022) telah menjalankan kajian tentang kesediaan seramai 110 murid tahun 5 yang merupakan persampelan rawak mudah menggunakan *Google Classroom* sebagai media interaktif untuk pengajaran dan pembelajaran matematik. Dapatan kajian mendapati kesediaan murid pada tahap pertengahan. Walau bagaimanapun aplikasi *Google Classroom* dapat membantu pelajar dan guru mempelajari Matematik, dan tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam purata tahap persediaan untuk mengaplikasikan *Google Classroom* dari segi jantina, pengetahuan, motivasi dan sikap.

## PENYATAAN MASALAH

PdP dalam tempoh pandemik COVID-19 dijalankan secara dalam talian. Hal ini kerana PdP secara bersemuka terpaksa dihentikan ekoran penutupan sektor persekolahan di seluruh negara. Oleh yang demikian, guru-guru KPM telah diarahkan untuk menjalankan PdP secara dalam talian agar wabak COVID-19 dapat dirungkaikan. Beberapa peranti seperti komputer riba, tablet atau telefon pintar tanpa menggunakan internet dan juga PdPR secara *offsite* iaitu apabila kaedah pembelajaran berlaku di lokasi seperti di pusat komuniti atau di mana-mana premis yang diisytiharkan sebagai pusat pemindahan

sementara akibat bencana atau wabak (Kementerian Pendidikan Malaysia 2021). Oleh itu, kebanyakan guru menggunakan medium *Google Classroom* untuk menyampaikan ilmu dan kemahiran dengan mengaplikasi media interaktif seperti, *Kahoot*, *Quizziz*, *Jamboard*, *Wordwall* dan lain-lain untuk memudahkan proses PdP dan menarik minat murid terhadap isi pelajaran yang disampaikan. Hal ini juga melibatkan pelajar yang menjalani praktikum dalam tempoh pandemik menggunakan medium *Google Classroom* dan media interaktif untuk penyampaian isi pelajaran kepada murid-murid di sekolah. Sehubungan dengan itu, kajian ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat tentang cabaran yang dihadapi oleh pelajar dalam mengaplikasi media interaktif dalam proses PdP semasa praktikum dan cadangan penambahbaikan yang boleh dilakukan untuk meningkatkan kualiti pengaplikasian media interaktif dalam PdP agar dapat diteruskan walaupun Pd secara bersemuka pada masa akan datang.

Bagi memudahkan penyeliaan pensyarah terhadap pelajar semasa praktikum, medium MyPOROMS diaplikasi oleh pelajar untuk memuat naik semua rancangan pengajaran harian yang digunakan untuk PdP bagi memudahkan pensyarah penyelia membuat penyeliaan dan bimbingan. Walau bagaimanapun terdapat banyak cabaran yang dihadapi oleh pelajar iaitu capaian internet menghadapi masalah, hal ini diperoleh melalui kajian yang dijalankan oleh Abu Bakar et al., (2019) yang mendapati pelajar memberikan cadangan agar pihak IPG Kampus dapat menarik taraf capaian internet supaya tidak menghadapi masalah terutama ketika menggunakan sistem ini. Di samping itu juga, pelajar mengharapkan agar pihak IPG kampus untuk mempelbagaikan penggunaan mekanisme secara maya untuk memudahkan mereka berhubung dengan pensyarah masing-masing.

Justeru, kajian yang dijalankan ini adalah bertujuan untuk merungkai dengan lebih mendalam aplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum serta cadangan yang diberikan agar pengaplikasian media interaktif dalam PdP semasa praktikum dapat dilaksanakan dengan baik dan berkesan.

### **TUJUAN KAJIAN**

Sehubungan dengan itu, pengkaji menjalankan kajian ini bertujuan mendapatkan maklumat secara langsung daripada pelajar IPGKIK yang telah menjalani praktikum semasa Semester 7 untuk mengetahui cabaran yang dilalui ketika mengaplikasi media interaktif dalam PdP serta cadangan agar PdP yang mengaplikasi media interaktif dapat ditingkatkan kualitinya.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk:

- i. Mengetahui cabaran pelajar IPGKIK mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum.
- ii. Mengetahui cadangan pelajar IPGKIK untuk mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum.

### **SOALAN KAJIAN**

Kajian ini dijalankan bertujuan mengetahui:

- i. Apakah cabaran pelajar IPGKIK mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum?
- ii. Apakah cadangan pelajar IPGKIK untuk mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum?

## METODOLOGI KAJIAN

Pendekatan kualitatif merupakan pilihan kajian ini. Penyelidikan kualitatif didefinisikan sebagai penyelidikan yang menghasilkan dapatan yang bukan melalui prosedur statistik atau bentuk pengiraan lain (Strauss & Corbin, 1990 dalam Othman Lebar 2009). Begitu juga Jasmi (2012) yang menyatakan penyelidikan kualitatif mempunyai bentuk data yang tersendiri yang berbeza dengan penyelidikan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui temu bual, pemerhatian, dan analisis dokumen. Nota lapangan dan diari pengkaji merupakan penyokong utama dalam mengesahkan kerja-kerja lapangan yang dijalankan dalam kajian kualitatif. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan secara kualitatif bertujuan untuk mengkaji cabaran dan cadangan pelajar IPGKIK untuk mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum semasa pandemik COVID-19.

### Sampel Kajian

Kajian ini melibatkan temu bual seramai tujuh orang pelajar PISMP Semester 8 ambilan Jun 2018, IPGKIK yang terdiri daripada tiga orang lelaki dan empat orang perempuan yang telah menjalani praktikum di sekolah selama 12 minggu dalam semester 1, 2021.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen kajian ini menggunakan protokol temu bual separa berstruktur berasaskan objektif kajian ini. Temu bual separa berstruktur dipilih agar soalan yang dikemukakan menepati kehendak objektif kajian dan dapat ditambah dengan soalan tambahan agar memenuhi kehendak objektif kajian yang disediakan. Oleh itu, satu set protokol telah disediakan untuk mendapatkan maklumat. Kaedah pengumpulan data kajian ini adalah dengan menemu bual tujuh orang pelajar Semester 8, Ambilan Jun 2018 yang telah menjalani praktikum di sekolah selama tiga bulan melalui *Whatsapp*.

### Analisis Data

Seterusnya pengkaji menganalisis hasil temu bual secara kualitatif untuk mengenal pasti tema-tema yang wujud daripada persoalan-persoalan kajian tersebut. Pengkaji menganalisis hasil temu bual yang diperoleh dan mewujudkan tema-tema yang sesuai dengan persoalan kajian ini.

## DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian di bawah ini akan dibincangkan satu persatu berdasarkan objektif kajian yang telah dinyatakan sebelum ini.

### Cabaran pelajar IPGKIK mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum

Dapatan kajian bagi soalan pertama telah menghasilkan lapan tema. Tema pertama ialah ketiadaan aplikasi jawi. Tema kedua ialah internet sukar dicapai. Tema ketiga ialah respon murid pasif. Tema keempat ialah kemahiran diperlukan untuk aplikasi media interaktif. Tema kelima ialah masa terhad. Tema keenam ialah maklumat tidak jelas. Tema ketujuh ialah komputer riba perlu ditambah baik aplikasi dan tema kelapan ialah kesediaan untuk mengaplikasi dalam PdP.

#### (i) Ketiadaan aplikasi jawi

Tema kajian pertama mendapati bahawa aplikasi jawi tiada. Hal ini jelas melalui kata-kata peserta kajian pertama iaitu “sukar digunakan kerana ketiadaan aplikasi jawi dan format jawi yang digunakan berbeza dengan perisian di dalam komputer”. Begitu juga peserta kajian ketujuh yang menjelaskan “aspek kemudahan peranti. Untuk menggunakan aplikasi media interaktif, adalah sewajarnya bagi pelajar itu untuk mempunyai peranti seperti telefon bimbit, komputer riba dan

sebagainya. Malahan, peranti-peranti tersebut juga perlu pula mempunyai *software* yang membolehkan pelajar menggunakan huruf hijaiyah atau tulisan jawi.”

### **(ii) Internet sukar dicapai**

Tema kedua pula internet sukar dicapai. Hal ini dinyatakan oleh peserta kajian pertama iaitu “tempat pendalaman sukar akses”. Begitu juga peserta kajian kedua yang menyatakan “capaian internet membataskan murid turut serta dengan baik dalam PdP.” Seterusnya peserta kajian ketiga yang menyatakan “jaringan internet kurang stabil. Kebanyakan aplikasi media interaktif adalah elektronik dan memerlukan jaringan internet yang stabil supaya aplikasi tersebut dapat digunakan sepenuhnya oleh pelajar. Jaringan internet yang lemah di sesuatu kawasan atau daerah yang diduduki pelajar akan menyebabkan pelajar tidak dapat membuka malah menggunakan aplikasi tersebut”. Peserta kajian keempat juga menyatakan “tidak semua pelajar dapat menggunakan media interaktif tersebut kerana masalah *line*. Peserta kajian kelima menyatakan perkara yang sama iaitu “akses internet yang terbatas”. Begitu juga peserta kajian keenam menjelaskan dengan kata-katanya iaitu “terdapat segolongan pelajar yang mempunyai akses internet yang kurang memberangsangkan”.

### **(iii) Respon murid pasif**

Tema ketiga ialah respon murid pasif. Hal ini jelas melalui kata-kata peserta kajian kedua iaitu “penglibatan pelajar yang pasif dalam PdP kerana tidak dapat wujudkan komunikasi dua hala yang aktif.” Peserta kajian ketujuh juga menjelaskan “aspek penglibatan pelajar, apabila menggunakan aplikasi media interaktif, hubungan dua hala antara pelajar dengan pelajar mahupun pelajar dengan para pensyarah semakin berkurang. Hal ini kerana, secara dalam talian, komunikasi antara mereka tidak berkembang berbanding apabila secara bersemuka.

### **(iv) Kemahiran diperlukan untuk aplikasi media interaktif**

Tema keempat ialah kemahiran diperlukan untuk aplikasi media interaktif. Hal ini dapat difahami dengan kata-kata peserta kajian kedua iaitu memerlukan kemahiran untuk menggunakan media interaktif dalam PdP contohnya, kemahiran menggunakan *Google Classroom*. Peserta kajian ketiga pula menyatakan “kekurangan ilmu dan kemahiran terhadap aplikasi media interaktif. Tidak dinafikan, terdapat banyak aplikasi media interaktif seperti Kahoot!, Quizizz dan Cospaces. Namun begitu, pelajar kekurangan ilmu terhadap aplikasi-aplikasi yang ada pada masa sekarang. Pelajar hanya mengetahui aplikasi tersebut tanpa memahirkan diri menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat juga pelajar berasa malas untuk menimba ilmu dan kemahiran terhadap aplikasi media interaktif ini.” Seterusnya peserta kajian kelima iaitu “penjelasan yang kurang baik daripada media interaktif berkenaan.” Begitu juga peserta kajian keenam yang menyatakan “Pelajar kurang pengetahuan dalam menggunakan aplikasi tersebut”.

### **(v) Masa terhad**

Tema kelima ialah masa terhad. Hal ini dinyatakan oleh peserta kajian ketiga yang menyatakan “yang terakhir adalah kekurangan masa. Oleh kerana jadual yang padat, pelajar tidak berkesempatan menerokai aplikasi-aplikasi media interaktif yang ada sekarang ini. Mereka menumpukan sepenuh perhatian terhadap kelas dan kerja kursus sehingga mereka tidak mempunyai masa untuk belajar tentang aplikasi media interaktif.”

#### **(vi) Maklumat tidak jelas**

Tema keenam ialah maklumat tidak jelas. Hal ini dapat difahami melalui kata-kata peserta kajian keempat iaitu “maklumat yang disampaikan kepada pelajar adalah tidak jelas dan maklumat hanya disampaikan secara umum bukannya secara spesifik.”

#### **(vii) Komputer riba perlu ditambah baik aplikasi**

Seterusnya tema ketujuh ialah komputer riba perlu ditambah baik aplikasi yang boleh digunakan oleh peserta. Peserta kajian kelima menyatakan terdapat masalah dari segi sokongan laptop atau komputer dan sebagainya.

#### **(viii) Kesediaan untuk mengaplikasi dalam PdP**

Tema kelapan ialah kesediaan untuk mengaplikasi dalam PdP. Peserta kajian keenam menyatakan “kurangnya kesedaran dan kesediaan pelajar dalam menggunakan aplikasi media interaktif dalam PdP”. Peserta kajian ketujuh pula berkata, “pada pendapat saya, aspek kesediaan pelajar, kebanyakan pelajar masih tidak begitu mahir dan tidak arif mengenai cara penggunaan aplikasi media interaktif yang pelbagai pada masa kini. Hal ini kerana kemungkinan pelajar tidak didedahkan dengan lebih awal, tidak terbiasa dan lebih berminat dengan kaedah lama tradisional.”

#### **Cadangan pelajar IPGKIK mengaplikasi media interaktif dalam PdP semasa praktikum**

Dapatan kajian bagi soalan kedua telah menghasilkan sembilan tema. Tema pertama ialah sumber media diberikan kepada penduduk kawasan pedalaman. Tema kedua ialah beri aplikasi jawi. Tema ketiga ialah aplikasi jawi yang menarik dapat wujudkan hubungan dua hala. Tema keempat ialah wujudkan PdP di tempat yang mudah akses. Tema kelima ialah tambah ilmu teknologi maklumat dengan mengadakan bengkel. Tema keenam ialah penjelasan selepas aplikasi media interaktif. Tema ketujuh ialah aplikasi media interaktif pada masa tertentu bukan setiap masa. Tema kelapan ialah aplikasi pada subtopik sahaja bukan keseluruhan tajuk dan kaedah yang sesuai. Tema kesembilan pula minima aplikasi ini dengan tidak kerap kemas kini dan guna ayat mudah semasa aplikasi.

#### **(i) Beri sumber media kepada kawasan pedalaman**

Tema pertama ialah beri sumber media kepada kawasan pedalaman. Hal ini dapat difahami oleh peserta kajian pertama yang menyatakan “berikan sumber media kepada kawasan pedalaman”.

#### **(ii) Beri aplikasi jawi**

Seterusnya tema kedua pula ialah beri aplikasi jawi seperti yang dinyatakan oleh peserta kajian pertama iaitu “bina aplikasi jawi di setiap laptop” dan format aplikasi jawi mudah mesra dengan semua jenis perisian komputer.

#### **(iii) Aplikasi jawi yang menarik dapat wujudkan hubungan dua hala**

Tema ketiga ialah aplikasi jawi yang menarik dapat wujudkan hubungan dua hala. Peserta kajian kedua menyatakan “menggunakan aplikasi yang menarik supaya pelajar lebih aktif serta mewujudkan komunikasi dua hala seperti menggunakan aplikasi Quizziz dan Kahoot untuk melakukan penilaian.”

#### **(iv) Wujudkan PdP di tempat yang mudah akses**

Tema keempat ialah wujudkan PdP di tempat yang mudah akses. Perkara ini dinyatakan oleh peserta kajian kedua iaitu “melakukan pdp di tempat yang mempunyai akses internet yang tinggi dan mudah.” Begitu juga dinyatakan oleh peserta kajian keenam iaitu “memastikan pelajar mempunyai akses internet yang baik atau memastikan pelajar berada di kawasan yang mempunyai capaian internet yang memuaskan.”

#### **(v) Tambah ilmu teknologi maklumat dengan mengadakan bengkel**

Tema kelima ialah tambah ilmu teknologi maklumat dengan mengadakan bengkel. Peserta kajian kedua menjelaskan iaitu “menambah ilmu pengetahuan dan kemahiran mengendalikan teknologi maklumat dan komunikasi.” Seterusnya peserta kajian ketiga pula menyatakan “melaksanakan bengkel aplikasi media kreatif untuk pembelajaran. Bengkel yang dilakukan hendaklah memenuhi aspek ilmu dan kemahiran pelajar. Cadangan saya adalah supaya bengkel ini dilakukan selama satu hari. Dalam satu slot, pelajar akan diajar tentang teori dan cara menggunakan aplikasi tersebut dan pada slot yang lain, pelajar diberi bimbingan terhadap cara untuk mengendalikan aplikasi tersebut.” Begitu juga peserta kajian 6 yang berkata “memberikan pendedahan kepada pelajar berkenaan cara penggunaan aplikasi tersebut dan memastikan pelajar telah bersedia untuk menggunakan aplikasi tersebut.” Perkara ini juga disebut oleh peserta kajian ketujuh iaitu “menghadirkan diri dan menyertai bengkel atau kursus yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi media interaktif.”

#### **(vi) Penjelasan selepas aplikasi media interaktif**

Tema keenam ialah penjelasan selepas aplikasi media interaktif dengan pernyataan peserta kajian keempat iaitu “membuat penerangan selepas menggunakan media interaktif”.

#### **(vii) Aplikasi media interaktif pada masa tertentu bukan setiap masa**

Tema ketujuh ialah aplikasi media interaktif pada masa tertentu bukan setiap masa dengan pernyataan peserta kajian keempat iaitu “menggunakan media interaktif hanya pada waktu tertentu bukannya setiap masa”.

#### **(viii) Aplikasi pada subtopik sahaja bukan keseluruhan tajuk dan kaedah yang sesuai**

Tema kelapan ialah aplikasi pada subtopik sahaja bukan keseluruhan tajuk dan kaedah yang sesuai sebagaimana yang dinyatakan oleh peserta kajian keempat iaitu “media interaktif yang dibuat adalah berdasarkan subtopik bukannya satu topik secara menyeluruh”. Pernyataan ini selari dengan kata-kata peserta kajian ketujuh iaitu “menggunakan dan mengaplikasikan kaedah pengajaran yang bersesuaian dengan pembelajaran secara dalam talian.”

#### **(ix) Tidak kerap kemas kini aplikasi ini dan menggunakan ayat mudah semasa mengapikasi**

Tema kesembilan pula tidak kerap kemas kini aplikasi ini dan menggunakan ayat mudah semasa mengapikasi. Hal ini dijelaskan oleh peserta kajian kelima iaitu “meminimakan penggunaan internet dalam aplikasi berkenaan, tidak kerap mengemas kini aplikasi berkenaan ke versi terbaharu dan menggunakan ayat mudah aplikasi berkenaan.”



## PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI

Subtopik ini menjelaskan perbincangan dapatan kajian dan beberapa implikasi terhadap kajian ini.

### Perbincangan

Pengaplikasian media interaktif dalam PdP merupakan keperluan pada masa kini sesuai dengan pembelajaran abad ke 21. Antara media interaktif yang sering digunakan oleh guru ialah *Google Classroom, Google Meet, Padlet, Quizziz, Wordwall, Jamboard* dan lain-lain. Kemahiran mengaplikasi media interaktif ini perlu dikuasai oleh pelajar supaya isi pelajaran dapat disampaikan dengan sempurna kepada murid-murid yang diajar.

### Implikasi

Implikasi daripada dapatan kajian ini, beberapa pihak berkenaan sepatutnya memberi perhatian iaitu:

- i) Keprihatinan daripada pihak pentadbir di semua IPG seharusnya mengambil cakna tentang keperluan pelajar dari segi kemahiran dalam bidang teknologi maklumat agar dapat diaplikasi media interaktif dalam PdP sama ada secara dalam talian atau bersemuka.
- ii) Pensyarah pembimbing di IPG kampus juga perlu membimbing dan memberi pandangan secara berterusan kepada pelajar yang akan menjalani praktikum untuk mengaplikasi media interaktif yang sesuai dengan tajuk dan isi kandungan yang diajar agar objektif pelajaran dapat dicapai.

## RUMUSAN

Kajian ini dapatlah dirumuskan bahawa selaras dengan dunia tanpa sempadan, PdP dalam kelas seharusnya mengikut peredaran teknologi terkini dan memudahkan murid menguasai isi pelajaran yang diajar. Sehubungan dengan itu, bengkel atau kursus pengaplikasian media interaktif perlu diberikan kepada pelajar sebagai persediaan sebelum mereka ditempatkan untuk mengajar ke sekolah. Pihak pentadbir IPG kampus, para pensyarah, guru pembimbing dan pelajar saling melengkapi untuk memastikan PdP dengan aplikasi media interaktif mampu memudahkan murid menguasai objektif pelajaran yang telah ditetapkan dalam sesebuah PdP.

## RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian et al. (2012). Multimedia Interaktif Mempertingkatkan Pembelajaran Kemahiran Membaca Murid-Murid Probim. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 2(2), 46-53. <http://journalarticle.ukm.my/5719/1/46-53%2520Rasid%2520et%2520al.UPM.pdf>
- Abu Bakar, N., Syed Mustapa, S. I., Hamzah, R., Abdullah, H., Ali, B., Hamzah, H., Samuel, J. N., Johari, Z., Hashim, A., Yahya, K., Syed Alwi, S. H., Joned, J., Ahmed, M. N., Samdin, M. A., Roslin, M. A., Ariffin, N. A. & Ahmad, T. (2019). Kajian pemantauan terhadap aktiviti transformasi praktikum di Institut Pendidikan Guru Malaysia. *Prosiding seminar penyelidikan pendidikan kebangsaan (SPPK)*. [https://www.researchgate.net/publication/344677700\\_artikel\\_penuh\\_kajian\\_pemantauan\\_dan\\_impak\\_pelaksanaan\\_aktiviti\\_transformasi\\_praktikum\\_ipgm\\_menurut\\_perspektif\\_pensyarah\\_dan\\_siswa\\_guru](https://www.researchgate.net/publication/344677700_artikel_penuh_kajian_pemantauan_dan_impak_pelaksanaan_aktiviti_transformasi_praktikum_ipgm_menurut_perspektif_pensyarah_dan_siswa_guru).
- Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff et al. (2014). Pembangunan perisian pengajaran dan pembelajaran multimedia interaktif pengurusan jenazah politeknik Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education*. 5(2), 25-42. <http://journalarticle.ukm.my/7829/1/57.pdf>

- Ahmad Rohani.(1997). *Media intruksional edukatif*. Rineka Cipta.
- Agni Era Hapsari. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together berbantuan media interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p1-9>
- Arif S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Anbalagan Devar & Siti Mistima Maat. (2022). Kesiapan murid mengaplikasikan pengendalian google classroom sebagai alat media interaktif dalam pembelajaran matematik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*. 7(1), 367 – 372. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1230>
- Jasmi, K. A. (2012). Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif in *Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012* at Puteri Resort Melaka on 28-29 Mac 2012. Organized by Institut Pendidikan Guru Malaysia Kampus Temenggong Ibrahim.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2021, Julai 12). Manual pengajaran dan pembelajaran di rumah. <https://www.moe.gov.my/en/pemberitahuan/announcement/manual-pdpdr>.
- Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim et al. (2021). Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15-24. <http://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/ojtp>
- Othman Lebar. (2009). *Penyelidikan kualitatif: pengenalan kepada teori dan metod*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media pembelajaran*. CV. Rajawali.
- Pusat Pembangunan Akademik. (2017). *Buku panduan akademik program ijazah sarjana muda dengan kepujian*. Institut Pendidikan Guru Malaysia.
- Rivai, dkk.(1991). *Media pengajaran*. CV. Sinar Baru.