

Inovasi Aplikasi *Google* dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Kesusasteraan Melayu Abad ke-21 Memupuk Pemikiran Kreatif dan Inovatif dalam Kalangan Pelajar

Ani Omar*

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

ABSTRAK

Seperti yang dihasratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia mulai tahun 2014, selaras dengan transformasi pendidikan negara dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013–2025), pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 (PAK21) dikatakan sebagai proses pembelajaran yang berpusatkan kepada murid. Terdapat beberapa elemen yang diterapkan, iaitu komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika dengan mengaplikasikan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Sehubungan dengan itu makalah ini mengetengahkan aplikasi Google Plus dan Google Classroom dalam memupuk pemikiran yang kreatif dan kritis semasa pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu. Menurut Castillo et al. (2016), TMK juga telah membentuk pemikiran kritis guru semasa PdPc dalam penggunaan subjek atas talian untuk meningkatkan teknik pengajaran secara signifikan, efektif dan berkesan. Hidayah Hasim (2016) mengatakan gaya pembelajaran yang baik dapat merangsang para pelajar untuk meningkatkan motivasi dan menarik minat mereka untuk belajar komponen sastera. Kegagalan guru dalam mengenal pasti gaya pembelajaran yang sesuai akan memberi kesan terhadap kurangnya minat untuk belajar dalam kalangan pelajar (Anuar Ahmad & Nelson Jingga, 2015). Sehubungan dengan itu kajian mendapati aplikasi Google Plus dan Google Classroom memudahkan dan memantapkan kaedah PdPc yang lebih berkesan dan interaktif umpamanya memudahkan pelajar untuk menjawab soalan kuiz dan pelbagai aktiviti lagi. Kaedah ini juga menghilangkan kebosanan pelajar terhadap mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Selanjutnya diharapkan mata pelajaran ini akan terus berkembang mekar dalam sistem pendidikan sealiran dengan perkembangan sains dan teknologi terkini.

Kata Kunci; Inovasi, Kreativiti, Pengajaran dan Pemudahcaraan, Kesusasteraan Melayu.

Google Application Innovation in the 21st Century Malay Language Teaching and Interpretation Nurturing Creative and Innovative Thought among Students

ABSTRACT

As expected by the Ministry of Education Malaysia beginning in 2014, in line with the transformation of national education in the Malaysia Education Blueprint (2013-2025), the 21st century teaching and learning (PAK21) is said to be a student-centered learning process. There are several elements applied, namely communication, collaborative, critical thinking, creativity and application of pure and ethical values by applying the use of Information and Communication Technology (ICT). In this regard, this paper highlights Google Plus and Google Classroom applications to foster creative and critical thinking during Malay Literature and Pediatrics (PdPc) teaching and facilitating. According to Castillo et al. (2016), ICT has also shaped the critical thinking of teachers during PdPc in the use of online subjects to improve teaching techniques significantly, effectively and

*Emel: ani.omar@fbk.upsi.edu.my

effectively. Hidayah Hasim (2016) said that a good learning style can stimulate students to motivate and attract their interest in learning literary components. Teacher failure in identifying appropriate learning styles will affect the lack of interest in learning among students (Anuar Ahmad & Nelson Jingga, 2015). The study found that Google Plus and Google Classroom applications simplified and improved the more effective and interactive PdPc method, for example, to facilitate students to answer quiz questions and more activities. This method also eliminates students' boredom on the subject of Malay Literature. Subsequently it is hoped that the subjects will continue to evolve in the education system of the seals with the latest developments in science and technology.

Keywords; Innovation, Creativity, Teaching and Transmigration, Malay Literature.

PENGENALAN

Pelaksanaan pengajaran berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) merupakan penanda aras keberkesanan pendidikan abad ke-21 seperti dihasratkan Kementerian Pendidikan Malaysia mulai tahun 2014, iaitu selaras dengan transformasi pendidikan negara dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025). Sehubungan dengan itu, pembelajaran abad ke-21 (PAK21) telah menjadi isu yang hangat dalam dunia pendidikan kerana ia dilihat mampu memenuhi keperluan pendidikan pada masa kini, di samping membawa perubahan baharu dalam dunia pendidikan. PAK21 dikatakan sebagai proses pembelajaran yang berpusatkan kepada murid. Terdapat beberapa elemen yang diterapkan, iaitu komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Elemen-elemen ini juga disebut sebagai standard asas dalam PAK21. Sehubungan dengan itu, perkembangan pesat dalam bidang teknologi terutama Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) membawa banyak perubahan terhadap kaedah pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dalam kalangan guru-guru. Akibat daripada itu, kaedah belajar dalam kalangan murid-murid sekolah menengah, sekolah rendah dan di pusat pengajian tinggi juga bertambah baik (Anuar Ahmad 2009). Perkembangan terkini menyaksikan TMK menjadi alat pemangkin utama untuk menyebarkan dan menyimpan maklumat dan seterusnya membantu murid-murid membina pengetahuan baharu dalam pelbagai bidang yang mereka tekuni (Lechner & Boli 2009). Selain itu, era teknologi maklumat dan komunikasi telah menjadikan internet lebih mesra pengguna di mana ia dapat mengintegrasikan grafik, teks dan bunyi ke dalam satu halaman paparan. E-pembelajaran ini dapat digunakan secara luas iaitu pelajar dapat mengakses bahan serta mempelajarinya mengikut keperluan sendiri dalam keadaan tidak formal. Ia bersifat kos efektif di mana banyak bahan yang terdapat dalam pelbagai laman mampu diakses oleh guru dan pelajar tanpa menggunakan banyak kos. Malah sumber percuma dalam internet telah mendatangkan keuntungan kepada pengguna untuk tujuan pembelajaran dan juga bidang-bidang lain (Fakhrul, 2002). Ini berbeza dengan cara tradisional di mana kosnya lebih mahal untuk membeli buku, jurnal dan sebagainya. Ia juga menyediakan kandungan terkini iaitu bahan yang terdapat dalam internet mudah dikemaskini dan kadangkala informasi berkenaan tidak terdapat dalam buku. Selain itu e-pembelajaran juga membantu perkongsian maklumat di mana setiap pengguna akan mendapat maklumat dari serata dunia melalui kaedah forum dalam talian, email, video konferens dan chatting atas talian. Dengan ini guru dapat berhubung dengan pelajar serta rakan sejawat yang lain untuk berkongsi maklumat secara kolaboratif. Pelbagai aplikasi yang boleh dicapai melalui laman yang telah disediakan bagi membantu para guru dan pelajar dalam PdPc masa kini seperti aplikasi *Powtoon, Kahoot, Blendspace, Google* dan pelbagai lagi. Namun untuk makalah ini tumpuan akan diberi kepada aplikasi *Google* sahaja umpamanya *Google Play, Google Drive* dan *Google Classroom*. Pengkaji merakamkan ribuan terima kasih kepada Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (RMIC) di atas pengurniaan Geran Penyelidikan Khas Universiti Berteraskan Pendidikan 2017 membolehkan kajian ini telah dapat dijalankan. Untuk makluman hanya sebahagian dapatan kajian sahaja diketengahkan untuk kertas kerja ini

bersesuai dengan tajuk yang telah dinyatakan. Lokasi sekolah dan informan tidak dinyatakan kerana mematuhi etika penyelidikan.

PERMASALAHAN KAJIAN

Dalam membincangkan aspek pedagogi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu, terdapat pelbagai cara, kaedah atau teknik mengajar yang boleh dilakukan oleh para guru di sekolah pada masa ini. Fokus utama kaedah dalam PdPc subjek Kesusasteraan Melayu adalah menjurus kepada penekanan idea dan tema serta keupayaan pelajar berdikari tanpa bergantung sepenuhnya kepada guru mereka. Sehubungan itu kejayaan atau kegagalan PdPc bergantung kepada guru yang menyampaikan pelajaran itu. Dalam hal ini, guru bukan sahaja seharusnya memiliki ilmu pengetahuan yang cukup berkesan dalam isi pengajaran yang hendak disampaikan, malah guru itu juga perlu memiliki pengetahuan psikologi, sosiologi dan yang paling penting adalah ilmu pedagogi. Pedagogi yang berkesan merupakan perkara yang amat penting dalam dunia pendidikan pada hari ini. Hal ini demikian kerana dengan adanya ilmu pedagogi yang luas dalam kalangan guru, pelbagai penambahbaikan dan pembaharuan yang boleh dilaksanakan untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah, seterusnya mampu menyumbang kepada peningkatan prestasi pelajar. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang bercorak tradisional seharusnya tidak dijadikan prinsip utama lagi dalam mengajar, sebaliknya para guru seharusnya berusaha untuk mengaplikasikan pelbagai teknik baharu yang mampu menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pengajaran guru tanpa jemu dan bosan.

Untuk mewujudkan keadaan atau situasi yang lebih baik dalam PdPc Kesusasteraan Melayu, para guru tidak seharusnya kalah dengan dua alasan yang sering didengar, iaitu pelajar yang mengambil mata pelajaran Kesusasteraan Melayu menyatakan bahawa mereka tiada pilihan lain, maksudnya terpaksa atau dipaksa mengambil subjek ini. Atau alasan "saya mengambil subjek ini kerana guru yang mengajar elektif lain tidak mahu menerima saya". Pelbagai alasan diberikan bukan sahaja dalam kalangan para pelajar malah dari pihak pentadbir, ibubapa dan dari pihak-pihak yang tertentu. Bukan sahaja memandang remeh malah mengecilkan lagi penawaran subjek ini di sekolah menengah.

Selain daripada itu subjek Kesusasteraan Melayu seringkali dipandang sepi kerana beranggapan subjek ini tidak mendatangkan atau menjamin masa depan untuk para pelajar. Malah menyatakan Kesusasteraan Melayu suatu subjek yang membosankan dan hanya sesuai untuk pelajar kelas hujung sahaja. Sehubungan itu para guru Kesusasteraan Melayu perlu mengambil inisiatif dan berfikiran lebih terbuka untuk mempelbagaikan aktiviti dan berdaya saing dalam membentuk kaedah PdPc yang lebih menarik untuk para pelajar yang mengambil subjek ini. Oleh yang demikian tidak keterlaluan jika dikatakan bahawa kemajuan teknologi pada masa kini mengingatkan para guru Kesusasteraan Melayu supaya tidak ketinggalan dalam arus pemodenan abad ke-21 dan seharusnya selari terutama dalam kaedah PdPc yang hendak disampaikan kepada para pelajar. Sehubungan dengan itu untuk kertas kerja ini tumpuan hanya diberikan kepada sebahagian sahaja kaedah dan dapatan kajian bagi mengatasi permasalahan kajian yang telah dinyatakan di awal makalah ini.

METODOLOGI

Kajian ini bersifat kualitatif. Selain analisis teks dan kajian kepustakaan untuk melengkapkan kajian, kaedah lapangan juga dilaksanakan dengan mengedarkan soal selidik kepada 90 orang pelajar yang mengambil subjek Kesusasteraan Melayu di tiga buah sekolah (A, B dan C) di Negeri Sembilan. Kaedah temu bual, analisis dokumen dan pemerhatian juga dilaksanakan. Analisis dapatan kajian hanya tertumpu kepada soalan yang diedarkan kepada para pelajar di

tiga buah sekolah berkenaan. Selain daripada itu kertas kerja ini akan menumpukan kepada kaedah *Google Classroom* yang telah dilaksanakan oleh guru dalam PdPc di sekolah berkenaan.

Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Kesusasteraan Melayu

Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) sering berubah mengikut zaman. Penggunaan bahan berbentuk mujud sering digunakan dalam PdPc yang dikatakan berbentuk konvensional. Perubahan zaman telah melestarikan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan seperti aplikasi *Google* sebagai contoh *Google Classroom*. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* boleh disesuaikan mengikut keperluan. Guru boleh memasukkan Power Point, video Youtube, kuiz dan lain-lain bahan sebagai penerangan, perbincangan atau tugas yang boleh dihantar ke seluruh kelas atau untuk kumpulan pelajar tertentu. Pelajar boleh melengkapkan tugas yang diberikan dalam *Google Classroom* di dalam bilik darjah atau dalam talian atau boleh dilakukan dimana sahaja mereka berada. *Google Classroom* adalah perkhidmatan web percuma yang dibangunkan oleh *Google* bertujuan mempermudah pdpc dalam membuat, mengedarkan dan mengagihkan tugas dalam pelbagai cara tanpa menggunakan kertas. Sehubungan itu tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk menyelaraskan proses perkongsian dan penyampaian ilmu antara guru dan murid. Bilik Darjah *Google* menggabungkan *Google Drive* untuk penciptaan dan pengedaran tugas, dokumen *Google*, helaian dan slaid untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadualan. Pelajar boleh dijemput untuk menyertai kelas melalui kod persendirian, atau secara automatik diimport dari domain sekolah. Setiap kelas membuat folder berasingan dalam *Drive* pengguna masing-masing, di mana pelajar boleh menghantar kerja untuk dinilai oleh guru. Aplikasi mudah alih, tersedia untuk peranti IOS dan Android, bagi pengguna mengambil gambar dan melampirkannya pada tugas, berkongsi fail dari aplikasi lain, dan mengakses maklumat di luar talian. Guru boleh memantau kemajuan untuk setiap pelajar, membuat penilaian dan memberi komen. Berdasarkan kaedah pemerhatian, guru telah melaksanakan perkara-perkara berikut;

Guru Merancang Tindakan

- i. Guru memberi taklimat kepada pelajar tentang tujuan pelaksanaan Aplikasi *Google Classroom* (AGC) dalam Kesusasteraan Melayu.
- ii. Membina *e-mail education* pelajar
- iii. Membina kelas maya (*Google Classroom*)
- iv. Menjemput (*invite*) pelajar ke kelas maya
- v. Membina tugas dan menetapkan tarikh hantar
- vi. Membuat perbandingan dan menilai keberkesanan AGC melalui analisis dokumen digital, maklumbalas daripada pelajar seperti borang soal selidik (*Google Form*) dan *padlet / Parking lot* (maklumbalas pelajar)

Pelaksanaan Tindakan

AGC diperkenalkan kepada pelajar setelah guru membuat tinjauan awal. Penerangan cara menggunakan *Google Classroom* (GC) kepada pelajar diberikan dengan jelas. Para pelajar dikehendaki melaksanakan tugas menggunakan AGC.

Kelebihan *Aplikasi Google Classroom* dalam pelaksanaan Kesusasteraan Melayu

- i. Aplikasi *Google Classroom* (AGC) merupakan salah satu aplikasi yang terdapat dalam *Google* boleh dijadikan pembelajaran maya atau *Virtual Learning Enviroment (VLE)* kerana ia mesra pengguna, mudah dikendalikan, lebih bersistem, menarik minat pelajar untuk belajar malah boleh digunakan secara percuma.

- ii. Selain itu, AGC menjimatkan penggunaan kertas dan lebih menarik, ia bukan sahaja boleh digunakan dalam PdPc malah dapat dipraktikkan dalam urusan pentadbiran pejabat dan pengurusan berkaitan dengan urusan pentadbiran rekod.
- iii. AGC juga merupakan aplikasi yang lebih maju dalam menepati ciri-ciri pembelajaran Abad Ke-21 kerana melaluiinya, guru atau pelajar boleh mencipta ruang kelas secara maya, membantu menghantar tugas, melaksanakan penilaian tugas-tugas yang dikumpulkan oleh sistem secara teratur dan bersistem.
- iv. Semua rekod tugas disimpan oleh sistem mengikut tarikh dan kelas maya yang dicipta oleh guru dan guru tidak perlu bimbang jika berlaku penyalahgunaan oleh pelajar kerana *Google Classroom* memberikan hak akses kepada guru.
- v. Guru yang mengatur tugas dan pelajar hanya boleh melihat, melakukan suntingan bahkan berkolaboratif juga melalui *Google Classroom* di bawah kawalan dan pemantauan guru yang sentiasa boleh memantau perkembangan belajar pelajar.
- vi. AGC bukan sahaja menggantikan penggunaan kertas dan papan tulis, malah proses tersebut menjadikan proses belajar dan mengajar menjadi murah dan cepat.
- vii. AGC membantu sinkronasikan dengan *Google Docs, Drive* dan *Gmail* dalam melakukan semua kerja normal seorang guru seperti memungut hasil kerja pelajar, menyemak, memberi markah, memberi maklum balas secara langsung tanpa menggunakan sebarang kertas.
- viii. Aplikasi ini membantu melaksanakan tugas lebih teratur yang mana secara automatik akan mencipta 'folder' bagi setiap tugas dan untuk setiap pelajar dengan dapat memuat naik segala kerja dan dapat menyemak semula di laman tugas mereka.
- ix. Guru boleh membuat pengumuman secara terus serta memberi komentar dengan pelajar dalam masa sebenar, secara tidak langsung, pelajar boleh berkomunikasi dengan guru sama ada dalam atau luar bilik darjah.
- x. Aplikasi berkenaan juga boleh diakses melalui laman sesawang Google malah aplikasi ini juga boleh dimuat turun di telefon bimbit melalui aplikasi *Playstore* bagi sistem *Android* dan *Appstore* bagi sistem *IOS*

Mengikut guru yang mengajar, sepanjang pelaksanaan aplikasi ini dalam melaksanakan tugas, para pelajar dapat menyiapkan tugas mengikut tarikh yang telah ditetapkan. Mereka dapat menghantar dengan cepat kerana tidak perlu mencetak dan menghantar kertas. Pelajar juga boleh menghantar tugas dimana-mana sahaja mereka berada dengan hanya menggunakan telefon bimbit. Rumusannya penggunaan Aplikasi *Google Classroom* ini telah menarik minat pelajar dan menjadikan PdPc lebih berkesan. Selain daripada itu AGC ini dapat mendidik pelajar untuk berdisiplin dan boleh menjimatkan kos pelajar tanpa perlu menggunakan kertas.

Penggunaan AGC ini telah berjaya membantu pelajar-pelajar dalam beberapa aspek iaitu;

- i. Menjadikan pelajar-pelajar kreatif dan inovatif dalam penggunaan ICT seperti *Google Doc, Google Sheet, Gmail, Google Classroom* dan *Google Drive*.
- ii. Menjadikan seorang pelajar yang peka dengan masa dan tarikh penghantaran tugas.
- iii. Menyimpan dan merekod semua kerja kursus dalam folder *Google Drive* tanpa perlu menyimpan di komputer peribadi dan *thumbdrive*. Hal ini dapat mengelakkan tugas pelajar hilang.
- iv. Menjimatkan banyak kos seperti mencetak dan penggunaan kertas yang banyak.
- v. Memudahkan pelajar menghantar tugas dengan cepat dan dimana-mana sahaja walaupun tidak hadir ke sekolah.

Rumusannya AGC dapat menarik minat pelajar dalam pelaksanaan tugas mereka di samping menggalakkan mereka berfikir secara kreatif dan inovatif. Kerseronokan dan keterujaan pelajar dalam menghasilkan tugas sangat tinggi. Hal ini kerana penggunaan ICT dalam kalangan pelajar adalah sesuatu perkara yang baharu dan memudahkan urusan kerja mereka. Selanjutnya kertas kerja ini akan mengenengahkan sebahagian soal selidik yang telah diedarkan

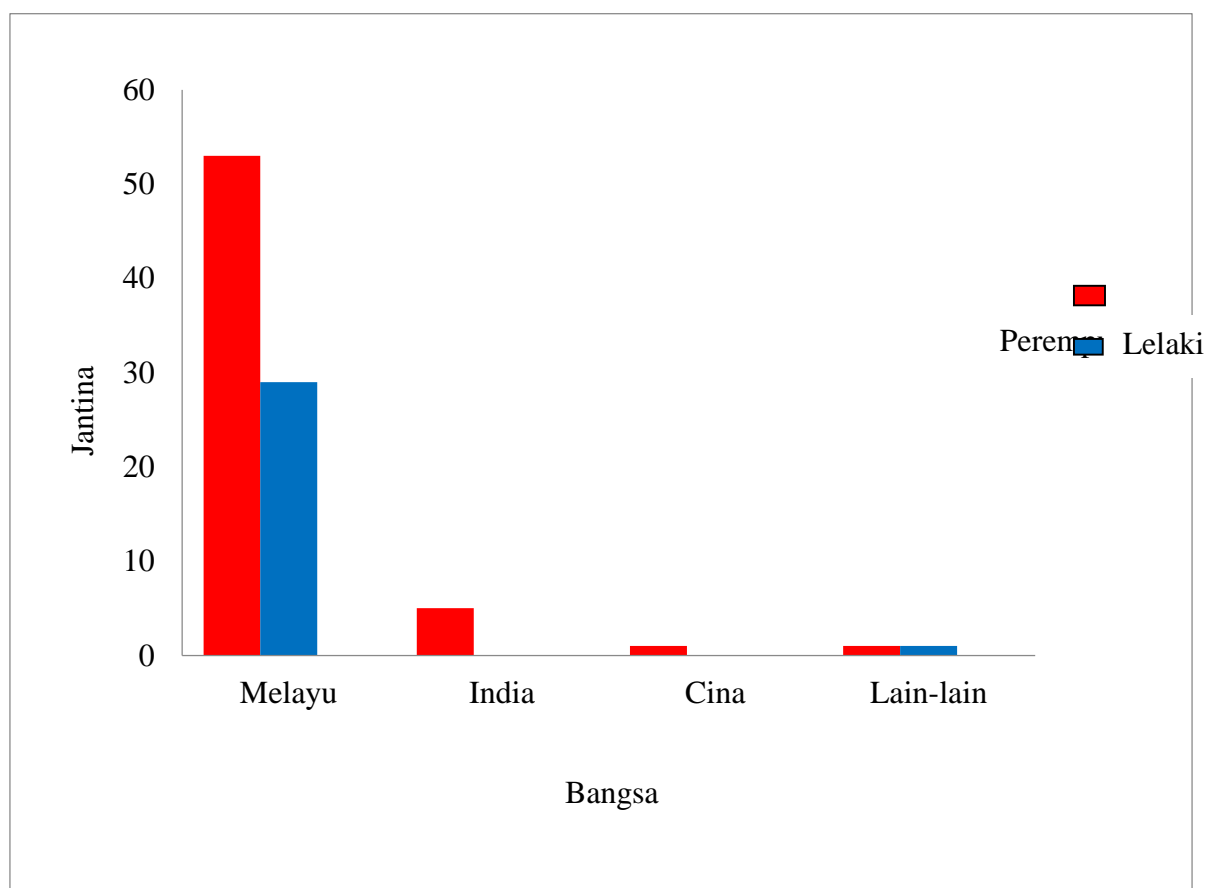
kepada 90 orang pelajar di tiga buah sekolah di Negeri Sembilan untuk mengetahui sejauh mana keberkesanan kaedah PdPc yang telah disampaikan oleh guru kepada mereka.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN BERDASARKAN SOAL SELIDIK

BAHAGIAN A

Jadual 1 Maklumat pelajar

Melayu		India		Cina		Lain-lain									
Perem-puan	Lelaki	Perem-puan	Lelaki	Perem-puan	Lelaki	Perem-Puan	Lelaki								
f	%	f	%	F	%	f	%								
53	58.89	29	32.22	5	5.56	0	0	1	1.11	0	0	1	1.11	1	1.11



Graf 1. Bilangan dan peratusan murid daripada jantina perempuan dan lelaki yang terdiri daripada pelbagai bangsa.

Berdasarkan graf 1 di atas, terdapat 82 daripada 90 orang responden terdiri daripada pelajar berbangsa Melayu yang meliputi 53 daripada 90 orang responden iaitu 58.89% daripada kalangan pelajar Melayu perempuan dan 29 daripada 90 orang responden iaitu 32.22% daripada kalangan pelajar Melayu lelaki. Selain itu, terdapat 5 daripada 90 orang responden iaitu 5.56% terdiri daripada pelajar perempuan yang berbangsa India. Seterusnya, terdapat seorang responden daripada 90 orang responden iaitu 1.11% terdiri daripada pelajar perempuan yang berbangsa Cina. Terdapat 2 daripada 90 orang responden terdiri daripada pelajar berbangsa lain dimana seorang daripada 90 orang responden iaitu 1.11% daripada kalangan pelajar perempuan yang berbangsa Kadazan dan seorang responden daripada 90 orang responden iaitu 1.11% daripada kalangan pelajar lelaki yang berbangsa Iban.

BAHAGIAN B

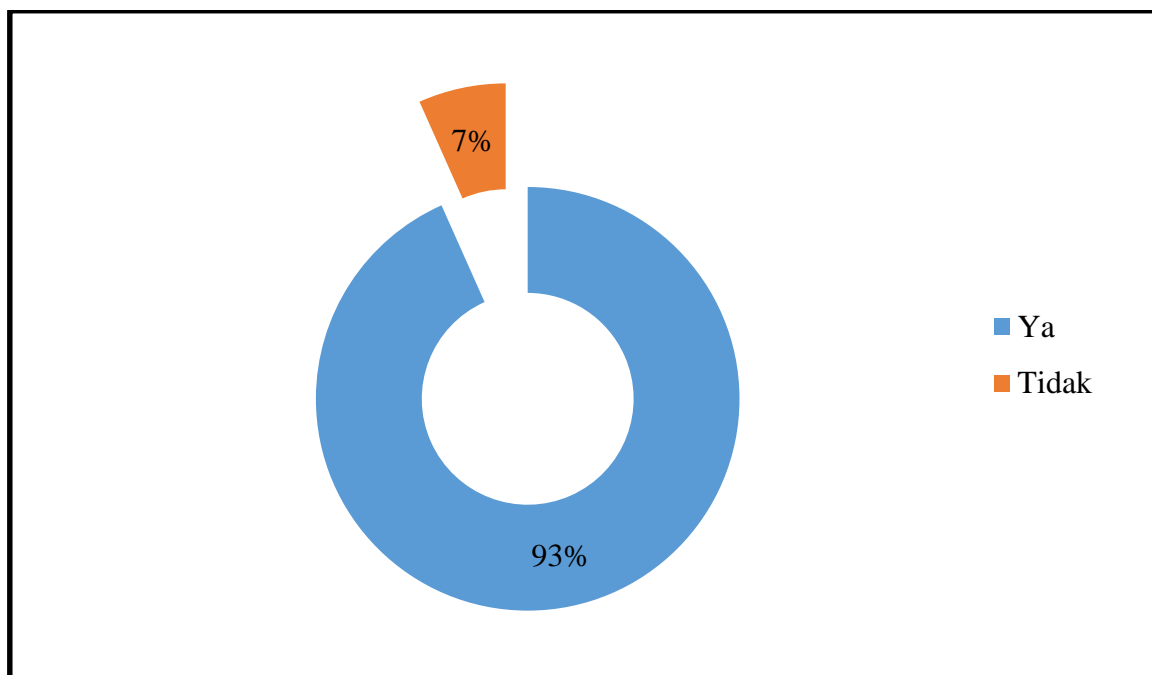
Pandangan Pelajar Mengenai Subjek Kesusasteraan Melayu.

Bahagian ini akan mengemukakan lapan soalan kepada para pelajar, seperti; Adakah anda minat dengan subjek Kesusasteraan Melayu?. Bagaimana dengan kaedah pengajaran guru sastera di dalam bilik darjah?. Adakah anda suka dengan cara guru mengajar?. Adakah guru menggunakan kaedah ICT sewaktu mengajar?. Adakah subjek Kesusasteraan Melayu ini memupuk sikap positif dalam diri anda?. Adakah anda merasakan subjek Kesusasteraan Melayu SUKAR dipelajari?. Adakah anda merasa GEMBIRA mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan kaedah ICT?. Adakah anda merasakan anda SEMAKIN BERMINAT dalam mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu sekarang?

Jadual 2 Soalan dan peratus yang menjawab ya atau tidak

Soalan	Ya		Tidak	
	F	%	F	%
Adakah anda berminat dengan subjek Kesusasteraan Melayu?	84	93	6	7
Bagaimana dengan kaedah pengajaran guru sastera di dalam bilik darjah?	89	99	1	1
Adakah anda suka dengan cara guru mengajar?.	90	100	0	0
Adakah guru menggunakan kaedah ICT sewaktu mengajar?	56	62	34	38
Adakah subjek Kesusasteraan Melayu ini memupuk sikap positif dalam diri anda?	90	100	0	0
Adakah anda merasakan subjek Kesusasteraan Melayu SUKAR dipelajari?.	49	54	41	46
Adakah anda merasa GEMBIRA mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan kaedah ICT?	84	93	6	7
Adakah anda merasakan anda SEMAKIN BERMINAT dalam mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu sekarang?	75	83	15	17

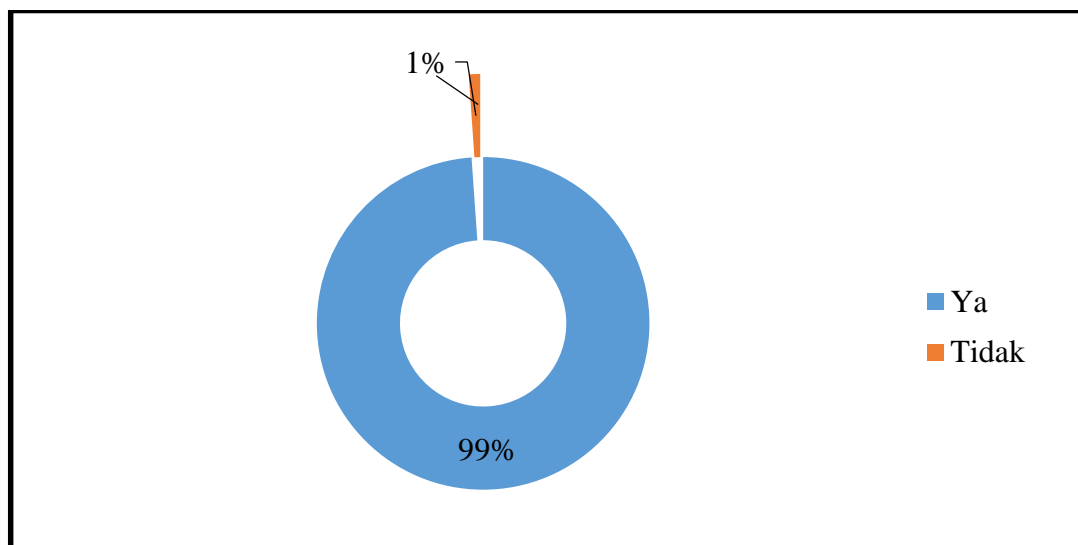
Soalan 1: Adakah Anda Berminat dengan Subjek Kesusasteraan Melayu?



Carta 1. Menilai sebilangan pelajar yang berminat dalam mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu.

Berdasarkan carta 1 di atas, terdapat 84 daripada 90 responden iaitu 93% berminat dalam mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dan 6 daripada 90 responden iaitu 7% tidak berminat dalam mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Hal ini kerana guru telah mengamalkan kaedah PdPc abad ke-21 dengan bantuan teknologi maklumat yang semakin menarik minat pelajar untuk mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu.

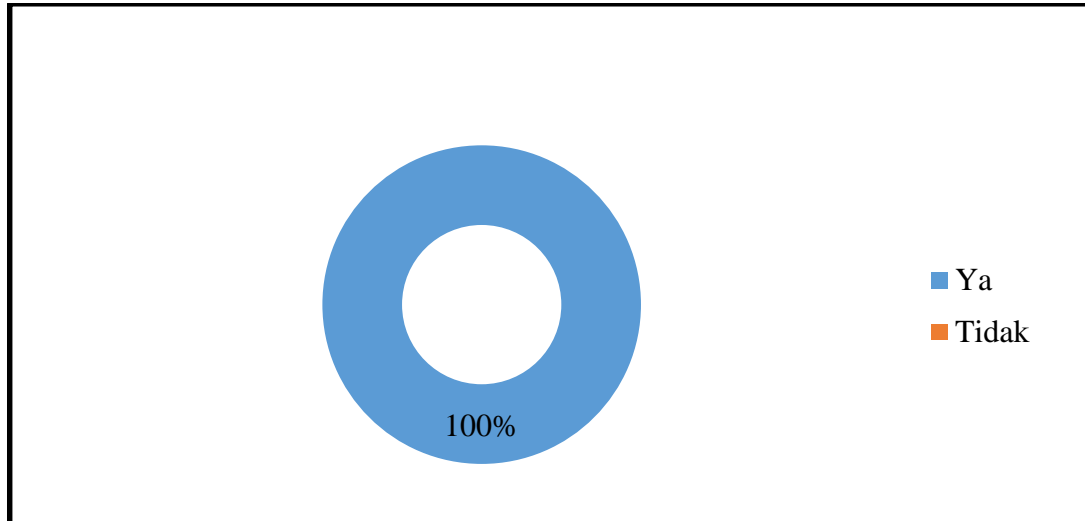
Soalan 2: Bagaimana dengan Kaedah Pengajaran Guru Sastera di dalam Bilik Darjah?



Carta 2. Menilai kaedah pengajaran guru sastera di dalam bilik darjah.

Berdasarkan carta 2 di atas,terdapat 89 daripada 90 orang responden iaitu 99% mengatakan bahawa kaedah pengajaran guru sastera mereka di dalam bilik darjah adalah menarik dan hanya 1% mengatakan tidak bagi kaedah pengajaran guru sastera mereka di dalam bilik darjah. Hal ini kerana guru sastera Melayu telah mempelbagaikan kaedah pengajaran. Mereka telah beralih daripada bersifat konvensional berpusatkan guru kepada berpusatkan murid dengan menggunakan ICT yang lebih menarik minat mereka.

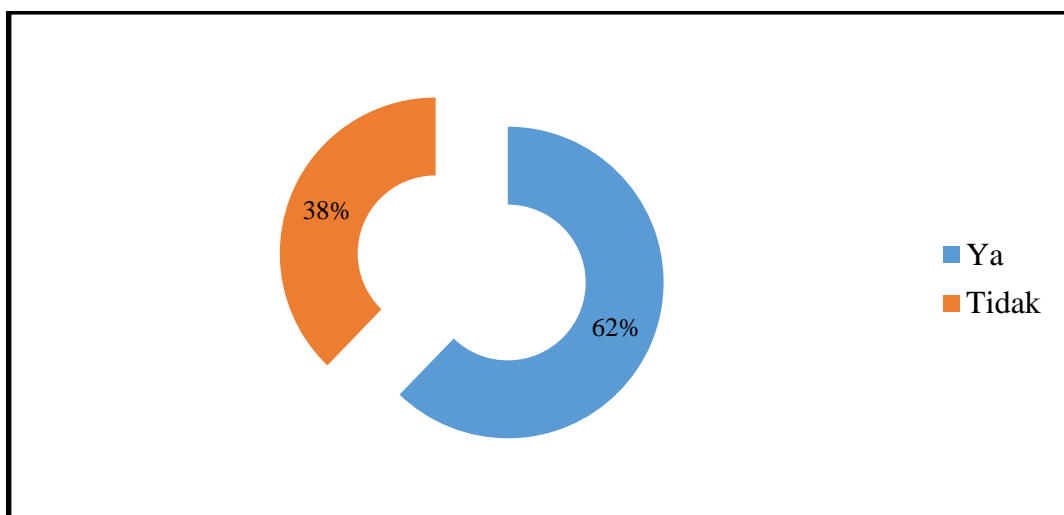
Soalan 3: Adakah Anda Suka Dengan Cara Guru Mengajar?



Carta 3. Menilai pelajar tentang kesukaan mereka terhadap guru yang mengajar.

Berdasarkan carta 3 di atas,keseluruhan murid iaitu 90 daripada 90 orang responden iaitu 100% mengatakan bahawa mereka menyukai terhadap guru yang mengajar. Hal ini kerana guru telah menggunakan pelbagai kaedah pengajaran termasuk menggunakan perisian daripada internet dengan aplikasi ICT.

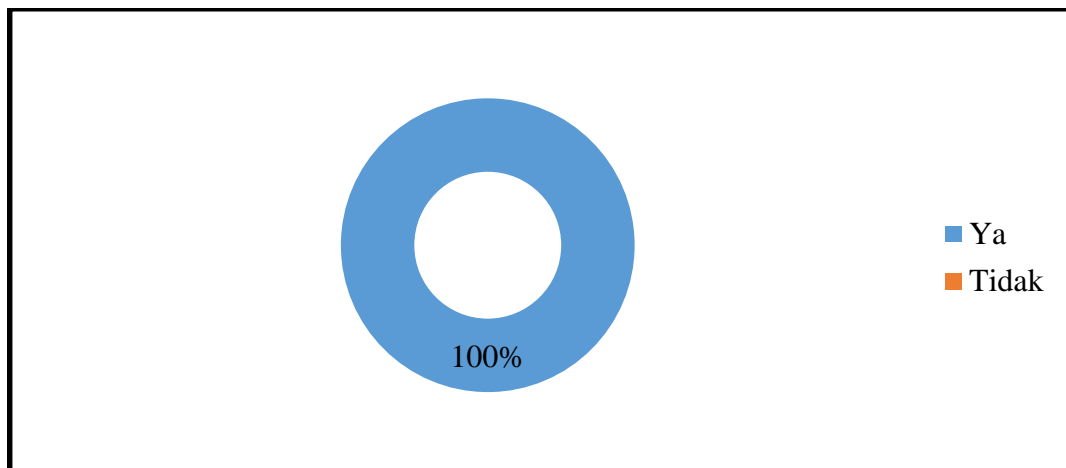
Soalan 4: Adakah Guru Menggunakan Kaedah ICT Sewaktu Mengajar?



Carta 4. Penilaian pelajar terhadap kaedah ICT sewaktu guru mengajar.

Berdasarkan carta 4 di atas,terdapat 56 daripada 90 orang responden iaitu 62% mengatakan bahawa mereka menggunakan kaedah ICT sewaktu guru mengajar dan hanya 34 daripada 90 orang responden iaitu 38% mengatakan bahawa mereka tidak menggunakan kaedah ICT sewaktu guru mengajar. Hal ini kerana guru telah mengambil peluang menggunakan kemudahan ICT untuk mengajar. Namun demikian masih terdapat guru yang lebih selesa untuk mengajar dengan tidak menggunakan ICT.

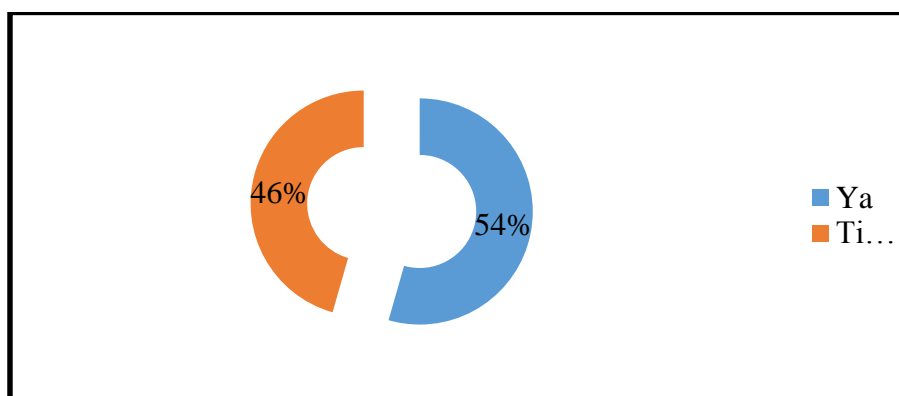
Soalan 5: Adakah subjek Kesusasteraan Melayu Memupuk Sikap Positif dalam Diri Anda?



Carta 5. Menilai sebilangan pelajar yang merasakan bahawa mata pelajaran kesusasteraan melayu ini boleh memupuk sikap positif dalam diri mereka.

Berdasarkan carta 5 di atas, keseluruhan murid iaitu 90 daripada 90 orang responden iaitu 100% mengatakan bahawa mata pelajaran Kesusasteraan Melayu ini boleh memupuk sikap positif dalam diri mereka. Hal ini kerana mereka yakin dengan subjek ini mampu memupuk sikap positif melalui pelbagai genre yang telah mereka pelajari sama ada secara intrinsik ataupun secara ekstrinsik.

Soalan 6: Adakah anda Merasakan Subjek Kesusasteraan Melayu SUKAR dipelajari?

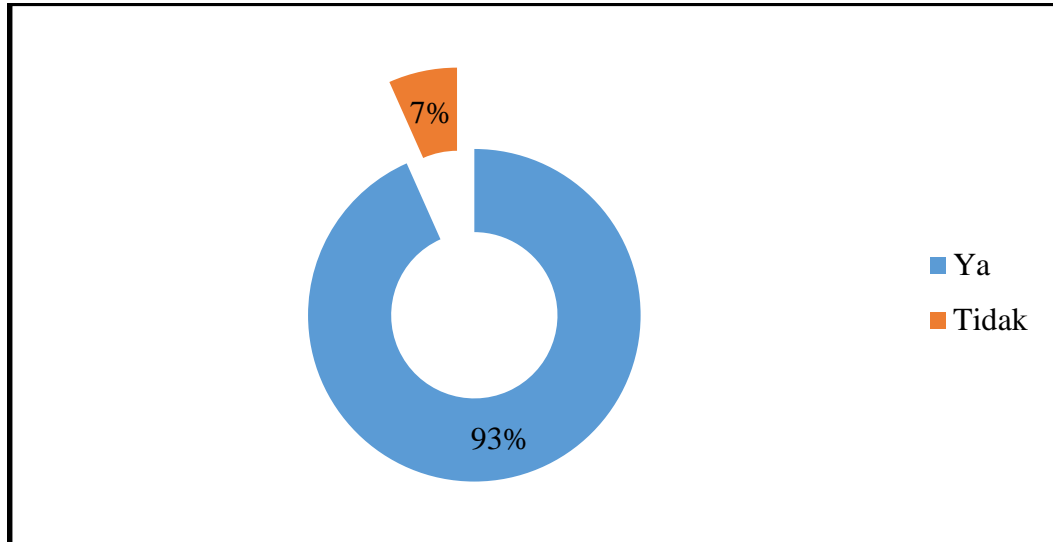


Carta 6. Penilaian pelajar terhadap kesukaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu.

Berdasarkan carta 6 di atas,terdapat 49 daripada 90 orang responden iaitu 54% yang mengatakan bahawa mereka mengalami kesukaran untuk mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dan hanya 41 daripada 90 orang responden iaitu 46% mengatakan bahawa mereka tidak mengalami kesukaran untuk mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Hal ini kerana kebanyakan daripada pelajar yang mengambil mata pelajaran ini adalah

dalam kalangan yang agak lemah dalam penguasaan pemahaman dan kurang minat membaca. Faktor ini menyebabkan mereka merasakan subjek ini agak sukar untuk dikuasai.

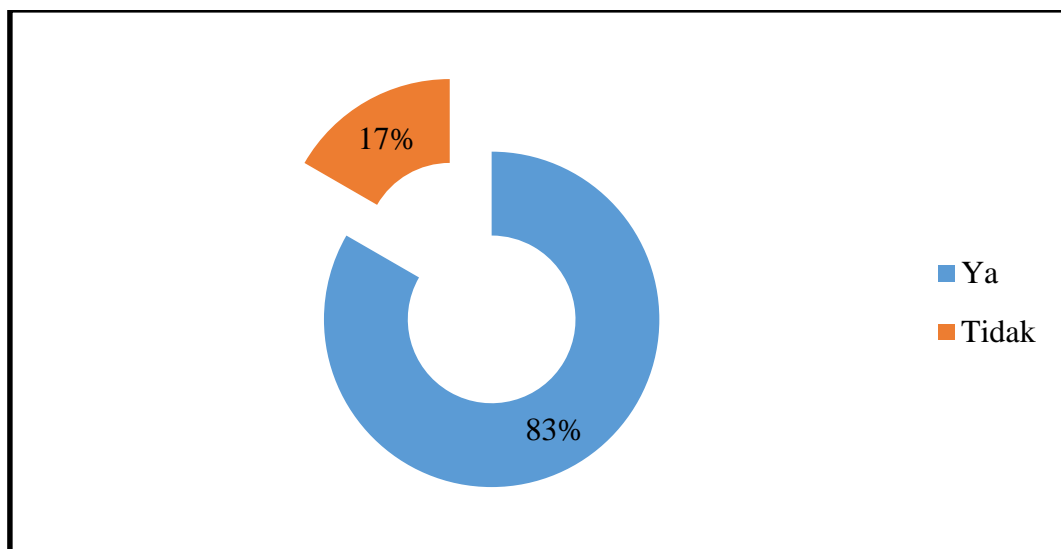
Soalan 7: Adakah anda merasa GEMBIRA mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan kaedah ICT?



Carta 7. Menilai sebilangan pelajar yang merasa gembira apabila mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan ICT.

Berdasarkan carta 7 di atas, terdapat 84 daripada 90 orang responden iaitu 93% mengatakan bahawa mereka merasa gembira apabila mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan kaedah ICT dan hanya 6 daripada 90 orang responden mengatakan bahawa mereka tidak merasa gembira apabila mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu dengan menggunakan kaedah ICT. Hal ini kerana mereka lebih mudah untuk memahami apa yang hendak disampaikan oleh guru.

Soalan 8: Adakah anda merasakan anda SEMAKIN BERMENYENYEN dalam mempelajari subjek Kesusasteraan Melayu sekarang?



Carta 8. Menilai sebilangan pelajar yang merasa semakin berminat dalam mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu.

Berdasarkan carta 8 di atas, terdapat 75 daripada 90 orang responden iaitu 83% mengatakan bahawa mereka merasa semakin berminat dalam mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu pada masa kini dan hanya 15 daripada 90 orang responden iaitu 17% mengatakan bahawa mereka merasa tidak berminat untuk mempelajari mata pelajaran Kesusasteraan Melayu pada masa kini. Hal ini kerana guru telah mempelbagaikan kaedah penyampaian dengan lebih berpusatkan murid berbanding kaedah konvensional yang lebih berpusatkan guru.

Rumusannya perkembangan teknologi telah memberi impak kepada guru. Kesedaran ini menjadikan teknologi sebagai salah satu pendekatan dalam PdPc. Penggunaan pelbagai jenis bahan bantu mengajar yang bersumberkan internet amat disukai oleh murid. Guru yang kreatif dan inovatif pula akan berperanan sebagai pemudah cara ketika sesi pengajaran dan pemudahcaraan. Pengajaran guru yang berbantuan laman sosial seperti Facebook, WhatsApp atau Instagram perlu diperluas selain penggunaan mel elektronik atau *Google Chrome* secara komprehensif. Jelaslah bahawa *Google Classroom* adalah platform pengajaran dan pembelajaran yang membolehkan guru menyampaikan ilmu dan pelajaran dengan lebih berpusatkan murid. *Google classroom* merupakan alat penyampaian dan alat untuk guru menilai prestasi dan penglibatan pelajar. Tegasnya, *Google Classroom* sangat bersesuaian dengan peredaran zaman pada masa kini dan penggunaannya membolehkan guru menyampaikan bahan, nota kepada pelajar di samping itu melatih pelajar supaya celik ICT. Selain itu, penggunaan *Google Classroom* juga menjadikan pengajaran dan pemudahcaraan dua hala dan pembelajaran tidak berpusatkan guru semata-mata.

KESIMPULAN

Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran (p&p) Kesusasteraan Melayu memainkan peranan penting dan seiring dengan perkembangan pendidikan terkini. Melalui Laporan Awal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (2012) ternyata usaha meningkatkan infrastruktur teknologi dalam pendidikan sebagai persediaan untuk melahirkan modal insan yang celik '*Information and Communication Technology*' (ICT) perlu dipertingkatkan lagi terutama dalam kaedah (P&P) abad ke-21 ini. Oleh yang demikian dalam amalan (p&p) mereka, haruslah mengalami suatu transformasi dari corak lama berpusatkan guru kepada berpusatkan murid dengan mengamalkan pelbagai pengaplikasian melalui capaian teknologi ICT bukan sahaja melalui capaian *Google* malah perisian yang lain umpamanya pembinaan blog, kreativiti animasi, bahan audio, permainan interaktif, aplikasi 'Otus', 'NearPod', 'Cacoo', 'Lesson Paths', 'Voki', 'PowToon', 'Power Point Interaktif' dan banyak lagi aplikasi bertujuan bukan sahaja memudah dan memantapkan lagi kaedah p&p guru Kesusasteraan Melayu malah menjadi lebih berkesan dan menarik. Tidak keterlaluan jika dikatakan p&p Kesusasteraan Melayu berasaskan teknologi mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang lebih menarik. Secara tidak langsung kemenjadian para pelajar yang mengambil subjek ini akan menjadi kenyataan seiring dengan keperluan dalam pasaran kerja masa kini.

RUJUKAN

- Ani Hj Omar (2011). *Apresiasi Teori Kesusasteraan Melayu*. Tanjung Malim: Emeritus Publications.
- Buletin Anjakan (2015). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia*. Diperoleh pada 23 Dis. 2018, daripada [http://www.padu.edu.my/files/Buletin_Anjakan_Bil_5-2015_\(Final\).pdf](http://www.padu.edu.my/files/Buletin_Anjakan_Bil_5-2015_(Final).pdf)
- Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia. (2006). *Kajian Tindakan Dan Pengurusan Sekolah* dicapai pada 10 April 2019, daripada http://smkmentakabt6.yolasite.com/resources/kajian_tindakan/Kajian%20Tindakan%20&%20Pengurusan%20Sekolah.pdf

- Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, Kementerian Pendidikan Malaysia (2017). *Jurnal Pendidikan Tingkatan Enam 2017: Penyelidikan dan Inovasi Pemangkin Ke Arah Membina Negara Bangsa* dicapai pada 10 April 2019, daripada <https://www.moe.gov.my/index.php/my/tingkatan-enam>.
- Fransiskus Ivan Gunawan & Stefani Geima Sunarman (2016). *Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta dicapai pada 10 April 2019, daripada <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/viewFile/2334/1296>
- Noriyani Doman (2017). *Implikasi Google Apps Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pelajar Pesisir UTHM* diicapai pada 30 Mac 2019, daripada http://eprints.uthm.edu.my/9578/1/NORIYANI_DOMAN.pdf
- Rozinah Jamaludin. 2007. *Internet dalam Pendidikan*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Rozana Baharudin. 2012. *Teknologi Web 2.0 Dan Pendidikan: Anjakan Paradigma Peranan Guru dan Pelajar Dlm. Ahmad Zamzuri. 2012. Pembelajaran berasaskan Web: isu dan trend*. Hlmn. 131-138. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Robiah & Nur Sakinah Mohammad (2007). *ICT dalam Pendidikan: Prospek Dan Cabaran Dalam Pembaharuan Pedagogi: Jurnal 32 (2007)*.
- Kibble, J. (2007). *Use of Unsupervised Online Quizzes as Formative Assessment in a Medical Physiology Course: Effects of Incentives on Student Participation And Performance*. *Adv Physiol Educ* 31:253-260, American Physiological Society.
- Peat, M and Franklin, S (2002). *Supporting Student Learning: The Use of Computer Based Formative Assessment Modules*. *British Journal of Educational Technology*
- Utusan Malaysia (2017). *Google Classroom Mudahkan Pelajaran* dicapai pada 10 Mac 2019, daripada <http://www.utusan.com.my/pendidikan/google-classroom-mudahkan-pembelajaran-1.574974>
- Vicky Dwi Wicaksono & Putri Rachmadyanti (2016). *Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar* dicapai pada 09 April 2019, daripada <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9144/44.pdf?sequence=1>

