



Analisis Keperluan Elemen Multimedia Interaktif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif

Need Analysis of Interactive Multimedia Elements in Teaching and Learning Communicative Malay Literature

Rohayati Junaidi*, Nordiana Hamzah & Laili Farhana Md Ibharim

Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

*Corresponding author: rohayati@fbk.upsi.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.37134/pambm.vol3.7.2025>

Abstract

This paper discusses the needs analysis of teaching aids that apply multimedia elements (Module A-Literature) for the Teaching and Learning of Literary Communicative Malay Literature (KMK) interactively. Teaching and learning methods that are less interesting and not in line with the development of technology have caused students to be less interested in learning KMK. Thus, this study analyzes the need for the application of multimedia elements in KMK teaching and learning. This study uses a mixed method with a survey and bibliography method design. The location of the study is located in the state of Sarawak and involves a total of 86 students taking KMK. Data were analyzed statistically descriptively by looking at the mean value and standard deviation obtained by using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 14.0 software and document analysis. The findings of the study prove that the need for interactive multimedia elements in increasing the level of inclination and enjoyment of students learning KMK. The data shows that students enjoy learning KMK when teachers apply interactive multimedia teaching aids which is proven based on a mean value of 3.54 and a standard deviation of 0.89. The application of kahoot, quizizz and padlet as teaching aids that can help the effectiveness of the PdP process shows the acquisition of a mean value of 3.61 and a standard deviation of 0.91. The findings of the study also prove that students can understand, formulate, repeat, relate, answer quizzes or tests, show good performance in tests when taught using interactive multimedia-based teaching aids that display a mean value of 3.28 and a standard deviation of 0.80. Therefore, it is recommended to use a module based on interactive multimedia in the teaching and learning of KMK to help improve students' achievement and interest in learning KMK. This article is the result of my research under the University Research Promotion Grant (GGPU). In writing this article, I strive to provide a unique perspective by considering the need for multimedia in teaching and learning in schools. This article not only discusses the problems in teaching and learning Communicative Malay Literature, but also provides suggestions for appropriate teaching and learning methods to increase students' interest in learning Communicative Malay Literature.

Keywords: *Communicative Malay Literature, multimedia, interactive, teaching aids, teaching and learning*

Abstrak

Makalah ini membincangkan analisis keperluan bahan bantu mengajar yang menerapkan elemen multimedia bagi Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) secara interaktif. Kaedah pengajaran dan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak selari dengan perkembangan teknologi telah menyebabkan murid kurang berminat untuk mempelajari KMK. Justeru, kajian ini menganalisis keperluan penerapan elemen multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran KMK. Kajian ini menggunakan kaedah campuran dengan reka bentuk kaedah tinjauan dan kepustakaan. Lokasi kajian terletak di negeri Sarawak dan melibatkan responden seramai 86 orang murid yang mengambil KMK. Data dianalisis secara statistik deskriptif dengan melihat nilai min dan sisihan piawai yang diperoleh dengan menggunakan perisian Statistical Package for Social Sciences



(SPSS) versi 14.0 dan analisis dokumen. Dapatan kajian membuktikan bahawa keperluan elemen multimedia interaktif dalam meningkatkan tahap kecenderungan dan keseronokan murid mempelajari KMK. Data menunjukkan bahawa murid seronok mempelajari KMK apabila guru mengaplikasikan bahan bantu mengajar multimedia interaktif yang dibuktikan berdasarkan nilai min 3.54 dan sisihan piawai 0.89. Pengaplikasian kahoot, quizizz dan padlet sebagai bahan bantu mengajar yang dapat membantu keberkesanan proses PdP menunjukkan perolehan nilai min 3.61 dan sisihan piawai 0.91. Dapatan kajian turut membuktikan murid dapat memahami, merumuskan, mengulang semula, mengaitkan, menjawab kuiz atau ujian, menunjukkan prestasi baik dalam ujian apabila diajar menggunakan bahan bantu mengajar berasaskan multimedia interaktif yang memaparkan nilai min 3.28 dan sisihan piawai 0.80. Oleh hal yang demikian, disarankan penggunaan satu modul yang berasaskan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran KMK bagi membantu meningkatkan pencapaian dan minat murid mempelajari KMK. Artikel ini adalah hasil penyelidikan saya di bawah Geran Galakan Penyelidikan Universiti (GGPU). Dalam menulis artikel ini, saya berusaha untuk memberikan perspektif yang unik dengan mengambil kira keperluan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Artikel ini bukan sahaja membincangkan masalah dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif, tetapi juga memberikan cadangan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian bagi meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif.

Kata Kunci: bahan bantu mengajar, interaktif, Kesusasteraan Melayu Komunikatif, multimedia, pengajaran dan pembelajaran

Pengenalan

Satu elemen asas yang membantu keberkesanan sesebuah sesi pengajaran dan pembelajaran ialah bahan bantu mengajar (BBM). Abdullah, Wan Mat Ali dan Jusoh (2021, 2) menyatakan bahawa BBM adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Jasmi (2016) juga menyatakan bahawa guru, murid dan kaedah pengajaran merupakan tiga unsur yang menjadikan bahan bantu mengajar (BBM) sebagai perantara guru untuk menyampaikan kefahaman kepada murid. Perkara ini menjelaskan bahawa proses pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan dengan lebih berkesan apabila menggunakan bahan bantu mengajar. Hal ini kerana bahan bantu mengajar yang sesuai dapat membantu murid memahami topik pembelajaran dengan baik. Jasmi, Ilias, Tamuri dan Mohd Hamzah (2011); Ilias, Ismail, dan Jasmi (2013) membuktikan bahawa pengaplikasian bahan bantu mengajar mampu menarik perhatian murid sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Selain itu, bahan bantu mengajar yang bersesuaian dan menarik berupaya meningkatkan pembelajaran yang cekap dan berkesan. Abdullah, Abdullah, Rosman, dan Ilias (2015) menyatakan bahawa bahan bantu mengajar yang berbentuk gambar dan visual membantu murid untuk mengingati topik pembelajaran dengan lebih baik.

Pandemik COVID19 telah banyak membuka mata masyarakat bahawa penggunaan bahan bantu mengajar yang berbentuk multimedia amat perlu dipraktikkan supaya murid tidak keciciran dalam pembelajaran meskipun sesi pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dijalankan secara bersemuka. Bahan pengajaran multimedia interaktif merangkumi pelbagai bentuk multimedia seperti *powerpoint*, kahoot, *quizizz*, animasi, *e-book* interaktif dan banyak lagi. Justeru, guru mempunyai pelbagai pilihan multimedia yang dapat membantu keberkesanan dan keseronokan proses pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian. Jamil (2021) menyatakan bahawa pengintegrasian animasi sebagai alat bantu visual telah memudahkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi murid. Selain itu, pembelajaran dalam talian dapat menggantikan kaedah pembelajaran secara konvensional tanpa mengabaikan pelbagai faedah dan keberkesanan PdP (Hsiao, 2017).



Hal ini menunjukkan bahawa tenaga pengajar perlu menggunakan pelbagai kemahiran teknologi dan bahan bantu mengajar mengikut situasi semasa. Hjetland (1995) menyatakan bahawa dengan bantuan teknologi mampu mempermudah urusan pengajaran dan pembelajaran serta meningkatkan tahap kualiti guru. Justeru, sama ada sesi pengajaran bersemuka atau secara dalam talian tetap perlu mengaplikasikan bahan bantu mengajar bagi meningkatkan kualiti pembelajaran murid. Makalah ini menganalisis keperluan elemen multimedia interaktif dalam pembelajaran KMK secara dalam talian. Bahan bantu mengajar yang terancang dan komprehensif amat diperlukan selari dengan pandemik COVID-19 yang telah memberi kesan terhadap proses Pengajaran dan Pembelajaran.

Metodologi

Metodologi penyelidikan yang digunakan ialah kaedah campuran dengan reka bentuk kaedah tinjauan dan kepustakaan. Data kajian dikumpul dengan instrumen borang soal selidik dan protokol temu bual. Fasa Analisis Keperluan dijalankan secara kaedah tinjauan dengan mengedarkan borang soal selidik kepada 86 orang murid di dua buah sekolah menengah di Sarawak yang menawarkan subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Terdapat 2440 buah sekolah menengah di Malaysia, namun hanya 2 buah sekolah di Sarawak yang dipilih sebagai populasi. Menurut Abdul Ghafar (1999), 30 peratus daripada populasi sampel sudah mencukupi. Namun, saiz sampel berperanan penting terhadap kekuatan keputusan kajian yang dilakukan. Hal ini kerana saiz sampel yang lebih besar akan menjadikan kajian lebih mantap kerana dapat mengurangi kesilapan keputusan. Abdul Ghafar (1999) menyarankan bahawa membesarkan saiz sampel boleh meninggikan kesahan dan kebolehpercayaan skor. Bagi kajian ini seramai 86 orang murid dan 2 orang guru yang dipilih sebagai responden kajian. Pemilihan sampel murid berdasarkan pensampelan Kregcie dan Morgan (1970).

Instrumen soal selidik digunakan kerana lebih mudah dan efektif (Abdul Ghafar, 1999). Item yang terdapat dalam soal selidik merangkumi 4 bahagian, iaitu bahagian A, B, C dan D. Bahagian A berkaitan maklumat umum latar belakang responden dan perkaitannya dengan penggunaan ICT. Item di Bahagian A memerlukan responden menandakan (✓) pada kotak jawapan pilihan serta mengisi ruang kosong yang disediakan. Item di Bahagian B berkaitan Perspektif Terhadap Komponen Sastera. Bahagian C berkaitan Bahan Bantu Mengajar dan Bahagian D berkaitan Hasil Pengajaran dan Pembelajaran. Item-item di dalam soal selidik bahagian B, C dan D pula memerlukan responden menjawab berdasarkan skala Likert 5, iaitu skala 1 mewakili 'Amat tidak Setuju', skala 2 mewakili 'Tidak Setuju', skala 3 mewakili 'Tidak Pasti', skala 4 mewakili 'Setuju' manakala skala 5 mewakili 'Amat Setuju'.

Selepas pengesahan instrumen dilakukan pakar kesahan yang dilantik, kajian rintis dijalankan ke atas 30 orang murid di 2 buah sekolah menengah terpilih yang memiliki kriteria yang sama dengan sekolah sebenar. Kajian rintis dilakukan bagi menentukan nilai kesahan dan kebolehpercayaan item soal selidik dalam mendapatkan data yang tepat berkaitan dengan persoalan kajian. Di samping itu. Kajian rintis berperanan penting untuk menilai tahap pemahaman guru dan murid yang dijadikan sebagai responden memahami soalan dalam soal selidik. Hasil daripada kajian rintis juga dapat membantu pengkaji memurnikan kesalahan ejaan dan tatabahasa. Justeru, dapatan kajian rintis sangat membantu proses pengubahsuaian dijalankan ke atas instrumen kajian. Soalan temu bual juga telah disemak oleh pakar kesahan yang dilantik bagi memastikan soalan yang terpilih menepati objektif dan persoalan kajian. Kesahan dan kebolehpercayaan soalan temu bual turut diukur berdasarkan pengujian terhadap dua orang guru yang memiliki kriteria yang sama dengan responden sebenar.

Data yang diperoleh melalui soal selidik dan temu bual dianalisis dengan menggunakan kaedah analisis statistik deskriptif untuk mendapatkan nilai min dan nilai sisihan piawai. Kemudian, data yang diperoleh dimasukkan dalam bentuk jadual dan diinterpretasikan dengan terperinci. Kaedah analisis



statistik deskriptif berperanan penting untuk memahami ciri-ciri data, membuat inferens statistik, dan menyampaikan maklumat secara berkesan. Alat yang digunakan untuk menganalisis data kajian ialah perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 14.0 yang melihat kepada nilai min dan sisihan piawai. Kajian ini turut menggunakan data temu bual bagi menyokong data soal selidik. Analisis data temu bual melibatkan proses mengumpul, meneliti, dan menafsirkan maklumat yang diperoleh melalui temu bual. Langkah pertama ialah mentranskripsi rekod temu bual dari bahasa lisan kepada teks bertulis. Selepas transkripsi, data disusun dan dikodkan secara manual dalam membantu mendapatkan perspektif yang mendalam tentang pandangan, sikap, dan pengalaman berkaitan penerapan elemen multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran KMK.

Dapatan

Analisis pandangan terhadap Kesusasteraan Melayu Komunikatif

Kesusasteraan Melayu Komunikatif merupakan salah satu subjek elektif yang ditawarkan di sekolah menengah di Malaysia. Subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif menekankan penggunaan sastera sebagai medium untuk memperkukuhkan kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Melayu. KMK mengandungi pelbagai komponen yang perlu ditelusuri untuk memastikan bahawa elemen tersebut dapat ditambah baik bagi memastikan murid meminati KMK. Murid diperkenalkan dengan pelbagai jenis teks sastera Melayu. Teks sastera tersebut dianalisis dari pelbagai aspek termasuk tema, plot, watak, konflik, gaya bahasa, dan mesej yang disampaikan. Melalui pembelajaran sastera, murid dapat memahami dan menghayati budaya serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastera Melayu.

Oleh itu, bagi memastikan KMK mampu menarik minat murid, maka pandangan murid terhadap KMK perlu diambilkira bagi mengenal pasti tindakan yang perlu diambil dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran KMK. Justeru, kajian ini menyenaraikan 10 item bagi mendapatkan data pandangan murid terhadap komponen sastera yang dapat membantu dalam menyediakan pengajaran dan pembelajaran yang interaktif dan berkesan. Nilai min dan sisihan piawai digunakan untuk menunjukkan analisis pandangan terhadap komponen sastera. Hal ini ditunjukkan dalam Jadual 2 tersebut:

Jadual 2

Perspektif Terhadap Kesusasteraan Melayu Komunikatif

Bil.	Perkara	Min	Sisihan Piawai
1.	Kesusasteraan Melayu Komunikatif seronok untuk dipelajari.	3.78	0.79
2.	Saya memahami topik yang diajar dengan mudah dan cepat.	3.43	0.81
3.	Saya mendapat galakan dan pelbagai inisiatif daripada guru dalam mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif.	3.71	0.89
4.	Saya rasa lebih suka mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana guru menekankan kepada pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi terkini.	3.51	0.89
5.	Saya rasa lebih suka mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana guru mahir dalam PdP yang berkonsepkan multimedia interaktif dalam PdP.	3.79	0.84
6.	Saya rasa lebih suka mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana guru menekankan penggunaan bahan bantu belajar multimedia.	3.64	0.94
7.	Saya rasa lebih suka mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana guru menyediakan kuiz dalam bentuk multimedia pada setiap kelas.	3.36	0.98

bersambung



8.	Saya rasa lebih suka mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana guru menggunakan aplikasi komputer semasa PdP.	3.31	1.08
9.	Saya minat mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif.	3.49	0.92
10.	Saya seronok membaca novel yang diajar dalam Kesusasteraan Melayu Komunikatif.	3.37	0.80
Jumlah		3.54	0.89

Berdasarkan Jadual 2 menunjukkan bahawa murid memberikan respon yang baik terhadap subjek KMK. Perkara yang jelas murid berasa seronok mempelajari KMK. Keseronokan mempelajari sastera disokong oleh elemen multimedia interaktif yang diterapkan oleh guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan multimedia dan teknologi memberikan kesan keseronokan sekali gus membantu murid untuk memahami topik pembelajaran dengan mudah dan cepat. Penggunaan multimedia membantu guru menyampaikan maklumat dalam bentuk visual yang menarik dan mudah difahami oleh murid. Hal ini termasuk penggunaan gambar, grafik, video, dan animasi. Aplikasi dan perisian multimedia sering menyertakan elemen interaktif yang membolehkan murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, teknologi multimedia membolehkan akses kepada pelbagai jenis bahan pembelajaran dalam KMK seperti video pengajaran, rakaman audio, e-buku, dan sumber pembelajaran digital lain yang menyediakan pelbagai pendekatan dan perspektif dalam pembelajaran. Murid dapat mengakses bahan pembelajaran melalui pelbagai peranti seperti komputer, telefon pintar, dan tablet di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa. Ini membolehkan pembelajaran berlaku secara fleksibel dan memberi peluang kepada murid untuk belajar mengikut keperluan dan keselesaan mereka. Teknologi multimedia membolehkan penyesuaian pembelajaran mengikut keperluan individu. Murid dapat memilih bahan pembelajaran yang sesuai dengan tahap kebolehan dan minat, menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memuaskan.

Di samping itu, dengan teknologi multimedia murid dapat berinteraksi dengan rakan sebaya dan guru melalui forum dalam talian, aplikasi berkomunikasi, atau platform perkongsian kandungan. Ini memupuk kolaborasi dan komunikasi antara murid dan meningkatkan pembelajaran sosial mereka. Secara keseluruhannya, multimedia dan teknologi memberikan keseronokan dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, berpusatkan murid, dan merangsang minat serta kreativiti dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan dapatan kajian yang menunjukkan bahawa media memainkan peranan penting dalam membantu pandangan murid terhadap Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Pengaplikasian multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran KMK membantu dalam menarik minat murid mempelajari KMK sekali gus memberikan perspektif positif murid terhadap subjek KMK yang diwakili nilai min 3.54 dan sisihan piawai 0.89.

Analisis bahan bantu mengajar

Bahan bantu mengajar adalah sebarang bahan atau alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran. Bahan bantu mengajar dapat direka khusus untuk sesuatu topik atau mata pelajaran tertentu, atau boleh diadaptasikan daripada sumber-sumber yang sedia ada. Tujuan bahan bantu mengajar adalah untuk meningkatkan kefahaman, mempertingkatkan minat, dan menyampaikan maklumat dengan cara yang lebih mudah difahami oleh murid supaya dapat memperkukuh pembelajaran dengan menyediakan pengalaman visual, auditif, dan taktikal. Bahan bantu mengajar yang berkualiti dapat memainkan peranan penting dalam mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran dalam konteks bahasa Melayu.



Menurut Isa dan Mohd Iman Ma'arof (2018), bahan bantu mengajar merujuk kepada bahan yang digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran yang merangkumi semua benda yang boleh dilihat, didengar, dipegang, dibaca, dikisahkan, dihidu, digunakan dan sebagainya. Kesemua elemen ini diintegrasikan melalui multimedia interaktif. Menurut Perzylo (1993) dalam Ismail dan Abd Rahman (2002) keempat-empat elemen multimedia seperti grafik, teks, audio dan video mengintegrasikan corak terbaik di antara pelbagai corak pembelajaran. Penerapan elemen multimedia tersebut mampu merangsang murid untuk mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, penerapan elemen multimedia membantu murid memahami topik pembelajaran dengan lebih mudah. Berdasarkan dapatan kajian membuktikan bahawa bahan bantu mengajar berelemenkan multimedia amat perlu dalam pengajaran dan pembelajaran KMK. Elemen multimedia memberikan kesan emosi dan kefahaman kepada murid dalam pengajaran dan pembelajaran. Jadual 3 menunjukkan analisis dapatan berkaitan bahan bantu mengajar.

Jadual 3
Bahan Bantu Mengajar

Bil.	Perkara	Min	Sisihan Piawai
1.	Guru perlu mengaplikasikan penggunaan bahan bantu belajar berbentuk multimedia	3.48	0.90
2.	Guru perlu mengaplikasikan penggunaan <i>kahoot</i> , <i>quizizz</i> dan <i>padlet</i> untuk mengajar Kesusasteraan Melayu Komunikatif.	3.00	1.01
3.	Guru perlu mengaplikasikan multimedia dalam set induksi untuk menarik minat murid mengikuti pengajaran dan pembelajaran.	3.59	0.82
4.	Bahan bantu belajar yang digunakan oleh guru akan membantu saya memahami topik pembelajaran dengan baik.	3.63	0.90
5.	Guru perlu menggunakan bahan bantu belajar yang pelbagai dan tidak hanya bergantung dengan buku teks, papan hitam dan kapur sahaja.	3.90	0.99
6.	Penggunaan bahan bantu belajar yang kreatif dan selaras dengan perkembangan terkini akan mampu meningkatkan prestasi saya.	3.78	0.86
7.	Guru perlu menggunakan bahan bantu belajar berbentuk multimedia di dalam kelas.	3.56	0.92
8.	Bahan bantu belajar akan membantu proses PdP.	3.76	0.85
9.	Penggunaan bahan bantu belajar yang pelbagai akan membantu saya mengenal pasti serta mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif dengan lebih berkesan.	3.73	0.86
10.	Saya berminat mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif apabila bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini.	3.62	0.98
Jumlah		3.61	0.91

Berdasarkan Jadual 3 membuktikan bahawa bahan bantu mengajar membantu menarik minat dan pemahaman murid. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan *kahoot*, *quizizz* dan *padlet* telah mampu menjadikan pengajaran dan pembelajaran KMK lebih berkesan. Item yang berkaitan penggunaan *kahoot*, *quizizz* dan *padlet* memberikan nilai min 3.00 dan sisihan piawai 1.01 telah membuktikan bahawa keperluan elemen multimedia dalam PdP KMK. Secara ringkasnya, bahan bantu mengajar yang berasaskan elemen multimedia interaktif perlu diterapkan dalam PdP KMK bagi menarik minat murid, membantu pemahaman terhadap topik pembelajaran, meningkatkan prestasi murid serta keberkesanan proses PdP. Rumusannya, penggunaan elemen multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran dengan menyediakan pengalaman



pembelajaran yang bermakna, menarik, dan berpusatkan murid. Ia juga memperkukuh pemahaman dan memupuk minat terhadap pembelajaran KMK dalam kalangan murid.

Analisis hasil pengajaran dan pembelajaran

Hasil pengajaran dan pembelajaran merujuk kepada pencapaian atau prestasi murid dalam proses pembelajaran merangkumi kemahiran yang dikuasai, pengetahuan yang diperoleh, dan sikap atau nilai yang dibentuk oleh murid semasa mengikuti program atau kursus pembelajaran. Hasil pengajaran dan pembelajaran KMK juga merangkumi kesan atau impak pembelajaran terhadap pembangunan murid secara menyeluruh, seperti kemampuan untuk memberikan rumusan terhadap topik yang diajar, dapat menjawab kuiz atau ujian yang diberikan oleh guru dan menghubungkan hasil pembelajaran dengan baik. Hasil pengajaran dan pembelajaran KMK sering diukur melalui pelbagai kaedah penilaian seperti ujian, tugasan, projek, dan penilaian formatif atau sumatif. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana murid telah mencapai objektif pembelajaran yang ditetapkan dan untuk memberikan maklum balas kepada guru dan murid mengenai prestasi mereka.

Oleh itu, hasil pengajaran dan pembelajaran dalam KMK tidak hanya merujuk kepada pencapaian akademik semata-mata, tetapi juga kepada penerapan nilai-nilai modal insan, pemahaman budaya serta pembentukan sikap dan nilai yang positif dalam kalangan murid. Pemahaman, pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang diperoleh oleh murid yang terhasil daripada proses pengajaran dan pembelajaran menjadi kayu ukur kepada hasil pengajaran dan pembelajaran. Proses pengajaran dan pembelajaran melibatkan interaksi antara bahan pengajaran dengan aktiviti pembelajaran. Selain itu, pengajaran dan pembelajaran melibatkan proses yang berterusan serta terbina berdasarkan perkara yang telah diketahui oleh murid. Hal ini kerana melalui proses pengajaran dan pembelajaran murid memperkaya pengetahuan dan pengalaman yang membentuk perkembangan murid.

Oleh hal yang demikian, hasil pengajaran dan pembelajaran merupakan dapatan yang murid peroleh pada akhir pelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa keberkesanan hasil pengajaran dan pembelajaran menjadi bukti bahawa guru dapat menyampaikan topik pembelajaran dengan berkesan atau sebaliknya. Analisis hasil pengajaran dan pembelajaran menunjukkan bahawa perolehan nilai min 3.28 dan sisihan piawai 0.80 berkaitan hasil pengajaran dan pembelajaran. Item 1 hingga 10 membuktikan bahawa pengaplikasian multimedia dapat meningkatkan hasil pengajaran dan pembelajaran. Jadual 4 menunjukkan analisis item berkaitan hasil pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 4

Hasil Pengajaran dan Pembelajaran

Bil.	Perkara	Min	Sisihan Piawai
1.	Saya akan memahami topik pembelajaran dengan baik apabila guru menggunakan multimedia interaktif.	3.60	0.77
2.	Saya akan dapat memberi rumusan terhadap topik pembelajaran yang telah dipelajari di akhir kelas dengan baik apabila guru menggunakan <i>powerpoint</i> .	3.27	0.80
3.	Saya akan dapat menyebut semula hasil pembelajaran pada kelas seterusnya dengan bantuan bahan bantu belajar multimedia.	3.21	0.72
4.	Saya akan dapat mengaitkan topik pembelajaran dengan topik-topik yang seterusnya dengan baik apabila guru mengaplikasikan teknologi.	3.15	0.73
5.	Saya akan berasa seronok menjawab soalan kuiz atau ujian menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> yang dilakukan pada akhir kelas atau pada setiap minggu/bulan yang telah ditetapkan oleh guru.	3.17	0.79

bersambung



6.	Saya akan dapat menunjukkan prestasi yang baik dalam ujian atau kuiz jika guru mengajar menggunakan multimedia interaktif.	3.10	0.84
7.	Saya akan lebih berminat untuk mempelajari Kesusasteraan Melayu Komunikatif jika guru menggunakan ICT.	3.53	0.90
8.	Saya akan dapat menguasai topik pembelajaran dengan baik apabila diterapkan elemen multimedia interaktif.	3.30	0.77
9.	Saya akan dapat memberikan banyak contoh berkaitan topik kandungan pembelajaran berdasarkan isi Kesusasteraan Melayu Komunikatif apabila guru menggunakan aplikasi video.	3.15	0.83
10.	Saya akan dapat menghubungkaitkan hasil pembelajaran dengan baik apabila guru menggunakan multimedia pada setiap kelas.	3.30	0.81
Jumlah		3.28	0.80

Berdasarkan Jadual 4 membuktikan bahawa pengaplikasian elemen multimedia interaktif telah membantu keberhasilan hasil pengajaran dan pembelajaran. Guru yang mengaplikasikan *powerpoint* telah membantu murid memberi rumusan topik pembelajaran dengan baik. Penggunaan elemen multimedia interaktif turut membantu menarik minat murid mempelajari KMK. Selain itu, aplikasi *kahoot* dan video telah memberikan nilai keseronokan kepada murid menjawab soalan ujian dan kuiz. Elemen multimedia turut membantu murid memberikan contoh berkaitan topik yang dipelajari dengan baik kerana murid dapat menghubungkaitkan hasil pembelajaran dengan mudah dan baik.

Perbincangan dan Kesimpulan

Cabaran dalam dunia pendidikan sekarang memang tidak dapat dinafikan lagi. Perkembangan dunia teknologi telah menjadikan generasi kini lebih memilih pengajaran dan pembelajaran yang mesra teknologi berbanding sistem konvensional. Pandemik COVID19 yang melanda dunia telah membuka satu lembar baharu dalam dunia pendidikan tanah air dan seluruh dunia. Pengajaran dan pembelajaran yang dahulunya secara fizikal perlu dilakukan secara dalam talian. Guru-guru menghadapi cabaran yang berlipat ganda, untuk belajar menggunakan teknologi dan menjadikan penggunaan teknologi lebih menarik dan berkesan. Meskipun begitu, cabaran ini perlu disahut demi mendidik anak bangsa yang berilmu. Pengajaran dan pembelajaran bukan sekadar perlu terlaksana namun juga perlu berkesan dan diterima oleh murid-murid dengan penuh minat. Teknologi dan multimedia menjadi satu aspek penting dalam membina satu modul yang mampu menyelesaikan minat dan keberkesanan dalam pengajaran dan pembelajaran KMK. Kesimpulannya, satu modul yang mesra teknologi perlu dibangunkan untuk membantu murid dalam memahami topik pembelajaran. Modul yang dibangunkan perlu melihat keperluan generasi Z yang lahir dalam zaman teknologi. Perkara ini sekali gus membuktikan bahawa keperluan modul ini bukan sahaja menampung keperluan pandemik COVID19, namun perkembangan dunia pendidikan yang selari dengan keperluan generasi muda.

Penyataan Etika

Penyelidik telah menyertai bengkel bengkel etika penyelidikan manusia secara dalam talian siri 2 pada 18 Mei 2022. Di samping itu persetujuan telah diperoleh daripada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM.600-3/2/3-eras (12529), Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak (JPNSW2.600-11/1/2 Jld.4 (39).



Penyataan Kredit Penulis

Rohayati Junaidi: Analisis Data; Nordiana Hamzah: Pengumpulan Data di Lapangan; Abdul Halim Ali: Metodologi; Laili Farhana Md Ibharim: Semakan dan Penyuntingan; Azizah Sarkowi: Analisis Data Menggunakan Perisian SPSS.

Penghargaan

Ucapan penghargaan kepada pihak Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) di atas Geran Galakan Penyelidikan Universiti (GGPU)-2021-0093-107-01-Penggunaan Modul A-Sastera Berbentuk Multimedia Interaktif Semasa Pandemik Covid-19 Bagi Mempertingkatkan Kemahiran Kognitif Murid dalam Kesusasteraan Melayu Komunikatif.

Deklarasi Bebas Kepentingan

Penulis mengisytiharkan bahawa mereka tidak mempunyai kepentingan kewangan yang bersaing atau hubungan peribadi yang mempengaruhi kerja yang dilaporkan dalam kertas kerja ini.

Rujukan

- Abdullah, M., Abdullah, A. H., & Rosman, A. S. (2015). Identifikasi Peranan Ibu Bapa Dalam Kelangsungan Pendidikan Tahfiz Anak. *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan 2015 (IsPEN2015)*. pp. 151 –162.
- Abdullah, R., Wan Mat Ali, W.N. & Jusoh, A. (2021). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Subjek Tema “Penjajahan di Asia Tenggara pada Abad ke-19”. *Jurnal Perspektif*, 13 (1), 1-13.
- Abdul Talib, N. S., Awang, M. M., Abdul Ghani, K., & Yusuff, N. A. (2019). Penggunaan Multimedia Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 86-98. Retrieved from <http://insaniah.umk.edu.my/journal/index.php/insaniah/article/view/57>.
- Ab Ghani, R. (2021). Pandemik COVID-19 dan norma baru dalam pendidikan di Malaysia. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/349582245_Pandemik_Covid_19_dan_Norma_Baru_dalam_Pendidikan_di_Malaysia
- Abdul Ghafar, M. N. (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Edisi keempat. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Ayob, A. (2017). Kesan Pembelajaran Menerusi Penggunaan Bahan Bacaan Interaktif Berasaskan Laman Web Terhadap Kefahaman Membaca Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak*. Jilid 6, 1-17.
- Che Azizan, S. N. & Mohamad Nasri, N. (2020). Pandangan guru terhadap pembelajaran dalam talian melalui pendekatan Home Based Learning (HBL) semasa tempoh pandemik COVID-19. *Pendeta Journal of Malay Language, Education and Literature*, Vol. 11, 46-57.
- Fauzi, I., & Sastra Khusuma, I. H. (2020). Teachers’ Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra’ : Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>.
- Hapsari AS, Hanif M, Gunarhadi, Roemintoyo. Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European J Ed Res*. 2019;8(4):1245-1255. doi: 10.12973/eu-er.8.4.1245.
- Hassan, J. & Abdul Rahman, F. R. (2021). Penggunaan ICT dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Pendidik Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor. *Journal Of Technical, Vocational & Engineering Education*, 4, 22-37. Retrieved from <http://eprints.utm.my/id/eprint/19545>.



- Hjetland, T. (1995). *Technology and the Special Education Classroom*. United States: Educational Resources Information Center (ERIC).
- Hsiao, B., Zhu, Y-Q, L-Y. Chen. (2017). Untangling the relationship between internet anxiety and internet identification in students: The role of internet self-efficacy. *Information Research*, 22 (2), 753. Retrieved from <http://InformationR.net/ir/22-2/paper753.html> (Archived by WebCite® at <http://www.webcitation.org/6r5TSDr7j>).
- Ilias, M. F., Ismail, M. F., & Jasmi, K. A. (2013). *Faktor dorongan dan halangan penggunaan bahan bantu mengajar oleh guru Pendidikan Islam di sekolah bestari*. Kertas dibentangkan dalam 3rd International Conference on Islamic Education, EPF Institute, Kajang, Selangor.
- Isa, N.S. & Mohd Iman Ma'arof, N. N. (2017). Keberkesanan Penggunaan Grafik Berkomputer sebagai Alat Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Pelajar Reka Bentuk dan Teknologi. *Jurnal Sains Humanika*, 10 (3), 81-87.
- Ismail, S. & Moskam, N. (2010). *Pembinaan dan Penilaian Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) bagi Mata Pelajaran Operasi Perkhidmatan Makanan (Penyajian Makanan)*. Pp. 1-9. Retrieved from <http://eprints.utm.my/id/eprint/10711/>.
- Ismail, M. A. & Abd Rahman, M. J. (2002). *Implikasi teknologi maklumat dan komunikasi ke atas gaya pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Prosiding Seminar Kebangsaan Profesion Perguruan. Kuala Lumpur: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Jamaludin, R. (2000). *Asas-asas Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Jamian, A. B., Hashim, N. & Othman, S. (2012). Multimedia interaktif mempertingkatkan pembelajaran kemahiran membaca murid-murid PROBIM. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*, Vol. 2 (2), 46-53.
- Jamil, I. (2021). Video animasi sebagai medium pembelajaran dan pendekatan kreatif terhadap kesedaran covid-19 bagi pelajar dalam sesi pembelajaran terbuka dan jarak jauh. *International Journal of Art & Design*, 5 (1), 1-13.
- Jasmi, K. A. (2016). Pengajaran dan Pembelajaran. In Kamarul Azmi Jasmi (Ed.), *Ensiklopedia Pendidikan Islam* (Edisi Pertama ed., pp. 120). Skudai Johor: Fakulti Tamadun Islam, Universiti Teknologi Malaysia & Persatuan Cendekiawan Pendidikan Islam [Malaysia] (AIES). ISBN:978-967-0194-66-0. (16) (PDF) *Pengajaran dan Pembelajaran*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/318044555_Pengajaran_dan_Pembelajaran [accessed Nov 13 2023].
- Jasmi, K. A., Ilias, M. F., Tamuri, A. H., & Mohd Hamzah, M. I. (2011). Amalan penggunaan bahan bantu mengajar dalam kalangan guru cemerlang Pendidikan Islam sekolah menengah di Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education*, 3(1), 59-74.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Lateh, H., Raman, A. & Teoh, A. N. (2004). *Multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran geografi*. persidangan pendidikan geografi kebangsaan (II) 2004, 14-15 Julai 2004, Dewan Persidangan Universiti, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang, hlm.1-17.
- Lin, Q. (2012). The application of multimedia technology in web education. *Physics Procedia*, 33, 1553-1557.
- Mohammad Ziaul Hoq. E-Learning During the Period of Pandemic (COVID-19) in the Kingdom of Saudi Arabia: An Empirical Study. *American Journal of Educational Research*. 2020; 8(7):457-464. doi: 10.12691/education-8-7-2
- Mohd Nawawi, M. Z. (2020). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan: Transformation of Multimedia Teaching and Learning in Islamic Education: A Discussion. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 14–26. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.2.2020>.
- Mak Din, H. A., Zainal Arifin, A. N., Mohamed Masrop, N. A., Mohamed Salleh, N. M. dan Ahmad, I. F. (2014). Permainan pendidikan digital: Satu kajian awal. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah, Bil.I*, 20-27.
- Omar, A. (2016). Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu mempertingkatkan keyakinan dan keberhasilan guru semasa latihan mengajar. *JPBU Vol. 9*, 13-25.



- Quah, W. B. (2020). Pandemik COVID-19: *Mempercepatkan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dalam talian (PdPDT) di Kolej Komuniti: Isu dan cabaran yang dihadapi oleh pensyarah dan pelajar*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/347726927_Pandemik_Covid-19_Mempercepatkan_Pelaksanaan_Pengajaran_Dan_Pembelajaran_Dalam_Talian_PDPDT_Di_Kolej_Komuniti_Isu_Cabaran_Yang_Dihadapi_Oleh_Pensyarah_Dan_Pelajar.
- Salbani, A. M. & Sinnaiah, G. (2007). *Kesan animasi dalam pengajaran pembelajaran dalam mata pelajaran kemahiran hidup ke atas murid-murid tingkatan 3, di sebuah sekolah menengah di Daerah Kuala*. 1st International Malaysian Educational Technology Convention, pp. 913-919.
- Said, C. S., Umar, I. N., Muniandy, B., & Desa, S. (2019). Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Sains Biologi: Kesan Terhadap Pelajar Berbeza Tahap Keupayaan Spatial: Multimedia Technology Application in Biology Science Learning: Effects on Students with Different Levels of Spatial Ability. *Journal of ICT in Education*, 2, 12–25. Retrieved from <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/2597>.
- Siti Namiroh, M. Syarif Sumantri, Robinson Situmorang. (2018). *Peran Multimedia dalam Pembelajaran*. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar. 352- 357.
- Suhirman. (2015). Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *MADANIA*, Vol.19 (2), 215-223. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ma>.
- Timbang, T., Mahamod, Z., Nik Yusoff, N. M. R. & Badushah, J. (2010). Masalah membaca murid-murid sekolah rendah kerajaan di Brunei Darussalam: Satu kajian kes. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 35 (2), 77-85.