

Meningkatkan Penglibatan Aktif melalui Teknologi Digital bagi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Tahun Enam

Muhammad Affan bin Ahamad

Sekolah Kebangsaan Sungai Jejawi, 36000 Teluk Intan, Perak, Malaysia

*Corresponding author email: g-03174012@moe-dl.edu.my

ARTICLE HISTORY

Received: 14th January 2026

Revised: 25th March 2026

Accepted: 3rd May 2026

Published : 19th May 2026

KEYWORDS

kajian tindakan
penglibatan murid
kolaborasi
teknologi digital
intervensi

ABSTRACT - Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) pada masa kini menjadi garis panduan kepada warga pendidik untuk mewujudkan ruang pembelajaran yang berpusatkan murid. Isunya adalah murid kurang terlibat aktif dan kurangnya kolaborasi mereka dalam pengajaran dan pembelajaran secara konvensional. Kajian ini dijalankan sebagai intervensi untuk meningkatkan penglibatan aktif melalui aktiviti dengan menggunakan teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid serta meningkatkan kolaborasi melalui teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid. Reka bentuk kajian ini ialah kajian tindakan yang menggunakan model kitaran Kurt Lewin (1946). Seramai 28 orang peserta kajian yang terlibat dalam kajian ini. Pemerhatian, temu bual dan soal selidik digunakan dalam kajian ini dan dianalisis secara deskriptif iaitu peratus, min, standard piawai dan analisis bertema. Dapatan kajian ini menunjukkan purata peratus peningkatan dalam pemerhatian dari aspek penglibatan murid iaitu 37.6% dan aspek kolaborasi pula mencatatkan 42.2%. Hasil temu bual mendapati murid bahawa penggunaan teknologi digital dapat menarik minat, kesungguhan dan mewujudkan kerjasama dalam kalangan murid. Melalui soal selidik pula menunjukkan penglibatan murid mencapai tahap yang tinggi iaitu $M=3.88$; $S.P=0.296$ manakala aspek kolaborasi murid adalah tinggi iaitu $M=4.11$; $S.P=0.300$. Kesimpulannya, pengintegrasian teknologi digital sebagai intervensi PdP Bahasa Melayu menggalakkan minat murid dan kerjasama antara mereka dalam penerokaan maklumat, mecungkil kreativiti, dan menggalakkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) agar merealisasikan murid yang fasih digital.

PENGENALAN

Pendidikan abad ke-21 (PAK-21) merupakan perkara utama dalam pemeraksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) pada masa kini. Elemen PAK-21 yang perlu dikuasai oleh guru ialah komunikasi, kritis, kreativiti, kolaborasi, etika dan nilai. Dalam PdP Bahasa Melayu tidak hanya menekankan terhadap perkembangan tahap penguasaan murid dalam kemahiran berbahasa malahan turut menekankan aspek keupayaan murid untuk berfikir bagi menyelesaikan masalah, bekerja dalam pasukan dan menyampaikan idea mereka secara kritis dan kreatif. Oleh yang demikian, penglibatan aktif dalam kalangan murid sememangnya dapat dilihat oleh guru melalui tingkah laku yang positif oleh mereka sendiri seperti keyakinan, memberikan respons dan daya usahanya.

Perkara ini sewajarnya perlu diberi perhatian oleh para guru untuk memastikan amalan PdP Bahasa Melayu seharusnya berlandaskan PAK-21. Hal ini kerana sudah semestinya PAK-21 merupakan pembelajaran yang berfokuskan strategi pembelajaran yang berpusatkan murid. Melalui strategi tersebut, murid berupaya untuk melibatkan diri secara aktif secara berkumpulan dan dibimbing oleh gurunya sebagai pemudahcara dalam PdP yang dijalankan. Oleh itu, sudah pasti murid dapat

berkolaborasi sesama rakannya bagi mencapai objektif PdP yang dilaksanakan di dalam kelas melalui perkongsian idea, pandangan mahupun bimbingan rakan sebaya.

Penggunaan teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu amat selari dengan pembelajaran abad ke-21 kerana berupaya meningkatkan penglibatan murid secara aktif dan menyeluruh. Tambahan lagi, dengan adanya kecerdasan buatan (AI) yang semakin meluas digunakan oleh sesiapa sahaja termasuklah guru dan murid amat membantu dan memudahkan urusan dalam penyampaian ilmu serta penguasaannya semasa PdP dilaksanakan. Secara keseluruhannya, penggunaan teknologi digital tidak hanya menjadikan PdP lebih menarik dan interaktif bahkan membentuk PAK-21 serta generasi yang celik dan fasih digital selari dengan Dasar Pendidikan Digital (DPD).

Isu dan Masalah

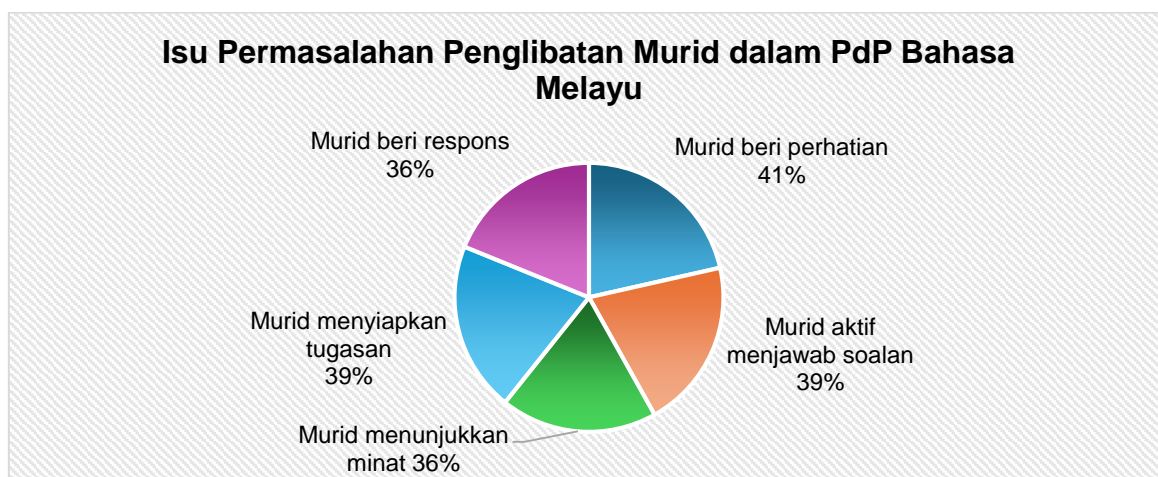
Pembelajaran Bahasa Melayu perlu divariasikan dari aspek kemahiran pedagogi seiring pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu tidak tertumpu semata-mata dalam peperiksaan bahkan memerlukan penglibatan aktif dalam kalangan murid. Hal ini kerana melalui pemerhatian guru mendapati bahawa murid di sekolah rendah agak kurang terlibat dalam aktiviti berkumpulan kerana pengajaran hanya dilaksanakan secara sehalu sahaja. Menurut Yahaya et al. (2020) menjelaskan bahawa murid belum cukup didedahkan kemahiran abad ke-21 kerana guru itu sendiri yang tidak menekankan pedagogi berteraskan PAK-21. Situasi ini menjadikan aktiviti PdP terlalu bosan dan kurang meminati terhadap subjek Bahasa Melayu. Pada masa yang sama masalah ini menyebabkan guru perlu memikirkan sesuatu untuk melakukan aktiviti PdP yang tidak membosankan murid agar mereka sentiasa bermotivasi dan seronok semasa belajar. Kesannya, kemahiran berbahasa seperti kemahiran mendengar bertutur dan membaca belum dikuasai oleh murid semaksimumnya.

Selain itu, permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya kolaborasi antara murid dengan rakan mereka. Melalui pemerhatian guru di dalam kelas, didapati murid hanya melakukan aktiviti secara sendirian. Masalah ini menggalakkan PdP yang bersifat individualistik yang boleh menyukarkan elemen sokongan sosial yang sihat dibentuk. Kerjasama antara murid dengan rakan mereka tidak dapat dibentuk apabila mereka tidak ada komunikasi di antara mereka. Oleh itu, masalah ini turut memberi kesan terhadap perkembangan tahap penguasaan murid di tahap tertinggi tidak dapat dicapai secara menyeluruh kerana tiada berlakunya bimbingan daripada murid yang lebih mahir kepada murid yang kurang mahir. Kesimpulannya, aktiviti PdP Bahasa Melayu menjadi subjek yang bersifat latihan tubi dan ke arah peperiksaan sahaja.

Analisis Tinjauan Masalah

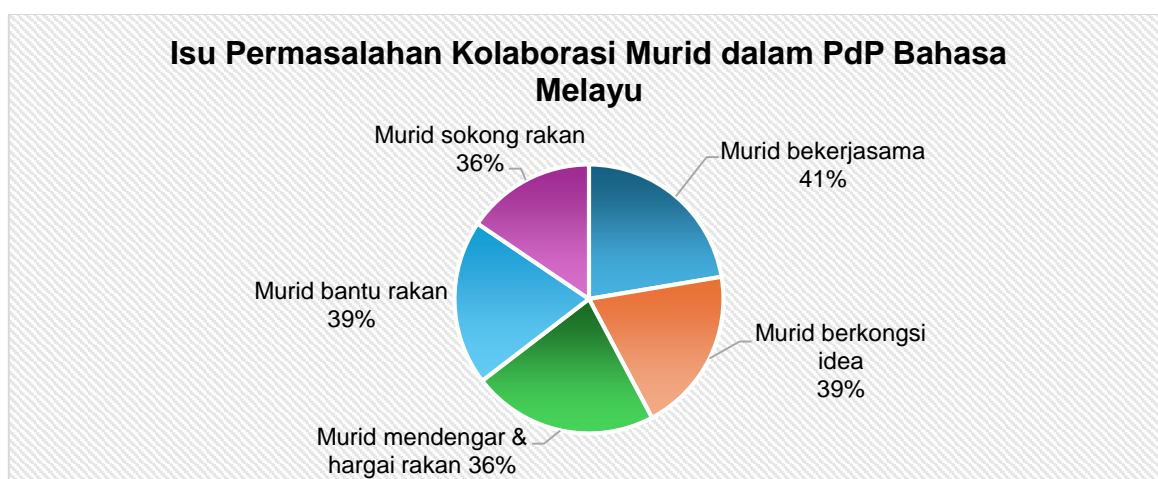
Berdasarkan permasalahan yang berlaku di atas tadi, secara keseluruhan dapatan pemerhatian awal pengajaran dan pembelajaran menunjukkan bahawa kurang daripada 50% murid melibatkan diri secara aktif dan kolaborasi dalam kalangan mereka. Melalui pemerhatian, guru mendapati bahawa aspek penglibatan murid dalam aktiviti PdP Bahasa Melayu adalah sebanyak 41% murid memberikan perhatian, 39% murid aktif menjawab soalan, 36% murid menunjukkan minat belajar, 39% murid menyiapkan tugas dan 36% murid memberikan respons. Oleh itu, Rajah 1 di bawah menunjukkan isu permasalahan yang berlaku bagi aspek penglibatan murid semasa PdP Bahasa Melayu di dalam kelas.

Rajah 1 Isu Permasalahan Penglibatan Murid dalam PdP Bahasa Melayu



Di samping itu, berdasarkan analisis pemerhatian guru terhadap aspek kolaborasi murid pula didapati bahawa sebanyak 36% murid memberikan kerjasama, 32% murid berkongsi idea, 36% murid pula mendengar dan menghargai rakan, 32% murid membantu rakan dan 25% murid menyokong rakannya. Oleh itu, Rajah 2 di bawah menunjukkan isu permasalahan yang berlaku bagi aspek kolaborasi murid semasa PdP Bahasa Melayu di dalam kelas.

Rajah 2 Isu Permasalahan Kolaborasi Murid dalam PdP Bahasa Melayu



Tinjauan Literatur

Pembelajaran abad ke-21 menjadi landasan kepada para pendidik pada masa kini. Perkara ini menjadikan murid lebih bersemangat untuk mempelajari ilmu yang disampaikan oleh guru. Menurut Ravindran dan Adenan Ayob (2024) menjelaskan bahawa pembelajaran berasaskan abad ke-21 memberi impak yang positif dalam meningkatkan penglibatan pelajar sekolah menengah tingkatan empat di zon Bangsar, Kuala Lumpur kerana adanya perubahan dari aspek sikap, motivasi dan pencapaian murid bagi mata pelajaran Bahasa Melayu. Oleh yang demikian, guru ingin melihat peningkatan motivasi dan minat murid di sekolah rendah yang terletak di lokasi luar bandar di Teluk Intan, Perak.

Akhir sekali, penggunaan teknologi digital juga menggalakkan kolaborasi dalam kalangan murid. Kolaborasi yang melibatkan kerjasama mahupun perkongsian idea secara sumbang saran membolehkan mereka menyuarakan pandangan mahupun pendapat antara satu sama lain melalui platform digital. Menurut Mokhtar et al. (2021) menjelaskan bahawa pembelajaran secara maya melalui penggunaan Google Classroom mahupun Zoom dapat menggalakkan kolaborasi dalam kalangan

murid semasa PdP Bahasa Melayu dijalankan. Pada masa yang sama, guru dan murid dapat berdiskusi mahupun berkongsi bahan dan tugas dengan lebih mudah dan bersifat terbuka.

Objektif kajian:

Kajian ini untuk membantu guru menambah baik amalan pengajaran dan pembelajaran (PdP) guru. Antaranya, kajian ini dijalankan untuk:

- a) Meningkatkan penglibatan aktif melalui aktiviti yang menggunakan teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid tahun enam.
- b) Meningkatkan kolaborasi melalui teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid tahun enam.

Persoalan Kajian

- a) Adakah aktiviti yang menggunakan teknologi digital dapat meningkatkan penglibatan aktif bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu tahun enam?
- b) Bagaimanakah cara memupuk kolaborasi dalam kalangan murid melalui teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu di sekolah rendah?

Peserta kajian

Murid yang terlibat dalam kajian ini ialah murid tahun enam. Murid tahun enam dipilih kerana mereka merupakan murid yang akan memasuki persekolahan peringkat menengah pada tahun hadapan. Oleh itu, guru mahu membantu mereka untuk mencapai tahap penguasaan yang tertinggi dalam Pentaksiran Bilik Darjah (PBD). Keputusan PBD yang lebih baik membantu mereka untuk dimasukkan ke kelas yang lebih baik iaitu sesuai dengan tahap penguasaan murid oleh guru di sekolah menengah nanti bahkan menentukan mereka layak bersekolah di sekolah khusus seperti Sekolah Berasrama Penuh (SBP), Maktab Rendah Sains Mara (MRSM) dan sebagainya. Oleh itu, penglibatan aktif dalam kalangan mereka semasa PdP amatlah diperlukan.

Murid tahun enam ini mempunyai seramai 14 orang murid lelaki dan 14 murid perempuan. Mereka terdiri daripada murid yang memiliki tiga aras kecerdasan iaitu cemerlang, sederhana dan lemah. Ketiga-tiga aras kecerdasan murid ini digabungkan dalam sebuah kumpulan. Peserta kajian ini merupakan murid yang bersekolah di kawasan luar bandar yang terletak di daerah Hilir Perak iaitu di negeri Perak. Majoriti murid dalam kelas ini iaitu 60% adalah terdiri daripada murid yang berlatarbelakangkan golongan B40. Semua murid yang terlibat ini ialah berbangsa Melayu.

Kepentingan Kajian:

- a) Murid

Kajian tindakan ini dijalankan untuk membantu murid melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran subjek Bahasa Melayu. Perkara ini menggalakkan mereka untuk menguasai pembelajaran subjek Bahasa Melayu dengan lebih baik kerana mereka tidak bosan untuk mempelajarinya. Pada masa yang sama, mereka juga dapat berkolaborasi sesama rakan dan mencapai tahap penguasaan yang tertinggi dalam Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) kerana mereka dapat menonjolkan sifat kepimpinan dan suri teladan melalui bimbingan dan tunjuk ajar kepada rakan murid yang lain.

- b) Guru

Kajian tindakan ini juga dijalankan untuk membantu guru mempraktikkan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih menarik melalui strategi berpusatkan murid. Hal ini kerana guru dapat melaksanakan perancangan yang lebih rapi untuk menggalakkan penglibatan aktif dalam kalangan murid semasa PdP Bahasa Melayu dilaksanakan. Oleh itu, guru dapat mempelbagaikan aktiviti yang berlandaskan ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 bagi meningkatkan kolaborasi yang sihat dan berdaya saing secara positif dalam kalangan murid.

c) Sekolah

Kajian tindakan ini dijalankan untuk membantu pihak sekolah merealisasikan hasrat visi dan misi sekolah ke arah kemenjadian murid secara holistik. Pihak sekolah mampu menampilkan warga sekolah yang memiliki kredibiliti serta cakna terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang selari dengan dasar pendidikan pada masa kini. Oleh itu, pencapaian Standard Kualiti Sekolah (SK@S) turut dipertingkatkan secara menyeluruh.

Cara Mengumpulkan Data

Pemilihan instrumen kajian yang betul dan bersesuaian dengan kajian yang dijalankan adalah membolehkan guru mendapatkan hasil kajian yang lebih tepat dan diterima. Oleh itu, guru telah menggunakan beberapa instrumen kajian yang relevan dalam kajian ini iaitu pemerhatian, temu bual dan soal selidik.

a) Pemerhatian

Guru menggunakan kaedah pemerhatian turut serta untuk membolehkan guru mengenal pasti tingkah laku murid dari awal sehinggalah akhir sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Pemerhatian turut serta dilakukan bagi mendapatkan data yang lebih mendalam dan mengelakkan daripada bias kerana memerlukan pelaporan yang sistematik (Shin & Miller, 2024). Guru juga menggunakan rakaman video dan mengambil gambar murid sebagai evidens kajian untuk dianalisis. Oleh itu, guru dapat mengesan perubahan tingkah laku murid.

Pemerhatian ini melibatkan beberapa aspek yang diperhatikan iaitu penglibatan murid dan kolaborasi murid. Antara perkara aspek penglibatan murid yang diperhatikan oleh murid ialah perhatian murid, soal jawab, minat, penyelesaian tugas dan respon yang diberikan. Dari aspek kolaborasi murid pula melibatkan kerjasama, perkongsian idea, penghargaan rakan, bantuan rakan dan sokongan rakan.

b) Temu bual

Temu bual berstruktur juga membantu guru untuk mendapatkan data secara lebih mendalam daripada informan yang ditemu bual. Temu bual ini melibatkan tiga orang murid sahaja. Temu bual ini dijalankan selama lebih kurang 10 minit agar memberi masa yang secukupnya kepada informan untuk berkongsi pendapat dan luahan idea mereka. Sebanyak dua kali sesi temu bual dilaksanakan agar guru mendapatkan data yang lebih lengkap dan lebih tekal. Ulangan temu bual membolehkan hubungan yang erat serta membina kepercayaan antara guru dan informan yang terlibat agar perkongsian maklumat dilakukan dengan lebih lanjut dan terbuka (Seidman, 2013). Rakaman temu bual juga dilaksanakan agar memudahkan guru menyimpan evidens data untuk dianalisis secara bertema. Selepas temu bual dilaksanakan, guru melakukan transkripsi data ke dalam *Microsoft Word*.

c) Soal selidik

Soal selidik juga dilaksanakan oleh guru untuk mendapatkan data daripada murid-murid yang merupakan responden kajian tindakan ini dalam jumlah kuantiti yang ramai. Soal selidik ini merupakan instrumen kajian yang kebiasaannya digunakan dalam kajian empirikal kerana lebih mudah dilaksanakan, berkesan dan pengumpulan data dapat dilakukan dalam tempoh masa yang lebih cepat (Rathi & Roland, 2022). Dalam soal selidik yang digunakan ini mengandungi dua bahagian iaitu bahagian A yang merujuk kepada penglibatan murid manakala bahagian B pula merujuk kepada kolaborasi murid. Oleh itu, guru dapat mengedarkan borang soal selidik kepada semua murid untuk menjawabnya dan memperolehi maklum balas daripada mereka dengan lebih singkat.

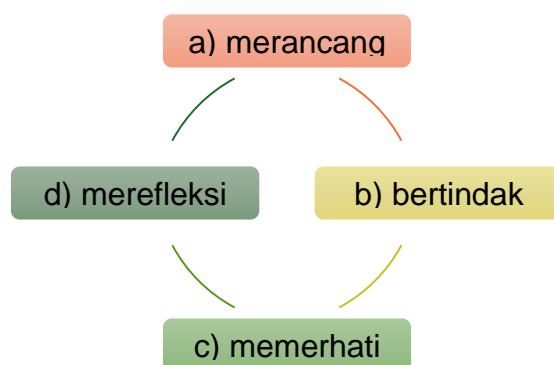
Data dianalisis dengan secara deskriptif iaitu melibatkan peratus, frekuensi dan standard piawai. Borang soal selidik ini menggunakan skala Likert daripada Rensis Likert (1932) iaitu lima mata yang merujuk kepada penggunaan skala 1 sebagai sangat tidak setuju (STS), skala 2 sebagai tidak setuju (TS), skala 3 sebagai tidak pasti (TP), skala 4 sebagai setuju (S) dan skala 5 sebagai sangat setuju (SS). Skala Likert lima mata ini memberi peluang kepada

responden untuk melihat persetujuan mereka secara terperinci (Boone & Boone, 2020). Perkara ini membantu guru untuk mengukur pandangan, sikap dan pengalaman murid itu sendiri.

Tindakan Menangani Masalah

Guru memilih reka bentuk kajian tindakan yang berpandukan Model Kurt Lewin (1946) dalam kajian ini. Dalam model kajian tersebut merangkumi empat langkah iaitu perancangan, tindakan, pemerhatian dan refleksi. Guru memilih model ini kerana memiliki prosedur yang sistematik dan boleh dilaksanakan secara berulang kali mengikut kitaran awal hinggalah yang terakhir. Melalui keempat-empat langkah kajian ini, guru dapat merancang aktiviti PdP yang sesuai agar guru boleh mengulangi langkah-langkah tersebut sebagai intervensi PdP sekiranya murid objektif kajian ini belum tercapai. Oleh itu, Rajah 3 di bawah menunjukkan model gelung kitaran kajian tindakan Kurt Lewin (1946) yang digunakan oleh guru.

Rajah 3 Model Lewin (1946)



Pada masa yang sama, guru telah mengenal pasti instrumen kajian tindakan ini agar membolehkan data yang diperolehinya ini dapat dipercayai dan membantu proses penganalisan data dengan mudah. Beberapa instrumen kajian tindakan ini yang digunakan adalah seperti pemerhatian, temu bual dan soal selidik. Selama dua minggu bagi tempoh pelaksanaan kajian tindakan ini yang melibatkan dua kali kitaran kajian ini dilakukan. Impaknya, guru boleh menambah baik amalan pengajaran dan pembelajaran (PdP) agar murid dapat melibatkan diri secara aktif dan berupaya membentuk sikap berkolaborasi semasa PdP dilaksanakan secara menyeluruh.

Guru telah melaksanakan kajian tindakan ini dengan mengikuti empat langkah yang terdapat dalam kitaran tersebut. Antaranya melibatkan perancangan, tindakan, pemerhatian dan refleksi.

a) Merancang

Perancangan yang rapi telah dilakukan oleh guru sebelum memulakan kajian. Berdasarkan pengetahuan sedia ada yang dimiliki oleh murid adalah menjadi perkara yang ditekankan oleh guru dalam kajian ini. Pendekatan kontekstual dan konstruktivisme telah digunakan oleh guru agar murid dapat mengaitkan topik PdP yang diajar. Rancangan Pengajaran Harian (RPH) juga telah disediakan oleh guru yang berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Tahun 5 (KSSR Semakan). Oleh itu, guru telah merancang aktiviti PdP bagi sebelum dan selepas intervensi dilakukan.

Guru telah memilih seramai 28 orang murid tahun enam sebagai peserta kajian ini. Pemilihan murid tahun enam ini kerana guru dapat membantu mereka untuk meningkatkan penguasaan tahap perkembangan dalam PdP yang dijalankan. Oleh itu, mereka dapat memperbaiki keputusan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) pada akhir tahun untuk mereka melayakkan diri ditempatkan ke sekolah khusus.

i) Aktiviti 1: PdP secara konvensional

Dalam aktiviti ini, guru hanya merancang penggunaan Bahan Bantu Belajar (BBB) dengan menggunakan buku teks dan buku tulis sahaja dalam PdP. Tema PdP yang digunakan oleh guru ialah "Kesihatan dan Kebersihan" dan "Perpaduan" yang terkandung dalam buku teks Bahasa Melayu tahun enam. Penggunaan buku teks ini memudahkan murid menjawab soalan berdasarkan maklumat yang terkandung di dalamnya. Buku tulis pula digunakan oleh murid untuk guru mentaksir hasil kerja mereka melalui semakan jawapan.

ii) Aktiviti 2: PdP melalui penggunaan teknologi digital

Dalam aktiviti ini pula, guru merancang PdP dengan menggunakan aplikasi teknologi digital. Sama juga penggunaan tema "Kesihatan dan Kebersihan" serta "Perpaduan" diajar kepada mereka dalam aktiviti kedua ini. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Melayu Berasaskan Projek (PBMP) telah dirancang oleh guru bagi pengajaran tema "Perpaduan" manakala aktiviti didik hibur bagi elemen seni bahasa diajar dengan menggunakan tema "Kesihatan dan Kebersihan". Semua aktiviti PdP tersebut menggunakan peralatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) seperti penggunaan komputer riba, projektor, pembesar suara dan aplikasi teknologi digital seperti Google Site serta kecerdasan buatan (AI) iaitu Suno AI. RPH yang disediakan adalah berpandukan dengan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21).

b) Bertindak

i) Aktiviti 1: PdP secara konvensional

Guru menerangkan tajuk tentang tema "Perpaduan" terlebih dahulu kepada murid. Kemudian, murid membaca dan menjelaskan teks petikan yang terdapat dalam buku teks. Selepas itu, murid menjawab soalan pemahaman yang diberikan oleh guru dan dicatatkan dalam buku tulis. Semakan jawapan dilakukan oleh guru untuk mendapatkan 44emahiran tahap penguasaan murid berdasarkan soalan yang telah dijawab.

Di samping itu, guru mencatat tahap penguasaan murid dalam borang Rekod Perkembangan Murid (RPM) sebagai evidens guru bagi melihat perkembangan mereka dalam penguasaan sesuatu ilmu dan 44emahiran yang diajar. Semakan hasil kerja murid juga dilaksanakan. Tahap penguasaan (TP) mereka juga dinilai pada semasa proses PdP berlaku. Akhir sekali, aktiviti pengayaan juga dilaksanakan oleh murid yang mencapai objektif PdP.

ii) Aktiviti 2: PdP melalui penggunaan teknologi digital

Guru telah menggunakan dua aplikasi teknologi digital dalam PdP yang dijalankan iaitu Google Site dan Suno AI. Google Site diterangkan oleh guru terlebih dahulu dengan melihat contoh-contoh laman sesawang yang menggunakan aplikasi tersebut agar murid memahami kelebihan dan kegunaannya. Selepas itu, murid melakukan aktiviti projek tersebut secara berkumpulan. Murid diberi masa selama seminggu bagi menghasilkan projek pembinaan laman sesawang dengan menggunakan aplikasi Google Sites. Oleh itu, murid dapat meneroka maklumat daripada Internet untuk dimuatkan dalam Google Site tersebut.

Selain itu, guru juga menggunakan aplikasi teknologi kecerdasan buatan (AI) iaitu Suno AI dalam pelaksanaan aktiviti didik hibur bagi aktiviti seni bahasa. Murid diperkenalkan terlebih dahulu kegunaan Suno AI dan ditunjukkan contoh-contoh lagu yang dijana melalui aplikasi ini. Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Murid mencipta lirik lagu berdasarkan perkataan dan frasa yang dinyatakan dalam buku teks. Murid berbincang dalam kumpulan untuk memilih rentak dan genre irama lagu yang sesuai dengan lagu yang dihasilkan. Akhir sekali, murid mempersembahkan hasil lagu yang telah dijana tadi secara kreatif di hadapan kelas.

c) Memerhati

i) Aktiviti 1: PdP secara konvensional

Dalam aktiviti 1 ini, pemerhatian dilaksanakan pada awal, pertengahan dan akhir sesi pengajaran di dalam kelas. Guru mendapati hanya berlaku komunikasi satu hala antara guru dan murid. Murid juga hanya menerima maklumat yang disampaikan oleh guru sahaja kerana mereka agak kurang yakin memberikan pandangan dan. Murid pula tiada pergaulan sesama rakannya kerana mereka hanya membuat kerjanya sendiri masing-masing. Aktiviti ini hanya menekankan terhadap latih tubi sahaja yang memfokuskan terhadap peperiksaan semata-mata. Bakat dan kreativiti murid juga tidak dapat ditonjolkan melalui aktiviti PdP yang bersifat konvensional.

Pada masa yang sama, murid yang lemah dalam PdP juga kelihatan terabai dan tidak dipedulikan oleh mereka kerana tiada sokongan rakan-rakan yang lain. Kesannya, murid kelihatan agak bosan dan tidak bersemangat semasa PdP Bahasa Melayu dilaksanakan. Bukan itu sahaja, PdP juga menjadi pasif kerana mereka hanya bergantung sepenuhnya terhadap sumber iaitu Bahan Bantu Belajar (BBB) yang terhad iaitu buku teks dan buku tulis sahaja. Akhirnya, matlamat PdP yang menekankan terhadap pembelajaran aktif yang besandarkan pembelajaran abad ke-21 belum berlaku sepenuhnya.

ii) Aktiviti 2: PdP melalui penggunaan teknologi digital

Dalam aktiviti 2 ini, guru mendapati bahawa murid dapat memberi fokus terhadap PdP di dalam kelas melalui penggunaan aplikasi teknologi digital Google Sites. Mereka dapat berinteraksi sesama ahli kumpulan dan berbincang antara satu sama lain untuk mencari idea dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka juga menunjukkan sikap minat terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Biarpun tema yang perpaduan yang diajar oleh guru mempunyai penerapan elemen mata pelajaran Sejarah agak membosankan tetapi penggunaan aplikasi Google Site dan Suno AI dapat menggalakkan penerokaan murid untuk mempelajari Bahasa Melayu.

Sepanjang proses PdP berlaku dan hasil projek yang dihasilkan oleh murid juga membantu guru untuk mentaksir tahap penguasaan murid dalam kemahiran berbahasa. Sokongan dan kerjasama melalui *scaffolding* sesama ahli kumpulan dapat dilihat apabila aktiviti kumpulan dilakukan dengan melibatkan murid lebih mahir dan kurang mahir dalam PdP. Mereka bergiat aktif semasa mencari maklumat yang bersesuaian daripada sumber Internet untuk dimuatkan dalam Google Sites seperti info fakta, imej dan video daripada YouTube. Hasilnya, bakat kreativiti murid dapat dilihat dan dicungkil secara tidak langsung dalam persembahan hasil projek mereka.

Persaingan yang sihat juga dapat ditonjolkan oleh murid kerana mereka berusaha untuk menghasilkan projek dan lagu yang terbaik berbanding kumpulan-kumpulan yang lain. Hasil projek mereka juga telah dibentangkan bersama rakan-rakan agar mereka dapat bersoal jawab di antara mereka. Mereka juga boleh berkongsi produk projek pembentangan melalui Google Sites dan hasil ciptaan lagu menggunakan Suno AI dalam Google Classroom agar dapat dijadikan rujukan sesama mereka. Perkara ini memudahkan guru untuk menyemak tugas mereka secara dalam talian dan murid tidak perlu membawa tugas ke rumah.

Rajah 4 dan 5 Penglibatan murid dan kolaborasi melalui penggunaan Google Sites



Rajah 6 dan 7 Penglibatan murid dan kolaborasi melalui penggunaan kecerdasan buatan Suno AI



a) Merefleksi

i) Aktiviti 1: PdP secara konvensional

Aktiviti 1 yang dijalankan oleh guru menunjukkan murid kurang terlibat secara aktif semasa PdP Bahasa Melayu dijalankan di dalam kelas. Hal ini kerana tiada berlakunya interaksi sosial sesama rakan mereka dan komunikasi antara mereka juga terbatas. Murid juga kurang bermotivasi semasa melakukan tugas dilaksanakan kerana mereka berasa bosan dan tidak seronok untuk belajar. Hal ini kerana mereka hanya menggunakan buku teks semata-mata untuk melaksanakan tugas yang diberi oleh guru. Didapati guru tidak mempunyai masa yang secukupnya untuk membimbing murid yang lemah dalam kemahiran yang diajar. Secara tidak langsung, pengurusan masa PdP tidak dapat diuruskan dengan sebaiknya. Oleh itu, pengajaran secara satu hala antara guru dan murid ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi pasif dan kemahiran pedagogi guru belum cukup mantap untuk mempelbagaikan strategi pembelajaran yang berpusatkan murid.

i) Aktiviti 2: PdP melalui penggunaan teknologi digital

Aktiviti 2 yang dijalankan oleh guru kepada murid melalui penggunaan teknologi digital sangat memberikan reaksi yang positif dalam kalangan murid. Penglibatan murid secara aktif semasa PdP dilaksanakan menunjukkan murid berasa lebih minat dan seronok untuk mengikutinya. Hal ini kerana murid dapat meneroka kepelbagaian info maklumat daripada Internet iaitu melayari laman sesawang yang berkaitan dengan tema "Perpaduan" dan "Kesihatan dan Kebersihan", pencarian maklumat daripada ChatGPT mahupun daripada YouTube. Situasi ini memberikan kebebasan kepada murid menyiapkan tugas mengikut cara dan kreativiti masing-masing. Pembelajaran berpusatkan murid inilah yang menjadi penggerak kepada mereka terlibat secara menyeluruh.

Pada masa yang sama, Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) juga dapat dipupuk dalam kalangan murid kerana mereka sedaya-upaya dan lebih bersedia menyelesaikan tugas bagi menghasilkan projek dan lagu yang bersesuaian. Kolaborasi yang sihat seperti menghormati, penerimaan pandangan, sokongan, kerjasama dan tolak ansur dapat ditonjolkan agar mereka lebih mempunyai rasa tanggungjawab untuk menghasilkan sesuatu yang dilakukan dengan lebih baik sesama rakannya.

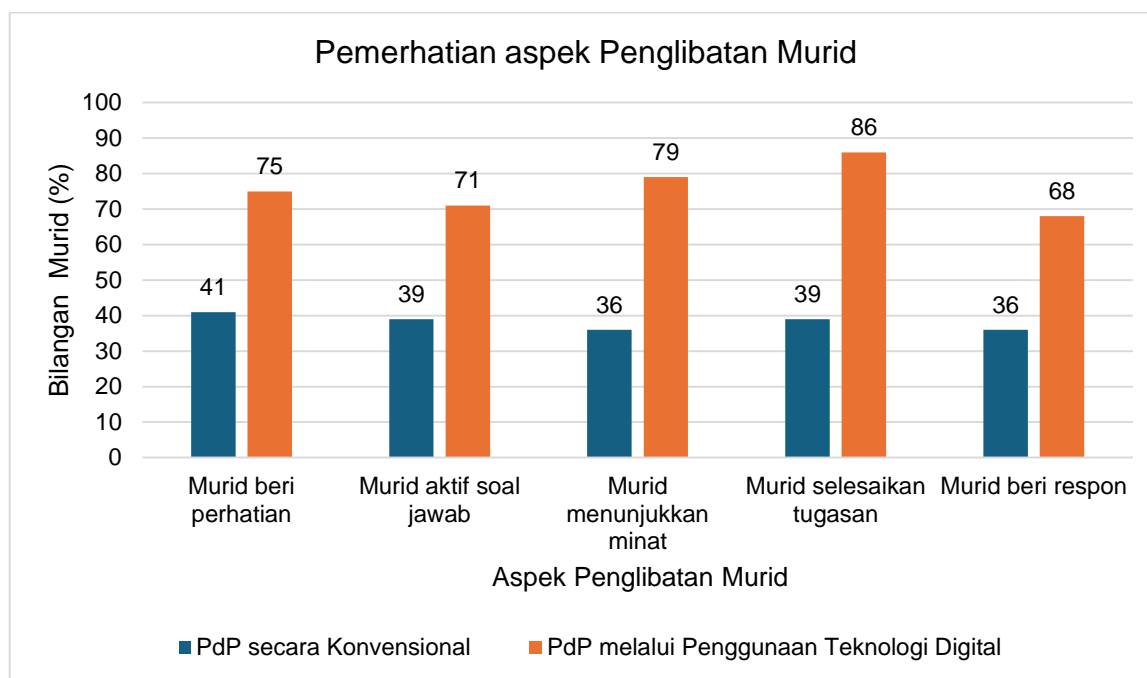
HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Guru telah berjaya menganalisis data berdasarkan instrumen kajian yang dijalankan iaitu melalui pemerhatian, temu bual dan soal selidik. Di bawah merupakan hasil kajian dan perbincangan daripada kajian tindakan yang dilakukan.

a) Pemerhatian

Pemerhatian turut serta dilakukan oleh guru dengan menggunakan borang senarai semak. Senarai semak ini digunakan agar guru dapat menandakan perkara yang dilakukan oleh murid sepanjang pengajaran dan pembelajaran berlaku di dalam kelas. Oleh itu, Rajah 8 di bawah menunjukkan dapatan kajian daripada aspek penglibatan murid.

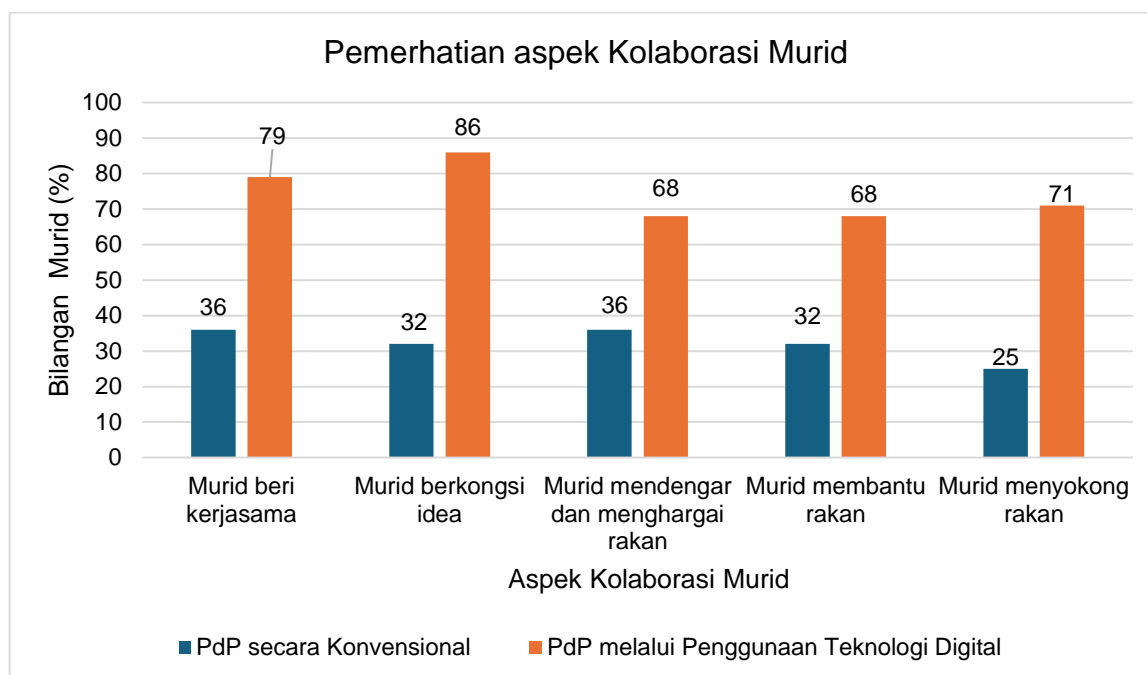
Rajah 8 Analisis pemerhatian aspek penglibatan murid



Berdasarkan Rajah 8 di atas, didapati purata perbezaan peningkatan bagi penglibatan murid dalam pengajaran dan pembelajaran murid telah mencatatkan sebanyak 37.6%. Berikut merupakan perbezaan antara sebelum dan selepas penggunaan teknologi digital dalam PdP Bahasa Melayu bagi aspek murid memberi perhatian adalah mencatatkan 34%, aspek murid aktif bersoal jawab ialah 32%, aspek murid menunjukkan minat pula iaitu 43%, aspek murid menyelesaikan tugas iaitu 47% dan murid memberi respon iaitu 32%.

Aspek yang menunjukkan perbezaan peningkatan paling ketara ialah penyelesaian tugas yang dilaksanakan oleh murid dalam penggunaan teknologi digital. Menurut Nowawi dan Ahmad (2023) menjelaskan bahawa tugas yang bersifat digital mampu meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk menyelesaikan tugas yang bercirikan digital seperti pembinaan aplikasi web digital yang interaktif bagi pengajaran Bahasa Melayu. Oleh itu, dalam kajian guru sudah semestinya menampilkan penggunaan Google Sites menjadi salah satu platform laman sesawang yang sesuai dalam PdP Bahasa Melayu. Seterusnya, Rajah 9 di bawah ini pula menunjukkan analisis pemerhatian bagi aspek kolaborasi murid.

Rajah 9 Analisis pemerhatian aspek kolaborasi



Berdasarkan Rajah 9 di atas, didapati purata perbezaan peningkatan bagi kolaborasi murid dalam pengajaran dan pembelajaran murid telah mencatatkan sebanyak 42.2%. Oleh itu, perbezaan antara sebelum dan selepas penggunaan teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu bagi aspek kerjasama murid ialah 43%, aspek perkongsian idea murid pula ialah 54%, aspek murid mendengar dan menghargai rakan mencatatkan 32%, aspek murid memberi bantuan pula iaitu 36% dan sokongan kepada rakan iaitu 46%.

Peningkatan paling ketara ialah aspek perkongsian idea dalam pelaksanaan aktiviti. Perkara ini jelas menunjukkan murid dapat bertukar pandangan. Kajian ini menyemai hasil kajian daripada Mohd Badrul, Wan Muna dan Khalid (2023) menjelaskan bahawa penggunaan kepelbagaian kaedah pembelajaran dalam PdP Bahasa Melayu seperti penyelesaian masalah dan pembelajaran berasaskan projek secara dalam talian dapat menggalakkan murid bekerjasama antara mereka dalam kumpulan yang kecil untuk membuat tugas dan perkongsian idea. Oleh itu, jelaslah bahawa murid dapat berbincang dalam kumpulan untuk melakukan sumbang saran sesama rakan mereka.

b) Temu bual

Guru telah menggunakan kaedah temu bual bersama murid yang terlibat dalam kajian ini. Temu bual berstruktur diguna pakai oleh guru untuk memudahkan guru mendapatkan data secara lebih mendalam kerana peserta kajian yang terlibat dapat meluahkan pandangan mahupun pendapat melalui lisan. Dalam temu bual yang dilaksanakan ini, seramai tiga orang murid sebagai peserta kajian dari kelas tahun enam yang terlibat. Selama lebih kurang 10 minit sesi temu bual dilaksanakan dan dirakam menggunakan telefon pintar. Perkara ini membolehkan guru mengulang semula rakaman audio agar memudahkan proses transkripsi temu bual dengan menggunakan MS Word dan mengenal pasti tema yang bersesuaian terhadap objektif kajian ini.

i) Menarik minat

Berdasarkan tiga orang peserta kajian yang ditemu bual, didapati mereka menyatakan bahawa minat terhadap penggunaan teknologi digital mampu menggalakkan mereka secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu. Berikut di bawah ini merupakan soalan berstruktur yang diajukan kepada peserta kajian yang terpilih dalam sesi temu bual berserta respons yang diberikannya.

Soalan 1:

“Adakah penggunaan Google Site dan Suno AI dapat menggalakkan diri untuk melaksanakan aktiviti Bahasa Melayu di dalam kelas?”

“Ya, saya berasa **seronok** menggunakan Google Site dan Suno AI sebab lain daripada yang lain. Saya dapat buat projek dengan cantik dan senang buat lagu.”

(Peserta kajian 1)

“Memang saya **suka** dengan Google Site ini kerana saya boleh cari maklumat di Internet dan diletakkan di dalamnya. Kalau Suno AI ini pula, saya dapat buat lagu macam-macam muzik.”

(Peserta kajian 2)

“Saya selalu **tak bosan** kalau guna Google Site sebab saya boleh letak gambar dan video di dalamnya. Suno AI ini benda baharu yang saya belajar dan boleh buat lagu yang saya suka.”

(Peserta kajian 3)

Daripada respons yang diberikan oleh peserta kajian, jelaslah bahawa penggunaan teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran dapat menarik minat murid. Kenyataan ini disokong oleh Jumadi et al. (2024) menyatakan bahawa murid dapat belajar secara interaktif melalui penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Oleh itu, murid akan seronok dan tidak akan berasa bosan melalui pengintegrasian teknologi digital di dalam kelas.

ii) Kesungguhan

Seterusnya, soalan kedua telah diajukan oleh guru kepada peserta kajian. Didapati bahawa mereka menyatakan kesungguhan dalam aktiviti PdP Bahasa Melayu yang dijalankan di dalam kelas. Di bawah merupakan soalan daripada guru dan respons yang diberikan oleh peserta kajian.

“Mengapakah kamu bersungguh-sungguh menyiapkan tugas dengan menggunakan Google Site dan Suno AI dalam PdP Bahasa Melayu?”

“Sebab saya nak buat projek yang **terbaik**. Saya boleh buat tugas ini dengan cepat sebab kawan saya sama-sama tolong.”

(Peserta kajian 1)

“Sebabnya saya **mahu belajar** benda-benda yang ada dalam Google Sites ini. Saya akan **cuba siapkan** kerja ini dengan cepat. Saya bincang dengan Kawan untuk buat apa di situ. Kalau Suno AI pula, saya buat lagu dengan kawan.”

(Peserta kajian 2)

“Saya **tak nak lambat** buat kerja dengan guna Google Site ini sebab saya nak letak info Malaysia dalam tu. Lagi pun dah senang, ambil dari Internet sahaja. Suno Ai pula, macam-macam bunyi muzik yang kita boleh buat.”

(Peserta kajian 3)

Kesungguhan murid dapat dilihat oleh peserta kajian kerana mereka sentiasa berusaha untuk menyiapkan tugas bagi mendapatkan hasil projek yang terbaik. Kenyataan ini menyamai kajian daripada Samri dan Jumaat (2024) iaitu pembelajaran secara kolaboratif dalam talian menunjukkan murid lebih komited dan bertanggungjawab dalam tugas yang diselesaikan. Oleh itu, mereka berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan secepat yang mungkin kerana penggunaan teknologi digital memudahkan mereka mencari maklumat.

iii) Kerjasama

Akhir sekali, soalan ketiga yang telah diajukan oleh guru berserta respons yang diberikan oleh respons seperti di bawah ini. Didapati peserta kajian telah menyatakan bahawa penggunaan

teknologi digital dalam PdP Bahasa Melayu sememangnya memupuk kerjasama sesama mereka.

Bagaimanakah kamu menyiapkan tugas Bahasa Melayu menggunakan Google Site dan Suno AI?"

"Saya akan fikir-fikirkan **sama-sama** dengan ahli Kumpulan. Selepas itu, saya buat sama-samalah."

(Peserta kajian 1)

"Kawan saya **tolong** saya kalau saya tak tahu. Saya boleh buat tugas BM ini dengan cepat."

(Peserta kajian 2)

"Saya bagi idea **dengan** kawan. Kadang-kadang saya sabar sahaja kalau dia tak setuju dengan saya."

(Peserta kajian 3)

Dalam aspek kolaborasi murid, guru juga mendapati terdapat nilai tolak ansur dalam kalangan ahli kumpulan. Bimbingan dan sokongan rakan juga dapat dilihat melalui aktiviti secara berkumpulan. Perkara ini turut dipersetujui oleh Tar, Dayang dan Muhd (2021) menyatakan bahawa teknik *scaffolding* dapat mewujudkan interaksi sosial dalam kalangan mereka bagi menyelesaikan masalah dalam tugas yang dilakukannya.

a) Soal selidik

Setelah penggunaan teknologi digital sebagai intervensi PdP di dalam kelas, guru telah mengedarkan soal selidik kepada murid-murid yang sebagai peserta kajian ini. Tindakan ini adalah bagi mendapatkan maklum balas daripada para murid mengenai penggunaan teknologi digital dalam PdP bahasa Melayu. Dalam borang soal selidik ini mengandungi dua bahagian iaitu bahagian A merujuk kepada penglibatan murid manakala Bahagian B pula merujuk kepada kolaborasi. Hasil dapatan soal selidik ini telah dianalisis dengan menggunakan perisian IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 25. Nilai kebolehpercayaan item soal selidik ini adalah sederhana iaitu $\alpha=0.78$. Oleh itu, item soal selidik ini amat sesuai digunakan untuk mendapatkan maklum balas daripada murid-murid sebagai responden kajian ini. Jadual 1 di bawah merujuk kepada panduan tahap nilai pekali kebolehpercayaan.

Jadual 1 di bawah merujuk kepada panduan tahap nilai pekali kebolehpercayaan.

Jadual 1 Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehpercayaan

Nilai Skor Min	Interpretasi Skor Min
0.90 - lebih	Amat Baik
0.80- 0.89	Baik
0.60 – 0.79	Sederhana
0.40 – 0.59	Diragui
0.00 – 0.39	Ditolak

Sumber: Lim (2007)

Jadual 2 di bawah menunjukkan nilai skala skor dan interpretasi skor min.

Jadual 2 Nilai skala min dan interpretasi skor min.

Nilai Skor Min	Interpretasi Skor Min
1.00 - 1.33	Rendah
1.34 – 2.66	Sederhana
2.67 – 4.00	Tinggi

Sumber: Hashim, Dawi, Yusof & Suppian (2012)

Jadual 3 di bawah menunjukkan hasil dapatan analisis soal selidik yang telah dijawab oleh responden terhadap penglibatan murid.

Jadual 3 Keputusan analisis soal selidik bagi aspek penglibatan murid

Item	Perkara	STS %	TS %	TP %	ST %	SS %	Min/ Interpretasi	S. P
A1	Saya lebih fokus semasa guru menggunakan teknologi digital (Suno AI & Google Site).			3	22	3	4.00 Tinggi	0.471
A2	Saya lebih aktif bertanya soalan apabila pembelajaran menggunakan TMK (Suno AI & Google Site)		1	11	12	4	3.64 Tinggi	0.870
A3	Saya bersemangat dan bermotivasi untuk mencuba aktiviti Bahasa Melayu melalui aplikasi atau platform digital (Suno AI & Google Site).			3	16	9	4.21 Tinggi	0.630
A4	Saya memberi respon (jawapan, idea, komen) dalam aktiviti atas talian atau interaktif. (Suno AI & Google Site)		1	6	16	5	3.89 Tinggi	0.740
A5	Saya berusaha memahami tugas dengan menggunakan bahan digital yang diberikan guru. (Suno AI & Google Site)			5	17	6	4.04 Tinggi	0.640
A6	Saya lebih yakin menunjukkan hasil kerja apabila menggunakan teknologi (contoh: pembentangan digital Google Site & Suno AI)		3	9	13	3	3.57 Tinggi	0.836
A7	Saya berusaha menyiapkan tugas digital tanpa perlu disuruh berulang kali oleh guru dengan menggunakan Google Site & Suno AI.		1	7	16	4	3.82 Tinggi	0.723
							3.88 Tinggi	0.296

Berdasarkan keseluruhan analisis aspek penglibatan murid berdasarkan soal selidik ini yang terdapat dalam Jadual 4 ini menunjukkan nilai min item, semuanya berada di tahap yang tinggi iaitu $M=3.88$, $SP=0.296$. Antara nilai min item yang terendah daripada ketujuh-tujuh item ini ialah item A6 iaitu $M=3.57$. Perkara ini menunjukkan bahawa murid masih berasa yakin menunjukkan hasil kerja mereka apabila menggunakan teknologi digital kerana mereka dapat menyelesaikan tugas daripada guru walaupun mengambil masa yang lama sedikit.

Nilai min yang tertinggi pula ialah aspek murid bersemangat dan bermotivasi untuk mencuba aktiviti Bahasa Melayu melalui aplikasi atau platform digital (M=4.21). Menurut Mohamed et al. (2024) menjelaskan bahawa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui penggunaan alat-alat kecerdasan buatan dalam aktiviti pembelajaran. Oleh itu, murid pengintegrasian teknologi digital seperti Suno AI sebagai intervensi dalam meningkat penglibatan aktif oleh murid berupaya meningkatkan keyakinan diri mereka agar terus menyiapkan tugas yang diberi. Jelaslah bahawa aktiviti yang menggunakan teknologi digital dapat meningkatkan penglibatan aktif bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu tahun enam.

Jadual 4 di bawah ini pula menunjukkan keputusan analisis soal selidik bagi aspek kolaborasi murid yang menggunakan teknologi digital dalam PdP Bahasa Melayu.

Jadual 4 Keputusan analisis soal selidik bagi aspek kolaborasi

Item	Perkara	STS %	TS %	TP %	ST %	SS %	Min/ Interpretasi	S. P
B1	Saya bekerjasama dengan rakan untuk menyiapkan tugas dengan menggunakan aplikasi (Suno AI & Google Site).			1	12	15	4.50 Tinggi	0.577
B2	Saya berbincang dengan rakan bagi melaksanakan pembelajaran digital (Suno AI & Google Site)			3	12	13	4.36 Tinggi	0.678
B3	Saya menghormati pandangan rakan walaupun berbeza pandangan dalam aktiviti pembelajaran digital (Suno AI & Google Site).			2	19	7	4.18 Tinggi	0.548
B4	Saya memberi sumbang saran dalam Kumpulan semasa perbincangan melalui pembelajaran digital (Suno AI & Google Site)			7	15	6	3.96 Tinggi	0.693
B5	Saya membantu rakan yang kurang mahir menggunakan teknologi digital. (Suno AI & Google Site)			1	22	5	4.14 Tinggi	0.448
B6	Saya menyokong rakan melalui pemberian maklum balas yang positif terhadap hasil tugas yang menggunakan teknologi digital (contoh: Google Site & Suno AI)		1	8	17	2	3.71 Tinggi	0.659
B7	Saya bersama rakan menyiapkan tugas yang berbantuan teknologi digital dengan cepat (contoh: Google Site & Suno AI).		1	6	16	5	3.89 Tinggi	0.737
							4.11 Tinggi	0.300

Berdasarkan Jadual 4 di atas, menunjukkan bahawa semua item berkaitan kolaborasi murid adalah berada di tahap yang tinggi. Biarpun semua item menunjukkan nilai minnya adalah tinggi tetapi terdapat nilai min item yang terendah daripada ketujuh-tujuh item ini iaitu item B6, M=3.73. Perkara ini menunjukkan bahawa murid masih memberi sokongan daripada rakan sekumpulan dalam penggunaan teknologi digital untuk mewujudkan keseronokan sewaktu pembelajaran serta memupuk nilai kerjasama antara satu sama lain.

Min yang tertinggi pula ialah aspek bekerjasama dengan rakan untuk menyiapkan tugas dengan menggunakan aplikasi teknologi digital (M=4.50). Kajian ini disokong oleh Maifalinda, Usmiyatun dan Karim (2024) menyatakan bahawa penggunaan aplikasi Google Sites dapat menyenangkan murid bersama-sama untuk berkongsi idea, mengedit kandungan dan menyiapkan tugas akhir dalam

pelaksanaan pembelajaran berasaskan projek. Oleh itu, kolaborasi melalui pengintegrasian teknologi digital mampu mewujudkan kerjasama antara murid. Jelaslah bahawa cara memupuk kolaborasi dalam kalangan murid melalui teknologi digital bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu di sekolah rendah adalah melalui aktiviti pembelajaran berasaskan projek serta aktiviti didik hibur yang berbentuk seperti nyanyian.

Refleksi Kajian

Peningkatan yang ketara dalam penglibatan murid sepanjang pengajaran dan pembelajaran dapat ditunjukkan dalam pelaksanaan kajian tindakan ini. Melalui kajian ini, murid cenderung untuk memberikan pandangan, terlibat secara langsung dan lebih aktif untuk menjawab soalan. Bagi mengekalkan murid sentiasa fokus dan mengekalkan konsentrasi terhadap pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu yang dijalankan, sudah pastinya strategi PdP berpusatkan murid perlu dilaksanakan di dalam kelas. Mereka dapat mengekspresi idea secara kritis dan kreatif melalui aktiviti yang dijalankan. Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi instrinsik dalam diri untuk mereka lebih minat belajar.

Tambahan lagi, peningkatan yang positif dari aspek kolaborasi antara murid dapat dilihat. Antara aspek kolaborasi yang dilihat adalah kerjasama, sokongan, bimbingan, sumbang saran serta pemberian maklum balas terhadap hasil kerja rakan sekumpulan. Perkara ini dapat memupuk sikap yang positif dalam kalangan murid seperti pembentukan nilai murni dan nilai kepimpinan dalam diri mereka. Hal ini dapat merealisasikan aspirasi murid selari melalui kemahiran memimpin rakan sebaya yang terkandung dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Oleh itu, kolaborasi yang baik dalam kalangan murid juga mampu membantu hubungan sosial yang sihat bersama rakan mereka.

Akhir sekali, pengintegrasian teknologi digital dalam PdP juga telah memberikan perubahan sikap yang positif kepada para murid. Mereka dapat menunjukkan kesungguhan dan minat mereka dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini membolehkan mereka meneroka info daripada kepelbagaian sumber di Internet secara sendiri dengan bantuan rakan-rakannya. Perkara ini membuktikan bahawa kandungan teknologi digital yang mudah diakses serta mengandungi visual, audio dan video yang menarik dapat menggalakkan mereka untuk belajar dan membantu pemahaman maklumat dengan lebih jelas. Kesimpulannya, pengintegrasian teknologi digital ini sememangnya dapat diaplikasikan penggunaannya dengan lebih baik jika perancangannya dilakukan mengikut tahap kesesuaian murid itu. Oleh, intervensi terhadap masalah murid yang pasif dan persepsi mereka terhadap pembelajaran Bahasa Melayu sebagai subjek yang bosan dapat diatasi. Impaknya, pembelajaran secara inklusif dan bermakna dapat dibentuk agar dapat menzahirkan murid yang fasih digital serta bersedia menghadapi cabaran yang mendatang.

Cadangan Kajian Seterusnya

Beberapa cadangan kajian seterusnya yang boleh dilaksanakan oleh guru. Antaranya pelaksanaan kepelbagaian penggunaan aplikasi digital seperti Padlet, Google Jamboard, Quizizz mahupun penggunaan alat-alat kecerdasan buatan (AI) yang lain seperti Gemini dan AI Canva boleh diterapkan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Perkara ini dapat membantu guru untuk melaksanakan pentaksiran secara fleksibel terhadap kefahaman sesuatu perkara yang diajar oleh guru serta menggalakkan lagi penglibatan aktif dalam kalangan murid. Pemberian soalan yang mencabar dari aras rendah ke aras yang lebih tinggi juga boleh digunakan oleh guru bagi melihat penglibatan mereka secara aktif serta melibatkan proses kemahiran berfikir untuk menyelesaikan masalah.

Selain itu, kesesuaian penggunaan aplikasi digital juga perlu disesuaikan mengikut tahap kebolehan murid. Tujuannya adalah membantu guru dapat mengkaji dengan lebih jelas terhadap penglibatan mereka secara aktif. Jika guru menggunakan aplikasi gamifikasi digital dalam kajian ini, sudah pastinya kajian ini dapat memberikan kesan yang lebih baik terhadap pencapaian mereka dalam kemahiran berbahasa. Oleh itu, guru boleh membuat kajian tersebut dengan lebih inklusif lagi pada masa akan datang. Impaknya, guru dapat menambahkan lagi dan memperkukuh suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan memotivasikan diri murid untuk belajar.

PENGHARGAAN

Sekalung apresiasi kepada pihak sekolah khususnya pihak pentadbir yang telah memberi peluang kepada guru untuk menjalankan kajian tindakan ini untuk menambah baik amalan dan meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran guru. Terima kasih yang tidak terhingga kepada murid-murid tahun 6 UM sebagai peserta kajian yang terlibat dalam kajian yang dijalankan ini. Terima kasih juga diucapkan kepada para rakan guru yang memberikan kerjasama serta sesiapa sahaja yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung bagi menjayakan kajian tindakan ini. Semoga kajian tindakan ini memberi panduan yang amat bermakna kepada warga pendidik untuk meningkatkan profesionalisme perguruan dalam pengajaran dan pembelajaran.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengisytiharkan bahawa tidak ada konflik kepentingan mengenai penerbitan kertas ini. Semua peringkat penyelidikan, termasuk pengumpulan data, analisis, dan tafsiran, telah dijalankan secara objektif dan bebas, tanpa sebarang pengaruh luar.

SUMBANGAN PENULIS

Pengarang telah memberikan sumbangan saintifik yang signifikan kepada penyelidikan dalam manuskrip, meluluskan tuntutannya, dan bersetuju untuk menjadi pengarang.

PENGISYTIHARAN AI GENERATIF

Semasa penyediaan kerja ini, penulis menggunakan *ChatGPT (OpenAI)* untuk meningkatkan kejelasan dan kebolehbacaan manuskrip. Selepas menggunakan alat ini, pengarang menyemak dan menyunting kandungan seperti yang diperlukan dan bertanggungjawab sepenuhnya untuk kandungan penerbitan.

PENYATA ETIKA

Tidak berkenaan.

RUJUKAN

- Hashim, A. T., Dawi, A. H., Yusof, H., & Suppian, Z. (2012). Gaya pembelajaran pelajar tingkatan enam di Malaysia, *Jurnal Bitara*, (5).
- Boone, H. N., & Boone, D. A. (2020). Analyzing Likert data. *Journal of Extension*, 50(2), 1–5. <https://tigerprints.clemson.edu/joe/vol50/iss2/2>
- Jumadi, D., Mesman, N. S., Rashidi, N. H., & Ganing, P. (2024). Potensi dan cabaran kecerdasan buatan (ai) dalam bidang bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 15(2), 108-118.
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2, 3446. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>
- Likert, R (1932) . A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(40), 1–55.
- Lim Chong Hin. (2007). *Guruan pendidikan: Pendekatan kuantitatif dan kualitatif*. Selangor: McGraw-Hill (Malaysia).
- Maifalinda Fatra, Usmiyatun Usmiyatun & Samuel Karim. (2024). *Project-Based Learning Model with Google Sites and Students' Mathematical Literacy*, *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 2(1).
- Mohd Badrul Hisyam Sulong, Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad, & M. Khalid M. Nasir. (2023). Kaedah pengajaran guru Bahasa Melayu secara dalam talian dan inisiatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran penggunaan Google Classroom. *Jurnal Antarabangsa Alam dan Tamadun Melayu*, 11(3), 63 – 77.

- Nowawi, N. L. M., & Ahmad, N. A. (2023). *Malay language learning for kindergarten students through interactive web-based application. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(2), 351–363. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i2/16831>
- Rathi, T., & Ronald, B. (2022). Questionnaire as a tool of data collection in empirical Research, *Journal of Positive School Psychology*, 6(5).
- V. Ravindran M. Veloo, & Adenan Ayob. (2024). Pembelajaran abad ke-21: implikasi terhadap sikap, motivasi dan pencapaian Bahasa Melayu murid sekolah menengah. *International Journal of Education, Psychology and Counselling*, 5(37).
- Samri, M. Z., & Jumaat, N. F. (2024). *Online collaborative learning approach for malay language learning and its impact on students' achievement. Sains Humanika*, 16(2), 85-91.
- Seidman, I. (2013). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences* (4th ed.). New York, NY: Teachers College Press.
- Shin, S., & Miller, S. (2022). A review of the participant observation method in journalism: Designing and reporting. *Review of Communication Research*, 10, 114–145. <https://doi.org/10.12840/ISSN.2255-4165.035>
- Tar, Dayang. J. A., & Mahmud, Muhd. I. (2021). Minat, tingkah laku disruptif dan gaya pembelajaran murid bermasalah pembelajaran di sekolah rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 49-64.
- Mohamed, A. M., Shaaban, T. S., Bakry, S. H., Guillén-Gámez, F. D., & Strzelecki, A. (2025). *Empowering the faculty of education students: Applying AI's potential for motivating and enhancing learning. Innovative Higher Education*, 50, 587–609. <https://doi.org/10.1007/s10755-024-09747-z>
- Mokhtar, M. M., Jamil, M., Omar, M. K., & Hassan, R. (2021). Digitalisasi pedagogi bakal guru bahasa Melayu sebagai suatu anjakan pelaksanaan lmi dalam talian: Pertimbangan terhadap aspek fizikal dan psikososial. *Sains Insani*, 6(1), 210-216.
- Yahaya, M., Hanafiah, R., Zakaria, N. S., Osman, R., & Bahrin, K. A. (2020). Amalan pembelajaran abad ke-21 (PAK21) dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) guru-guru sekolah rendah. *Jurnal IPDA*, 26(1), 13-24.