

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KESUSASTERAAN MELAYU MEMPERTINGKATKAN KEYAKINAN DAN KEBERHASILAN GURU SEMASA LATIHAN MENGAJAR

Ani Omar

Universiti Pendidikan Sultan Idris

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran (p&p) Kesusasteraan Melayu memainkan peranan penting dan seiring dengan perkembangan pendidikan terkini. Melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 ternyata usaha meningkatkan infrastruktur teknologi dalam pendidikan sebagai persediaan untuk melahirkan modal insan yang celik IT perlu dipertingkatkan lagi. Tambahan pula negara berhadapan dengan cabaran getir dalam usaha menyediakan sistem pendidikan berkualiti. Sehubungan itu pelbagai pengaplikasian umpamanya pembinaan blog, kreativiti animasi, bahan audio dan permainan interaktif telah memudahkan dan memantapkan lagi kaedah p&p Kesusasteraan Melayu bukan sahaja berkesan tetapi menarik. Selain itu, aplikasi animasi didapati mampu menarik minat pelajar untuk terus mengikuti aktiviti (p&p) di dalam kelas. Hal ini kerana animasi merupakan satu set grafik yang dipaparkan dengan pantas dalam bentuk siri (frame) atau objek. 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. Kepentingan pengaplikasian audio dalam (p&p) pula dapat memberikan suatu pengalaman yang menarik kepada pelajar kerana gambaran yang tepat dapat diperolehi dengan lebih berkesan. Permainan interaktif pula sesuai untuk menjawab soalan kuiz Kesusasteraan Melayu. Secara tidak langsung permainan interaktif seperti ini dapat menarik minat pelajar untuk menjawab soalan yang telah disediakan berbanding dengan kaedah lama iaitu guru menyuruh pelajar menyalin soalan dan menjawabnya. Berdasarkan transformasi dalam kaedah (p&p) yang cuba diaplikasi oleh guru semasa latihan mengajar didapati memberi kesan yang positif. Ini kerana keyakinan dan keberhasilan yang diharapkan semasa proses penyeliaan ternyata tidak menghampakan.

Kata kunci: Integrasi Teknologi, Kesusasteraan Melayu, Latihan Mengajar

ABSTRACT

The integration of technology in teaching and learning (T & L) Malay Literature plays an important role and is in line with recent educational developments. According to the Malaysia Education Blueprint 2013-2025, there is a need for improving technological infrastructures in education as a preparation for producing human capital with enhanced IT literacy. However, the country is faced with serious challenges in providing quality education system. It is found that the technological applications such as blog, creative animation, audio and interactive games has made the teaching and learning of Malay Literature not only efficient but attractive. In addition, the animation application was also found to attract students to keep abreast of teaching and learning activities in the classroom. This is because the animation is a set of fast graphical display in the form of series (frame) or an object. It is not an exaggeration to say that teaching and learning of Malay literature using technology is capable of transforming static text from the books to a more engaging learning material. The importance of audio application in teaching and learning can also be an exciting experience to students as it provides clarity and overview of the learned content. Interactive games are appropriate for answering quiz questions in Malay Literature. Indirectly, this kind of interactive games can attract students to answer questions that have been provided compared with the old method of copying the questions and answering it manually (paper and pencil format). The teacher trainees implemented technological transformation in their teaching and learning practices and found to have positive learning impact on the students. This reflects the confidence and success of the teacher trainee which meets the expectation of the supervised teaching practices.

Keywords: *Technology integration, Malay Literature, teaching practice*

PENGENALAN

Sebelum menjadi guru terlatih, bakal guru perlu menempuhi fasa latihan mengajar. Antara lain tujuan latihan mengajar adalah untuk mendedahkan bakal guru dengan persekitaran dan situasi sebenar di sekolah. Ini memberi peluang kepada mereka untuk mengamalkan kaedah dan teori pengajaran serta memperluaskan lagi pengetahuan mereka dalam profesion keguruan seperti pengurusan bilik darjah dan sekolah serta penglibatan dalam aktiviti kurikulum dan kokurikulum. Selain itu latihan mengajar juga diadakan bagi membolehkan guru pelatih dapat dinilai dan dibimbing oleh penyelia dan juga guru pembimbing di sekolah berkenaan. Sehubungan itu para guru pelatih harus sedar bahawa penilaian ini bukannya bertujuan untuk penggredan semata-mata sebaliknya merupakan suatu mekanisme untuk melatih bakal guru agar sentiasa menilai sendiri, mendidik dan memperkembangkan kemahiran dan profesionalisme keguruan, bukan sahaja semasa latihan mengajar sebaliknya sepanjang perkhidmatan nanti. Oleh itu, selain dinilai oleh individu yang mempunyai autoriti dalam bidang pendidikan, guru pelatih juga perlu membina kemahiran sendiri terutama dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran (p&p) berasaskan teknologi terkini. Kamaruddin Haji Husin (1986) menyatakan penilaian sendiri guru pelatih semasa latihan mengajar adalah bertujuan untuk memberi peluang kepada mereka menilai diri sendiri serta memupuk kemahiran menilai pembelajaran pelajar. Penilaian secara umumnya dapat membantu guru pelatih dalam beberapa keadaan. Seperti kebanyakan model pengajaran melibatkan tiga elemen penting iaitu objektif pengajaran, aktiviti pengajaran dan pembelajaran serta penilaian, (p&p) abad ke-21 pula menambah kepentingannya dengan aplikasi teknologi dalam pengajaran di bilik darjah. Namun demikian sebagai proses penyeliaan, kaedah penilaian boleh memberikan maklum balas terhadap kedua-dua objektif pengajaran dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Maklum balas penilaian dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran pula memberikan gambaran mengenai keberkesanan kaedah (p&p) yang digunakan dan juga memberikan maklumat mengenai kekuatan dan kelemahan pelajar. Ini seterusnya dapat membantu mengenal pasti kekuatan dan kelemahan (p&p) guru pelatih berkenaan dan pada masa yang sama dapat merancang aktiviti pengayaan serta pemulihan untuk pelajar. Ini kerana dalam proses (p&p) melibatkan dua pihak iaitu guru dan pelajar, oleh yang demikian penilaian yang dilaksanakan adalah sebagai suatu maklum balas tentang keberkesanan pengajaran guru dan pembelajaran pelajar.

MASALAH KAJIAN

Senario masa kini yang menyaksikan jumlah pelajar yang mengambil subjek Kesusasteraan Melayu semakin merosot dan kurangnya galakan dari pelbagai pihak untuk menyemarakkan subjek ini membuatkan pengkaji menjalankan penyelidikan yang berkaitan dengannya supaya subjek ini menjadi pilihan para pelajar dan mendapat galakan dari pelbagai pihak. Untuk mewujudkan keadaan atau situasi yang lebih baik dalam (p&p) 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 (p&p) 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 dengan kemajuan teknologi terutama dalam kaedah (p&p) yang hendak disampaikan kepada para pelajar.

Oleh yang demikian boleh dikatakan bahawa tugas guru semakin mencabar, sebagai pendidik adalah menjadi tanggungjawab untuk membantu setiap pelajar meningkatkan prestasi mereka dalam pelajaran. Justeru bagi mewujudkan pembelajaran yang berkesan, para pendidik haruslah bijak dan kreatif dalam memilih dan merancang kaedah pengajaran dan pembelajaran (p&p) dalam bilik darjah. Sehubungan itu (p&p) yang dilaksanakan haruslah sesuai serta dapat menarik minat pelajar untuk mengikutinya. Kaedah pengajaran yang bermutu akan dapat membantu pelajar mengikuti pengajaran dengan baik di samping memperolehi ilmu pengetahuan, kemahiran serta memupuk minat yang mendalam dalam diri para pelajar. Oleh yang demikian pelbagai usaha dan upaya untuk meningkatkan kualiti pendidikan telah dilakukan dalam pelbagai bentuk inovasi dan kreativiti. Dalam hal ini,

amalan pengajaran konvensional melalui cara 'chalk and talk' tidak relevan lagi. Para pelajar mudah berasa bosan apabila pengajaran sehalu oleh guru yang tidak memberikan peluang kepada murid untuk menyuarakan pendapat mereka. Pengajaran yang pasif tanpa berbantuan teknologi maklumat tentulah membosankan pelajar. Hal ini dikatakan demikian kerana terdapat pelajar yang terlebih celik komputer hingga dapat pula mereka membantu guru dalam dunia pengkomputeran.

Sehubungan itu para guru haruslah meningkatkan kaedah, teknik dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam kesusasteraan Melayu seiring dengan dunia pendidikan pada masa kini. Penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan kecekapan dan keberkesanan hasil pembelajaran. Hal ini kerana guru dapat membuat persiapan dan bersedia dengan lebih awal dalam menjalankan proses (p&p). Melalui cara ini guru dapat mencari maklumat berkenaan dengan pengajaran dengan lebih baik seterusnya dapat menyampaikan kepada pelajar secara berkesan. Melalui pengaplikasian ICT sebagai alat bantu mengajar maka proses (p&p) akan lebih menarik dan berkesan contohnya menggunakan perisian powerpoint, flash, video, visual dan mereka hanya perlu mengaplikasikan alatan tersebut ke dalam proses (p&p). Melalui cara ini proses (p&p) dapat dijalankan dengan lebih mudah, ringkas dan padat kerana pelajar akan didedahkan dengan gambaran dan persembahan menarik serta mudah untuk di fahami. Justeru itu pelajar tidak mudah merasa jemu dan bosan dalam menjalani proses (p&p) kerana tertarik dengan gaya persembahan yang ditunjukkan melalui ICT.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk;

- i. Mengetahui pasti kaedah pengajaran dan pembelajaran yang diamalkan oleh guru Kesusasteraan Melayu masa kini.
- ii. Menganalisis Integrasi Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu bagi mempertingkatkan Keyakinan dan Keberhasilan Guru Semasa Latihan Mengajar

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini bersifat kualitatif. Selain analisis teks dan kajian kepustakaan untuk melengkapkan kajian, kaedah lapangan juga dilaksanakan. Kaedah mengumpul data dilaksanakan dengan melakukan pemerhatian guru pelatih mengajar semasa latihan mengajar semester 2 (2014/2015) di 4 buah sekolah terpilih di Negeri Sembilan dan Melaka. Sekolah-sekolah ini dipilih berdasarkan penawaran elektif Kesusasteraan Melayu. Melalui kerja lapangan ini penyelidik telah melakukan teknik temu bual berfokus dan temu bual individu separa struktur. Teknik soal selidik dan pemerhatian semasa proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah oleh guru pelatih Kesusasteraan Melayu di sekolah yang berkenaan juga dilaksanakan. Rakaman dijalankan untuk memudahkan lagi analisis dan dapatan kajian. Analisis dan dapatan kajian berpandukan Teori Sistem Pemikiran Bersepadu 4K (SPB4K) janaan Mohd Yusof Hassan (2010).

TEORI SISTEM PEMIKIRAN BERSEPADU 4K (SPB4K)

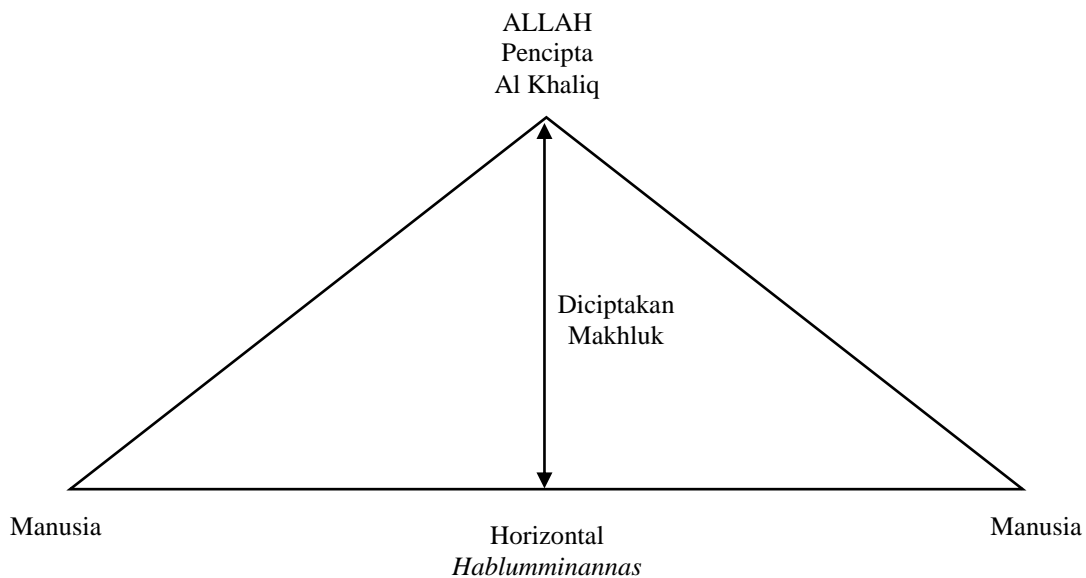
Teori Pemikiran Bersepadu 4K (SPB4K) telah diperakukan oleh sarjana Melayu sebagai sebuah teori sastera tempatan yang muncul pada awal abad ke-21 (Mohamad Mokhtar Hassan, 2005). Teori ini mula dicetuskan oleh Mohd. Yusof Hasan sekitar 1990-an dan seterusnya disebar dan diajarkan kepada para pelajar Universiti Utara Malaysia dan dicetak sebagai bahan bacaan wajib kursus Pengantar Pemikiran pada 1994. Teori Pemikiran Bersepadu 4K (SPB4K) menggabungkan dan menyepadukan empat sistem pemikiran yang dijelmakan oleh manusia dalam karya sastera iaitu Kerohanian, Kebitaraan, Kesaintifikan dan Kekreatifan.

Konsep 4K dapat diuraikan iaitu yang pertama ialah konsep pemikiran kerohanian. Contohnya, setiap manusia haruslah memikirkan hal-hal berkaitan kejiwaan, keagamaan, kerohanian, soal dalaman berasaskan kepada ajaran kepercayaan agama. Sebagai manusia, kita perlulah beriman kepada soal-soal yang berkaitan ghaib, abstrak berteraskan keimanan. Contohnya bagi orang-orang Islam, mereka wajib percaya dan yakin sepenuh hati terhadap rukun iman, rukun Islam, hukum pahala dan dosa, perkara-perkara berkaitan wajib, sunat, makruh dan haram. Dalam agama Islam, pemikiran kerohanian melihatkan hubungan dan komunikasi manusia secara vertikal, iaitu manusia sebagai hamba sekali gus sebagai khalifah yang berhubungan terus dengan Allah. Manakala, hubungan manusia secara horizontal pula melibatkan hubungan manusia sesama manusia dan alam. Dalam analisis kajian pemikiran ini dikaitkan dengan tanggungjawab seorang guru sebagai khalifah dalam menyebarkan ilmu pengetahuan.

Menurut Mohd Yusof Hassan (2007) akal adalah satu bentuk fizikal manakala minda pula proses menggunakan akal. Konsep pemikiran selalunya tidak akan lari dan sering berkait rapat dengan pemikiran ingatan serta emosi. Bagi membincangkan pendidikan pemikiran ini, penteorinya telah mengambil bahan daripada tiga sumber, iaitu hasil daripada tiga sumber pemikiran yang dibawa oleh Islam, Barat dan Malaysia, (IBM). Dari sumber Islam, penteorinya memperoleh bahan daripada al-Quran, hadis dan sunnah Rasulullah s.a.w. Al-Quran memperoleh 30 juzuk, 114 surah dan 6666 ayat. Islam meliputi hal-hal akidah, syariah, ibadat dan akhlak. Dari sumber Barat, penteorinya telah mengambil hasil penyelidikan tentang pemikiran. Tokoh-tokoh Barat dilihat mengemukakan banyak teori tentang akal. Minda dan pemikiran hasil daripada kajian yang sistematik dan juga saintifik. Hasil pemikiran yang baik telah mereka cipta beberapa alatan sains dan teknologi untuk manfaat kehidupan manusia.

Di Malaysia pula, penteorinya telah mendapat ilham hasil daripada pemerhatiannya terhadap masyarakat berbilang kaum seperti Melayu, Cina, India dan lain-lain. Dalam ad-dinul Islam pula, manusia dilihat daripada dua peranannya iaitu sebagai hamba kepada Allah SWT dan khalifah sesama manusia. Teori ini diaplikasikan dalam melihat peranan guru pelatih menyebarkan ilmu pengetahuan sebagai seorang pendidik menepati peranan yang harus dijalankan oleh seorang khalifah, di samping menyeru ke arah kebaikan dan menghindarkan segala larangan dalam kalangan para pelajar di sekolah. Pemikiran kesaintifikannya pula boleh dikaitkan dengan pengaplikasian teknologi semasa latihan mengajar. Manakala kekreatifannya diaplikasikan apabila subjek Kesusasteraan Melayu diajar kepada pelajar di sekolah.

Menurut Mohd Yusof Hasan (2004), menjelaskan bahawa konsep dwiperanan adalah hubungan secara vertikal dengan Allah SWT dan hubungan secara horizontal sesama manusia. Kedudukan manusia dengan dwiperanan ini dapat dilihat sebagai gambar rajah berikut :



Rajah 1. Dwiperanan manusia

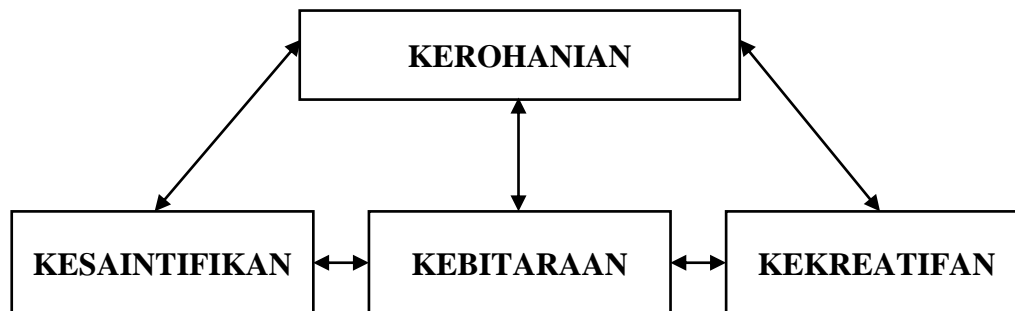
Sumber: Mohd Yusof Hasan (2004)

Pembinaan teori Pemikiran Bersepadu 4K ini terjadi berpunca daripada modul asal teori SPB4K iaitu SPB4L yang melibatkan pemikiran Luhur, pemikiran Lahir, pemikiran Logik dan pemikiran Literal. Walau bagaimanapun, penteorinya Mohd. Yusof Hasan telah mengemaskini teorinya. Oleh sebab itu, beliau memberikan istilah baharu kepada setiap pemikiran di dalam teori SPB4K.

Pemikiran Luhur kini turut dikenali dengan nama pemikiran Kerohanian, pemikiran Lahir pula disesuaikan dengan nama pemikiran Kebitaran, sementara pemikiran Logik dengan nama pemikiran Kesaintifikannya dan yang terakhir pemikiran Lateral dengan nama pemikiran Kekreatifannya. Pemikiran kerohanian merupakan pemikiran yang

berunsurkan keimanan dan keagamaan yang membawa manusia ke arah manusia soleh atau solehah. Menurut Mohd Yusof Hasan (2007), pemikiran ini berkaitan dengan ketuhanan, keimanan, ketauhidan, keagamaan dan keesaan Tuhan. Pemikiran kebitaraan menurut Mohd Yusof Hasan (2000), merupakan satu cabang ilmu pengetahuan tentang kehebatan akal manusia.

Pemikiran yang ketiga adalah Pemikiran kesaintifikan merujuk kepada pemikiran yang bersifat logik, objektif, saintifik, berfakta, berangka, tersurat, konkrit yang membawa kepada kebenaran, kepastian, ketepatan dan kegunaan fakta dan angka. Pemikiran ini adalah sesuatu yang logik, memiliki kebenaran, kepastian, ketepatan dan kesahihan. Manakala, pemikiran yang terakhir ialah Menurut Mohd. Yusof Hasan (2004), pemikiran kekreatifan ialah sebuah pemikiran yang tersusun, sistematik dan berdasarkan kepada kaedah saintifik. Pemikiran ini merupakan hasil daripada aktiviti otak, akal atau minda. Saintifik pula bermaksud satu sistem atau susunan dalam proses pemikiran. Menerusi pemikiran ini, terkandungnya teknik-teknik mengenai pemikiran kekreatifan. Teori SPB4K yang diperkenalkan oleh Mohd. Yusof Hasan ini dengan mengaplikasikan keempat-empat konsep pemikiran iaitu kerohanian, kebitaraan, kesaintifikan dan kekreatifan dalam kehidupan seharian dan juga saling berkaitan antara satu sama lain.

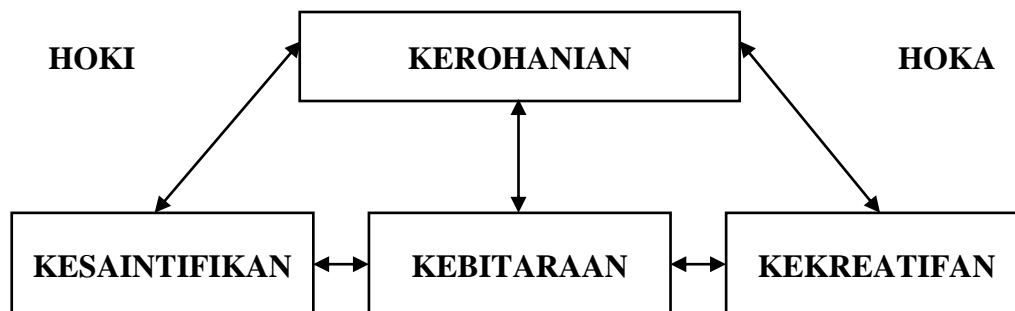


Rajah 2. Empat jenis pemikiran

Sumber: Mohd Yusof Hasan (2004)

Walaupun bagaimanapun, menurut pakar perkembangan minda, Roger Sperry, menyatakan minda atau otak manusia terbahagi kepada dua hemisfera yang berbeza fungsinya iaitu pertama *left-brain hemisphere* atau hemisfera otak kiri atau ringkasnya hoki. Otak sebelah kiri mempunyai kemampuan yang maksimum dari aspek pemikiran sains dan juga teknologi.

Manakala kedua, *right-brain hemisphere* ataupun hemisfera otak kanan atau ringkasnya hoka. Otak sebelah kanan ini mempunyai kemampuan maksimum dari aspek kreativiti, inovasi dan sastera. Oleh hal yang demikian, teori SPB4K yang dijelaskan ini turut boleh digandingkan bersama hoka dan hoki seperti gambar rajah berikut :



Rajah 3. Hoka dan Hoki

Sumber: Mohd Yusof Hasan (2004)

Seseorang manusia sepatutnya mempunyai keempat-empat jenis pemikiran ini secara seimbang. Hal ini membawa maksud bahawa, seseorang manusia perlulah mempunyai kepercayaan terhadap agama, mempunyai kapasiti minda tersendiri, kemampuan pemikiran sains dan juga kemampuan kepada pemikiran seni. Walau bagaimanapun, gabungan keempat-empat pemikiran ini masih bergantung kepada keupayaan individu itu sendiri dalam membuat keputusan dan juga kecenderungan pemikirannya. Ada juga sesetengah manusia yang lemah terhadap pemikiran luhurnya namun kuat pada pemikiran-pemikiran yang lain dan begitulah sebaliknya.

PENGAPLIKASIAN TEORI SPB4K DALAM KAJIAN SECARA INSTRINSIK DAN EKSTRINSIK

Teori ini menggariskan kepentingan sesebuah masyarakat yang memiliki sifat dan pemikiran yang bersepadu dan juga komprehensif sesuai dengan keperluan asasi jasmani dan rohani manusia. Menurut Mohd Yusof Hasan (2001), terdapat empat perkara penting dalam kritikan sastera yang saling kait-mengait antara satu sama lain, iaitu masyarakat, pengarang, karya dan pembaca. Menurutny lagi, keempat-empat perkara ini hendaklah memiliki pemikiran yang sama.

Bagi pemikiran Kebitaraan, sesebuah karya perlulah menampilkan watak-watak yang cemerlang, bijaksana, bestari dan hebat. Perwatakan tokoh-tokoh haruslah ceria, positif, reatif dan soleh. Bagi pemikiran Kesaintifikan pula, sesebuah karya haruslah mengemukakan latar yang realiti, tempat yang indah, suasana yang kondusif, permai, masa yang sesuai, nada yang positif, zaman yang relevan dan juga waktu yang jelas. Pemikiran Kekreatifan pula menuntut pengkaryanya menampilkan karya yang mempunyai teknik kreatif dan bermutu tinggi. Hal ini termasuklah plot yang kompleks tetapi mudah diikuti.

Menurut Ani binti Omar (2011), teori SPB4K ini boleh digunakan untuk mengkaji bidang kesusteraan Melayu moden sama ada melalui pendekatan instrinsik atau ekstrinsik. Melalui kaedah intrinsik, karya sastera boleh ditinjau dari aspek tema melalui sudut pemikiran Kerohanian, aspek perwatakan melalui sudut pemikiran Kebitaraan, aspek latar melalui sudut pemikiran Kesaintifikan dan aspek teknik melalui sudut pemikiran Kekreatifan.

Berdasarkan kaedah ekstrinsik pula, sesebuah karya sastera boleh dihayati dari aspek falsafah dan kepercayaan melalui pemikiran Kebitaraan dari aspek sejarah dan kemasyarakatan melalui pemikiran Kekreatifan. Hubungkait kesemua aspek ini boleh dilihat dengan lebih jelas berdasarkan jadual berikut :

Jadual 1. Hubungkait Teori SPB4K dengan Kaedah Intrinsik dan Ekstrinsik

Teori SPB4L/4K	Kaedah intrinsik (Dalaman)	Kaedah ekstrinsik (Luaran)
Pemikiran Kerohanian	Tema dan Persoalan	Falsafah dan kepercayaan
Pemikiran Kebitaraan	Perwatakan manusia	Psikologi dan Kemanusiaan
Pemikiran Kesaintifikan	Latar suasana	Sejarah dan Kemasyarakatan
Pemikiran Kekreatifan	Teknik dan stail	Estetika dan Keindahan Seni

Sumber: Ani Omar (2011)

Rumusannya dapatlah dikatakan bahawa teori SPB4K merupakan sebuah teori yang unggul dan sempurna dalam menilai sesebuah karya sama ada secara zahir mahupun batinnya. Hal ini demikian kerana, teori ini merupakan satu-satunya teori yang meletakkan perhubungan manusia dengan Allah S.W.T dan perhubungan manusia sesama manusia di hadapan berbanding perkara-perkara lain.

DAPATAN KAJIAN

Dalam membincangkan aspek pedagogi dalam pengajaran dan pembelajaran (p&p) Kesusasteraan Melayu, terdapat pelbagai cara, kaedah atau teknik mengajar yang boleh dilakukan oleh para guru di sekolah pada masa ini. Fokus utama kaedah dalam (p&p) 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 (p&p) 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 pelatih, pelbagai penambahbaikan dan pembaharuan yang boleh dilaksanakan untuk mencapai objektif (p&p) 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.

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM KALANGAN GURU PELATIH KESUSASTERAAN MELAYU

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. Tambahan pula negara berhadapan dengan cabaran getir dalam usaha menyediakan sistem pendidikan berkualiti. Sehubungan itu para guru Kesusasteraan Melayu masa kini perlu berfikiran luas dan terbuka seiring dengan perkembangan pesat teknologi ICT. 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 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. Kajian mendapati antara sebab kemerosotan bilangan pelajar yang mengambil subjek ini dan kurangnya penawaran di sekolah adalah kerana kaedah (p&p) guru Kesusasteraan Melayu masih di takuk lama dan agak membosankan.

Kajian juga mendapati kreativiti dalam amalan (p&p) guru mampu menarik minat pelajar untuk terus mengikuti aktiviti (p&p) di dalam kelas kerana mereka tidak bosan dan lebih mudah untuk memahami isi pengajaran yang hendak disampaikan oleh guru dalam pelbagai genre Kesusasteraan Melayu umpamanya novel, cerpen, hikayat,

puisi moden dan puisi tradisional. Sebagai contoh aplikasi audio dalam (p&p) dapat memberikan suatu pengalaman yang menarik kepada pelajar kerana gambaran yang tepat dapat diperolehi dengan lebih berkesan. Permainan interaktif pula sesuai untuk menjawab soalan kuiz Kesusasteraan Melayu. Secara tidak langsung permainan interaktif seperti ini dapat menarik minat pelajar untuk menjawab soalan yang telah disediakan berbanding dengan kaedah lama iaitu guru menyuruh pelajar menyalin soalan dan menjawabnya. 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. Hal ini kerana subjek Kesusasteraan Melayu bukan sahaja membentuk para pelajar menjadi insan yang memiliki nilai kemanusiaan yang tinggi, malahan dapat menyuburkan daya apresiasi, kreativiti, imaginatif, dan berfikir rasional. Inilah yang dikatakan antara transformasi dalam amalan pendidikan yang perlu dilakukan oleh para guru Kesusasteraan Melayu masa kini untuk menarik lebih ramai murid meminati dan mengambil subjek ini.

Abdul Said Ambotang (2008) menyatakan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi akan menukarkan cara pelajar menimba, menggunakan dan mengedarkan ilmu pengetahuan secara besar-besaran. Hal ini tentu akan membolehkan para pelajar bersedia untuk bersaing secara global. Kefahaman penggunaan ICT dengan efektif dan efisien yang mampu membina dan mengeluarkan idea baharu dalam pembelajaran dilihat begitu penting bagi membolehkan pelajar bermotivasi untuk menjelajah isi pembelajaran dan seterusnya memperkayakan proses pembelajaran mereka. Impak globalisasi dan perkembangan teknologi maklumat menyebabkan beberapa perubahan yang besar dilaksanakan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Kualiti pendidikan negara dijangkakan akan bertambah baik sekiranya ICT digunakan secara efektif. Hal demikian dapat mengembangkan penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik dan bermutu semasa menyampaikan maklumat dan menyokong penghasilan aplikasi pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan. Secara tidak langsung, situasi ini akan meningkatkan minat dan motivasi pelajar sekali gus mampu mempercepatkan proses pembelajaran mereka. Yusuf (1992) menyatakan kompetensi celik maklumat telah member kesedaran tentang keperluan kepada maklumat, keupayaan menganalisis maklumat dan menilai kegunaannya dan berupaya menggunakan maklumat berkenaan bagi tujuan pengetahuan. Oleh itu, kompetensi celik maklumat adalah penting bagi membolehkan proses di atas dilaksanakan dengan sempurna.

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi telah banyak mempengaruhi budaya kehidupan masa kini, dalam bidang pendidikan khususnya, pengaplikasian teknologi ini dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan satu anjakan baharu dalam teknik pedagogi guru. Beberapa penyelidikan lepas telah membuktikan bahawa penggunaan teknologi telah dapat merevolusikan teknik pengajaran guru, kaedah murid belajar dan secara keseluruhannya cara pendidikan dikendalikan sesuai dengan era masa kini. Sebagai guru yang berdepan dengan ledakan maklumat dalam dunia tanpa sempadan ini kita perlu melangkah sederap dengan kemajuan dan kecanggihan ilmu serta teknologi sebagai langkah awal demi menggalas amanah dan tanggungjawab terhadap bangsa dalam membina negara bangsa yang mampu berdiri gagah di persada dunia. Penguasaan ICT dapat membantu guru menghadapi ranjau dan cabaran dalam dunia pendidikan dan bertindak tepat dengan kehendak semasa. Fungsi guru sebagai agen perubahan sosial pula dapat memenuhi permintaan masyarakat setempat melalui ilmu dan kemahiran yang dimiliki seterusnya menjadi rujukan dan idola dalam masyarakat. Kemahiran guru dalam bidang ICT dapat membantu para pelajar untuk menguasai kemahiran dan ilmu yang bersesuaian dengan minat, bakat serta potensi pelajar sekaligus dapat menanam rasa cinta akan ilmu pengetahuan. Hal ini secara tidak langsung dapat melahirkan modal insan cemerlang berminda kelas pertama sebagaimana yang digarapkan dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP). Ini akhirnya akan dapat melahirkan generasi berilmu dan bijaksana yang berdaya saing untuk merealisasikan wawasan negara 2020, seterusnya membentuk tamadun yang lebih maju.

Media ICT dalam Pendidikan Masa Kini

Secara umumnya terdapat enam unsur media dalam ICT yang boleh menyumbang dalam meningkatkan kualiti proses (p&p) iaitu internet, teks, grafik, audio, video dan animasi. Untuk huraian selanjutnya pengkaji hanya memfokuskan kepada tiga elemen sahaja iaitu internet, audio dan animasi.

Internet

Internet atau *International Network of Networks* ialah sebuah rangkaian gergasi computer di peringkat antarabangsa (TMB, 1998) dan merupakan cara computer berkomunikasi antara satu sama lain (Crumlish, 1996). Internet mengandungi lebih daripada 50 ribu rangkaian computer di seluruh dunia, lebih daripada 6.6 juta computer hos dan

lebih daripada 50 juta pengguna yang terdiri daripada 160 buah Negara (Abdul Rahim, 2002). Dalam rangkaian internet, terdapat pelbagai jenis bahan dan bilangannya sentiasa bertambah dari hari ke sehari. Bahan ini termasuklah artikel, majalah, jurnal permainan, projek dan sebagainya. Disebabkan perkembangan teknologi internet yang begitu pesat dan tersebar ke seluruh dunia, ia telah dimanfaatkan oleh kebanyakan Negara, institusi dan ahli akademik untuk pelbagai kepentingan termasuk dalam pendidikan dan pembelajaran. Ia boleh dijadikan salah satu sumber atau bahan yang membantu pengajaran dan pembelajaran. Menurut kajian terdahulu, ilmu itu sentiasa berkembang maju seperti yang dinyatakan dengan jelas dalam al-Quran. Kemajuan ini terletak pada kreativiti dan juga usaha individu. Secara umum, guru yang kreatif dan bermotivasi tinggi dapat mewujudkan suasana (p&p) yang menyeronokkan dan pelajar akan lebih memahami perkara yang hendak disampaikan.

Sehubungan itu, guru perlu memanfaatkan teknologi internet dalam proses (p&p) semasa pengajaran berlangsung, guru perlu memberi topik yang berkaitan dengan pengajaran kepada pelajar. Pelajar boleh diarahkan melayari laman web yang sesuai dan mencetak bahan yang diperolehi serta membuat catatan nota. Catatan nota yang kreatif seperti peta minda, mandala ingatan, ilustrasi dan lain-lain merupakan cara mencatat nota. Nota ini boleh dikumpul dan dijadikan buku skrap. Alamat laman web perlu dicatatkan untuk rujukan pelajar, guru dan rakan-rakan. Cara ini akan meningkatkan kemahiran mencatat nota dalam kalangan pelajar.

Selain itu pelajar diberikan satu laman web yang perlu dilayari, kemudian guru meminta mereka mengisi borang KBKK yang sesuai dengan topik yang hendak dibincangkan. Pelajar digalakkan membentangkan hasil kerja mereka secara berkumpulan. Pembentangan hasil kerja digalakkan menggunakan kemahiran power point. Guru boleh mendokumentasiikan hasil kerja pelajar untuk rujukan warga sekolah. Alamat laman web perlu dicatatkan dan kaedah ini akan meningkatkan kemahiran berfikir (KBKK) dalam kalangan pelajar. Di samping itu, pelajar juga boleh diberikan beberapa pecahan topik. Mereka perlu mencari maklumat beserta gambar dari internet kemudian dikumpulkan dan dijadikan buku skrap. Persembahan buku skrap pula perlulah lebih kreatif. Buku ini boleh dipamerkan di pusat sumber sekolah sebagai satu projek pameran bertopik. Alamat laman web yang dilayari perlu ditekankan. Cara ini akan meningkatkan kemahiran projek dalam kalangan pelajar semasa proses pembelajaran berlaku. Namun demikian, terdapat beberapa perkara yang perlu difahami guru berhubung penggunaan internet dalam proses (p&p) mereka iaitu;

- i. Internet hanya akan bertindak sebagai sumber dan alat bantu dalam (p&p). aktiviti pembelajaran hendaklah dirancang dengan teliti oleh guru supaya internet dapat digunakan dengan berkesan.
- ii. Kemudahan internet tidak akan mengubah peranan guru. Sebaliknya, guru akan sentiasa berusaha meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka khususnya dalam bidang ICT. Keterampilan dan keperibadian yang mulia akan tetap menjadi tunjang dan ikutan utama.
- iii. Penggunaan internet dapat mengurangkan beban tugas guru dan murid di samping setiap kerja dapat dilakukan dengan kemas, teratur dan sistematik.
- iv. Internet amat berguna kepada guru dan murid serta ibu bapa khususnya dalam menghadapi cabaran ICT dan era globalisasi. Industry berasaskan maklumat yang akan mencorakkan kehidupan pada masa hadapan dan perlu diberi perhatian sewajarnya oleh setiap ahli masyarakat, khususnya warga pendidik dan ibu bapa.

Audio

Kesan audio atau bunyi merupakan salah satu daya penarik yang berkesan untuk menarik perhatian pelajar. Audio merujuk kepada rakaman suara, suara latar, muzik, kesan khas audio dan sebagainya. Kesan audio memainkan peranan penting dalam bidang pendidikan masa kini. Ia boleh digunakan dalam menyampaikan persembahan agar lebih mantap dan berkesan. Selain itu, audio mampu meningkatkan motivasi dalam kalangan pelajar agar lebih berminat mengikuti sesuatu pembelajaran. Di samping itu, audio dikatakan mampu menimbulkan suasana yang lebih menarik dan akan menghasilkan tumpuan yang lebih terhadap perkara yang ingin disampaikan.

Dalam konteks komputer, terdapat pelbagai cara yang boleh digunakan untuk menghasilkan suara manusia. Antaranya ialah menggunakan kad suara atau pembesar suara dalam yang telah sedia ada pada setiap komputer. Format yang menyokong suara adalah *wav*, *voc*, *snd*, *aud* dan sebagainya. Menyediakan amaran atau wujudnya masalah biasanya merupakan maklumat tambahan dan berfungsi sebagai pemberi amaran terhadap kesilapan atau kewujudan masalah. Audio hanya digunakan jika ia bersesuaian dengan isi kandungan pengajaran. Baharuddin et.

al., (2000) menyatakan guru harus menghadkan penggunaan kesan audio yang sama untuk mengelakkan kebosanan. Beberapa perkara perlu diambil kira dalam penggunaannya iaitu;

- i. Gunakan perkataan yang mudah dan elakkan penggunaan ayat yang kompleks dan sukar difahami.
- ii. Gunakan ayat yang pendek dan mudah. Ini bagi membolehkan pendengar mengambil masa untuk mendengar lalu membuat sintesis serta analisis ke atas mesej yang ingin disampaikan.
- iii. Gaya bahasa harus tidak formal bagi memudahkan pendengar membuat andaian.
- iv. Pelbagaikan jenis bunyi dan suara. Penggunaan suara dan bunyi yang pelbagai akan dapat menarik minat serta member tumpuan kepada pendengar.
- v. Kadar penerimaan oleh pendengar mesti sesuai dengan tajuk sesuatu cerita yang dipaparkan.
- vi. Penggunaan kesan bunyi dapat menarik minat dan menghidupkan lagi jalan cerita.
- vii. Suara yang dihasilkan perlu mempunyai intonansi dan gaya percakapan yang dapat menarik minat pelajar secara umumnya.
- viii. Pelajar harus dilibatkan secara aktif dalam mengemukakan soalan dan permasalahan selepas sesi pengajaran. Hentikan rakaman antara 1 hingga 3 minit. Galakkan penyertaan pelajar.
- ix. Sumber media audio boleh digunakan dalam jangka masa 7 hingga 10 minit dalam tempoh pengajaran 30 minit. Informasi yang terlalu banyak akan mematikan motivasi dan minat pendengar.
- x. Elemen hentian harus diambil kira dalam pembinaan skrip. Ruang dan soalan perlu diberikan bagi menggalakkan pelajar berfikir.
- xi. Nada suara perlu mempunyai intonansi serta personality menarik mengandungi perubahan ritma frekuensi persembahan dengan penekanan suara, tinggi rendah suara, kecepatan dan memperlambatkan kepada frasa-frasa yang sukar.

Animasi

Animasi meruakan paparan pantas imej yang berjujukan dan dapat dilihat oleh mata kasar manusia dalam bentuk pergerakan. Ia juga merujuk kepada suatu paparan visual yang bersifat dinamik dan merupakan suatu proses menjadikan sesuatu objek agar kelihatan hidup atau member gambaran bergerak kepada sesuatu yang pada dasarnya adalah static. Animasi merupakan media teknologi yang paling diminati dan mendapat perhatian ramai kerana mampu melahirkan sesuatu fantasi manusia kea lam realiti. Ia membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan menggunakan perkataan atau imej static disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan. Penggunaan animasi dalam sesuatu persembahan maklumat juga dapat mencerikan proses penyampaian dan membolehkan persembahan tersebut kelihatan lebih hidup dan realistik. Animasi mampu member penegasan terhadap sesuatu penyampaian bagi membolehkan perhatian para penonton difokuskan kepada tujuan atau maklumat yang ingin disampaikan.

Animasi digital merupakan salah satu media komunikasi yang boleh digunakan bagi menghasilkan persekitaran pembelajaran yang merangsangkan dan menyeronokkan dan menarik perhatian pelajar kerana imej dan mesej yang disampaikan lebih pantas. Pelajar mampu memberi tumpuan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik. Ia juga mampu menawarkan satu persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan, meningkatkan motivasi dan merangsang pemikiran pelajar dengan berkesan. Pendekatan ini akan membantu mengurangkan beban kognitif pelajar menerima pelajar atau mesej yang ingin disampaikan oleh para pendidik. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi berupaya memudahkan proses penerangan konsep atau demonstrasi sesuatu kemahiran. Amalan ini membolehkan seseorang pelajar memanfaatkan lebih banyak deria dalam proses pengumpulan maklumat. Hal ini secara tidak langsung mempercepatkan proses pemahaman dan mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan.

Di sekolah pengajaran guru pelatih sentiasa dinanti-nantikan. Dalam suasana bilik darjah yang ceria dan aktif, pasti ada perkara baharu yang dipelajari dari penterjemahan guru yang kreatif dan inovatif. Pelajar pasti dapat merasai keseronokan belajar, suatu pengalaman yang jarang-jarang dilalui. Berakhirnya latihan mengajar merupakan satu kesedihan bagi para pelajar kerana mereka kehilangan seorang guru yang sejati. Inilah yang dikatakan keberhasilan sebagai seorang guru pelatih semasa menjalani sesi latihan mengajar. Kesedihan dari para pelajar melambangkan kejayaan (p&p) guru pelatih yang berkenaan.

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM (P&P) KESUSASTERAAN MELAYU MENINGKATKAN KEYAKINAN DAN KEBERHASILAN GURU PELATIH

Menurut Thornburg (1997), sistem pendidikan yang dilaksanakan harus mampu berubah mengikut peredaran dan keperluan zaman. Generasi muda negara bakal berhadapan fenomena negatif sekiranya aspek ini diabaikan. Dalam era teknologi wayarles dan e-generasi, guru-guru harus turut berubah dan berusaha membentuk kefahaman baharu tentang impak kemajuan teknologi canggih terhadap masyarakat serta membantu para pelajarnya menggunakan teknologi, di samping diri mereka sentiasa meningkatkan keterampilan pengaplikasian teknologi dan menolak fobia terhadap teknologi tersebut. perkara ini selaras dengan pendapat Awang Had (1998), menyatakan guru-guru yang mempunyai ciri-ciri seperti berikut akan berkemampuan menyumbangkan taraf professional dalam profesion keguruan mereka, antaranya ialah;

- i. Berperawakan sebagai insan guru
- ii. Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai keguruan
- iii. Berdaya menasihati dan memotivasikan pelajarnya dengan berkesan
- iv. Menjalankan peranan yang berkesan sebagai pengurus pembelajaran
- v. Berkemahiran menggunakan teknologi ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran
- vi. Tidak berkompromi tentang standart dan tidak mengorbankan aspek kecemerlangan atau kualiti
- vii. Mencungkil bakat dan kebolehan dalam kalangan pelajarnya yang terpendam dan merealisasikan
- viii. Menjadi model kepada pelajarnya dalam semua aspek seperti kepimpinan, tulisan, pertuturan, bahasa, perilaku, perwatakan dan tegur sapaanya
- ix. Cepak metodologi dan pedagogi dalam proses pengajaran dan pembelajaran
- x. Melayan saksama semua pelajarnya yang terdiri daripada pelbagai kebolehan dan latar belakang
- xi. Sentiasa mempunyai inisiatif menguasai dan mengatasi sebarang permasalahan yang dihadapi oleh pelajarnya
- xii. Berasa puas hati dan bahagia terhadap kesungguhan, pencapaian, kejayaan pelajarnya dari pelbagai kebolehan dan latar belakang

Guru adalah seorang pengurus, pemimpin pengajaran dan agen perubahan (Abdullah, 2004; Ozmon & Craver, 2003; Swee Chiew, 2002). Ketokohan seorang guru terletak kepada kesungguhan dan kejayaan beliau mengubah sikap, kepercayaan dan perlakuan individu kanak-kanak menjadi orang yang dewasa. Seseorang guru tidak sahaja berpengaruh dalam mengubah perlakuan pelajarnya, tetapi pada masa yang sama mereka turut belajar secara berterusan daripada muridnya untuk meneguhkan kepercayaan, nilai dan sikap mereka dalam mencetuskan dan melestarikan perubahan.

KESIMPULAN

Pendidikan abad ke-21 memfokuskan tiga komponen utama, iaitu pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi dan pengetahuan kandungan atau kurikulum serta penilaian. Pengajaran dan pembelajaran pada abad ke-21 mempunyai ciri-ciri yang berbeza dengan pendidikan masa lampau. Tujuan pembelajaran pada abad Ke-21 adalah untuk melahirkan murid yang produktif tinggi, mahir dalam komunikasi, mempunyai kemahiran berfikir aras tinggi serta mahir dalam penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Hal ini demikian kerana, bagi memastikan objektif pengajaran dapat dicapai, guru-guru perlu terlebih dahulu melengkapkan diri dengan pelbagai kemahiran sebelum melaksanakan pengajaran dengan berkesan. Pengajaran dan pembelajaran pada abad ke-21 bertunjangkan kepada teknologi yang digunakan dalam pengajaran. Sebagai guru yang profesional, kemahiran dalam menggunakan teknologi sangat penting supaya dapat merealisasikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia untuk mencapai pelajar yang berpotensi dan celik IT dalam akademik dengan melibatkan penggunaan ICT dalam pengajaran, selaras dengan hasrat peningkatan dalam kualiti pendidikan. Sehubungan itu dunia pendidikan sangat mengharapkan kehadiran media pembelajaran yang bermutu tinggi untuk meningkatkan kualiti pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan Kesusasteraan Melayu harus terus dipertingkatkan. Oleh yang demikian kejayaan pengaplikasian ICT dalam (p&p) Kesusasteraan Melayu bergantung juga kepada faktor-faktor lain seperti sejauh mana dasar, galakan, kemudahan prasarana yang dibekalkan dan pemantauan yang dilaksanakan dalam sistem pendidikan masa kini. Seterusnya, peranan yang dimainkan oleh semua pihak dalam memanfaatkan kemudahan yang ada dengan penuh semangat, kesungguhan dan iltizam yang tinggi. Sehubungan itu, warganegara yang berketerampilan, kreatif dan inovatif yang berakhlak mulia dapat dilahirkan melalui sistem pendidikan yang berasaskan penggunaan ICT.

RUJUKAN

- Abd. Latif Haji Gapor. (2006). *Domain Penilaian dalam Teknologi Pendidikan*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Abd. Rahman Daud. (2006). *Teknologi Pendidikan. Konsep, Peranan & Perkembangan*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Abd. Rahim Abd. Rashid. (2004). *Nilai-Nilai Murni dalam Pendidikan Menghadapi Perubahan dan Cabaran Alaf Baru*. Kuala Lumpur: Utusan & Distributors Sdn. Bhd.
- Abdul Rahim Hamdan. (2007). *Pengajian Kurikulum*. Johor Darul Ta'zim: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia Skudai
- Abdul Halim Ali (2004). *Di Sekitar Puisi Melayu Moden*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Abdul Said Ambo tang. (2008). "Inovasi Teknologi ICT dan Multimedia dalam Pendidikan". *Dalam Pengetahuan Pedagogi Guru*. Sabah: Universiti Malaysia Sabah.
- Akthiar Pardi dan Shamsina Shamsudin. (2013). *Rancangan Pengajaran Harian dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Penerbit Multimedia Sdn. Bhd.
- Ani Hj Omar (2011). *Apresiasi Teori Kesusasteraan Melayu*. Tanjong Malim: Emeritus Publications.
- Azidah Abu Ziden dan Faizal Abdul Rahman (2012). *Penggunaan Sistem Kuiz melalui SMS dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Antonio Otalvaro (2013). RawShorts. Diperoleh pada 23 Jun 2016 daripada <http://www.rawshorts.com/>
- Baharuddin et.al. (2002). *Siri Modul Pembelajaran Teknologi Pendidikan*. Universiti Teknologi Malaysia, Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Beranda (2015). 6 Aplikasi Presentasi Terbaik Alternatif PowerPoint. Diperoleh pada 23 Jun 2016 daripada <https://www.downloadsoftwaregratisan.com/2015/03/aplikasi-presentasi-alternatif-microsoft-powerpoint.html>
- Buletin Anjakan (2015). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia*. Diperoleh pada 23 Jun 2016, 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)
- Baharom Muhamad dan ph.D iliyas Hashim (2010). *Gaya Pengajaran dan Pembelajaran*. Puyup: PTS PROFESIONAL Sdn. Bhd.
- Crumlish, G. (1996). *Teaching with Computer: A Curriculum for Special Educators*. Boston: College Hill Press.
- Goh Boon Cheng. (2009). *Pengurusan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan*. Ipoh: Penerbit Multimedia Sdn. Bhd.
- Giri Prasetyo (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Menggunakan Aplikasi Wondershare Quizcreator Terhadap Hasil Belajar Siswa*. LEMBANG: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jamalul Lail Abdul Wahab ed. (2000). *Pendidikan Guru Alaf Baru*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

- Kamarudin Abu dan Ee Ah Meng. (1995). *Guru dan Perkembangan Negara*. Selangor: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Kamaruddin Haji Husin. (1994). *Dinamika Sekolah dan Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: Utusan & Distributors Sdn. Bhd.
- 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.
- Laporan Awal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (2012). Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mohd Yusof Abdullah. (2008). *Pengetahuan Pedagogi Guru*. Sabah: Penerbit Universiti Malaysia Sabah
- Mohd Yusof Abdullah ed. (2006). *Keperluan Pengajaran Guru Novis*. Sabah: Penerbit Universiti Malaysia Sabah
- Michael Fullan. (2011). *Makna Baharu Perubahan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia.
- Mohd Yusof Hasan. (2004). *Pembinaan Paradigma Pemikiran Peradaban Melayu*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mohd Yusof Hasan. (2007). *Teori Pendidikan Pemikiran Global*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mui Phin C. at all (2012). Penyusunan dan Penyediaan Kandungan Pelajaran Mengikut Model Assure. Diperoleh pada November, 18 Jun 2016 daripada <http://www.slideshare.net/leesuseng/kpd-presentation>.
- Noor Farila Bt. Omar (2012). Model Assure. Diperoleh pada November, 15 Jun 2016 daripada http://pelautsenja.blogspot.com/2012/11/v-behaviorurldefaultvml_388.html.
- Norzaini Azman. (2015). *Mobiliti Akademik Memperkasa Pemandangan dan Perkongsian Ilmu ke Arah Kesarjanaan*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia
- Peat, M and Franklin, S (2002). *Supporting Student Learning: The Use of Computer Based Formative Assessment Modules*. *British Journal of Educational Technology*
- Rashidi Azizan ed. (1995). *Prosiding Seminar JKLKAU Ke-9. Pendidikan Guru: Cabaran, Falsafah dan Strategi dalam Pembentukan Guru Yang Unggul*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rostam Hamzah (2012). Model Assure. Diperoleh pada November, 18 Jun 2016 daripada <http://rostanhamzah68.blogspot.com/2012/11/model-assure.html>.
- Rian (2015). 10 Tools untuk Membuat Presentasi Online, Video dan Animasi. Diperoleh pada 23 Jun 2016 daripada <https://blog.jejualan.com/10-tools-untuk-membuat-presentasi-online-video-dan-animasi/>
- Shukri Zain. (2011). *Penyelidikan Pendidikan Teori dan Amalan*. Tanjong Malim: Emeritus Publications.
- Syed Ismail Syed Mustapa dan Ahmad Subki Bin Miskon. (2010). *Guru dan Cabaran Semasa*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Zamri Mahamod dan Nor Razah Lim (2011). *Kepelbagaian Kaedah Penyoalan Lisan dalam Pengajaran Guru Bahasa Melayu: Kaedah Pemerhatian*. Diperoleh pada 23 Jun 2016 daripada http://www.ukm.my/jpbm/pdf/51-65_Zamri,NorRazah_UKM.pdf.