

Persepsi Bakal Guru Terhadap Kemahiran dan Penguasaan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Nurul Faizah Fakrul Zaman @ Hamdan, Rozita Radhiah Said* & Marzni Mohamed Mokhtar

Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan, Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia, 43400, UPM Serdang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia

ABSTRAK

Guru seharusnya bijak menggunakan daya kreativiti mereka secara optimum bagi memanfaatkan kemudahan media sosial sebagai satu dimensi baharu yang lebih segar dalam penyampaian ilmu. Tujuan kajian kuantitatif berbentuk deskriptif dan tinjauan ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti persepsi bakal guru Bachelor Pendidikan Bahasa Melayu (BPBM) terhadap tahap kemahiran dan tahap penguasaan aplikasi rangkaian sosial seperti *Kahoot*, *Flipgrid*, *Edmodo*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pembelajaran bahasa. Peserta kajian terdiri daripada 39 orang bakal guru BPBM yang berada dalam semester tujuh dipilih secara persampelan purposif. Pengumpulan data dibuat menggunakan instrumen soal selidik yang mempunyai tiga bahagian konstruk. Data kajian dianalisis menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences 25. Dapatan kajian menunjukkan bakal guru BPBM mempunyai persepsi yang positif terhadap aplikasi rangkaian sosial yang terdiri daripada Kahoot, Flipgrid, Edmodo, Quizizz dan Padlet. Keseluruhannya menjawab YA (100%) bagi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet*. Bagi aplikasi *Flipgrid* dan *Edmodo* peratusan menjawab 'YA' (97.4%) dan (94.9%). Persepsi bakal guru berkaitan tahap kemahiran menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap tinggi dengan min keseluruhan 4.32. Diikuti dengan tahap penguasaan menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu yang juga berada pada tahap tinggi dengan min keseluruhan 4.42. Rumusannya, kepelbagaian aplikasi rangkaian sosial pada era ini mampu mewujudkan pelbagai konsep pembelajaran dan pengajaran berkaitan cara mengajar dan cara belajar. Justeru, bakal guru haruslah peka dengan perubahan, proaktif dan sentiasa bersedia melangkah selari dengan keperluan pendidikan semasa. Semua pihak haruslah berganding bahu dan dengan bulat hati bertekad merealisasikan pendidikan berteraskan teknologi pada abad ini.

Kata Kunci: Bakal Guru BPBM, Persepsi, Kemahiran, Penguasaan Penggunaan Aplikasi Rangkaian Sosial, Pengajaran Bahasa Melayu

ABSTRACT

Teachers should be wise in using their creativity optimally to capitalize on social media facilities as a fresh new dimension in the delivery of knowledge. This quantitative descriptive survey was to identify the perceptions of prospective teachers of Bachelor Educational Studies in Malay Language (BPBM) skill level and the level of social networking applications such as *Kahoot*, *Flipgrid*, *Edmodo*, *Quizizz* and *Padlet* in language learning. The participants of this study consisted of 39 prospective BPBM teachers who were in their seventh semester of their studies and were selected by purposive sampling. Data collection was done using a questionnaire instrument that had three constructive parts. Study data were analyzed using Statistical Package for the Social Sciences 25. The findings of the study show that prospective BPBM teachers have a positive perception of social networking applications consisting of *Kahoot*, *Flipgrid*, *Edmodo*, *Quizizz* and *Padlet*. Overall answered YA (100 %) for *Kahoot*, *Quizizz* and *Padlet*. For *Flipgrid* and *Edmodo* applications the percentage answered 'YA' (97.4 %) and (94.9 %) respectively. The perceptions of teacher-related skills will use social networking applications in learning Malay Language is at a high level with an average of 4.32 mean. Followed by the level of use of social networking applications in learning the Malay Language that also are at high level with an average of 4.42 mean. In conclusion, the diversity of social networking applications in this era is able to create various concepts of learning and teaching related on how to teach and how to learn. Therefore, the prospective teachers must be sensitive to change, proactive and always ready to move in line with current educational needs. All parties must work together and be wholeheartedly determined to realize technology based on education in this century.

* Corresponding author: radhiahrozita@upm.edu.my
eISSN: 2462-2079 © Universiti Putra Malaysia Press

PENGENALAN

Penggunaan media teknologi dalam pengajaran merupakan satu cara yang sangat berkesan dan mengikut gaya perkembangan dunia kini. Jika dahulu sesuatu ilmu itu bermula daripada seorang guru dan disebar luas melalui buku, kini ilmu itu dapat dikongsi dengan adanya kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pelbagai bidang termasuklah pendidikan (Fan & Gordon, 2014). Kajian ini meninjau persepsi bakal guru terhadap kemahiran dan penguasaan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Persepsi merupakan proses individu mentafsir rangsangan yang memberi makna kepadanya. Persepsi juga adalah kesedaran dan reaksi seseorang individu terhadap sesuatu perkara dalam bentuk pola yang bermakna. Persepsi tidak berlaku secara automatik tetapi mengambil masa yang lama, iaitu melalui pentafsiran dan pemahaman yang teratur (Mohd. Salleh, 2002). Penggunaan aplikasi rangkaian sosial amatlah penting untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dalam kelas. Penggunaan aplikasi rangkaian sosial dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pemudahcaraan membantu untuk meningkatkan kualiti pelaksanaan proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang guru laksanakan. Pengintegrasian aplikasi rangkaian sosial menggunakan teknologi merentasi kurikulum membolehkan pengajaran dan pembelajaran dijalankan menggunakan perkakasan dan perisian teknologi seperti media elektronik bersesuaian dengan topik yang hendak diajar oleh guru boleh mengukuhkan kemahiran murid dalam suasana yang menyeronokkan.

PERNYATAAN MASALAH

Bidang pendidikan pada hari ini berhadapan dengan cabaran yang memerlukan para guru sentiasa bersedia untuk belajar dan mencari alternatif baharu berkaitan ilmu pedagogi terutamanya yang berkaitan dengan teknik penyampaian. Pemilihan media pengajaran dikatakan berkadar terus dengan proses merancang sesuatu aspek atau aktiviti pengajaran untuk menentukan keberkesanannya (Nor Hadibah Hushaini, 2016). Oleh itu, pemilihan media pengajaran yang tidak bersesuaian dengan topik pembelajaran sudah pasti akan menyebabkan objektif pembelajaran sukar dicapai. Aktiviti dan suasana pembelajaran juga suram dan tidak menarik. Guru mempunyai peranan penting dalam untaian proses PdPc di sekolah. Sesebuah pengajaran yang menggunakan pelbagai media atau aplikasi rangkaian sosial akan meningkatkan pengetahuan semasa pelajar dan seterusnya mampu meningkatkan aras kefahaman murid dalam sesebuah topik. Hal ini dibincangkan oleh Mohd Amin Mohd Noh, Mohd Faez Ilias, Kalthom Husain, Muhammad Syakir Sulaiman dan Murihah Abdullah (2016) yang mengatakan bahawa proses PdPc di sekolah memerlukan guru sentiasa memantapkan kemahiran dan penguasaan penggunaan aplikasi rangkaian sosial sebagai salah satu alternatif pengajaran bagi memastikan ilmu pengetahuan dapat disampaikan dengan lancar dan berkesan. Ahmad Othman (2000), mencadangkan supaya pengintegrasian berasaskan pelbagai aplikasi rangkaian sosial mampu membawa perubahan yang dinamik kepada pengajaran guru bagi memenuhi kehendak Falsafah Pendidikan Negara. Bakal guru perlu banyak didedahkan dengan penguasaan tentang penggunaan aplikasi rangkaian sosial supaya mereka mahir mengintegrasikan isi pelajaran dengan pelbagai bentuk dan sumber bahan. Keadaan ini amat bertepatan dengan kenyataan kajian Bayrei Asrin (2008), yang mendapati bahawa pengintegrasian komputer dalam pengajaran dapat menambahkan minat pelajar terhadap pengajaran kerana guru mampu memanipulasi perisian aplikasi rangkaian sosial berkaitan teknologi maklumat ke arah pengajaran yang lebih berkesan, mudah difahami, bermakna dan lebih kekal lama.

OBJEKTIF KAJIAN

Secara umumnya, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti persepsi bakal guru Bachelor Pendidikan Bahasa Melayu (BPBM) terhadap tahap kemahiran dan tahap penguasaan aplikasi rangkaian sosial terhadap pengajaran Bahasa.

Secara khususnya, objektif kajian ini ialah untuk;

1. mengenal pasti persepsi bakal guru BPBM terhadap penggunaan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.
2. mengenal pasti tahap kemahiran bakal guru BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.
3. mengenal pasti tahap penguasaan bakal guru BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

SOROTAN LITERATUR

Laman jaringan sosial sering dirujuk dengan konteks teknologi 2.0 yang kini lebih luas. Kadangkala, definisi 'media sosial' dan 'jaringan sosial' atau 'aplikasi sosial' sering digunakan secara sinonim. O'Reilly (2005) telah mendefinisikan ciri penting Web 2.0 sebagai pembangunan perisian yang membolehkan penglibatan massa dalam aktiviti sosial dan kolektif. Jaringan sosial ini wujud daripada keupayaan pengguna untuk mewakili diri dan minat mereka dalam platform sosial dan menggiatkan aktiviti dengan yang lain dalam saluran media sosial ini. Sifat media sosial yang sangat interaktif dapat memenuhi banyak tuntutan komunikasi. Hal ini kerana media sosial merupakan saluran komunikasi digital yang memungkinkan para pengguna berkongsi maklumat, berinteraksi dengan segera, berkomunikasi secara audio atau bersemuka secara rakaman video. Malah, media sosial dilihat berupaya membuat penghantaran mesej yang cepat sama ada secara peribadi atau kumpulan dalam masa yang sama. Media sosial sangat berpengaruh menjadi platform pendidikan masa kini kerana penggunaannya disenangi oleh semua pengguna (Hudson et al., 2014).

Banyak kajian yang telah, dijalankan bagi melihat perkembangan dan keberkesanan penggunaan aplikasi media dalam pengajaran. Eka Destina et.al (2013) mendapati bahawa penerimaan media sosial dalam pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor iaitu faktor mudah guna, faktor perhubungan dan komunikasi pelbagai rangkaian dan juga faktor yang memberikan kesan signifikan ke atas penerimaan dan penggunaan. Manakala dapatan kajian yang dijalankan oleh Kee-Man Chuah (2013), mendapati persepsi pelajar yang positif terhadap aplikasi media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggeris. Para pelajar bersetuju bahawa aplikasi *Wiki* telah membantu penulisan mereka, manakala video *YouTube* banyak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kemahiran bertutur dan kumpulan perbincangan *Facebook* dianggap berguna untuk pembelajaran tatabahasa dan perkataan. *Twitter* pula banyak digunakan untuk menerima informasi tentang definisi perkataan. Daripada sudut yang lain Tobergte et al. (2010) dalam kajiannya menyatakan aplikasi yang berasaskan internet telah banyak mengurangkan kos untuk mengumpul, mengedar, dan mengakses maklumat, menjimatkan sumber, dan mewujudkan mekanisme baharu dalam menyatupadukan bahan pelajaran, isi pelajaran termasuk cara dan kaedah penyampaian pengajaran. Media sosial mampu menjadi saluran utama untuk meningkatkan sistem penyampaian maklumat dengan penglibatan pengguna seperti penglibatan aktif pelajar dalam hal ehwal pembelajaran mereka sendiri.

Aplikasi Rangkaian Sosial

Antara aplikasi rangkaian sosial yang sering kali digunakan dalam kelas ialah *Kahoot*, *Flipgrid*, *Edmodo*, *Quizizz* dan *Padlet*. *Kahoot* merupakan salah satu medium pembelajaran interaktif dan terkini yang melibatkan penglibatan aktif daripada keseluruhan pelajar dan isi kandungan permainan adalah berkaitan dengan silibus pelajaran yang diajar (Matthews, Matthews & Alcena, 2015). *Kahoot* dapat dicapai dengan menggunakan komputer, tablet dan telefon pintar. Soalan kuiz secara *online* menggunakan *Kahoot* ini mudah untuk dibina oleh mana-mana guru atau pengguna dan menjadikan suasana kelas lebih meriah bagi menarik minat pelajar (Jaganthan, 2015). Menurut Harlina Ishak, Zubaidah Mat Nor dan Ainee Ahmad (2017), pelajar akan menjadi hilang kawalan apabila markah pelajar yang mendahului akan terpapar di skrin hadapan kelas sekaligus menjadikan persaingan lebih sengit untuk berlawan antara satu sama lain bagi mendahului dan menjawab soalan dengan pantas dan betul. Permanand (2014) juga menyatakan bahawa *Kahoot* adalah cara yang berkesan bagi melibatkan keseluruhan pelajar untuk aktif dalam pembelajaran dan bersaing sesama sendiri. Elemen muzik dan paparan warna dapat menarik minat dan menjadikan pelajar tidak sabar untuk memulakan permainan. Penglibatan yang aktif ini secara tidak langsung dapat memotivasikan pelajar dalam sesi pembelajaran (Ismail & Mohamad, 2017).

Aplikasi *Flipgrid* merupakan aplikasi platform sosial terkini *Microsoft* yang membolehkan pelajar memberikan respon dalam bentuk video kepada perbincangan mengenai topik yang ditentukan oleh guru di dalam kelas. Semua pelajar berpeluang memberikan jawapan dalam bentuk video dan senarai jawapan akan terhasil dalam bentuk data grid diskusi. Ia membolehkan lebih banyak pendapat dibincangkan dan pelajar kurang aktif dalam kelas juga akan lebih berani memberanikan pendapat mereka. Aplikasi yang diasaskan oleh Professor Charles Miller dari *University of Minnesota Learning Technologies* (2017) telah membantu ramai pelajar untuk meningkatkan kemahiran berkomunikasi dan menyampaikan pendapat dengan lebih berkesan dalam kelas. Menurut Ketua Perolehan dan Perkembangan Pengguna *Flipgrid*, aplikasi ini telah menyelesaikan masalah utama komunikasi dalam kelas iaitu guru tidak mempunyai masa yang cukup untuk meminta kesemua pelajar menjawab atau memberikan pendapat tentang sesuatu topik. Selain daripada fungsi memuat turun video, pelajar juga boleh menghantar pelekat digital dan lukisan. Bahan atau kandungan video menerusi komuniti *Flipgrid* yang diwujudkan boleh dikongsi dengan semua pengguna *Flipgrid* di seluruh dunia.

Aplikasi *Edmodo* merupakan platform sosial persendirian yang percuma untuk guru dan pelajar berkongsi idea, fail, peristiwa dan tugas. *Edmodo* menyediakan cara yang selamat dan mudah untuk berhubung dan bekerjasama dalam kelas. Berasaskan model penulisan blog mikro dan disesuaikan untuk penggunaan dalam

pendidikan. *Edmodo* membolehkan guru menyiarkan mesej dan nota, membincangkan topik pelajaran, memberikan tugas dan menilai kerja kelas, berkongsi kandungan dan bahan pengajaran, serta membina rangkaian dan bertukar-tukar idea bersama guru lain. Selain itu, mereka boleh menjaga kalendar kelas, menyimpan dan berkongsi fail, menerima aliran awam dan mengadakan tinjauan. *Edmodo* dibina untuk kerjasama kumpulan yang tertutup, bermakna pelajar mempunyai kod rahsia sahaja yang boleh menyertai kumpulan tersebut. Menurut Jarc (2010), *Edmodo* membolehkan guru mengawasi kemajuan pelajar, menghantar kandungan secara elektronik, menghantar maklumat melalui e-mel dan mesej teks dan yang paling penting *Edmodo* menyediakan cara yang cepat dan mudah untuk mengendalikan pentaksiran autentik.

Aplikasi *Quizizz* adalah satu aplikasi rangkaian sosial atau aplikasi Web 2.0 yang menarik untuk diguna pakai dalam pendidikan. Ia dianggap mampu menggantikan cara lama kuiz yang hanya melibatkan kertas dan pen sahaja yang dilihat sebagai membosankan. *Quizizz* adalah percuma dan tidak memerlukan sebarang bayaran. Melalui *Quizizz*, seseorang dapat mencipta kuiz baharu atau mencuba kuiz yang telah tersedia yang dicipta oleh pengguna *Quizizz*. Guru boleh memilih sama ada kuiz yang dilaksanakan secara langsung atau *live* ataupun sebagai kerja rumah.

Aplikasi *Padlet* merupakan satu aplikasi rangkaian sosial yang boleh digunakan untuk menjalankan pengajaran secara keseluruhan. *Padlet* wujud dalam bentuk dinding maya atau *virtual wall* yang membolehkan sesiapa sahaja menyiarkan pendapat mereka dengan nota lekat elektronik dan dikongsi bersama-sama dengan orang lain. Guru sebagai pentadbir akan memuat naik bahan pelajaran seperti nota, video, grafik, soalan, pautan URL dan sebagainya pada *wall* tersebut. Murid boleh memberi maklum balas dengan menaip huruf bagi setiap nota lekat elektronik atau menambah bahan pembelajaran. Aplikasi *Padlet* boleh digunakan sebagai medium penyampaian pengajaran guru kepada murid di dalam kelas secara bersemuka ataupun tidak.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian kuantitatif ini berbentuk deskriptif dan tinjauan serta menggunakan soalan selidik sebagai teknik pengumpulan data. Seramai 39 orang peserta kajian yang terdiri daripada pelajar Bachelor Pendidikan Bahasa Melayu (BPBM) di Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia terlibat dalam kajian ini. Mereka ialah pelajar tahun akhir semester tujuh, iaitu 31 orang pelajar perempuan dan 8 orang pelajar lelaki. Teknik persampelan yang digunakan ialah persampelan bertujuan. Instrumen Soal selidik mengandungi tiga bahagian iaitu;

JADUAL 1
Instrumen Kajian

Soal Selidik	Komponen/ Konstruk	Bilangan item	Statistik
Bahagian A	Persepsi Bakal Guru BPBM Terhadap Penggunaan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	10 item (Soalan Tertutup YA/TIDAK)	kekerapan, peratusan,
Bahagian B	Kemahiran Bakal Guru BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	10 item (Skala Likert 5 mata)	sisihan piawai dan skor min
Bahagian C	Penguasaan Bakal Guru BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	10 item (Skala Likert 5 mata)	berdasarkan Pallant (2010).

Penganalisan data telah dibuat dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) 25. Yang berikut ialah Jadual Intepretasi Tahap Skor Min untuk Skala Likert Lima Skor yang digunakan dalam kajian ini.

JADUAL 2
Tahap Skor Min

Skor Min	Tahap
1.00-2.33	Rendah
2.34-3.67	Sederhana
3.68-5.00	Tinggi

Sumber: Pallant (2010)

Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen

Soalan yang dibina oleh pengkaji perlu diuji kesahan kandungannya. Kesahan didefinisikan sebagai ketepatan (*appropriateness*), kebenaran (*truthfulness*), bermakna (*meaningfulness*) dan kebolehgunaan (*usefulness*) instrumen yang membolehkan data-data diinferenkan (Fraenkal & Wallen, 1996). Kesahan juga bermaksud persetujuan antara dua percubaan untuk mengukur trait yang sama secara maksimum dengan kaedah yang berlainan (Campbell & Fiske, 1959). Kesahan dalam kajian merujuk kepada pengesahan oleh pakar dalam bidang kajian tentang keseluruhan instrumen yang hendak diukur. Bagi mendapatkan kebolehpercayaan terhadap instrumen yang dibina, satu kajian rintis telah dijalankan oleh pengkaji terhadap 40 orang pelajar BPBM semester lima yang tidak terlibat sebagai peserta dalam kajian sebenar. Hasil keseluruhan kajian rintis yang telah dijalankan menunjukkan nilai kebolehpercayaan berdasarkan nilai Alpha Cronbach ialah .922. Ini menunjukkan kebolehpercayaan instrumen yang digunakan adalah tinggi dan sesuai untuk digunakan. Jadual 3 menunjukkan nilai pekali Alpha Cronbach yang dirujuk.

JADUAL 3
Nilai Pekali Alpha Cronbach

JULAT	TAHAP	TINDAKAN
0.0 – 0.2	Sangat lemah	Ubah semua item
0.2 – 0.8	Sederhana	Ubah sebilangan item
0.8 – 0.10	Tinggi	Item boleh diterima

Sumber: Mohamad Najib (1999)

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan maklum balas soal selidik yang telah diedarkan kepada bakal guru BPBM pada Bahagian A, dapatan instrumen menunjukkan bahawa pelajar BPBM mengetahui dan suka, menggunakan aplikasi rangkaian sosial seperti *Kahoot*, *Flipdrid*, *Edmodo*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Ini kerana kekerapan jawapan YA lebih tinggi berbanding TIDAK bagi setiap pernyataan item mengenai aplikasi rangkaian sosial. Pada Bahagian B pula, dapatan menunjukkan bahawa tahap kemahiran pelajar BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap yang tinggi iaitu dengan purata min keseluruhan 4.32. Diikuti dengan dapatan pada Bahagian C, menunjukkan tahap penguasaan bakal guru BPBM yang menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap yang tinggi iaitu dengan min keseluruhan 4.42.

JADUAL 4
Dapatan Persepsi Bakal Guru Bacelor Pendidikan Bahasa Melayu (BPBM) Terhadap Tahap Kemahiran dan Tahap Penguasaan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pengajaran Bahasa

Soal Selidik	Konstruk	Min	Sisihan Piawai	Tahap
Bahagian A	Persepsi Bakal guru BPBM terhadap Penggunaan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	-	-	Positif
Bahagian B	Kemahiran Bakal Guru BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	4.32	.791	Tinggi
Bahagian C	Penguasaan Bakal Guru BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu	4.42	.596	Tinggi

Dapatan Objektif 1

1. Mengenal pasti persepsi bakal guru BPBM terhadap penggunaan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Jadual 2 menunjukkan kekerapan dan peratusan responden yang telah menjawab soal selidik pada Bahagian A. Bahagian ini mengandungi 10 item soalan tertutup berkaitan dengan persepsi pelajar BPBM terhadap penggunaan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu yang menyediakan 2 jawapan iaitu

YA atau TIDAK. Kekekapan responden menjawab YA lebih tinggi berbanding TIDAK bagi setiap pernyataan item seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 5 yang berikut.

JADUAL 5
Persepsi Bakal Guru BPBM terhadap Penggunaan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Bil.	BAHAGIAN A Pernyataan Item n=39	Kekekapan (f)	
		YA/ Positif (%)	TIDAK Negatif (%)
	Saya suka menggunakan aplikasi rangkaian sosial		
1	<i>Kahoot</i> kerana dapat melibatkan penglibatan aktif keseluruhan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu	39 (100.0)	0 (0.0)
2	Kuiz <i>Kahoot</i> secara <i>online</i> kerana mudah untuk dibina oleh mana-mana guru dan menjadikan suasana kelas lebih meriah bagi menarik minat pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
3	<i>Flipgrid</i> kerana membolehkan pelajar memberikan respon dalam bentuk video dalam perbincangan mengenai topik yang ditentukan oleh guru di dalam kelas dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
4	<i>Flipgrid</i> kerana pelajar boleh menghantar pelekat digital, lukisan dan boleh berkongsi dengan semua pengguna dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	38 (97.4)	1 (2.6)
5	<i>Edmodo</i> bagi memudahkan tutor untuk menghantar peringatan tugas membina kalendar acara dan menghantar mesej kepada ahli kumpulan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
6	<i>Edmodo</i> sebagai platform sosial persendirian untuk guru dan pelajar berkongsi idea, fail, peristiwa dan tugas dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
7	<i>Quizizz</i> bagi menggantikan cara lama kuiz yang hanya melibatkan kertas dan pen yang dilihat agak membosankan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	37 (94.9)	2 (5.1)
8	<i>Quizizz</i> , kerana seseorang dapat mencipta kuiz baharu atau mencuba kuiz yang telah tersedia yang dicipta oleh pengguna <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
9	<i>Padlet</i> yang wujud dalam bentuk dinding maya (<i>virtual wall</i>) dan membolehkan sesiapa sahaja menyiarkan pendapat mereka dengan nota lekat elektronik dan dikongsi dengan orang lain dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)
10	<i>Padlet</i> kerana ia boleh digunakan sebagai medium penyampai pengajaran guru kepada pelajar di dalam kelas dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	39 (100.0)	0 (0.0)

Dapatan Objektif 2

2. Mengenal pasti tahap kemahiran bakal guru BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Dapatan menunjukkan tahap kemahiran pelajar BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap tinggi dengan purata min keseluruhan 4.32 (Jadual 6).

JADUAL 6

Tahap Kemahiran Bakal Guru BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Bil.	BAHAGIAN B Pernyataan n=39	Kekerapan (f)					Min	Tahap	Min	Standard Piawai
		STM (%)	TM (%)	S (%)	M (%)	SM (%)				
1	Saya mahir membezakan fungsi setiap aplikasi rangkaian sosial seperti <i>Kahoot</i> , <i>Flipgrid</i> , <i>Edmodo</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu	0 (0.0)	0 (0.0)	6 (15.4)	13 (33.3)	20 (51.2)	4.36	Tinggi	.743	
2	Saya kerap menggunakan aplikasi rangkaian sosial seperti <i>Kahoot</i> , <i>Flipgrid</i> , <i>Edmodo</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	0 (0.0)	8 (20.5)	16 (41.0)	15 (38.5)	4.21	Tinggi	.732	
3	Saya sering menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> bagi melibatkan keseluruhan pelajar untuk aktif dalam pembelajaran dan bersaing sesama sendiri untuk mendapatkan markah tertinggi.	0 (0.0)	0 (0.0)	5 (12.8)	12 (30.8)	22 (56.4)	4.44	Tinggi	.718	
4	Saya cekap mengakses <i>Flipgrid</i> dan menggunakan aplikasi itu dalam pengajaran bahasa di dalam kelas saya.	1 (2.6)	1 (2.6)	7 (17.9)	12 (30.8)	18 (46.1)	4.15	Tinggi	.988	
5	Saya faham cara aplikasi <i>Edmodo</i> berfungsi dan tujuan penggunaannya dalam pengajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	1 (2.6)	5 (12.8)	11 (28.2)	22 (56.4)	4.38	Tinggi	.815	
6	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Flipgrid</i> sebagai platform sosial terkini yang membolehkan pelajar memberikan respon dalam bentuk video kepada sesuatu perbincangan.	0 (0.0)	1 (2.6)	4 (10.3)	14 (35.8)	20 (51.3)	4.36	Tinggi	.778	
7	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> yang wujud dalam bentuk dinding maya atau <i>virtual wall</i> yang membolehkan sesiapa sahaja menyiarkan pendapat mereka dengan nota lekat elektronik dan dikongsi bersama-sama dengan orang lain di dalam kelas saya.	0 (0.0)	1 (2.6)	5 (12.8)	12 (30.8)	21 (53.9)	4.36	Tinggi	.811	

8	Saya memang suka belajar menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	1 (2.6)	2 (5.1)	17 (43.6)	19 (48.7)	4.38	Tinggi	.711
9	Saya kerap menunjuk ajar rakan-rakan cara bagaimana untuk menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	1 (2.6)	5 (12.8)	14 (35.9)	19 (48.7)	4.31	Tinggi	.800
10	Saya mahir memilih dan menyesuaikan isi pelajaran dengan fungsi aplikasi rangkaian sosial seperti <i>Kahoot</i> , <i>Flipgrid</i> , <i>Edmodo</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu untuk mencapai objektif pembelajaran.	0 (0.0)	1 (2.6)	6 (15.4)	15 (38.4)	17 (43.6)	4.23	Tinggi	.810
Purata Min Keseluruhan							4.32	Tinggi	.791

Dapatan Objektif 3

1. Mengenal pasti tahap penguasaan pelajar BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Dapatan dalam Jadual 7 menunjukkan tahap penguasaan pelajar BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi. Purata min keseluruhan adalah 4.42.

JADUAL 7

Tahap Penguasaan Pelajar BPBM Menggunakan Aplikasi Rangkaian Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Bil.	BAHAGIAN C Pernyataan	Kekerapan (f) n=39					Min	Tahap	Min	Standard Piawai
		STM (%)	TM (%)	TP (%)	M (%)	SM (%)				
1	Saya berkemampuan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> untuk membina soalan dalam langkah pengukuhan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	19 (48.7)	19 (48.7)	4.46	Tinggi	.555	
2	Saya boleh menggunakan aplikasi <i>Flipgrid</i> untuk membuat video tugasan yang diberikan oleh pensyarah dan berkongsi untuk ditonton oleh rakan-rakan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	24 (61.5)	14 (35.9)	4.31	Tinggi	.614	

3	Saya berkeupayaan menggunakan aplikasi <i>Edmodo</i> untuk memuat turun dokumen dan menghantar tugas yang diberikan mengikut tarikh akhir yang ditetapkan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	16 (41.0)	22 (56.4)	4.51	Tinggi	.644
4	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> untuk membina soalan kuiz sebagai tugas yang diberikan oleh pensyarah dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	1 (2.6)	1 (2.6)	19 (48.7)	18 (46.1)	4.38	Tinggi	.673
5	Saya memang berminat menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> untuk berkongsi pendapat dengan pelajar di dalam kelas dalam pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	21 (53.8)	17 (43.6)	4.41	Tinggi	.549
6	Saya berkeupayaan mengaplikasikan fungsi <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu apabila sudah bergelar guru.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	18 (46.2)	20 (51.3)	4.49	Tinggi	.556
7	Saya memberi peluang kepada semua pelajar memberikan jawapan dalam bentuk video dan senarai jawapan akan terhasil dalam bentuk data grid diskusi dalam aplikasi <i>Flipgrid</i> .	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (5.1)	21 (53.8)	16 (41.0)	4.36	Tinggi	.584
8	Saya dapat mengaplikasikan <i>Edmodo</i> dalam pembelajaran Bahasa Melayu dengan lancar.	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (5.1)	18 (46.2)	19 (48.7)	4.44	Tinggi	.598
9	Saya mampu membangunkan soalan dan mengaplikasikan <i>Quizizz</i> sama ada dilaksanakan secara langsung atau <i>live</i> ataupun sebagai kerja rumah.	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (5.1)	18 (46.2)	19 (48.7)	4.44	Tinggi	.598
10	Saya boleh memuat naik bahan pelajaran seperti nota, video, grafik, soalan, pautan URL dan sebagainya pada wall <i>Padlet</i> .	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (5.1)	20 (51.3)	17 (43.6)	4.38	Tinggi	.590

PERBINCANGAN

Pada hari ini, semua peringkat pendidikan sama ada rendah atau menengah, kolej atau universiti mengakui bahawa penggunaan aplikasi rangkaian sosial seperti *Kahoot*, *Flipgrid*, *Edmodo*, *Quizizz* dan *Padlet* sangat membantu dalam banyak hal. Peserta dalam kajian ini memberi persepsi yang positif kepada semua 10 item yang ditanya dalam Bahagian A. Hal ini disokong oleh Matthews, Matthews dan Alcena (2015) dengan menyatakan bahawa aplikasi rangkaian sosial ini bukan sekadar menjadi alternatif kepada medium pembelajaran interaktif dan terkini malah kebolehcapaiannya dengan menggunakan komputer, tablet dan telefon pintar sangat mudah, cepat dan selesa. Guru boleh mengajar di mana-mana sahaja pelajaranya berada. Semua aplikasi rangkaian sosial ini membawa satu suasana baharu dalam pengajaran dan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih meriah bagi menarik minat pelajar (Jagathan, 2015). Permanand (2014) juga menyatakan bahawa penggunaan mana-mana satu daripada lima aplikasi rangkaian sosial ini adalah berkesan bagi melibatkan keseluruhan pelajar untuk aktif dalam pembelajaran dan bersaing sesama sendiri. Penglibatan yang aktif ini secara tidak langsung dapat memotivasikan pelajar dalam sesi pembelajaran (Ismail & Mohamad, 2017).

Kemahiran Bakal Guru BPBM menggunakan aplikasi rangkaian sosial dalam pembelajaran Bahasa Melayu juga berada pada tahap tinggi. Ini bermaksud bakal guru mahir mengendalikan pengajaran menggunakan platform ini bagi membolehkan pelajar memberikan maklum balas dalam bentuk video kepada perbincangan mengenai topik yang ditentukan oleh guru di dalam kelas. Dapatan kajian ini selari dengan kajian Doyle (2007) dan Azizi (2009) menyatakan pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia lebih berkesan dan sesuai diterapkan dalam apa-apa juga mata pelajaran bagi menerangkan sesuatu isi pelajaran. Guru dapat memberi peluang dan ruang kepada semua pelajar memberikan jawapan dalam bentuk audio atau video. Cara ini membolehkan lebih banyak pendapat dibincangkan dan pelajar kurang aktif dalam kelas juga akan lebih berani menyuarakan pendapat mereka. Aplikasi yang diasaskan oleh Professor Charles Miller (2017) dari *University of Minnesota Learning Technologies* telah membantu ramai pelajar untuk meningkatkan kemahiran berkomunikasi dan menyampaikan pendapat dengan lebih berkesan dalam kelas. Aplikasi ini telah menyelesaikan masalah utama komunikasi dalam kelas iaitu guru tidak mempunyai masa yang cukup untuk meminta kesemua pelajar menjawab atau memberikan pendapat tentang sesuatu topik. Selain daripada fungsi memuat turun video, pelajar juga boleh menghantar pelekat digital, lukisan dan boleh berkongsi dengan semua pengguna *Flipgrid* di seluruh dunia.

Bakal guru BPBM juga menguasai penggunaan aplikasi rangkaian sosial. Dapatan kajian menunjukkan aplikasi *Edmodo* menjadi platform sosial persendirian yang percuma untuk guru dan pelajar berkongsi idea, fail, peristiwa dan tugas. Aplikasi *Edmodo* menyediakan cara yang selamat dan mudah untuk berhubung dan bekerjasama dalam kelas. Guru boleh megurangkan kerja-kerja di atas kertas kerana guru boleh mengajar pelajar menulis berasaskan model penulisan blog mikro dan disesuaikan untuk penggunaan dalam pendidikan. Bakal guru didapati menguasai, mampu dan berkebolehan menggunakan aplikasi *Edmodo* untuk tujuan menyiarkan mesej dan nota, membincangkan topik pelajaran, memberikan tugas dan menilai kerja kelas, berkongsi kandungan dan bahan pengajaran, serta membina rangkaian dan bertukar-tukar idea bersama-sama pelajar atau bersama-sama guru lain. Guru juga berupaya dan boleh mengaplikasikan *Edmodo* untuk paparan kalendar kelas, menyimpan dan berkongsi fail, menerima aliran awam dan mengadakan tinjauan. Dalam masa yang sama semua kerja-kerja guru tersimpan selamat kerana *Edmodo* dibina untuk kerjasama kumpulan yang tertutup, bermakna pelajar mempunyai kod rahsia sahaja yang boleh menyertai kumpulan tersebut. Hal ini disokong oleh Jarc (2010) dengan mengatakan bahawa aplikasi *Edmodo* membolehkan guru mengawasi kemajuan pelajar, menghantar kandungan secara elektronik, menghantar maklumat melalui e-mel dan mesej teks dan yang paling penting *Edmodo* menyediakan cara yang cepat dan mudah untuk mengendalikan pentaksiran autentik. Dapatan kajian ini disokong oleh Lay Ah Nam (2017) yang menyatakan bahawa pembelajaran seperti ini harus dimanfaatkan oleh pensyarah dan pelajar supaya guru dapat menyampaikan isi pelajaran dengan teratur, jelas dan menarik manakala pelajar dapat memahami pelajaran dengan cepat, bermakna dan lebih kekal lama pelajaran.

RUMUSAN

Kesimpulannya, kepelbagaian aplikasi rangkaian sosial pada era ini mampu mewujudkan pelbagai konsep pembelajaran dan pengajaran. Pendidik haruslah peka dengan perubahan dan keperluan pendidikan semasa. Penggunaan aplikasi rangkaian sosial dalam pendidikan kini dan akan datang diharap akan terus diperhebat, diperluas dan dipertingkatkan supaya matlamat pendidikan negara untuk melahirkan pelajar yang mampu berdaya saing tercapai. Justeru, semua pihak haruslah berganding bahu dan sebulat suara untuk mengatasi setiap cabaran yang dihadapi dalam merealisasikan pendidikan berteraskan teknologi abad 21 ini.

RUJUKAN

- Azizi Yahaya. (2009). *Aplikasi Kognitif dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Bayrei Asrin. (2008). *Permasalahan yang Dihadapi dalam Pengintegrasian Teknologi Maklumat dalam pengajaran Bahasa di Sekolah Rendah*. Tesis Sarjana, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Campbell D. & Fiske D. (1959). "Convergent and Discriminant Validation" in *Psychological Bulletin*, 56, 81-105.
- Doyle. M. (2007). Learning Language Through Information Technology. *Educational Technology*, 30 (7), 56-61.
- Fan. W.F & Gordon. 2014. The Power of Social Media Analytics. *Journal Communications of the Acm* 57 (6), 74-81.
- Fraenkal, J. R. & Wallen, N. E. (1996). *How to Design and Evaluate Research*. USA: Mc. Fraw-Hill Inc.
- Hudson. S, Huang. L, Roth. M.S & Madden. T.J. 2015. The influence of social media interactions on consumer-brand relationships: A three-country study of brand perceptions and marketing behaviors. *International Journal of Research in Marketing*, 14: 1-13.
- Ika Destiana, Ali Salman & Mohd. Helmi Abd. Rahim Universiti Kebangsaan Malaysia. (2013). Penerimaan Media Sosial: Kajian Dalam Kalangan Pelajar Universiti Di Palembang. *Malaysian Journal of Communication*, 29 (2), 125-140.
- Ismail MA-A & Mohammad JA-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2): 19-26.
- Jaganthan M. (2014). Kahoot: Electrify Your Class with a Game-Based Classroom Response System. *Wacana Pengajaran dan Pembelajaran Pengajian Tinggi*. Tesis Sarjana, UKM. Unpublished 2014.
- Jarc, J. (2010). *Edmodo – The Secure, Social Learning Network for Teachers and Students*. <http://trendingeducation.com/?p=69>. Diakses pada 4 Oktober 2011.
- Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka (2007). Edisi Keempat. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kee-Man Chuah. (2013). Aplikasi Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Inggeris: Persepsi Pelajar Universiti, *Issues in Language Studies*, 12(1), Centre for Language Studies, Universiti Malaysia Sarawak.
- Lay Ah Nam. (2017). *Pembangunan dan Keberkesanan Modul Mykimdg Terhadap Pencapaian dalam Topik Garam Kemahiran Abad Ke-21 dan Motivasi Kimia*. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Matthews J, Matthews M & Alcena F. (2015). *EDD-7419-Curriculum Teaching and Technology*. Florida, US: Nova Southeastern University.
- Mohd Amin Mohd Noh, Mohd Faez Ilias, Kalthom Husain, Muhammad Syakir Sulaiman & Murihah Abdullah. (2016). *Inisiatif dan Usaha Guru dalam Meningkatkan Pengetahuan Semasa Penggunaan Bahan Bantu Mengajar*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd Majid Konting. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nor Hadibah Hushaini. (2010). *Persepsi Pelajar Terhadap Gaya Pengajaran Guru Perdagangan: Satu Kajian Kes di Daerah Larut Matang dan Selama, Perak*. Tesis Sarjana. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nurul Aisyah Abdullah, Zamri Mahmood & Nor Azwa Hanum Nor Shaid. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penulisan Karangan Bahasa Melayu Pelajar Sekolah Menengah*. Tesis Sarjana. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Diakses pada 2.9.2021 <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Premanand, E. M. (2014). Gamification in the Calssroom. *International Journal of Innovative Research in Computer Science and Technology (IJIRCST)*, 2(5).
- Tobergte, J. C., Jaeger, P. T., Munson, S. & Glaaisyer, T. 2010. Engaging the public in open government: social media technology and policy for government transparency. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9), 1689–1699.
- Wan Mohd Hujjatullah Wan Ghazali. (2001). *Pembangunan Laman Web untuk Program Pendidikan Islam*. Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.