

**PEMBINAAN PROTOTAIP VAGAT DALAM PENINGKATAN  
KEMAHIRAN BERTUTUR MURID SEKOLAH TAMIL**

**DURGA DEVI A/P KUPUSAMY**

**AKADEMI PENGAJIAN MELAYU  
UNIVERSITI MALAYA  
KUALA LUMPUR**

**2023**

**PEMBINAAN PROTOTAIP VAGAT DALAM PENINGKATAN  
KEMAHIRAN BERTUTUR MURID SEKOLAH TAMIL**

**DURGA DEVI A/P KUPUSAMY**

**DISERTASI DISERAHKAN BAGI MEMENUHI SYARAT  
IJAZAH SARJANA PENGAJIAN MELAYU**

**AKADEMI PENGAJIAN MELAYU  
UNIVERSITI MALAYA  
KUALA LUMPUR**

**2023**

## PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Nama: Durga Devi A/P Kupusamy

No. Matrik: S2120717/7

Nama Ijazah: Sarjana Pengajian Melayu

Tajuk Kertas Projek/Laporan Penyelidikan/Disertasi/Tesis (“Hasil Kerja ini”):  
Pembinaan Prototaip VAGAT Dalam Peningkatan Kemahiran Bertutur Murid  
Sekolah Tamil.

Bidang Penyelidikan: Linguistik

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya (“UM”) yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon:                      Tarikh:

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi:                      Tarikh:

Nama:

Jawatan:

# **PEMBINAAN PROTOTAIP VAGAT DALAM PENINGKATAN KEMAHIRAN BERTUTUR MURID SEKOLAH TAMIL**

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur bagi murid sekolah Tamil dalam pembelajaran kemahiran bertutur bahasa Melayu. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur ini dibina berpandukan Model ADDIE. Prototaip yang dibina mengandungi tiga kandungan, iaitu bahan pembelajaran, video pembelajaran dan latihan/kuiz interaktif. Aspek kemahiran bertutur yang diberi fokus dalam kajian ialah sebutan (vokal, konsonan) dan kosa kata. Elemen multimedia seperti teks, audio, video, grafik dan animasi digunakan dalam pembinaan prototaip VAGAT ini. Keberkesanan prototaip dinilai dari segi penilaian pakar bidang, pencapaian skor subjek kajian dalam ujian lisan pra - pasca dan data temu bual informan. Kajian ini berbentuk kajian kes yang melibatkan dua belas orang subjek kajian yang belajar di tahun empat. Instrumen yang digunakan ialah ujian lisan, protokol temu bual dan senarai semak pemerhatian. Kaedah triangulasi digunakan bagi mendapatkan kesahan dan kebolehpercayaan dapatan kajian antara ujian lisan, temu bual dan pemerhatian. Analisis data kuantitatif yang minimum digunakan untuk mencari tahap penguasaan subjek kajian sebelum dan selepas penggunaan prototaip VAGAT ini. Dapatan kajian menunjukkan tiga orang subjek kajian mendapat tahap penguasaan tertinggi (baik), iaitu 66 peratus dan 62 peratus, diikuti oleh lapan orang subjek kajian yang lain mendapat tahap penguasaan kedua tertinggi (memuaskan), iaitu 52 peratus hingga 42 peratus, manakala seorang subjek kajian mendapat tahap penguasaan (kurang memuaskan) yang paling rendah, iaitu 34 peratus. Dapatan senarai semak pemerhatian dan temu bual informan menunjukkan prototaip

VAGAT sesuai untuk meningkatkan minat, motivasi dan kefahaman subjek kajian dalam kemahiran bertutur.

Kata kunci: Pembinaan, Prototaip VAGAT, Peningkatan, Kemahiran Bertutur, Murid Sekolah Tamil

Universiti Malaya

# **CONSTRUCTION OF A VAGAT PROTOTYPE IN IMPROVING THE SPEAKING SKILLS OF TAMIL SCHOOL STUDENTS**

## **ABSTRACT**

*This study aims to build a VAGAT prototype of speaking skills for Tamil school students in learning Malay speaking skills. This VAGAT prototype of speaking skills is built based on the ADDIE Model. The built prototype contains three contents, namely learning materials, learning videos and interactive exercises/quizzes. Aspects of speaking skills that are focused on in the study are pronunciation (vowels, consonants) and vocabulary. Multimedia elements such as text, audio, video, graphics and animation are used in the construction of this VAGAT prototype. The effectiveness of the prototype was evaluated in terms of the assessment of field experts, the achievement of the study subject's score in the pre-post oral test and informant interview data. This study is in the form of a case study involving twelve research subjects studying in year four. The instruments used are oral tests, interview protocols and observation checklists. The triangulation method is used to obtain the validity and reliability of the research findings between oral tests, interviews and observations. A minimal quantitative data analysis was used to find the mastery level of the study subjects before and after the use of this VAGAT prototype. The findings of the study show that three study subjects got the highest level of mastery (good), which is 66 percent and 62 percent, followed by eight other study subjects who got the second highest level of mastery (satisfactory), which is 52 percent to 42 percent, while one study subject got the lowest level of mastery (less satisfactory), which is 34 percent. Findings from the observation checklist and informant interviews show that the VAGAT prototype is suitable for increasing the interest, motivation and understanding of the study subjects in speaking skills.*

**Keywords:** *Construction, VAGAT prototype, improvement, speaking skills, Tamil School Students.*

## PENGHARGAAN

Saya bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa kerana dengan limpah dan kurnia-Nya saya menyelesaikan tesis yang bertajuk Pembinaan Prototaip VAGAT Dalam Peningkatan Kemahiran Bertutur Murid Sekolah Tamil. Pertama sekali saya ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Malaysia yang memberi Hadiah Latihan Persekutuan (HLP) sehingga saya menyelesaikan kajian ini. Setinggi-tinggi penghargaan kepada dua orang penyelia saya, iaitu Dr. Mardian Shah Omar dan Dr. Nurul Haniza Samsudin atas segala tunjuk ajar, bimbingan, dan kerjasama semasa proses menyiapkan tesis ini. Saya juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada para pensyarah Akademi Pengajian Melayu (APM), khususnya pensyarah Jabatan Linguistik kerana telah memberikan tunjuk ajar secara langsung dan tidak langsung semasa tesis ini disiapkan.

Tidak lupa juga kepada staf bukan akademik APM yang banyak membantu mempermudah perjalanan tesis ini. Tidak lupa juga ucapan setinggi-tinggi terima kasih kepada pihak sekolah dan guru bahasa Melayu SJKT Nilai, Negeri Sembilan yang terlibat semasa kajian rintis dan kajian sebenar dijalankan bagi mengutip data. Ribuan penghargaan kepada ayah yang dikasihi Encik Kupusamy, suami yang dicintai Encik Kobalan serta dua orang anak perempuan Vaithieeshwary dan Vainiishwary disayangi yang banyak membantu dalam proses kelancaran penulisan tesis ini. Sokongan dan dorongan yang bersifat material dan bukan material membantu saya menyiapkan tesis ini tepat pada masanya.

Tidak lupa juga kepada rakan-rakan yang turut memberi bantuan dalam aspek teknikal sebelum tesis ini dicetak. Hanya Tuhan Yang Maha Esa sahaja yang dapat membalas segala jasa baik kalian.

Sekian, Terima Kasih.

Durga Devi a/p Kupusamy,  
Jabatan Linguistik,  
Akademi Pengajian Melayu,  
Universiti Malaya.  
2023

Universiti Malaya



## ISI KANDUNGAN

ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
PENGHARGAAN .....	vii
ISI KANDUNGAN .....	ix
SENARAI JADUAL .....	xii
SENARAI RAJAH .....	xiii
SENARAI GAMBAR RAJAH .....	xiv
SENARAI SINGKATAN DAN SIMBOL .....	xv
SENARAI LAMPIRAN .....	xvi
BAB 1 PENGENALAN .....	1
1.1    Pendahuluan .....	1
1.2    Senario Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu Murid Bukan Natif .....	5
1.3    Permasalahan Kajian .....	7
1.4    Persoalan Kajian .....	11
1.5    Objektif Kajian .....	11
1.6    Bidang Kajian .....	12
1.7    Bahan Kajian .....	12
1.8    Batasan Kajian .....	12
1.9    Kepentingan Kajian .....	14
1.10   Definisi Operasional .....	15
1.10.1   Pembinaan Prototaip VAGAT .....	15
1.10.2   Kemahiran Bertutur .....	16
1.10.3   Murid Sekolah Tamil .....	17
1.11   Rumusan .....	17
BAB 2 SOROTAN KAJIAN .....	18
2.1    Pendahuluan .....	18
2.2    Kajian Berkaitan Kemahiran Bertutur Murid Bukan Natif .....	18
2.3    Kajian Luar Negara Berkaitan Kemahiran Bertutur .....	26
2.4    Kajian Berkaitan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan .....	31
2.5    Kajian Luar Negara Berkaitan Teknologi Maklumat Dalam Pendidikan .....	40
2.6    Kajian Dalam Negara Tentang Penggunaan Aplikasi .....	45
2.7    Kajian Luar Negara Tentang Penggunaan Aplikasi .....	55
2.8    Rumusan .....	60
BAB 3 TEORI DAN METODOLOGI KAJIAN .....	62

3.1	Pengenalan.....	62
3.2	Teori Kajian.....	62
3.3	Model Reka Bentuk Instruksi Bersistem.....	70
3.3.1	Reka bentuk Instruksi Model <i>ADDIE</i> .....	71
3.4	Rasional Pemilihan Model <i>ADDIE</i> dalam Pembinaan Prototaip VAGAT .....	74
3.5	Kerangka Teori.....	74
3.6	Kerangka Konsep .....	79
3.7	Reka Bentuk Kajian.....	81
3.8	Kaedah Kajian .....	83
3.9	Instrumen Kajian .....	86
3.10	Profil Subjek dan Informan Kajian.....	89
3.11	Lokasi Kajian .....	93
3.12	Populasi dan Persampelan Kajian .....	95
3.13	Prosedur Pengumpulan dan Analisis Data .....	96
3.14	Kesahan dan Kebolehpercayaan.....	98
3.15	Kajian Rintis.....	100
3.16	Rumusan.....	107
<b>BAB 4 KEMAHIRAN BERTUTUR MURID SEKOLAH TAMIL .....</b>		<b>108</b>
4.1	Pendahuluan .....	108
4.2	Kelemahan Murid Dalam Kemahiran Bertutur .....	108
4.2.1	Kelemahan Aspek Sebutan .....	108
4.2.2	Kelemahan Aspek Kosa Kata .....	117
4.2.3	Kelemahan Aspek Struktur Ayat .....	122
4.3	Kelemahan Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Bertutur .....	125
4.3.1	Kelemahan BBM .....	125
4.3.2	Kelemahan Teknik Mengajar .....	127
4.3.3	Kelemahan Kaedah Tradisional.....	129
4.3.4	Kekurangan Penggunaan dan Pengetahuan Multimedia .....	131
4.4	Rumusan .....	133
<b>BAB 5 PEMBINAAN DAN KEBERKESANAN PROTOTAIP VAGAT KEMAHIRAN BERTUTUR .....</b>		<b>134</b>
5.1	Pendahuluan .....	134
5.2	Fasa Reka Bentuk .....	134
5.2.1	Kandungan.....	134
5.2.2	Rancangan Pengajaran Harian (RPH).....	137
5.2.3	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	139
5.2.4	Bentuk Penilaian.....	141
5.2.5	Jenis Perisian .....	143

5.3	Fasa Pembangunan .....	144
5.3.1	Elemen Teks .....	144
5.3.2	Elemen Grafik.....	145
5.3.3	Elemen Audio .....	146
5.3.4	Elemen Animasi.....	147
5.3.5	Elemen Video .....	149
5.3.6	Elemen Hipermedia .....	150
5.3.7	Antara Muka Pengenalan.....	151
5.3.8	Antara Muka Menu Utama .....	152
5.3.9	Antara Muka SubTopik .....	153
5.3.10	Antara Muka Latihan .....	154
5.3.11	Antara Muka Kuiz.....	155
5.4	Prinsip Reka Bentuk Multimedia .....	156
5.4.1	Prinsip Multimedia .....	157
5.4.2	Prinsip Kedekatan.....	158
5.4.3	Prinsip Koheran .....	160
5.4.4	Prinsip Gaya Persembahan .....	161
5.4.5	Prinsip Suara.....	161
5.4.6	Prinsip Perbezaan Individu .....	162
5.5	Fasa Pelaksanaan .....	162
5.6	Fasa Penilaian.....	170
5.6.1	Penilaian Formatif .....	170
5.6.2	Penilaian Ujian Lisan.....	173
5.6.3	Penilaian Temu Bual.....	177
5.7	Rumusan.....	179
<b>BAB 6 KESIMPULAN.....</b>		<b>180</b>
6.1	Pendahuluan .....	180
6.2	Ringkasan Kajian.....	180
6.3	Implikasi Kajian .....	183
6.4	Cadangan Kajian .....	184
6.5	Cadangan Kajian Lanjutan .....	186
6.6	Kesimpulan.....	187
<b>RUJUKAN .....</b>		<b>188</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>201</b>

## SENARAI JADUAL

Jadual 1.1: Analisis Pencapaian PBD Murid Tahun 4 .....	8
Jadual 3.1: Skor Ujian Pra-Pasca Subjek Kajian .....	104
Jadual 4.1: Penggantian Fonem Vokal /u/ kepada Vokal /o/ .....	109
Jadual 4.2: Penggantian Fonem Vokal /ə/ kepada Vokal /i/ .....	110
Jadual 4.3: Penggantian Bunyi Geseran Tidak Bersuara /s/ kepada Bunyi Frikatif Geseran /c/ .....	112
Jadual 4.4: Penggantian Fonem /d/ kepada Bunyi Letupan Fonem /t/ .....	113
Jadual 4.5: Penggantian Bunyi Letupan Bersuara /p/ kepada Bunyi Letupan Bersuara /b/ .....	114
Jadual 4.6: Penambahan Fonem /h/ .....	115
Jadual 4.7: Pengguguran Fonem Digraf /sy/ dan /kh/ .....	116
Jadual 4.8: Pengaruh Bahasa Ibunda .....	118
Jadual 4.9: Pengaruh Bahasa Inggeris .....	120
Jadual 4.10: Struktur Ayat Subjek Kajian .....	122
Jadual 4.11: Penambahan Partikel <i>-lah</i> .....	124
Jadual 4.12: Pengulangan Ayat .....	125
Jadual 5.1: Ikon dan Fungsi Pautan .....	151
Jadual 5.2: Pelaksanaan Prototaip VAGAT .....	163
Jadual 5.3: Penilaian Kandungan .....	171
Jadual 5.4: Penilaian Strategi Pengajaran .....	171
Jadual 5.5: Penilaian Persembahan Prototaip .....	172
Jadual 5.6: Penilaian Teknikal .....	173
Jadual 5.7: Skor Ujian Pra dan Pasca .....	174
Jadual 5.8: Markah Ujian Pra dan Pasca .....	175

## SENARAI RAJAH

Rajah 3.1: Pengaplikasian Teori Dual Coding dalam Kajian .....	63
Rajah 3.2: Model <i>ADDIE</i> .....	72
Rajah 3.3: Kerangka Teori Dalam Kajian.....	75
Rajah 3.4: Kerangka Konsep Kajian.....	80
Rajah 3.5: Triangulasi Data.....	99
Rajah 3.6: Carta Alir Kajian Rintis .....	101
Rajah 3.7: Markah Peratusan Pra dan Pasca .....	105
Rajah 5.1: Kandungan Prototaip VAGAT Kemahiran Bertutur .....	136
Rajah 5.2: Rancangan Pengajaran Harian.....	138
Rajah 5.3: Bentuk Penilaian .....	142
Rajah 5.4: Elemen Teks Dalam Prototaip .....	145
Rajah 5.5: Elemen Grafik Dalam Prototaip .....	146
Rajah 5.6: Elemen Audio Dalam Prototaip.....	147
Rajah 5.7: Elemen Animasi Dalam Prototaip .....	148
Rajah 5.8: Elemen Video Dalam Prototaip .....	149
Rajah 5.9: Antara Muka Pengenalan Prototaip .....	152
Rajah 5.10: Menu Utama Prototaip.....	153
Rajah 5.11: Antara Muka Sub Topik Dalam Prototaip .....	154
Rajah 5.12: Antara Muka Latihan Bertutur.....	154
Rajah 5.13: Antara Muka Kuiz Interaktif .....	155
Rajah 5.14: Antara Muka Maklum Balas Jawapan.....	156
Rajah 5.15: Prinsip Multimedia .....	158
Rajah 5.16: Prinsip Kedekatan.....	159
Rajah 5.17: Prinsip Koheran .....	160
Rajah 5.18: Prinsip Gaya Persembahan .....	161
Rajah 5.19: Graf Markah Peratus Ujian Lisan .....	176

## SENARAI GAMBAR RAJAH

Gambar Rajah 3.1: Lokasi Kajian.....	95
--------------------------------------	----

Universiti Malaya

## SENARAI SINGKATAN DAN SIMBOL

- PdP : Pengajaran dan Pembelajaran
- KPM : Kementerian Pendidikan Malaysia
- TMK : Teknologi Maklumat dan Komunikasi
- BBM : Bahan Bantu Mengajar
- RPH : Rancangan Pengajaran Harian
- PBD : Pentaksiran bilik darjah
- TP : Tahap penguasaan
- SJK : Sekolah Jenis Kebangsaan
- DSKP : Dokumen standard Kurikulum dan Pentaksiran

## SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A: Surat Kelulusan EPRD

Lampiran B: Surat Kelulusan Jabatan Negeri Sembilan

Lampiran C: Surat Pengesahan Pelajar

Lampiran D: Pentaksiran Ujian Lisan Kemahiran Bertutur

Lampiran E: Borang Temu Bual

Lampiran F: Borang Penilaian Prototaip

Lampiran G: Borang Pengesahan Pakar Kandungan

Lampiran H: Senarai Semak Pemerhatian

Lampiran I: Data Transkrip

Universiti Malaya



# **BAB 1**

## **PENGENALAN**

### **1.1 Pendahuluan**

Kemahiran berbahasa penting dalam era globalisasi kini bagi meningkatkan kompetensi murid dalam menguasai bahasa Melayu. Kemahiran berbahasa seperti kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dengan baik menjadi kayu ukur dalam memartabatkan penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan murid di peringkat sekolah. Dalam konteks pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua, penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis hanya boleh dicapai jika bahasa Melayu digunakan dalam bentuk komunikasi harian, iaitu dalam konteks separa sedar. Kecekapan langsung terhadap kemahiran tersebut hanya boleh dicapai sekiranya bahasa Melayu digunakan secara spontan dalam kehidupan harian di samping pembelajaran secara formal di dalam kelas. Penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan penutur bukan natif sememangnya berguna dalam kehidupan harian bagi memenuhi nilai-nilai komersial bahasa tersebut. Oleh itu, kemahiran berbahasa Melayu bagi pelajar bukan natif perlu dipupuk di peringkat sekolah memandangkan subjek Bahasa Melayu merupakan subjek wajib lulus dalam peperiksaan di sekolah.

Kemahiran bertutur dalam kalangan murid merupakan kecekapan penting dalam meningkatkan kemahiran lisan serta memudahkan komunikasi. Kemahiran ini turut mempengaruhi kemahiran mendengar, membaca dan menulis. Hal ini demikian kerana kemahiran lisan merupakan kemahiran asas dalam berbahasa. Kemahiran mendengar juga mempengaruhi kemahiran bertutur kerana pada asasnya input-input bahasa yang didengari akan dimanipulasi, diinterpretasi dan diproses menjadi lakuan tutur dalam kalangan pendengar. Pendedahan kepada bahasa yang berkualiti turut mempengaruhi

sejauh mana bahasa tersebut diinterpretasi dalam pertuturan harian murid. Dalam hal ini, kemahiran bertutur perlu diperkukuhkan semasa murid-murid belajar di peringkat sekolah rendah kerana faktor usia, gender, persekitaran dan keadaan fizikal turut mempengaruhi kefasihan bertutur dalam bahasa Melayu semasa murid di peringkat sekolah rendah (Nora'azian Nahar & Fadzilah Abd. Rahman, 2018). Oleh itu, kemahiran bertutur dalam kalangan murid bukan natif terutamanya murid yang belajar di SJK perlu dipandang serius oleh pihak kementerian lantaran kepentingan kemahiran ini dalam komunikasi masyarakat pelbagai etnik. Setiap etnik dan kaum di Malaysia memiliki bahasa yang berbeza dari segi dialek, struktur bahasa dan sebutan (Zamri Mahamod et al., 2016). Kajian Zulaiqha Rosli et al. (2021) mendapati murid Cina menghadapi masalah kesilapan sebutan bunyi konsonan semasa bertutur dalam bahasa Melayu. Begitu juga kajian Chew (2016) mendapati murid Cina melakukan kesalahan sebutan dalam fonem dan konsonan bergabung dalam pertuturan mereka. Dalam kajian Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik (2022) turut menyatakan bahawa murid India menghadapi masalah menggunakan vokal-vokal atau konsonan-konsonan. Apabila kata-kata Melayu atau kata-kata pinjaman daripada bahasa lain dituturkan berlaku perubahan bunyi-bunyi vokal dan konsonan yang terhampir dengan bahasa Tamil. Pengaruh bahasa ibunda turut mengganggu sebutan baku bahasa Melayu.

Kajian ini memfokus kepada pembinaan prototaip dalam meningkatkan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Kajian Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik (2022) dan Nora'azian Nahar & Fadzilah Abdul Rahman (2018) menunjukkan murid India di sekolah Tamil mempunyai masalah dalam kemahiran bertutur kerana pengaruh bahasa ibunda. Karthees Ponniah (2014) menyatakan bahawa wujud pengaruh bahasa Tamil dalam proses pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil. Pada masa yang sama murid-murid India juga menghadapi masalah menggunakan istilah atau kosa kata bahasa Melayu yang sesuai semasa bertutur. Dalam PdP, kemahiran

bertutur merupakan satu elemen penting kerana melalui kemahiran ini, murid sekolah Tamil dapat berhubung dan berkomunikasi dengan rakan dan guru. Kemahiran bertutur ini menitikberatkan sebutan yang jelas dan mudah difahami oleh pendengar. Selain itu, penguasaan kosa kata yang banyak dapat membantu murid sekolah Tamil bertutur dengan baik dalam bahasa Melayu.

Selain itu, kaedah pengajaran yang tidak bersesuaian dalam kemahiran bertutur juga menyebabkan murid sekolah Tamil tidak menguasai sebutan dan kosa kata bahasa Melayu. Teknik mengajar kemahiran bertutur di sekolah Tamil lebih tertumpu dengan kaedah konvensional. Kaedah konvensional dalam kemahiran bertutur juga didapati tidak sesuai bagi murid sekolah Tamil. Chiong & Fan (2019) dalam kajiannya menjelaskan bahawa tumpuan pengajaran secara konvensional telah menyebabkan murid-murid tidak tertarik untuk bertutur menggunakan bahasa kedua mereka, iaitu bahasa Melayu. Hal ini akan memberi kesan terhadap pencapaian dan penguasaan murid-murid dalam kemahiran bertutur bahasa kedua. Bagi memantapkan penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil, satu kaedah atau pendekatan yang sesuai perlu diambil dalam PdP bahasa Melayu. Maszlee Malik (2018) yang merupakan mantan Menteri Pendidikan menyatakan bahawa teknik pengajaran yang interaktif diperlukan untuk memperkasakan penguasaan bahasa Melayu SJK.

Proses PdP kemahiran bertutur bahasa Melayu murid sekolah Tamil boleh ditambah baik dengan diintegrasikan dengan TMK. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013– 2025) yang digariskan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menyatakan kepentingan memanfaatkan TMK bagi meningkatkan kualiti pembelajaran (KPM, 2013). Malah, aspek pengetahuan merupakan pemangkin kepada penguasaan kemahiran berbahasa dan menjadi asas bagi menyahut hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Penggunaan TMK dalam PdP menggalakkan murid menjadi

kreatif bahkan juga menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran (KPM, 2017). Kumar Raman et al. (2019) menyatakan bahawa guru-guru didapati kurang mengimplimentasikan TMK dalam proses pengajaran bahasa Melayu, terutamanya di sekolah luar bandar. Penggunaan TMK dalam proses pembelajaran bahasa Melayu turut dikatakan sebagai jalan penyelesaian kepada masalah yang dihadapi dalam menguasai kemahiran berbahasa Melayu (Intan Marfarrina Omar et al., 2021).

Selain itu, faktor penggunaan BBM yang berbentuk teknologi kurang dalam PdP kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Dalam Nurul Haniza Samsudin et al. (2017) menyatakan bahawa corak pengajaran dan BBM haruslah bersesuaian dengan peredaran masa dan perkembangan bidang pendidikan. Pernyataan ini turut disokong oleh Hasnah Mohamed (2016) yang menyatakan bahawa BBM berbentuk multimedia interaktif dapat membantu pelajar dalam pembelajaran bahasa kedua. PdP menjadi lebih menyeronokkan dan bermakna jika pengajar itu menyediakan BBM yang lebih kreatif dan inovatif ketika mengendalikan kelas. Kajian Kalaiselvi Shanmugam & Balamuralitharan Balakrishnan (2019) membuktikan bahawa pelajar menunjukkan tingkah laku yang positif apabila TMK diintegrasikan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan BBM yang menarik, guru-guru akan mudah untuk mencapai objektif PdP yang telah ditetapkan di dalam RPH. Perkara ini disokong dalam kajian yang dilaksanakan oleh Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail (2016) yang menyatakan bahawa teknik pembelajaran yang berpusatkan murid akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menyeronokkan serta mengurangkan tekanan ketika belajar.

Oleh sebab kemahiran bertutur perlu dikuasai oleh murid sekolah Tamil, maka wujud keperluan untuk membina satu bahan prototaip bagi murid bermasalah dalam sebutan dan kosa kata bahasa Melayu. Prototaip ini berbentuk bahan multimedia yang mempunyai elemen video, audio, grafik, animasi dan teks. Prototaip VAGAT yang dibina dalam kajian ini merupakan akronim bagi V (video), A (audio), G (grafik), A (animasi) dan T (teks). Pembinaan prototaip VAGAT ini merupakan BBM yang bersifat interaktif serta membantu meningkatkan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil dalam aspek sebutan dan kosa kata bahasa Melayu.

## **1.2 Senario Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu Murid Bukan Natif**

Bahasa Melayu dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk SJK menggariskan bahawa murid perlu menguasai kemahiran berbahasa yang merangkumi kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis (KPM, 2017). Kemahiran bertutur merupakan kemahiran yang masih sukar dikuasai oleh murid bukan natif. Menurut Zamri Mahamod (2012), kemahiran bertutur adalah proses interaktif pembinaan maksud yang melibatkan penghasilan, penerimaan dan pemprosesan maklumat. Bentuk dan maksudnya bergantung kepada konteks, pengalaman dan tujuan bertutur. Di samping itu, dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, seorang kanak-kanak yang dapat menguasai kemahiran bertutur dengan baik dijangka akan dapat menguasai kemahiran-kemahiran yang lain (Nora'azian Nahar & Fadzilah Abdul Rahman, 2018). Khairul Nizam Mohamed Zuki (2017) menyatakan penguasaan berbahasa Melayu dalam kalangan penutur bukan natif harus diambil berat bagi mencapai keinginan kerajaan yang mahukan negara mempunyai identiti sendiri. Murid natif kebanyakannya kurang menghadapi kekangan dalam pembelajaran bahasa Melayu. Situasi ini berbeza dengan murid bukan natif, iaitu murid India dan Cina yang berhadapan dengan banyak cabaran dalam menguasai

kemahiran bahasa Melayu. Situasi ini berlaku kerana pelajar bukan natif memperoleh bahasa Melayu sebagai bahasa kedua dalam bentuk pembelajaran formal di sekolah (Shamsul Aizuwani Nawi et al., 2022). Situasi ini diperkukuhkan lagi dengan kajian Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik (2022) yang mendapati pelajar India di sekolah Tamil melakukan kesalahan dalam penggantian fonem vokal bahasa Tamil ke bahasa Melayu semasa bertutur. Murid-murid India juga menghadapi masalah menggunakan istilah bahasa Melayu yang sesuai semasa bertutur (Noor Marina Yunus & Nor Azwahanum Nor Shaid, 2023). Kajian Zulaiqha Rosli et al. (2021) mendapati pelajar Cina mempunyai masalah kesilapan sebutan bunyi konsonan semasa berkomunikasi dalam bahasa Melayu. Selain itu, dapatan kajian Nor'azian Nahar dan Fadzilah Abd Rahman (2018) menunjukkan bahawa majoriti murid SJK masih tidak fasih dalam kemahiran bertutur. Kajian Chew (2016) mendapati bahawa murid Cina di SJKC juga melakukan kesalahan sebutan dalam fonem /m/, /n/, /l/, /r/ dan konsonan bergabung /sy/, /ny /, /ng/ dalam pertuturan mereka. Begitu juga dengan kajian Jeyagobi (2011) yang menyatakan bahawa murid India dari SJKT tidak dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Melayu kerana bilangan murid Melayu sebagai penutur natif di sekolah tersebut agak rendah dan menyukarkan pengimplimentasian komunikasi bahasa Melayu di dalam kelas. Hal ini kerana bahasa ibunda bagi murid bukan natif adalah berbeza dan mereka hanya mempelajari bahasa Melayu sebagai bahasa kedua (Mahendran Maniam & Karthees Ponniah, 2014). Gangguan bahasa ibunda mempengaruhi penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan murid bukan natif. Puvaneswari Ganesan & Wan Muna Ruzana (2021) menyatakan bahawa masalah pembelajaran bahasa kedua murid India berpunca daripada pengaruh bahasa ibunda. Oleh itu, masalah kemahiran bertutur murid sekolah Tamil perlu diatasi di peringkat sekolah rendah lagi. Penguasaan bahasa Melayu pada peringkat asas harus diperkukuhkan supaya masalah penguasaan bertutur bahasa Melayu

tidak berlanjutan sehingga di peringkat sekolah menengah (Nurhijrah Zakaria et al., 2019).

### **1.3 Permasalahan Kajian**

Permasalahan kajian pertama yang mendorong pengkaji menjalankan kajian ialah TP murid Tahun 4 yang agak rendah dalam PBD yang hanya berfokus kepada kemahiran bertutur dari tahun 2019 hingga tahun 2021. PBD dijalankan dua kali dalam setahun bagi semua mata pelajaran. PBD bertujuan untuk membantu TP pembelajaran murid secara menyeluruh. Dengan ini, guru dapat mengenal pasti kelemahan dan kekuatan pembelajaran murid semasa proses pentaksiran berlangsung (Halimah Jamil & Rozita Radhiah Said, 2019). Pada masa yang sama PBD TP dapat memberi peluang kepada guru untuk merancang dan mengubahsuai pengajaran (KPM, 2018). Tahap penguasaan murid dalam kemahiran bertutur perlu dimantapkan lagi. Sumber data PBD ini diambil daripada setiausaha peperiksaan sekolah. Pada tahun 2019 jumlah enrolmen murid dalam tahun 4 ialah seramai 70 manakala pada tahun 2020 jumlah murid tambah kepada 73. Pada tahun 2021 jumlah enrolmen murid ialah 75 orang. Pengkaji menganalisis data tersebut mengikut jumlah peningkatan dalam TP 1-3. Dalam pentaksiran bahasa Melayu tahap penguasaan 1-3 merupakan tahap penguasaan yang paling rendah manakala tahap penguasaan 4-6 merupakan tahap penguasaan yang baik. Jadual 1.1 menunjukkan data analisis tahap penguasaan pencapaian murid tahun 4 dalam PBD dari tahun 2019 hingga 2021 dalam kemahiran bertutur.

**Jadual 1.1: Analisis Pencapaian PBD Murid Tahun 4**

Jenis Ujian Tahap penguasaan (TP)	PBD 1 (kemahiran bertutur)	PBD 2 (kemahiran bertutur)
2019		
Jum.murid 70		
TP 1-3	40	45
TP 4-6	30	25
2020		
Jum.murid 73		
TP 1-3	50	55
TP 4-6	23	18
2021		
Jum.murid 75		
TP 1-3	52	55
TP 4-6	23	20

(Sumber Setiausaha Peperiksaan Sekolah SJKT Nilai, 2021)

Berdasarkan Jadual 1.1 pada tahun 2019 jumlah murid yang mencapai TP 1-3 dalam PBD 1 ialah seramai 40 orang murid manakala PBD 2 jumlah ini meningkat kepada 45 orang murid, iaitu peningkatan sebanyak 5 orang murid. Pada tahun 2020 murid yang mendapat TP 1-3 dalam PBD 1 ialah sebanyak 50 orang dan jumlah ini meningkat lagi kepada 55 orang murid, iaitu peningkatan sebanyak 5 orang murid. Manakala pada tahun 2021 murid yang mendapat TP1-3 dalam PBD 1 ialah seramai 52 orang murid dan jumlah meningkat kepada 55 orang murid pada PBD 2, iaitu peningkatan sebanyak 3 orang murid. Daripada analisis pencapaian jumlah murid yang mendapat TP1-3 meningkat dari tahun 2019 hingga 2021. Jumlah peningkatan murid dalam TP 1-3 menunjukkan murid masih lemah dalam kemahiran bertutur. Pernyataan ini terbukti dengan kajian Nora'azian Nahar & Fadzilah Abdul Rahman (2018) menyatakan majoriti murid sekolah jenis kebangsaan, iaitu 55.7% masih tidak fasih dan lemah dalam kemahiran bertutur. Selain itu, kajian Noor Mariam Yunus & Nor Azwahanum Nor Shaid (2023) menyatakan murid yang menghadapi masalah kemahiran bertutur tidak boleh bertutur dengan fasih dan lancar dalam bahasa Melayu. Oleh itu, satu kajian yang mendalam perlu dilakukan atas



justifikasi kelemahan kemahiran bertutur dalam kalangan murid bukan natif atas kepentingan kemahiran tersebut dalam bahasa Melayu.

Permasalahan kajian yang kedua ialah pengaplikasian kaedah konvensional dalam pengajaran bahasa Melayu masih dominan. Kaedah konvensional yang dimaksudkan dalam kajian ini ialah PdP yang berpusat kepada guru. Chew & Dewih Haris (2019) menyatakan bahawa pendekatan pengajaran secara konvensional seharusnya diubah kerana murid lebih cenderung menjadi pasif. Mereka menjadi bosan dan mudah hilang tumpuan sekiranya pengajaran PdP tanpa digabungjalinkan dengan kemahiran lain (Gill dan Kusum, 2017). Kebanyakan guru masih menggunakan kaedah konvensional dalam pengajaran (Sylvina Mantihal & Siti Mistima Maat, 2020). Menurut Ambikapathy Alagesan et al. (2020), guru bahasa Melayu di SJKT berasa selesa dengan gaya pengajaran secara konvensional yang diamalkan sejak sekian lama. Kaedah ini tidak bersesuaian bagi murid SJKT lebih-lebih lagi dalam kemahiran bertutur bahasa Melayu. Pengajaran dan pembelajaran kemahiran bertutur perlulah berlangsung secara dua hala dan peluang perlu diberi untuk murid berlatih bertutur dengan betul. Tahap penguasaan murid dapat dimantapkan lagi sekiranya aktiviti yang dirancang lebih bersifat bahan interaktif di dalam kelas. Kajian Melvina Chung (2021) mendapati penggabungjalinan kemahiran bertutur yang berbentuk permainan interaktif dalam pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu di sekolah rendah meningkatkan minat dan pemahaman murid terhadap subjek tersebut. Ratna Mohd Razali & Adenan Ayob (2018) menyatakan bahawa aspek bacaan bahasa Melayu pelajar menunjukkan kecekapan yang tinggi dengan penggunaan modul multimedia interaktif. Chiong & Fan (2019) dalam kajiannya menjelaskan bahawa penumpuan pengajaran secara konvensional telah menyebabkan murid-murid tidak tertarik untuk bertutur menggunakan bahasa kedua mereka. Hal ini akan memberi kesan terhadap pencapaian dan penguasaan murid-murid dalam kemahiran bertutur bahasa

Melayu. Oleh itu, kaedah pengajaran yang berbentuk konvensional perlu berubah dengan penggunaan BBM berbentuk aplikasi teknologi bagi murid sekolah Tamil.

Permasalahan kajian yang ketiga ialah kurangnya penggunaan BBM berasaskan teknologi dalam pengajaran bahasa Melayu di sekolah Tamil terutamanya dalam kemahiran bertutur. Guru-guru didapati kurang menggunakan BBM kerana kekurangan sumber kewangan bagi memperolehi bahan PdP. Kajian Mohd Syaubari Othman & Ahmad Yunus Kassim (2017) mendapati pengajar gagal menggunakan BBM kerana kekurangan sumber. Pembelajaran bahasa Melayu juga memerlukan kaedah yang merangsang minat murid. Penggunaan pelbagai BBM amat diperlukan bagi memastikan sesuatu pengajaran tersebut tidak membosankan. Murid bukan penutur natif menganggap subjek bahasa Melayu sangat membosankan (Tay & Wong, 2016). Menurut Amir Hasan Dawi (2002), menyatakan bahawa bidang pendidikan tidak dapat lari daripada menggunakan BBM dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian oleh Nurul Haniza Samsudin et al. (2017) mendapati pembinaan BBM konkrit bertemakan cerita rakyat yang direka untuk PdP bahasa Melayu dapat menarik minat murid. Walau bagaimanapun, BBM yang konkrit boleh digantikan dengan BBM yang berasaskan multimedia. Pengaplikasian bahan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran lebih menjimatkan masa dan tenaga guru. Kumar Raman et al. (2019) menyatakan bahawa guru-guru jarang mengimplimentasikan TMK dalam proses pengajaran bahasa Melayu terutamanya di sekolah luar bandar. Kajian Sarah Alia & Nor Hafizah Adnan Saniah (2021) mendapati tahap kesediaan dan penerimaan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi digital sebagai BBM adalah pada tahap sederhana. Kajian yang dilakukan oleh Suwarnee Mohd Solah (2006) yang mendapati guru Bahasa Melayu tidak berkemahiran menggunakan teknologi maklumat sebagai alat bantu mengajar. Kelemahan ini merupakan isu yang mengekang pengaplikasian teknologi multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran komponen kesusasteraan Melayu dalam mata

pelajaran bahasa Melayu. Menurut Intan Marfarrina Omar et al. (2021) guru bahasa Melayu perlu menggunakan pelbagai bahan media yang sesuai dan menarik supaya boleh menukar suasana pembelajaran yang kaku kepada pembelajaran yang lebih menarik. Penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil boleh dipertingkatkan lagi dengan penggunaan BBM yang berasaskan aplikasi teknologi. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa kekurangan kemahiran dan tahap kesediaan yang rendah dalam menyediakan BBM yang berasaskan teknologi tidak dapat dibina atau diaplikasikan oleh guru-guru terutamanya di SJKT menyebabkan PdP menjadi kurang efektif.

#### **1.4 Persoalan Kajian**

Persoalan-persoalan yang ingin diutarakan dalam kajian ini adalah seperti berikut, iaitu:

1. Apakah masalah pertuturan dalam kalangan murid sekolah Tamil?
2. Apakah jenis prototaip kemahiran bertutur yang digunakan oleh murid sekolah Tamil?
3. Sejauh manakah prototaip VAGAT kemahiran bertutur meningkatkan tahap penguasaan bertutur murid sekolah Tamil?

#### **1.5 Objektif Kajian**

Objektif-objektif yang ingin dicapai melalui kajian ini adalah seperti berikut, iaitu:

1. Mengenal pasti masalah kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil;
2. Membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil; dan
3. Menilai keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.

## **1.6 Bidang Kajian**

Kajian ini merupakan kajian berkaitan bidang linguistik, iaitu dari aspek sebutan dan kosa kata bahasa Melayu. Pembelajaran bahasa yang difokuskan dalam kajian ini ialah kemahiran bertutur. Kemahiran bertutur tersebut diajarkan kepada murid-murid tahun empat dengan menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur sebagai BBM. Prototaip ini digunakan dalam proses pembelajaran kemahiran bertutur bahasa Melayu di dalam kelas digunakan secara berperingkat selama enam minggu di lokasi kajian.

Kajian ini berfokus kepada tiga elemen, iaitu masalah aspek bertutur bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil, pembinaan prototaip kemahiran bertutur murid sekolah Tamil dan keberkesanan penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil.

## **1.7 Bahan Kajian**

Subjek kajian ialah seramai dua belas orang murid tahun empat yang belajar di SJK(T) Nilai, Negeri Sembilan. Subjek kajian terdiri daripada tujuh orang murid perempuan dan lima orang murid lelaki yang berbangsa India dan menggunakan bahasa Tamil sebagai bahasa ibunda. Subjek-subjek kajian berusia sepuluh tahun semasa kajian dijalankan pada tahun 2022. Bagi kajian rintis, tiga orang murid tahun empat dari sekolah yang sama digunakan sebagai subjek kajian.

## **1.8 Batasan Kajian**

Batasan kajian merupakan ruang lingkup atau skop kajian yang terdapat dalam kajian. Dalam kajian ini, batasan yang ditetapkan adalah meliputi subjek kajian, masa, tempat dan kandungan. Batasan kajian yang pertama ialah subjek kajian. Dalam kajian ini, hanya murid yang berumur sepuluh tahun sahaja dipilih sebagai subjek kajian. Bilangan subjek

yang dipilih ialah seramai 12 orang sahaja. Subjek kajian ini merupakan murid-murid yang belajar di sekolah jenis kebangsaan Tamil (SJKT) dari kelas tahun 4. Oleh sebab murid-murid ini mempunyai keupayaan kemahiran yang pelbagai, penetapan kriteria pemilihan subjek kajian telah ditetapkan oleh pengkaji. Subjek kajian yang telah dipilih mestilah mempunyai keupayaan bertutur yang kurang memuaskan. Pemilihan subjek kajian yang kurang memuaskan ini berdasarkan pada rubrik skor ujian lisan yang dijalankan dalam kelas tahun empat.

Batasan kajian yang kedua ialah masa. Kajian ini mengambil masa selama dua bulan dan jangka masa ini meliputi sesi PdP dan pengujian untuk menilai keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Sesi pengajaran dan pengujian dijalankan pada setiap minggu, iaitu hari Selasa dari pukul 11 pagi hingga 12.30 tengah hari. Justifikasi pemilihan sesi tersebut ialah persetujuan antara pengkaji dan guru dengan mengambil kira kelapangan masa dan tiada kelas dijalankan semasa pukul 11 pagi hingga 12.30 tengah hari. Hal ini juga berkaitan dengan kelapangan masa subjek kajian. Subjek kajian akan berada di kelas kajian semasa waktu pengajaran subjek elektif supaya tidak menjejaskan sesi pembelajaran subjek teras di dalam kelas.

Batasan kajian yang ketiga ialah tempat. Dalam kajian ini, pengkaji memilih sebuah sekolah yang berlokasi di bandar Nilai Negeri Sembilan, iaitu Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil Nilai. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kajian kerana mempunyai kemudahan bilik ICT yang lengkap. Setiap murid boleh menggunakan komputer riba secara individu dalam bilik yang kondusif. Bilik ICT terletak sebaris dengan kelas subjek kajian. Kedudukan bilik ICT yang strategik ini memudahkan untuk subjek kajian maka lebih banyak masa dan tenaga dapat ditumpukan untuk kajian ini. Batasan kajian yang keempat adalah kandungan pengajaran. Kajian ini telah membataskan kandungan

mengikuti kemahiran bertutur dalam DSKP Bahasa Melayu tahun 4 SJK. Kemahiran-kemahiran selain kemahiran bertutur tidak dikaji dalam kajian ini.

## **1.9 Kepentingan Kajian**

Kajian ini mempunyai kepentingan kepada beberapa pihak seperti pembuat dasar, pihak sekolah, murid, pengkaji-pengkaji lain dan ibu bapa. Dapatan kajian ini dapat digunakan oleh pembuat dasar seperti Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk merangka dasar mengintegrasikan elemen teknologi maklumat dan komunikasi dalam pendidikan negara khususnya dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Aplikasi-aplikasi yang membantu kepada peningkatan kemahiran bertutur dapat dikenal pasti untuk membantu penguasaan pertuturan bahasa Melayu murid khususnya murid sekolah Tamil. Selain itu, maklumat dari kajian ini dapat membantu Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) dalam mengenal pasti penggunaan jenis aplikasi interaktif yang digunakan dalam PdP sekolah Tamil. Tindakan yang sewajarnya perlu diambil bagi memperkenalkan lebih banyak aplikasi teknologi bagi murid sekolah rendah khususnya murid sekolah Tamil dengan mengambil kira tahap keupayaan murid.

Pihak sekolah pula sentiasa lebih peka terhadap penggunaan BBM yang bersifat interaktif bagi meningkatkan pencapaian murid dalam bahasa Melayu. Pentadbir sekolah menggalakkan guru-guru bahasa Melayu untuk menghasilkan BBM yang interaktif. Penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur boleh dijadikan sebagai panduan dan rujukan kepada guru-guru bahasa Melayu untuk menghasilkan sendiri BBM berbentuk interaktif pada masa akan datang. Selain itu, kursus dan bengkel pengendalian bahan-BBM boleh dianjurkan dari semasa ke semasa untuk guru-guru yang mengajar bahasa Melayu di sekolah. Selanjutnya, kajian ini dapat membantu guru bahasa Melayu yang mengajar di sekolah Tamil untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran dengan mengaplikasikan teknologi. Melalui dapatan kajian ini, guru-guru dapat mengetahui

kelemahan yang dihadapi oleh murid sekolah Tamil daripada aspek lisan. Guru-guru boleh memfokus kepada kelemahan ini dengan menggunakan bahan-bahan bersifat interaktif seperti prototaip VAGAT ini. Prototaip VAGAT ini juga boleh dijadikan sebagai rujukan untuk merangka BBM pada masa akan datang.

Kajian ini adalah penting kepada murid sekolah Tamil kerana secara tidak langsung murid dapat meningkatkan keyakinan diri apabila mengaplikasikan kemahiran bertutur dalam situasi formal dan tidak formal. Murid juga dapat mengetahui kelemahan mereka dari aspek sebutan dan kosa kata dan seterusnya membaiki kelemahan bertutur dalam bahasa Melayu.

Kajian ini boleh menjadi panduan kepada penyelidik-penyelidik tempatan untuk mengkaji bidang linguistik dan pembelajaran bahasa kedua. Dapatan kajian ini boleh dijadikan sebagai sumber kajian masa akan datang untuk mengkaji unit-unit dalam aspek pertuturan dengan mengambil kira kemahiran-kemahiran yang tidak dikaji dalam kajian ini. Akhirnya, kajian ini juga menjadi rujukan kepada ibu bapa untuk melatih anak-anak bertutur dengan betul. Mereka boleh memantau perkembangan anak dari segi sebutan dan kosa kata menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur secara tidak formal di rumah.

## **1.10 Definisi Operasional**

Dalam kajian ini, terdapat tiga definisi operasional yang akan dibincangkan, iaitu pembinaan prototaip VAGAT, kemahiran bertutur dan murid sekolah Tamil.

### **1.10.1 Pembinaan Prototaip VAGAT**

Secara amnya, prototaip merujuk kepada sistem yang hampir menyerupai keadaan sebenar. Pembinaan prototaip bermaksud suatu proses yang dilaksanakan secara berulang

dalam proses pembangunan sistem. Menurut Preece et al. (1994), prototaip ialah reka bentuk percubaan yang tidak lengkap dan dibangunkan dalam tempoh yang singkat dan tidak memerlukan kos tinggi. Jika ditinjau dalam bidang pendidikan pula, pembinaan prototaip merupakan pembangunan sesebuah perisian atau aplikasi yang hampir serupa yang lebih menitikberatkan kepada reka bentuk dan isi kandungan sesebuah aplikasi yang dibangunkan. Dalam kajian ini, pengkaji membina prototaip perisian yang mempunyai elemen-elemen multimedia seperti teks, audio, video, animasi dan grafik. Perkataan VAGAT itu sendiri merupakan akronim, iaitu V (video), A (audio), G (grafik), A (animasi) dan T (teks).

### **1.10.2 Kemahiran Bertutur**

Kemahiran bahasa terbahagi kepada empat kemahiran, iaitu kemahiran membaca, menulis, mendengar dan bertutur. Kemahiran bertutur merupakan salah satu kemahiran yang memerlukan penuturnya menjadi proaktif untuk menghasilkan ujaran perkataan dan ayat secara lisan (Brown, 2004). Kemahiran bertutur merupakan kegiatan melafazkan bunyi-bunyi yang dilahirkan daripada alat sebutan (artikulator). Kemahiran bertutur juga merupakan kemahiran berinteraksi dalam suasana berbahasa manusia (Kamarudin Hj. Husin et al., 1998). Ada beberapa aspek penting dalam pertuturan yang perlu diberi perhatian supaya pertuturan menjadi lebih berkesan. Menurut Kamaruddin Hj. Husin et al. (1998), terdapat sembilan aspek pertuturan, iaitu sebutan, tekanan, mora (panjang pendek), jeda, intonasi, nada, tatabahasa, kelancaran, kefasihan dan laras bahasa. Dalam Dokumen Standard Kurikulum Bahasa Melayu Sekolah Jenis Kebangsaan, kemahiran bertutur merujuk kepada keupayaan murid berkomunikasi untuk menjalin hubungan dan menyampaikan maklumat, pendapat, perasaan serta idea yang kritis dan kreatif dengan sebutan, intonasi dan tatabahasa yang betul secara spontan dan bertatasusila. Dalam kajian ini, pengkaji mengkaji aspek sebutan dan kosa kata dalam kemahiran bertutur.



### **1.10.3 Murid Sekolah Tamil**

Menurut Nik Safiah Abdul Karim et al. (2015), murid ditakrifkan sebagai pelajar atau dikenali sebagai penuntut yang berada di bangku sekolah dan mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran secara formal di SJK. Murid sekolah Tamil dalam konteks kajian ini ialah pelajar yang belajar di SJK.

### **1.11 Rumusan**

Bab ini membincangkan berkaitan fokus kajian ini, iaitu merangkumi senario kemahiran bertutur murid bukan natif, permasalahan kajian, persoalan kajian, objektif kajian, bidang kajian, bahan kajian, batasan kajian, kepentingan kajian dan definisi operasional kajian. Bab seterusnya membincangkan sorotan kajian, iaitu kajian yang telah dilakukan oleh pengkaji dalam dan luar negara yang bersesuaian dengan fokus kajian. Kajian-kajian tersebut berkaitan kemahiran bertutur, kajian berkaitan teknologi maklumat, dan penggunaan aplikasi dalam kemahiran bahasa.

## **BAB 2**

### **SOROTAN KAJIAN**

#### **2.1 Pendahuluan**

Bab ini membincangkan berkaitan sorotan kajian telah dilakukan terhadap jurnal, artikel, tesis dan buku bagi mendapatkan maklumat tentang kajian-kajian yang pernah dilakukan bagi menyokong kajian ini. Sorotan kajian ini terbahagi kepada enam sub bahagian. Bahagian pertama ialah kajian berkaitan kemahiran bertutur murid. Bahagian kedua ialah kajian luar negara berkaitan kemahiran bertutur. Bahagian ketiga ialah kajian dalam negara berkaitan teknologi maklumat dalam pendidikan. Bahagian keempat ialah kajian luar negara berkaitan teknologi maklumat dalam pendidikan. Bahagian yang kelima ialah kajian dalam negara tentang penggunaan aplikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Bahagian keenam ialah kajian luar negara berkaitan penggunaan aplikasi.

#### **2.2 Kajian Berkaitan Kemahiran Bertutur Murid Bukan Natif**

Kajian tentang kemahiran bertutur dalam kalangan murid telah dijalankan oleh pengkaji-pengkaji tempatan. Kajian Noor Marina Yunus & Nor Azwahanum Nor Shaid (2023) berkaitan penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah di bandar. Kajian ini dilakukan bagi mengkaji tahap penguasaan murid dalam kemahiran bertutur. Kajian dilakukan di sebuah sekolah rendah yang terletak di daerah Keramat, Kuala Lumpur. Subjek kajian terdiri daripada 2 orang murid Tahun 6 dan 2 orang guru bahasa Melayu. Kaedah kajian yang digunakan ialah kajian berbentuk kualitatif yang dihuraikan secara deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang diaplikasi untuk kajian ini ialah Ujian Bertutur UPBM\_SR dan instrumen temu bual. Dapatan menunjukkan peserta kajian 1 (PK1) dan PK 2 berada pada tahap lemah dengan skor yang diperoleh sebanyak (2) dalam ujian bertutur. Terdapat lima masalah yang menyebabkan peserta kajian tidak menguasai

kemahiran, iaitu pengaruh ahli keluarga dan rakan sebaya, pengaruh media elektronik, pengaruh bahan bacaan, pengaruh persekitaran dan pengaruh penggunaan bahasa Inggeris. Dapatan daripada temu bual guru 1 (G1) dan G2 turut menunjukkan bahawa PK1 dan PK 2 mempunyai kelemahan dan masalah untuk menguasai kemahiran bertutur dengan lancar. Antara kelemahan yang dihadapi oleh peserta kajian dalam ujian bertutur ialah dari aspek tatabahasa, kosa kata, sebutan, intonasi, kefasihan dan bermakna. Dua aspek yang paling rendah skornya ialah aspek sebutan dan kosa kata. Cadangan yang boleh dilaksanakan untuk membendung kelemahan ini ialah semua pihak perlu memainkan peranan tersendiri untuk membantu murid supaya dapat bertutur dengan baik serta memastikan semua murid dapat menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kemahiran bertutur. Pengkaji menggunakan instrumen yang sama, iaitu ujian lisan dan temu bual untuk mengenal pasti masalah kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil dalam kajiannya.

Kajian Haizah Bukari & Norazana Awang Kecik (2022) melibatkan kajian di daerah Manjung, Perak. Kajian ini bertujuan untuk melihat pengaruh bahasa ibunda dan ciri-ciri komunikasi terhadap kemahiran bertutur dalam kalangan murid India. Subjek kajian terdiri daripada enam orang murid India tahun 3 yang belajar di sekolah Tamil. Reka bentuk kajian ini ialah kajian kualitatif. Data kajian ini dikumpul melalui instrumen kajian seperti senarai semak, pemerhatian dan rakaman audio semasa temu bual. Dapatan kajian mendapati bahawa kesalahan utama yang dilakukan oleh murid India semasa bertutur ialah penukaran kod bahasa, penambahan partikel-*lah* pada akhir ayat, pembentukan ayat dalam bahasa ibunda, pengguguran sendi nama, penggantian fonem vokal dari Tamil ke dalam bahasa Melayu dan pengulangan ayat sewaktu berkomunikasi. Faktor yang mempengaruhi kemahiran bertutur ialah gangguan bahasa ibunda dan gangguan persekitaran. Dalam kajian ini, beliau mencadangkan bahawa murid India perlu didedahkan dengan bentuk pertuturan untuk bertutur bahasa Melayu sama ada situasi

formal dan tidak formal. Guru perlu melibatkan diri dengan interaksi langsung bersama murid di luar kelas. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa pertuturan murid India di SJKT dipengaruhi oleh bahasa ibunda, iaitu bahasa Tamil. Kajian ini mempunyai persamaan dengan kajian pengkaji, iaitu menggunakan instrumen temu bual dan senarai semak pemerhatian. Selain itu, kajian ini turut menjadi rujukan pengkaji untuk mengkaji sebutan dan struktur ayat murid sekolah Tamil. Selain itu, kajian ini mengukuhkan dapatan pengkaji pertuturan murid SJKT dipengaruhi oleh bahasa ibunda mereka, iaitu bahasa Tamil. Dalam kajian ini, pengkaji turut mengkaji pengaruh bahasa Inggeris dalam pertuturan murid SJKT.

Kajian Chew Fong Peng dan Mohamad Adam Kamarulzaman (2022) pula bertujuan untuk mendapatkan maklumat tentang kefahaman, kesediaan guru dan masalah pengajaran dalam sebutan bahasa Melayu kepada bukan penutur jati. Pengkaji ini menggunakan kaedah campuran, iaitu kualitatif dan kuantitatif sebagai reka bentuk kajian. Murid kajian daripada dua buah sekolah SJKC dan dua buah SJKT yang terdapat di daerah Kuala Lipis, Pahang. Responden terdiri daripada 40 orang guru dan 60 orang murid. Data dianalisis dengan *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 3.0. Hasil kajian mendapati tahap kefahaman ( $m=4.16$ ,  $sp=0.57$ ) dan kesediaan ( $m= 4.58$ ,  $sp = 0.62$ ) guru-guru SJK adalah tinggi. Dapatan ujian korelasi pula menunjukkan bahawa terdapat hubungan signifikan antara kefahaman dengan kesediaan guru. Analisis kesalahan fonologi pula menunjukkan kesalahan sebutan /ungu/ paling dominan dan sebutan 'Rabu' merupakan kesalahan yang kurang dominan. Pengkaji kajian ini mendapati bahawa latihan kepada guru perlu dipertingkatkan bagi mengendalikan sesi PdP dengan berkesan. Kajian ini dapat memberi input untuk pengkaji menganalisis kesalahan sebutan murid sekolah Tamil. Terdapat perbezaan kesalahan sebutan antara murid sekolah Cina dan Tamil. Murid sekolah Tamil membuat kesalahan yang lebih dominan dalam sebutan vokal /e/ dan /i/.

Kajian Nor Zulaiqha Rosli et al. (2021) bertujuan untuk mengenal pasti tahap penguasaan kemahiran bertutur bahasa Melayu dan menjelaskan kesilapan sebutan pertuturan bahasa Melayu pelajar Cina di sekolah menengah berdasarkan teori analisis kontrastif. Seramai 27 pelajar Cina tingkatan 1 di SMK Ampang Pecah Kuala Kubu Baharu, Selangor dipilih sebagai responden kajian. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tinjauan dengan kaedah kepustakaan dan pemerhatian. Instrumen kajian yang digunakan ialah buku catatan, borang soal selidik, alat perakam dan tiga buah petikan teks untuk ujian bertutur. Data-data kajian dianalisis dengan menggunakan teori analisis kontrastif yang dikemukakan oleh Robert Lado (1957). Hasil kajian mendapati responden kajian melakukan empat kesilapan sebutan bunyi konsonan, iaitu (i) kesilapan penggantian bunyi, (ii) penambahan bunyi, (iii) pengguguran bunyi dan (iv) kesilapan gramatikal. Hasil kajian juga mendapati kesilapan yang berlaku berpunca daripada pengaruh bahasa ibunda responden, iaitu bahasa Mandarin. Selain itu, faktor interlingual responden juga dikenal pasti menjadi punca kepada rendah tahap penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan responden. Kajian ini diharap dapat memberi kefahaman tentang kepentingan penguasaan ujaran lisan bahasa Melayu secara fasih dan gramatis, terutamanya dalam kalangan pelajar bukan penutur natif. Pengkaji mendapati kesilapan murid Cina lebih dominan dalam penggantian bunyi konsonan /r /, /z/ dan /p/, manakala kesalahan murid sekolah Tamil lebih dominan dalam penggantian bunyi vokal /e/, /i/, /u/, /o/ berbanding bunyi konsonan.

Nora'azian Nahar dan Fadzilah Abd Rahman (2018) menjalankan kajian untuk mengenal pasti tahap profisiensi kemahiran bertutur dalam kalangan murid bukan penutur natif. Seramai 414 orang responden kajian daripada 5 buah sekolah SJKC dan SJKT di daerah Kuantan telah terlibat dalam kajian ini. Analisis data kajian ini menggunakan ujian bertutur bahasa Melayu dan borang soal selidik. Data diproses menggunakan *IBMSPSS versi 23* dengan reka bentuk tinjauan hirisan rentas (*cross-*

*sectional survey*). Keputusan kajian menunjukkan bahawa majoriti responden memperoleh tahap 4 yang rendah dan sebanyak 55.7 peratus masih tidak fasih dalam kemahiran bertutur. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap kemahiran bertutur murid di SJK daerah Kuantan adalah pada tahap sederhana. Pengkaji kajian ini menyatakan bahawa murid SJK perlu mempraktikkan penggunaan bahasa Melayu untuk menjadi penutur yang cekap. Pengkaji ini hanya menggunakan dua instrumen, iaitu ujian bertutur dan borang soal selidik untuk menganalisis kesalahan, manakala pengkaji menganalisis kesalahan murid dengan tiga instrumen, iaitu ujian lisan, temu bual dan pemerhatian.

Selain itu, Chew Fong Peng (2016) menjalankan kajian terhadap masalah pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina di SJKC dan SK. Kajian tersebut bertujuan untuk mengkaji persepsi 400 orang murid Cina terhadap pembacaan buku dan sebutan bahasa Melayu. Dapatan kajian ini menunjukkan responden melakukan kesalahan sebutan fonem /m/, /n/, /l/, /r/ dan konsonan bergabung /sy/, /ny/, /ng/. Ujian-T menunjukkan terdapat perbezaan signifikan bagi subjek kajian SK dan SJKC dalam pencapaian bahasa Melayu. Hasil ujian Korelasi Pearson menunjukkan bahawa tiada hubungan antara kemahiran pemahaman dengan pertuturan murid Cina dalam bahasa Melayu. Hasil kajian mendapati PdP bahasa Melayu SJK perlu ditambahbaik agar dapat membantu murid mempelajari bahasa Melayu dengan baik. Peranan guru bahasa Melayu dan ibu bapa penting untuk memupuk minat membaca dan membetulkan kesalahan dalam sebutan yang dilakukan oleh murid Cina. Kajian ini mempunyai persamaan dengan kajian pengkaji dari segi dapatan, iaitu kesalahan murid dalam menyebut fonem dan konsonan bergabung. Hanya satu konsonan bergabung yang tiada dalam kesalahan, iaitu konsonan bergabung /kh/. Kajian ini memberi panduan untuk pengkaji menganalisis sebutan murid sekolah Tamil.

Kajian Shirley Anak Langau (2014) berkaitan pertuturan bahasa Melayu oleh pelajar Iban di daerah Saratok, Sarawak. Kajian ini memerihalkan fenomena kewujudan *Interlangue* atau Bahasa Antara (BA) dalam pembelajaran bahasa lisan bahasa Melayu (aspek sebutan) pelajar Iban. Kajian ini berusaha meneliti fenomena kesalahan oleh pelajar bahasa kedua dari perspektif yang berbeza, iaitu berdasarkan kewujudan BA yang terserlah dalam pertuturan pelajar berkenaan. Kajian ini menerapkan pendekatan fonetik akustik, iaitu menerapkan pendekatan fonetik akustik yang menggunakan kaedah spektografik (penganalisan ciri-ciri akustik bunyi sasaran). Data analisis akustik dimanfaatkan bagi memperjelaskan kewujudan BA dalam minda subjek kajian. Analisis VOT (*Voice Onset Time*) ke atas bunyi plosif /p/, /b/, /t/, /d/, /k/, /g/ dalam daftar kata bahasa Melayu fonetik membuktikan bahawa wujudnya pola realisasi fonetik yang tidak menyamai bahasa pertama dan bahasa kedua. Kewujudan pola sistematik ini mengesahkan kewujudan BA. Dapatan kajian ini mendapati bahawa kewujudan dua bentuk pola BA, iaitu pertama pola akustik VOT yang berada di pertengahan antara sistem fonetik akustik bahasa pertama dan bahasa kedua. Pola yang kedua pula merupakan pola akustik VOT yang berada di luar kedua-dua sistem bahasa berkenaan. Kajian tersebut memberi implikasi yang signifikan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua di negara ini. Kajian ini telah membuktikan bahawa faktor gangguan bahasa ibunda bukanlah merupakan faktor utama yang mendorong kesalahan sebutan bahasa Melayu dalam kalangan pelajar bukan natif. Pengkaji meneliti aspek sebutan bahasa Melayu murid sekolah Tamil dalam membina prototaip ini.

Seterusnya, Arulnathan Visurasam (2013) membuat kajian terhadap pelajar India di sekolah rendah jenis kebangsaan Tamil (SJKT) yang berlokasi di kawasan estet. Seramai 114 pelajar tahun 5 di sembilan buah sekolah SJKT telah dipilih sebagai subjek kajian. Tujuan kajian ini menganalisis strategi pembelajaran serta strategi pemindahan

bahasa dalam proses pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua oleh pelajar India. Fokus kajian ini ialah aspek morfologi dan sintaksis berdasarkan penulisan pelajar. Pengkaji menggunakan Teori Monitor Krashen (1982) yang diperkenalkan oleh Krashen dalam kajian ini. Teori Monitor merupakan teori yang komprehensif dalam membincangkan berkaitan bahasa kedua. Dapatan kajian menunjukkan strategi pembelajaran pelajar India adalah sebanyak 76.5 peratus dan 23.5 peratus kesilapan menunjukkan strategi pemindahan. Walaupun pemindahan bahasa merupakan strategi yang tidak dapat diabaikan langsung dalam proses pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan pelajar India, namun analisis kajian ini menunjukkan bahawa strategi pembelajaran menjadi punca utama kesilapan murid India semasa mempelajari bahasa Melayu. Kelemahan aspek penguasaan kosa kata merupakan punca utama pelajar India menggunakan strategi pembelajaran seperti penggantian dan kesilapan struktur alternatif. Kesilapan yang berpunca daripada strategi pemindahan juga menonjolkan kelemahan penguasaan kosa kata, kesilapan terjemahan dan kesilapan penterjemahan literal. Pengkaji ini menyatakan bahawa tahap penguasaan pelajar India berada pada tahap lemah dan perlu dimantapkan. Kajian ini menjadi panduan kepada pengkaji untuk menganalisis aspek kosa kata dan sebutan murid sekolah Tamil dalam kemahiran bertutur kerana aspek pertuturan murid sekolah Tamil mempengaruhi dalam penulisan bahasa Melayu mereka.

Suthanthiradevi (1996) menjalankan kajian dengan tujuan meneliti pengaruh bahasa ibunda dalam proses pembelajaran bahasa Melayu murid-murid India di Pekan Buntung, Perak Darul Ridzuan. Kajian dijalankan ke atas sejumlah 180 murid tahun enam di SRJK (T) Sg. Pari dan SRJK (T) Methodist, Buntung, Perak. Kajian ini menggunakan sampel karangan murid-murid yang ditulis dalam situasi pembelajaran formal, pertuturan bahasa Melayu di dalam kelas dan jawapan-jawapan kepada soal selidik yang diberi di penghujung sesi kajian. Dapatan kajian melalui analisis kandungan ke atas karangan murid yang dihasilkan dalam proses pembelajaran secara formal menunjukkan bahawa



proses penggantian fonem vokal bahasa Melayu dalam aspek leksikal paling banyak dipengaruhi oleh bahasa ibunda. Dalam aspek ayat, pengaruh tersebut diwakili oleh binaan ayat penyata.

Pengaruh seperti pemindahan bahasa ibunda yang paling dominan dalam aspek kata dasar yang menerima pengaruh bunyi vokal dan konsonan bahasa Tamil. Pemerhatian kepada aspek pertuturan bahasa Melayu murid-murid membuktikan bahasa memanjangkan bunyi vokal dalam kata pinjaman kerap terdapat pada kata dasar. Di samping, itu fenomena percampuran kod bahasa Melayu - Tamil terutamanya yang terdiri daripada jenis ayat penyata turut dikesan. Dapatan soal selidik menunjukkan bahawa unsur ekstralinguistik bahasa ibunda yang paling dominan ialah sikap terhadap bahasa ibunda dan bahasa Inggeris. Sikap terhadap bahasa ibunda sangat kukuh di kalangan murid India. Pengkaji mendapati bukan sahaja pengaruh bahasa ibunda tetapi pengaruh bahasa Inggeris juga lebih dominan dalam pertuturan murid sekolah Tamil.

Narayanan (1993) juga mengkaji kesalahan bahasa dalam karangan bahasa Melayu dalam kalangan pelajar India. Kajian ini berfokus kepada pelajar India yang belajar di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil. Kajian ini mengenal pasti dan menghuraikan jenis-jenis kesalahan bahasa yang dilakukan oleh pelajar sekolah Tamil dalam penulisan karangan bahasa Melayu. Seramai 40 orang pelajar India daripada dua buah sekolah diminta untuk menulis karangan berdasarkan gambar dan isi yang diberi. Pengkaji ini memberi tumpuan kepada lima aspek iaitu, struktur ayat, perbendaharaan kata, imbuhan, tanda baca dan ejaan. Kesalahan-kesalahan yang wujud dipengaruhi oleh bahasa ibunda pelajar dan bahasa kolokial terutamanya variasi yang dituturkan oleh kaum India. Pengkaji meneliti aspek struktur ayat dan perbendaharaan kata dalam pertuturan murid sekolah Tamil.

Berdasarkan sorotan-sorotan kajian yang telah disoroti oleh pengkaji didapati bahawa murid bukan natif menghadapi masalah dalam pertuturan dan penulisan bahasa Melayu. Pengaruh bahasa ibunda didapati dominan dalam pertuturan dan penulisan bahasa Melayu murid Sekolah Jenis Kebangsaan.

### **2.3 Kajian Luar Negara Berkaitan Kemahiran Bertutur**

Kajian berkaitan kemahiran bertutur dalam bahasa kedua turut dijalankan oleh pengkaji-pengkaji di luar negara. Pengkaji -pengkaji berfokus kepada aspek kemahiran bertutur dalam kalangan bukan penutur natif.

Kajian Wahyungsih & Afandi Muhammad Yusu (2020) bertujuan untuk mengkaji beberapa masalah berbahasa Inggeris yang dijumpai dalam kalangan pelajar jabatan pendidikan bahasa Inggeris di *State Islamic Institute of Kudus* dan meneroka beberapa implikasi untuk pengembangan kurikulum bahasa Inggeris jabatan pendidikan bahasa. Pengkaji menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, iaitu melalui data temu bual, pemerhatian dan perbincangan kumpulan fokus (FGD). Dapatan kajian menunjukkan bahawa masalah yang dihadapi oleh pelajar di jabatan pendidikan bahasa Inggeris dalam bahasa Inggeris merangkumi penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai, kelemahan penguasaan tatabahasa, kesukaran pengucapan kata yang betul, kelemahan input bahasa Inggeris di luar kelas dan kurangnya keyakinan semasa berbahasa Inggeris. Dalam aspek pengembangan kurikulum bahasa Inggeris pula beberapa implikasi untuk mengembangkan kurikulum berbahasa Inggeris turut dinyatakan. Pertama, kurikulum kemahiran bertutur harus dirancang dengan baik. Kedua, pensyarah juga perlu merancang kurikulum berbahasa Inggeris yang diintegrasikan oleh teknologi dan media sosial yang menjadikan pelajar memperkayakan budaya, pengetahuan dan pengalaman di seluruh dunia. Ketiga, pensyarah harus mempermudah kurikulum berbahasa Inggeris dengan komuniti berbahasa Inggeris supaya pelajar mempunyai lebih banyak peluang untuk

berbahasa Inggeris di dalam dan di luar kelas. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan instrumen protokol temu bual, pemerhatian tetapi perbincangan kumpulan fokus digantikan dengan ujian lisan bagi mengumpul data kajian.

Kajian Jotika Purnama Yuda et al. (2020) menyatakan bahawa kemahiran bertutur bahasa Inggeris dapat disampaikan melalui filem. Kemahiran berbahasa Inggeris mempunyai peranan penting dalam kehidupan pelajar bukan penutur natif. Semasa bercakap, terdapat aspek tertentu yang harus diperhatikan oleh pelajar. Sebutan mengambil peranan penting dalam pertuturan kerana seseorang penutur dan pendengar memahami ujaran berdasarkan cara seseorang mengucapkan kata. Kajian ini berfokus kepada kaedah mempelajari bahasa Inggeris sebagai bahasa asing (EFL) di sekolah Indonesia. Kaedah kualitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data kajian ini. Melalui kajian ini, pengajaran kemahiran bertutur perlu dirancang sebaik mungkin untuk menangani masalah pertuturan. Kajian ini juga mengesyorkan pihak-pihak dalam sektor pendidikan untuk mempelbagaikan penggunaan media pengajaran seperti filem, gambar, video dan televisyen. Dapatan kajian ini menunjukkan filem merupakan salah satu media yang dapat membantu kemampuan bertutur pelajar EFL untuk aktif dalam meniru sebutan audio dan visual yang mereka terima. Masalah sebutan dalam kalangan pelajar EFL dapat ditambahbaik dari semasa ke semasa. Pengkaji menerapkan elemen media seperti gambar, audio dan video dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur untuk murid sekolah Tamil.

Di samping itu, Riadil (2020) menjalankan kajian terhadap persepsi murid dalam mempraktikkan kebolehan berbahasa Inggeris melalui perbualan harian. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti masalah pertuturan yang dialami oleh pelajar EFL dalam berbahasa Inggeris di University Tidar, Indonesia. Pengkaji ini menjalankan kajian menggunakan reka bentuk kajian kualitatif. Untuk mengumpul data, pengkaji

menggunakan soal selidik yang diubahsuai daripada Tang (1997). Data kajian dikumpul melalui 35 orang pelajar Universiti Tidar di Magelang dengan kaedah temu bual dan ujian. Hasil kajian menunjukkan bahawa pelajar menghadapi masalah daripada aspek tatabahasa, sebutan dan kosa kata. Selain itu, responden kajian didapati kurang keyakinan untuk bertutur dalam bahasa Inggeris kerana berasa malu dan rendah diri jika melakukan kesalahan pertuturan. Pengaruh bahasa ibunda juga menjadi punca kelemahan dalam pertuturan. Dapatan kajian menunjukkan 77% pelajar menggunakan bahasa ibunda mereka dalam kelas bahasa Inggeris dan 83% bersetuju bahawa bahasa ibunda lebih mudah digunakan dalam pertuturan berbanding bahasa Inggeris. Pelajar memerlukan motivasi dan kaedah pengajaran yang betul untuk berbahasa Inggeris. Masalah ini hampir sama dengan masalah yang dihadapi oleh subjek kajian pengkaji, iaitu kelemahan aspek sebutan dan kosa kata. Pengkaji mendapati pengaruh bahasa ibunda menjadi punca kelemahan pertuturan bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil.

Seterusnya, Parupalli Srinivas Rao (2019) menjalankan kajian bertajuk "*The Importance Of Speaking Skills in English Classroom*". Menurut pengkaji ini kemahiran bertutur merupakan satu kemahiran yang sangat penting dalam kehidupan pelajar dan mendapati penguasaan bahasa Inggeris dalam kalangan murid di Arab Saudi masih rendah. Pengkaji ini menyatakan bahawa bilik darjah merupakan platform yang sesuai untuk memperoleh kemahiran komunikasi yang baik, terutamanya kemahiran bertutur. Guru harus memahami masalah yang wujud dalam pembelajaran bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua dan melaksanakan pelbagai jenis kaedah pengajaran bahasa untuk mengembangkan kemahiran bertutur pelajar dalam bahasa Inggeris di bilik darjah. Guru perlu menukar kaedah dan bahan sedia ada dengan menggunakan kemahiran mengajar bertutur yang terkini. Oleh itu, guru harus memperkenalkan aktiviti kumpulan dan berpasangan untuk mengembangkan kemahiran bertutur mereka. Kajian Parupalli Srinivas Rao ini menjelaskan kepentingan kemahiran bertutur bahasa Inggeris untuk masa

depan pelajar. Pengkaji menggunakan input daripada kajian ini untuk membina BBM yang meningkatkan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.

Taslim et al. (2019) telah menjalankan kajian berkaitan kosa kata murid dalam kemahiran bertutur bahasa Inggeris. Objektif kajian adalah untuk mengukur korelasi antara penguasaan perbendaharaan kata pelajar dengan kemahiran bertutur kelas 11 di SMAN 6 Sidrap, Sulawesi. Pembolehubah kajian ini ialah penguasaan kosa kata pelajar sebagai pembolehubah tidak bersandar dan kemahiran bertutur sebagai pembolehubah bersandar. Dalam kajian ini, pengkaji ini menggunakan reka bentuk korelasi, iaitu pengkaji ini menggunakan reka bentuk untuk menghubungkan dua pembolehubah. Populasi kajian ini adalah pelajar kelas IPA kelas 11 (XI2) SMAN 6 Sidrap dan bilangan subjek adalah seramai tiga puluh dua orang pelajar. Dalam mengumpul data, pengkaji menggunakan instrumen ujian kosa kata dan temu bual. Dalam kajian pengkaji ini menggunakan teknik persampelan kelompok di kelas yang dipilih. Pengkaji ini menganalisis data menggunakan *Pearson Product Moment Correlation* dan *Linear Regresi* dengan program *SPSS 21* untuk menguji hipotesis. Hasil pengiraan menggunakan program *SPSS 21* mendapati nilai  $r = 0.532$  juga lebih tinggi daripada  $r =$  jadual pada aras signifikan 5% dan 1% atau  $0.349 < 0.532 > 0.449$ . Dapat disimpulkan bahawa hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan terdapat korelasi positif yang signifikan antara penguasaan kosa kata pelajar dengan kemahiran bertutur kelas 11 di SMAN 6 Sidrap diterima dan hipotesis nol (H0) menyatakan tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara penguasaan kosa kata dan kemahiran bertutur murid darjah sebelas di SMAN 6 Sidrap ditolak. Dapatan kajian menunjukkan kosa kata penguasaan murid (pembolehubah X) mempengaruhi kemahiran bertutur murid, iaitu 75.33% (pembolehubah Y) kelas sampel dan 25.66% dipengaruhi oleh aspek-aspek lain. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat korelasi positif yang sangat signifikan antara penguasaan kosa kata pelajar dengan kemahiran bertutur kelas 11 di SMAN 6 Sidrap. Situasi ini bermakna

pelajar yang kurang perbendaharaan kata sukar untuk menguasai kemahiran bertutur. Kajian ini memberi panduan kepada pengkaji untuk meneliti aspek perbendaharaan kata penutur bukan natif. Pengkaji melihat aspek kosa kata dalam kemahiran bertutur murid di sekolah kajian. Instrumen seperti senarai semak pemerhatian dan ujian lisan digunakan oleh pengkaji untuk mengkaji penguasaan kosa kata murid sekolah Tamil dalam kajian ini.

Seterusnya, kajian Barry Bai & Rui Yuan (2018) meneroka tentang kepercayaan dan amalan guru bahasa Inggeris bukan asli di sekolah Hong Kong. Barry Bai & Rui Yuan mengambil data daripada refleksi dan temu bual guru. Seramai 16 orang guru bahasa Inggeris bukan penutur natif terlibat dalam kajian. Mereka merupakan guru yang mempunyai pengalaman mengajar selama 3 hingga 15 tahun dan menggunakan dialek kantonis sebagai bahasa ibunda. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa guru bahasa Inggeris bukan asli ini mengajar tetapi tidak ada keyakinan dan kurang bersedia dalam pengajaran mereka. Selain itu, guru-guru tersebut juga kurang mendapat latihan dalam sebutan dan dipengaruhi oleh sosiobudaya. Sebutan memainkan peranan penting dalam sesuatu bahasa. Sekiranya, sebutan tidak tepat diujarkan dengan tepat maka keseluruhan ujaran tidak akan faham. Sebutan ini juga menunjukkan imej pada bahasa tersebut. Pengkaji ini menyatakan bahawa dalam sistem pendidikan Hong Kong perlulah memfokuskan sebutan bahasa Inggeris yang betul untuk masa hadapan yang cerah. Pengkaji meneliti aspek sebutan bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil.

Kesimpulannya, kebanyakan pengkaji luar negara mendapati pelajar bukan natif menghadapi kekangan untuk bertutur dalam bahasa kedua kerana pengaruh bahasa ibunda. Berdasarkan kelompangan kajian-kajian lepas, kajian ini mendapati aspek sebutan dan perbendaharaan kata menjadi isu utama dalam kemahiran bertutur. Oleh itu,

kajian yang memfokuskan kepada sebutan dan kosa kata dilakukan oleh pengkaji bagi memastikan isu ini dapat diatasi.

#### **2.4 Kajian Berkaitan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan**

Kajian yang dijalankan oleh Meenachi Dorasamy dan Norazrena Abu Samah (2022) yang bertujuan untuk mengenal pasti tahap pengaplikasian media digital dalam aktiviti pengajaran dan pentaksiran di SJKT. Di samping itu, kajian ini juga dijalankan bagi mengaplikasikan media digital berdasarkan pengetahuan, kemahiran dan sikap guru. Seramai 103 orang guru dari Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil di daerah Segamat telah terlibat sebagai sampel kajian ini. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif jenis tinjauan dengan menggunakan borang soal selidik. Data kajian ini telah dianalisis menggunakan kaedah analisis deskriptif dan inferensi bagi menjawab persoalan kajian.

Dapatan kajian menunjukkan tahap pengaplikasian media digital dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran berada pada tahap tinggi. Situasi ini menunjukkan guru-guru mempunyai kesediaan untuk melaksanakan PdPR seperti disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Tahap pengaplikasian media digital berdasarkan pengetahuan, kemahiran dan sikap guru juga berada pada tahap yang tinggi. Seterusnya, ujian korelasi menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dengan pengaplikasian media digital dalam pengajaran. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa pelaksanaan kajian ini memberi input tentang tahap penggunaan TMK di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT). Pengkaji menyatakan bahawa pihak pentadbir sekolah dan KPM perlu sentiasa peka dalam meningkatkan kualiti dan mutu kemudahan internet di sekolah jenis kebangsaan Tamil (SJKT). Kajian ini menggunakan instrumen borang soal selidik, manakala pengkaji menggunakan tiga instrumen, iaitu ujian lisan, temu bual dan senarai semak pemerhatian dalam kajiannya.

Kajian Nalini Munusamy & Norazah Nordin (2021) membincangkan tahap pengetahuan dan kesediaan guru bahasa Tamil dalam penggunaan teknologi di SJKT. Kajian berbentuk tinjauan ini menggunakan kaedah kuantitatif dan dijalankan di daerah Klang, Selangor. Kajian ini melibatkan 145 orang guru sebagai sampel kajian. Instrumen soal selidik digunakan untuk mengumpul data. Data yang dikumpul secara dalam talian melalui *Google form* telah dianalisis dengan menggunakan perisian *The Statistical Packages for the Social Sciences (SPSS) versi 25.0* untuk menentukan tahap pengetahuan dan kesediaan guru berdasarkan nilai min dan sisihan piawai.

Hasil dapatan kajian menunjukkan tahap pengetahuan dan tahap kesediaan guru bahasa Tamil di SJKT berada pada tahap yang tinggi. Kajian ini menunjukkan bahawa usaha yang berterusan perlu untuk menggalakkan penggunaan teknologi dalam kalangan guru. Situasi ini membolehkan guru mengamalkan strategi pengajaran yang lebih efisien dan dinamik. Kajian ini memberikan implikasi kepada guru, pihak pentadbir dan Kementerian Pendidikan Malaysia dalam menambah baik usaha atau program ke arah penyediaan guru yang berkemahiran, berpengetahuan serta bersedia untuk melaksanakan tugas dengan cemerlang. Selari dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia, para guru perlu memperkasakan pedagogi guru abad ke-21. Pengkaji ini mencadangkan agar kajian dijalankan di semua sekolah pada masa hadapan untuk mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan teknologi dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) mengikut peredaran masa. Kajian ini mempunyai persamaan kerana pengkaji meneliti persepsi guru bahasa Melayu terhadap penggunaan teknologi dalam PdP kemahiran bertutur.

Kajian Alagesan Ambikabathy et al. (2020) pula berbeza dengan kajian Nalini Munusamy. Kajian Alagesan mendapati bahawa guru-guru yang mengajar bahasa Tamil masih mempunyai kemahiran yang sederhana dalam TMK. Kajian ini bertujuan untuk



mengkaji kemahiran TMK dalam kalangan guru-guru yang mengajar bahasa Tamil dan kemudahan TMK yang terdapat di sekolah. Kajian ini berbentuk kualitatif dan melibatkan seramai empat orang guru bahasa Tamil sebagai sampel kajian. Data temu bual separa berstruktur dianalisis secara tematik. Dapatan kajian menunjukkan guru-guru yang mengajar bahasa Tamil mempunyai kemahiran yang sederhana dalam pengaplikasian TMK. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa sekolah yang dipilih sebagai sampel kajian mempunyai kemudahan TMK yang kurang memuaskan. Pengkaji menyatakan bahawa tahap kemahiran TMK dan kemudahan TMK di sekolah merupakan aspek penting kepada seseorang untuk menggunakan BBM berasaskan TMK dalam pengajaran dan pembelajaran. Pengkaji kajian ini menyatakan bahawa kursus TMK perlu diberikan kepada guru-guru yang mengajar bahasa Tamil. Pengkaji menggunakan kemudahan TMK dalam pengajaran kemahiran bertutur bahasa Melayu di sekolah Tamil.

Lai Siew Chin (2020) pula menjalankan kajian bertajuk *Penggunaan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Cina dalam Kalangan Murid Tahun Tiga di Sekolah Kebangsaan*. Kajian ini adalah bertujuan untuk mengkaji kesan penggunaan teknologi multimedia terhadap pencapaian, minat dan motivasi murid-murid terhadap pembelajaran kosa kata Bahasa Cina dalam kalangan murid Tahun 3 di sekolah kebangsaan. Pendekatan kuantitatif, iaitu reka bentuk kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini. Subjek kajian terdiri daripada 69 orang murid-murid Tahun 3 di sekolah kebangsaan di dua buah sekolah di Kuala Lumpur. Kumpulan kawalan terdiri daripada 32 orang murid yang diajar dengan cara konvensional manakala kumpulan rawatan terdiri daripada 37 orang murid-murid yang diajar dengan cara penggunaan teknologi multimedia. Dua jenis instrumen kajian digunakan, iaitu ujian pencapaian dan soal selidik. Ujian pra dan ujian pasca telah dijalankan kepada kedua-dua kumpulan. Soal selidik dilaksanakan untuk mengenalpasti tahap minat dan motivasi murid sebelum dan selepas rawatan. Data dianalisis dengan kaedah inferensi, iaitu ujian-t. Pengujian statistik

ujian-t menunjukkan peningkatan pencapaian yang signifikan iaitu  $t(67) = -11.352$  ( $p = 0.00$ ). Penggunaan teknologi multimedia turut menunjukkan peningkatan secara signifikan terhadap minat, iaitu dengan nilai  $t(36) = -5.160$ ,  $p < .05$  dan peningkatan signifikan terhadap motivasi murid iaitu  $t(36) = -4.015$ ,  $p < .05$  dalam soalan pra dan pasca untuk kumpulan rawatan. Kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi multimedia dapat memberikan kesan positif terhadap pencapaian, minat dan motivasi murid-murid dalam pembelajaran kosa kata bahasa Cina. Dapatan kajian ini memberikan implikasi kepada penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dan pengajaran kosa kata seharusnya dipertingkatkan dalam kalangan guru untuk menjamin pembelajaran yang lebih berkesan. Pengkaji mengkaji tahap penguasaan kosa kata bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil.

Kajian Tracy Valerian et al., (2020) pula mengenai pengaplikasian perisian kosa kata (*Boros Mann*) Kadazandusun dalam pencapaian murid sekolah rendah. Seramai 40 orang murid Tahun Empat telah dijadikan sampel kajian yang dibahagikan kepada kumpulan kawalan (20 orang) dan kumpulan rawatan (20 orang). Pendekatan kuantitatif digunakan dengan kajian kuasi eksperimen. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan signifikan dalam pencapaian kosa kata murid kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan, iaitu sebelum dan selepas guru menggunakan perisian kosa kata Kadazandusun. Nilai min ujian pra kumpulan kawalan ialah 3.45 dan min bagi ujian pasca 7.25, manakala bagi kumpulan rawatan nilai min ujian pra ialah 3.05 dan nilai min bagi ujian pasca pula 8.15. Implikasi kajian menunjukkan bahawa pengaplikasian perisian kosa kata Kadazandusun dapat meningkatkan pencapaian murid untuk mempelajari kosa kata di samping dapat menambahkan BBM guru dalam subjek Bahasa Kadazandusun. Perisian kosa kata (*boros maan*) Kadazandusun memberi impak yang positif dalam kajian pengkaji.

Selain itu, penggunaan teknologi maklumat turut dikaji di sekolah luar bandar. Kumar Raman et al. (2019) telah menjalankan kajian terhadap jurang TMK antara sekolah bandar di dengan luar bandar. Kerajaan telah menyusun pelbagai strategi untuk membudayakan penggunaan TMK di sekolah bandar dan luar bandar. Menurut pengkaji ini, kajian lepas menunjukkan bahawa penggunaan TMK dalam kalangan guru masih di tahap sederhana dan masih kurang dikaji dalam konteks lokasi sekolah yang berbeza. Justeru, kajian ini bertujuan untuk mengukur perbezaan pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dalam menggunakan TMK di lokasi sekolah yang berbeza.

Kajian ini merupakan kajian tinjauan dan menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian. Data kajian diperoleh daripada 1440 orang guru Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) di bandar dan luar bandar dan telah dianalisis dengan menggunakan perisian *MANOVA*. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan daripada aspek pengetahuan dan kemahiran guru dalam menggunakan TMK berdasarkan lokasi sekolah. Sebaliknya, tidak terdapat perbezaan yang signifikan daripada aspek sikap guru dalam menggunakan TMK berdasarkan lokasi sekolah. Pengkaji ini mendapati bahawa pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang perlu meningkatkan pengetahuan dan kemahiran guru dalam menggunakan TMK di sekolah luar bandar. Pengkaji mendapati responden dalam kajian masih kurang menggunakan TMK dalam pengajaran kemahiran bertutur.

Kalaiselvi Shanmugam & Balamuralithara Balakrishnan (2019) pula menjalankan kajian berkaitan penggunaan TMK terhadap mata pelajaran Sains SJKT di sekolah luar bandar. Kajian ini bertujuan untuk meneliti Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) mata pelajaran Sains menggunakan *Information Communication Technology (ICT)* sebagai media instruksi dalam kalangan guru dan murid di Sekolah Jenis Kebangsaan (Tamil) luar bandar di negeri Perak. Kajian ini dijalankan terhadap guru-guru Sains dan murid-murid

darjah empat di SJK(T) luar bandar. Kajian ini berbentuk gabungan kualitatif dan kuantitatif yang melibatkan tiga instrumen utama, iaitu instrumen pemerhatian, temu bual separa berstruktur dan soal selidik. Data kajian kualitatif dikumpulkan, diproses serta dianalisis dengan menggunakan perisian *Quirkos*, manakala data-data kuantitatif dikira menggunakan peratusan. Dapatan kajian menunjukkan penguasaan kemahiran TMK dalam kalangan guru masih berada pada tahap yang rendah. Dapatan kajian juga menunjukkan guru-guru menghadapi pelbagai halangan dalam penggunaan TMK semasa PdPc Sains, iaitu kecapaian internet, halangan dari segi sikap ibu bapa dan murid, masa, kemudahan dan peralatan, pemasangan dan teknikal, gangguan elektrik, dan bahasa. Pengkaji menjalankan kajian ini di kawasan bandar dalam kalangan guru bahasa Melayu. Instrumen kajian yang digunakan hampir sama tetapi pengkaji tidak menggunakan soal selidik dalam kajian ini.

Dapatan kajian menunjukkan 90 peratus murid dalam kajian bersetuju bahawa penggunaan ICT semasa PdPc Sains meningkatkan motivasi dalaman mereka. Dapatan kajian ini menunjukkan responden bersetuju tentang capaian internet, kesihatan, masa, keluarga, kemudahan komputer di rumah, sekolah dan adaptasi menjadi penghalang untuk menggunakan ICT semasa PdPc Sains. Responden mengaku penggunaan ICT semasa PdPc Sains menarik kerana elemen-elemen ICT, merangsang minat dan membantu pembelajaran. Berlandaskan dapatan-dapatan kajian ini, pengkaji ini membina satu kerangka panduan ICT yang efektif. Kerangka panduan efektif ini, berpotensi dijadikan sebagai panduan memperluaskan penggunaan ICT semasa PdPc Sains dijalankan di sekolah-sekolah luar bandar. Melalui kajian ini, satu budaya penggunaan TMK yang mantap diterapkan dalam proses PdPc Sains di SJK(T) luar bandar yang boleh dijadikan amalan pelbagai pihak yang berkepentingan.

Siti Hayati Mohd Yusoff dan Abdul Halim Husain (2019) menjalankan kajian tentang penggunaan teknologi dan maklumat dalam pendidikan seni visual ke arah pembelajaran yang bermakna. Penyelidikan ini bertujuan untuk meneroka penggunaan TMK dalam proses PdP Pendidikan Seni Visual dalam kalangan guru sekolah. Kajian ini mengkaji kemahiran instruksional guru dalam PdP Pendidikan Seni Visual dalam mempraktikkan TMK sebagai amalan terbaik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Reka bentuk kajian ini ialah kajian kes melalui kaedah kualitatif. Data dikumpul menggunakan kaedah temu bual, pemerhatian dan dokumentasi.

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa guru perlu berusaha untuk mengaplikasikan media TMK sebagai BBM dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka. Implikasi kajian ini menunjukkan bahawa TMK sangat penting dalam sistem pendidikan masa kini dan meningkat kecekapan serta kemahiran seperti menggalakkan potensi imaginatif, kreatif serta pemikiran logik dan kritikal dalam kalangan pengguna TMK dalam PdP. BBM adalah faktor terpenting dalam menentukan kejayaan proses pembelajaran dan pengajaran supaya dapat meningkatkan amalan terbaik menggunakan TMK sebagai BBM dalam PdP supaya pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna.

Selain itu, Darcheini Rani dan Mohd Yusof Daud (2020) telah menjalankan kajian bertajuk *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Guru Matematik Sekolah Rendah dalam Mengintegrasikan Penggunaan Teknologi dalam PdPc*. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengintegrasian ICT dalam proses PdPc seperti sikap guru, tingkah laku guru, kecekapan menggunakan komputer, sokongan pentadbiran dan faktor demografi. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji sama ada yang faktor-faktor yang dinyatakan tadi mempengaruhi integrasi ICT dalam pengajaran guru. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif dan seramai 80 orang guru Matematik sekolah rendah di Ipoh menjadi

responden kajian. Data-data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensi dengan menggunakan perisian *SPSS*. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa faktor-faktor yang dikaji, iaitu sikap guru, tingkah laku guru dan kecekapan menggunakan komputer dan sokongan pentadbiran berada pada tahap min yang sederhana positif. Seterusnya, terdapat hubungan yang signifikan antara kelakuan guru, kecekapan penggunaan komputer oleh guru matematik dan sokongan pentadbiran yang diterima ke arah sikap guru dalam pengintegrasian ICT. Pengkaji menggunakan reka bentuk kualitatif dan seramai lima orang guru bahasa Melayu SJKT menjadi responden kajian.

Mohd Faiz Mohd Baharan, Noraizan Mohsin, Mohd Nor Mamat dan Zawawi Temyati (2019) telah menjalankan kajian tentang penggunaan sistem persekitaran pembelajaran maya Frog di sekolah-sekolah Malaysia. Penggunaan sistem *Virtual Learning Environment Frog (VLE Frog)* merupakan satu sistem pembelajaran maya yang giat digunakan secara meluas di hampir 10,000 buah sekolah di seluruh negara. Sistem ini merupakan satu platform pembelajaran maya yang diguna pakai oleh semua murid, guru dan warga sekolah pada bila-bila masa dan di mana sahaja untuk mengakses laman pendidikan. Namun, penggunaannya masih berada di tahap yang kurang memberangsangkan dan tidak diambil berat oleh guru dengan sewajarnya di sekolah.

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti fungsi dan peranan sistem *VLE Frog* di sekolah. Kajian ini menggabungkan kuantitatif dan kualitatif dengan melibatkan 367 orang sebagai sampel kajian. Kajian kepustakaan, instrumen soal selidik dan pemerhatian telah digunakan bagi mendapatkan data kajian ini. Analisis data mendapati fungsi dan peranan sistem *VLE Frog* telah memberikan kesan yang besar kepada guru kerana dapat meningkatkan kualiti pengajaran guru, merapatkan jurang hubungan antara guru dengan murid secara maya, memudahkan urusan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas

dan meningkatkan penggunaan inovasi dalam kalangan guru . Kini, sistem VLE Frog telah digantikan oleh portal DELIMa- KPM.

Selain itu, Chew Le Yee & Suziayani Mohamed (2021) telah menjalankan kajian terhadap penggunaan teknologi dalam kalangan murid prasekolah. Alat atau perisian teknologi yang digunakan dalam pendidikan prasekolah secara meluas telah memberikan kesan positif terhadap pembelajaran kanak-kanak. Walau bagaimanapun guru perlu mempunyai kemahiran asas menggunakan komputer untuk mengendalikan pengajaran. Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap kemahiran guru prasekolah di daerah Kuala Selangor dalam penggunaan teknologi. Kajian berbentuk tinjauan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan instrumen soal selidik yang telah diuji kesahan dan kebolehpercayaannya dengan nilai *Cronbach Alpha* dengan nilai yang tinggi, iaitu 0.818.

Responden kajian ini ialah 80 orang guru prasekolah di daerah Kuala Selangor yang dipilih berdasarkan kaedah persampelan bukan rawak mudah bagi mendapatkan maklumat kajian yang dikehendaki. Data dianalisis dengan perisian *Statistical Package of Social Sciences* versi 20. Analisis dibuat dengan kaedah statistik deskriptif dalam bentuk kekerapan, peratus, min dan sisihan piawai untuk mengkaji tahap kemahiran guru dalam penggunaan teknologi. Hasil kajian menunjukkan bahawa guru prasekolah mempunyai tahap kemahiran menggunakan teknologi yang tinggi. Melalui dapatan ini, kepentingan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah sangat diperlukan. Oleh itu, guru perlu menyediakan dan memberi suasana pengajaran dan pembelajaran yang selaras dengan abad ke-21.

Nur Sharafin Abdul Rahman dan Zainal Fitri Mohd Zolkifli (2020) telah menjalankan satu kajian bagi mengkaji faktor kemudahan teknologi dan motivasi dalam membentuk kesedaran pelajar dalam pembelajaran digital. Kajian dijalankan kepada 99

orang responden daripada jumlah populasi 119 orang pelajar. Kaedah analisis data yang digunakan adalah ujian-t sampel tidak bersandar dan ujian korelasi Pearson. Terdapat tiga kesimpulan yang dibuat ke atas analisis kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan tiada hubungan signifikan antara kemudahan teknologi dan tempat tinggal pelajar. Sebaliknya, analisis data turut mendapati wujudnya hubungan signifikan di antara motivasi dan jantina pelajar. Seterusnya, dapatan juga menunjukkan terdapatnya hubungan signifikan antara kemudahan teknologi, motivasi, dan kesedaran pelajar terhadap pembelajaran digital. Justeru, adalah menjadi tugas dan matlamat institusi dan para pendidik untuk membantu pelajar menerima kemudahan teknologi dan motivasi dalam membentuk kesedaran terhadap pembelajaran digital.

## **2.5 Kajian Luar Negara Berkaitan Teknologi Maklumat Dalam Pendidikan**

Kajian Abdullah (2022) berkaitan persepsi guru sekolah rendah terhadap peranan TMK dalam pendidikan di England. Oleh kerana teknologi terus berkembang, praktis dan pedagogi pendidikan di England berubah seiring dengannya. Tujuan kajian adalah untuk memahami penggunaan teknologi dalam bilik darjah yang menyumbang kepada kerjasama antara guru dan murid. Seramai 12 orang guru sekolah rendah menjadi responden dalam kajian ini. Guru-guru yang mengambil bahagian berasal dari lima sekolah berbeza yang berpusat di London selatan, utara dan barat. Dapatan kajian menunjukkan TMK menyokong interaksi dan kolaborasi antara murid dan guru. Oleh itu, murid dapat belajar dengan baik dan menunjukkan prestasi yang tinggi.

Dawood Ahmad Mahdi (2022) membuat kajian bertajuk *Improving Speaking and Presentation Skills through Interactive Multimedia Environment for Non Native Speakers of English*. Kajian ini mengkaji perkaitan yang wujud antara kecekapan bertutur pelajar dengan interaksi mereka dengan multimedia peranti dalam proses pembelajaran bilik darjah. Kaedah campuran telah digunakan untuk meneroka kesan sesuatu persekitaran



multimedia interaktif mengenai persembahan dan kemahiran bertutur mereka. Seramai 46 pelajar berbahasa Arab dari Program Sarjana Muda Bahasa Inggeris (Ijazah B.A.) telah dipilih dalam kajian ini. Mereka dibahagikan kepada dua kumpulan berdasarkan dua kelas untuk kursus yang sama. Jumlah keseluruhan pembentangan rakaman video yang siap sepenuhnya bagi kedua-dua bahagian adalah dikurangkan kepada empat puluh peserta. Pembentangan ini berfungsi sebagai pangkalan data untuk keputusan ujian pra bagi dua bahagian sebelum ini memperuntukkan satu bahagian sebagai kumpulan kawalan dan bahagian lain sebagai satu eksperimen.

Selain itu, borang soal selidik telah diisi oleh pelajar kumpulan eksperimen untuk mendapatkan persepsi mereka mengenai kesan teknologi multimedia mengenai kemahiran bertutur. Selain itu, temu bual separa berstruktur melalui rakaman audio telah dijalankan untuk pemahaman yang mendalam. Kumpulan pelajar multimedia secara signifikan mengatasi kumpulan bukan multimedia dalam prestasi persembahan lisan sepanjang semester. Dapatan kajian menunjukkan bahawa multimedia membantu pelajar dalam pembelajaran dengan lebih baik. Dapatan mendedahkan bahawa terdapat kesan positif persekitaran multimedia terhadap pembangunan kemahiran persembahan dan bertutur dalam kalangan pelajar.

Joseph Agofure (2022) pula menjalankan kajian berkaitan kesan penggunaan teknologi multimedia terhadap peningkatan atau keberkesanan pengajaran pelajar pada peringkat awal di sekolah kerajaan di Benin City, Nigeria. Kajian ini mengaplikasikan dalam Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang berpegang kepada tiga andaian utama, iaitu terdapat dua saluran berasingan (auditori dan visual) untuk memproses maklumat; terdapat kapasiti saluran terhad; dan pembelajaran itu adalah proses aktif menapis, memilih, menyusun dan menyepadukan maklumat. Antologi Video Gelombang Otak – koleksi bahasa Inggeris yang penuh dengan abjad Inggeris, perkataan dan sebutan

bunyi telah diambil daripada *YouTube* untuk menguji kebolehan pelajar memahami huruf Inggeris, perkataan dan kemahiran bahasa sebutan. Dua kumpulan telah dipilih dari sekolah berdasarkan pengagihan kelas mereka, iaitu satu kumpulan telah diajar subjek dalam bahasa Inggeris asas menggunakan teknologi multimedia (video *YouTube*) yang dibangunkan untuk tujuan ini dan kelas kedua diajar subjek yang sama menggunakan kaedah pengajaran tradisional. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengajaran kemahiran bahasa pada usia ini, menggunakan program atau kaedah pengajaran yang mengaplikasikan multimedia berkesan untuk menarik perhatian murid, terutamanya apabila watak kartun digunakan. Oleh itu, kajian ini mencadangkan pengenalan dan penggunaan multimedia bersama-sama pendidikan dramain-(D-I-E) yang sedia ada dalam kurikulum awal kanak-kanak di sekolah Nigeria.

Seterusnya, Abidogun et al. (2022) menyiasat keberkesanan multimedia interaktif terhadap akademik kanak-kanak prestasi di sekolah rendah di Daerah Pendidikan 1 Negeri Lagos, Nigeria. Kajian yang mengaplikasikan reka bentuk penyelidikan kuasi eksperimen. Populasi kajian terdiri daripada semua kanak-kanak sekolah di Daerah Pendidikan 1 negeri Lagos. Sampel kajian terdiri daripada 221 subjek kajian dan menggunakan persampelan rawak bertujuan. Tiga persoalan kajian telah digubal dalam kajian dan tiga nol hipotesis telah diuji dalam kajian. Data dikumpul dengan soalan berstruktur item a-30 bertajuk- Ujian prestasi Multimedia Interaktif (IMPT). Data dianalisis menggunakan min, sisihan piawai dan ujian-t untuk menguji ketiga-tiga nol hipotesis. Penemuan menunjukkan bahawa multimedia interaktif meningkatkan dengan ketara dalam prestasi akademik kanak-kanak. Kajian ini mengesyorkan bahawa guru sekolah hendaklah mengamalkan pembelajaran visual, multimedia interaktif dan lain-lain kaedah pengajaran baharu yang inovatif untuk meningkatkan prestasi akademik dan sosial kanak-kanak untuk berinteraksi dalam bilik darjah.

Kajian Biya Praheto et al. (2020) berkaitan keberkesanan multimedia interaktif dalam pembelajaran kemahiran bahasa Indonesia di peringkat pengajian tinggi. Menurut pengkaji ini, media berasaskan komputer seperti multimedia interaktif memainkan peranan penting dalam pembelajaran kemahiran bahasa Indonesia. Kajian eksperimen ini menggunakan ujian port bersama-sama dengan reka bentuk kumpulan kawalan. Populasi kajian ini adalah pelajar semester dua program pengajian pendidikan sekolah rendah di empat institusi pengajian tinggi. Teknik persampelan rawak telah digunakan untuk menentukan kelas eksperimen. IKIP PGRI Wates merupakan merupakan kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbanding tiga kumpulan kawalan, iaitu Universiti Slamet Riyadi Surakarta menggunakan media langganan video. Tunas Pembangunan Surakarta Universiti memohon hadiah media, dan Universiti Ahmad Dahlan Yogyakarta menggunakan media *powerpoint*. Data ujian kemahiran kebolehan bahasa Indonesia meliputi ujian mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Data kemudiannya dianalisis menggunakan *ANOVA* sehalu. Keputusan menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif berkesan digunakan dalam pembelajaran kemahiran bahasa berbanding dengan pembelajaran menggunakan media lain.

Kajian Lazar Stošić et al. (2020) dari Serbia berfokus pada persepsi murid terhadap ICT. Lazar Stošić, Sofia Dermendzhieva & Łukasz Tomczyk mengkaji sikap pelajar terhadap penggunaan ICT sebagai sumber pendidikan. Metodologi yang diguna pakai ialah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kajian ini melibatkan 175 pelajar dari Serbia dan Bulgaria. Pembolehubah kajian ialah jantina dan tahun kajian. Bagi menilai sikap pelajar terhadap penggunaan ICT dalam pendidikan skala likert lima mata digunakan dan sebanyak empat puluh lima soalan ditanyakan dalam borang soal seldik. Hasil kajian menunjukkan pelajar berminat ICT dalam pengajaran. Oleh itu, terbukti dalam kajian ini bahawa TMK menjadi sumber pedagogi yang penting dalam mendekati proses pengajaran dan pembelajaran secara inovatif.

Seterusnya, kajian Nien Xiang Tou et al. di Singapura (2019) bertajuk *Sikap Guru Singapura Terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan Jasmani* adalah untuk mengkaji dan membandingkan sikap guru pendidikan jasmani terhadap TMK dalam pendidikan jasmani merentas kumpulan demografi yang berbeza termasuk jantina, umur, pengalaman mengajar dan peringkat sekolah. Seramai 422 guru pendidikan jasmani sepenuh masa di Singapura telah terlibat dalam kajian ini. Keputusan menunjukkan bahawa sikap terhadap TMK berbeza dengan ketara antara guru yang berlainan jantina, umur dan pengalaman mengajar. Walau bagaimanapun, tiada perbezaan yang signifikan dalam peringkat sekolah. Dapatan ini memaklumkan penggubal dasar dan pihak berkepentingan yang berminat untuk menggalakkan integrasi TMK dalam pendidikan jasmani.

Situasi di negara India pula menunjukkan perubahan dalam sistem pendidikan berasaskan teknologi maklumat. Situasi ini dapat dibuktikan dalam kajian Naveenet Kumar et al. pada tahun 2019. Objektif kajian adalah untuk mengetengahkan dan memetakan inisiatif ICT dalam pendidikan sekolah disediakan oleh kerajaan negeri dan pusat India. Selain itu, kajian ini untuk memahami senario pendidikan sekolah mengenai alat BBM dan teknik ICT di sekolah. Dapatan kajian menunjukkan hampir semua sekolah di wilayah India mendapat akses internet dengan percuma untuk pencarian maklumat. Inisiatif ini membantu guru untuk mengakses dan memuat turun bahan yang diperlukan untuk pengajaran dengan mudah. Pelbagai aplikasi dan peranti telah dihasilkan untuk memenuhi keperluan guru, pelajar, ibu bapa dan pelbagai pihak berkepentingan untuk meningkatkan kualiti kehidupan secara masyarakat secara keseluruhannya. Inisiatif ICT yang diambil oleh kerajaan India berkesan menyebarkan maklumat kepada rakyatnya.

## 2.6 Kajian Dalam Negara Tentang Penggunaan Aplikasi

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran serta kehidupan seharian para pelajar, sama ada di sekolah mahupun di peringkat universiti. Pembelajaran mudah alih merupakan salah satu pendekatan yang menjadi kebiasaan dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada masa kini. Para pendidik boleh memilih pelbagai aplikasi yang bersesuaian untuk digunakan mengikut konteks masalah yang dihadapi. Pengkaji meneliti pada aplikasi teknologi khususnya dalam pengajaran bahasa Melayu. Antaranya, ialah *Plickers*, *Kahoot*, *Kineact*, *Nearpod*, *Adobe Animate*, *Powerpoint*, *Telefon Pintar*, *Google Meet*, *Telegram*, *Adobe Photoshop*, *Inshort* dan sebagainya.

Tan Cheng Rui & Zaidatun Tasir (2022) menjalankan satu kajian bertajuk Kesan Penggunaan Aplikasi Plickers dalam Pembelajaran Topik Imbuhan Berasaskan Gamifikasi Terhadap Pelajar Tahun Tiga. Tujuan kajian ini ialah mengkaji kesan penggunaan aplikasi Plickers dalam pembelajaran topik imbuhan tahun tiga berasaskan gamifikasi terhadap motivasi, pencapaian dan persepsi pelajar. Reka bentuk kajian ini ialah kajian eksperimental satu kumpulan ujian pra dan pos. Seramai 30 orang pelajar sekolah rendah dari sekolah rendah jenis kebangsaan di Skudai, Johor telah dipilih secara persampelan rawak kluster untuk dilibatkan dalam kajian ini. Instrumen kajian yang terlibat dalam kajian ini ialah ujian pencapaian pra dan pos, soal selidik IMMS (Instructional Materials Motivation Survey) dengan skala Likert lima mata dan temu bual. Ujian pra dan ujian pos dijalankan adalah untuk menyiasat pencapaian pelajar selepas menggunakan aplikasi Plickers dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Dapatan kajian mengenai motivasi pelajar mendapati bahawa konstruk perhatian (4.50), relevan (4.58), keyakinan (3.89) dan kepuasan (4.70) memperoleh min yang melebihi 3.5. Seramai 29 orang pelajar mendapat min skor sekurang-kurangnya 3.50 dan

ke atas. Dapatan kajian menunjukkan hampir semua pelajar mempunyai tahap motivasi yang tinggi. Dapatan kajian juga mendapati bahawa pelajar telah memperoleh skor purata 70.33 untuk ujian pra dan 79.57 untuk ujian pos. Analisis ujian-t berpasangan mendapati terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan sebelum dan selepas pelajar menggunakan aplikasi *Plickers*,  $p < 0.05$ . Kesan saiz kajian ini juga menyatakan rawatan dalam kajian ini membawa kesan yang besar kepada pelajar, nilai  $d = 1.061$ . Dapatan temu bual juga menunjukkan pelajar mempunyai persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi *Plickers*. Penggunaan aplikasi *Plickers* telah memberi kesan yang positif kepada motivasi, pencapaian dan persepsi pelajar Tahun 3 dalam topik imbuhan bahasa Melayu.

Selain itu, Logambigai Bakthaselvan et al. (2022) menjalankan kajian terhadap kemahiran menulis murid sekolah Tamil (SJKT). Pengkaji ini telah membangunkan satu model karangan untuk murid sekolah Tamil. Alat pengarang yang digunakan untuk membina *Modul Karangan E-BMKU* ialah aplikasi *Adobe Animate CC*. Antara kelemahan menulis karangan yang dihadapi oleh murid SJKT ialah kekurangan perbendaharaan kata untuk mengungkapkan idea, sukar membina ayat yang gramatis dan kurang menguasai tatabahasa bahasa Melayu. Oleh itu, wujud satu keperluan untuk membangunkan BBM yang bersifat interaktif untuk pembelajaran menulis karangan bahasa Melayu. Kajian ini membincangkan berkaitan pembangunan modul multimedia interaktif untuk memperkasakan kemahiran menulis karangan bahasa Melayu.

Modul multimedia interaktif yang dinamakan *Modul Karangan E-BMKU* ini menerapkan konsep Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang merupakan teras dalam Pembelajaran Abad Ke-21. Metodologi kajian ini ialah kualitatif, iaitu membangunkan *Modul Karangan E-BMKU* berdasarkan model reka bentuk instruksional *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan akronim bagi *Analysis* (Analisis), *Design* (Reka Bentuk), *Development* (Pembangunan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation*

(Penilaian). Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa *Modul Karangan E-BMKU* ini dapat membantu murid SJKT mempelajari kemahiran menulis karangan bahasa Melayu dengan kaedah pembelajaran yang menyeronokkan. Pengkaji menggunakan model yang sama, iaitu model *ADDIE* sebagai panduan untuk membina prototaip kemahiran bertutur.

Nurul Amisyah Nabila Jafar et al. (2022) menjalankan kajian terhadap peribahasa bahasa Melayu dari tahun 1 hingga 6. Objektif utama kajian ini adalah untuk membangunkan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan, iaitu pembelajaran peribahasa bahasa Melayu dan meningkatkan kesedaran pelajar dalam mengetahui kepentingan peribahasa Melayu. Kaedah Kitaran Pembangunan Permainan (GDLC) digunakan untuk melaksanakan projek ini. Dalam pembangunan aplikasi pengkaji ini menggunakan aplikasi seperti *Adobe Photoshop*, *Microsoft Visual Studio* dan *Inshot*. Terdapat tujuh fasa yang terlibat dalam kaedah ini, iaitu perancangan, pra-produksi, produksi, pengujian, prapelancaran, pelancaran, dan pascapengeluaran. Aplikasi ini boleh memberi impak positif dengan meningkatkan kemahiran dan penggunaan peribahasa Melayu di kalangan pelajar sekali gus dapat membantu menghayati peribahasa berdasarkan konteks dan situasi yang menarik.

Nurulaisyah Abu Bakar et al. (2022) menjalankan kajian terhadap penggunaan aplikasi *Telegram* sebagai medium alternatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR). Kajian ini bertujuan menjelaskan manfaat penggunaan *Telegram* sebagai medium alternatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR). Kajian ini merupakan suatu kajian berbentuk kualitatif deskriptif. Data dikumpul melalui kaedah kepustakaan dengan merujuk buku catatan dan sumber-sumber bertulis seperti jurnal, buku-buku ilmiah, disertasi dan artikel yang berkaitan dengan skop kajian.

Data yang diperoleh akan digunakan untuk memberikan justifikasi terhadap manfaat penggunaan *Telegram* sebagai medium alternatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR). Hasil kajian menunjukkan aplikasi *Telegram* sebagai medium PdPR mempunyai kelebihan antaranya merupakan sebuah aplikasi yang mesra pengguna dan membantu guru serta pelajar mencapai objektif pembelajaran dan menggalakkan pembelajaran secara kolaboratif dalam kalangan pelajar. Dari segi implikasi, kajian ini dapat mengetengahkan kebaikan penggunaan *Telegram* sebagai salah satu medium alternatif yang dapat digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian.

Seterusnya, kajian Law Yiing & Zamri Mahmud (2021) berkaitan penggunaan aplikasi *Kahoot* yang bertujuan untuk mengenal pasti kesan penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap pencapaian murid sekolah rendah dalam menguasai pembelajaran kosa kata bahasa Melayu. Kajian kuasi eksperimen ini telah dijalankan di sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) di daerah luar bandar Miri dan seramai 62 orang murid dijadikan sampel kajian. Seramai 30 orang murid kumpulan kawalan didedahkan dengan kaedah konvensional, sementara 32 orang murid kumpulan eksperimen menjalani pembelajaran melalui aplikasi *Kahoot*.

Data ujian awal dan ujian akhir dianalisis dengan program *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 22.0. Dapatan kajian dianalisis menggunakan Ujian-T Sampel Berpasangan untuk menilai perbezaan yang signifikan bagi min skor ujian awal dan ujian akhir antara kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan bagi min skor ujian akhir antara kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan dengan nilai  $t(60) = -2.475$ ,  $p < 0.05$ . Pengkaji ini memberi cadangan dalam kajian bahawa guru digalakkan untuk



menggunakan *Kahoot* sebagai alat pengajaran alternatif dalam membantu murid menguasai pembelajaran kosa kata bahasa Melayu.

Di samping itu, Irman Mahad et al. (2021) menjalankan kajian terhadap aplikasi *Google Meet* dalam pengajaran bahasa Melayu semasa pandemik *Covid-19*. Penggunaan aplikasi *Google Meet* merupakan suatu kaedah dalam manual pengajaran yang telah diperkenalkan oleh KPM. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji tahap pengetahuan dan kekangan yang dihadapi guru ketika menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai medium pelaksanaan PdP Bahasa Melayu secara dalam talian di sekolah menengah. Seramai 11 orang guru bahasa Melayu di Kulim, Kedah dijadikan peserta kajian untuk ditemu bual. Seramai lima orang guru Bahasa Melayu yang mengajar di sekolah kategori bandar dan enam orang guru Bahasa Melayu yang mengajar di sekolah kategori luar bandar dipilih sebagai peserta kajian. Semua guru bahasa Melayu ialah guru berpengalaman. Data temu bual dianalisis secara naratif bertema.

Dapatan kajian menunjukkan tahap pengetahuan guru bahasa Melayu tentang penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam PdP bahasa secara dalam talian adalah tinggi. Kekangan dan kesukaran yang dihadapi oleh guru Bahasa Melayu ketika mengajar menggunakan aplikasi *Google Meet* ialah sikap pelajar yang tidak bersedia untuk belajar secara dalam talian, di samping sikap ibu bapa yang tidak memberi kerjasama semasa PdP dalam talian dijalankan. Kajian ini membuktikan bahawa walaupun PdP dalam talian suatu norma baharu dalam konteks pendidikan di Malaysia, tetapi guru-guru menunjukkan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan PdP secara talian. Guru-guru menggunakan pelbagai pendekatan dan kaedah mengajar berbantuan aplikasi digital seperti *Google Meet* untuk menarik minat pelajar untuk belajar secara dalam talian.

Norleyza Jailani et al. (2020) telah menjalankan kajian terhadap peribahasa bahasa Melayu. Peribahasa merupakan khazanah bangsa Melayu yang perlu dipelihara. Walau bagaimanapun, kemahiran menggunakan atau mengaplikasi peribahasa Melayu didapati masih lemah dalam kalangan pelajar. Oleh kerana peribahasa merupakan bahasa kiasan yang diguna untuk menyampaikan nasihat secara halus, pelajar didapati gagal memahami makna tersirat yang terkandung dalam peribahasa tersebut. Aplikasi *Kinect* ini dibina bagi menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu lebih menyeronokkan pelajar. Kajian ini telah mengenal pasti kaedah mengajar serta elemen yang mampu meningkatkan kefahaman pelajar dan menyemarak keseronokan dalam pembelajaran peribahasa. Kaedah ini termasuklah pengajaran peribahasa secara struktural melalui penceritaan, memfokus kepada peribahasa tertentu melalui tema dan subtema peribahasa, penghayatan dan didik hibur melalui elemen didik hibur. Reka bentuk aplikasi *Kinect* yang diketengahkan oleh kajian ini telah menggabung elemen sastera dengan mengadaptasi jalan cerita novel KOMSAS. Novel ini ditukar berbentuk penceritaan digital, memilih tema peribahasa alam sekitar dengan subtema haiwan dan tumbuhan, serta pelbagai elemen didik hibur seperti muzik, animasi, video, permainan kuiz, serta menggunakan peranti pengesan *Kinect* yang lazimnya diguna untuk mengawal konsol permainan. Aplikasi *Kinect* juga bertindak untuk merangsang aktiviti psikomotor pelajar melalui pergerakan anggota badan supaya pelajar tidak bosan dan sentiasa peka semasa menggunakannya.

Norma Bajurial et al (2020) telah menjalankan satu kajian inovasi BBM bahasa Melayu berasaskan teknologi. Tajuk inovasi mereka ialah *SimBa* yang merupakan singkatan bagi simpulan bahasa. Sasaran utama produk inovasi murid tahun lima di sekolah rendah (SK). Produk ini dihasilkan bagi memantapkan kefahaman dan meningkatkan ingatan murid terhadap simpulan bahasa. Komponan utama yang digunakan dalam Galaksi *SimBa* ialah penggunaan elemen multimedia (animasi), iaitu

rajab yang menggunakan slaid interaktif. Produk ini dihasilkan menggunakan aplikasi digital, iaitu *powerpoint*. *Powerpoint* ini memuatkan penggunaan aplikasi-aplikasi lain seperti video pembelajaran *Powtoon* dan aplikasi permainan *Book Widget* secara atas talian. Produk ini mudah diakses dan digunakan pada bila-bila masa sahaja oleh guru dan murid dengan mengakses *Facebook*, *Instagram*, dan *Telegram*. Sampel telah diambil daripada murid tahun 5 Pintar di sebuah sekolah rendah menunjukkan penguasaan murid mengenai simpulan bahasa berada pada tahap yang lemah. Dapatan kajian menunjukkan penguasaan yang baik oleh pelajar tahun 5 Pintar tentang simpulan bahasa dan telah mendapat maklum balas dan reaksi yang positif oleh pelajar seperti mesra pengguna dan sangat interaktif digunakan dalam sesi pembelajaran simpulan bahasa. Pengkaji menggunakan aplikasi *Powerpoint* sebagai pelantar utama dalam pembinaan prototaip ini.

Selain itu, kajian Sanisah Rahim & Nuraishah Mahood (2020) berkaitan aplikasi *Nearpod*. Dalam kajian ini, mereka meneliti tahap pemahaman dan penguasaan murid terhadap pelajaran imbuhan awalan *peN-* melalui penggunaan aplikasi *Nearpod*. Subjek yang terlibat dalam kajian ini merupakan 26 orang murid darjah 4 yang berada pada aras cemerlang dan memuaskan. Teknik pemerhatian merupakan salah satu kaedah kajian yang diambil bagi mendapatkan data tentang penguasaan atau pemahaman murid dalam penggunaan imbuhan awalan *peN-*. Selain itu, teknik analisis dokumen juga digunakan dalam kajian ini. Dokumen yang dikumpulkan merupakan hasil kerja murid melalui latihan bertulis yang dijalankan di dalam kelas. Instrumen kajian terdiri daripada peranti *iPad*, borang maklum balas murid, nota imbuhan awalan *peN-* dan Buku Aktiviti Mekar 4A (2008). Melalui aplikasi *Nearpod*, guru boleh memantau dan menilai pemahaman murid berkaitan pelajaran. Dapatan kajian menunjukkan bahawa guru dapat mengesan kelemahan atau kekuatan setiap murid secara langsung semasa jawapan mereka terpancar pada skrin projektor. Penilaian rakan sebaya juga digunakan dalam pelajaran ini. Dapatan

kajian ini menunjukkan bahawa aplikasi *Nearpod* berjaya digunakan sebagai salah satu alat penilaian formatif secara digital. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa 90% murid dapat memahami penggunaan imbuhan *peN-* dengan jelas. Aplikasi ini juga dapat menarik minat semua murid mempelajari bahasa Melayu dalam suasana yang menyeronokkan.

Mardian Shah Omar & Mashrom Muda (2019) menjalankan kajian tentang pendekatan aplikasi telefon pintar dan *Internet* dalam komunikasi bahasa Melayu dalam kalangan penutur asing. Kajian ini mengambil kira penggunaan telefon pintar dalam proses pengajaran dan pembelajaran BM untuk pelajar asing sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kebolehan berkomunikasi pelajar. Kajian ini juga melihat keberkesanan teknik ini kepada kemahiran komunikasi bertulis pelajar yang melalui proses pembelajaran. Kajian ini dilakukan ke atas pelajar antarabangsa di Universiti Tenaga Nasional (UNITEN). Data diperoleh melalui soal selidik dan sesi temu bual bagi tujuan melihat respon subjek terhadap objektif kajian ini. Hasil kajian mendapati pelajar lebih cepat memahami dan lebih menguasai bahasa Melayu melalui teknik penggunaan telefon pintar tersebut sama ada melalui fungsi telefon pintar itu sendiri mahupun dengan penggunaan internet yang ada seperti penggunaan *YouTube*, *Google Image*, dan laman sesawang. Selain itu, pengkaji mendapati aktiviti pengukuhan yang dijalankan di dalam kelas pengajaran turut menyumbang kepada peningkatan kemahiran komunikasi pelajar asing ini. Kajian ini mendapati kaedah ini boleh digunakan dan diaplikasi kepada pelbagai tahap pengajaran mahupun pada golongan sasaran yang berbeza.

Melvina Chung (2021) menjalankan kajian untuk membangunkan perisian *m-edutainment* yang berkonsepkan didik hiburan melalui peranti mudah alih atau telefon pintar di samping perisian dijadikan sebagai bahan sokongan pembelajaran bagi tatabahasa bahasa Melayu untuk tajuk penjodoh bilangan. Didik hiburan amat ditekankan

dalam KSSR kerana sangat sesuai diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu kerana murid dapat belajar dalam suasana yang santai dan menyeronokkan. Kajian ini turut mengenal pasti keperluan murid, mereka bentuk dan membangunkan, serta menilai perisian dari dua aspek, iaitu minat murid terhadap perisian *m-edutainment* dan kebolehbantuan perisian *m-edutainment* kepada murid dalam pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu. Reka bentuk kajian ini terdiri daripada kajian pembangunan perisian dengan berpandukan model berarahan *ADDIE* dan penilaian yang menggunakan kaedah kajian kuantitatif yang diperkayakan dan disokong dengan kajian kualitatif.

Responden dalam kajian ini adalah terdiri daripada 82 orang murid tahun empat yang belajar di sebuah sekolah aliran jenis kebangsaan di daerah Bintulu, Sarawak. Dapatan kajian menunjukkan nilai min yang tinggi terhadap minat murid dalam perisian *m-edutainment* untuk pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu dan kebolehbantuan perisian *m-edutainment* sebagai bahan pembelajaran sokongan kepada murid di luar waktu persekolahan. Hasil dapatan temu bual yang dijalankan terhadap enam orang murid juga memberikan maklum balas yang positif dan selari dengan dapatan kajian kuantitatif, manakala hasil temu bual daripada tiga orang guru bahasa Melayu turut menyokong dapatan kajian. Sumbangan keseluruhan kajian ini terhadap pembangunan perisian *m-edutainment* adalah dapat membantu menarik minat murid dalam pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu. Pengkaji menggunakan model berarahan *ADDIE* dalam pembinaan prototaip, model ini sangat membantu untuk membina BBM di dalam kelas.

Seterusnya, kajian Rohazlini Muhammad (2018) bertajuk *Keberkesanan Perisian Multimedia Interaktif Mari Baca dalam Pembelajaran Suku Kata Murid Autistik* bertujuan untuk membangunkan dan mengkaji keberkesanan perisian multimedia interaktif dalam membantu murid autistik mempelajari suku kata. Di samping itu, kajian ini juga bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan perisian ini dapat

menarik minat murid autistik dalam pembelajaran suku kata KVKV. Pembangunan perisian ini telah menggunakan model *ADDIE* yang disahkan oleh tiga orang pakar, iaitu dua orang pakar Pendidikan Khas dan seorang pakar. Pemilihan responden kajian dijalankan secara pensampelan bertujuan yang melibatkan dua orang murid autistik aras sederhana dan dua orang guru pendidikan khas di sebuah sekolah rendah yang mempunyai Program Pendidikan Khas Integrasi di Selangor.

Kajian ini menggunakan teknik pemerhatian, analisis dokumen dan temu bual bagi mengumpul data empirikal kajian. Tiga buah instrumen digunakan dalam kajian ini, iaitu ujian suku kata, senarai semak dan protokol temu bual. Hasil temu bual awal dengan guru menunjukkan kedua-dua responden belum dapat membaca suku kata KV atau KVKV sebelum diajar dengan menggunakan perisian '*Mari Membaca*'. Selepas menggunakan perisian ini, hasil temu bual guru, analisis dokumen dan pemerhatian menunjukkan murid autistik berupaya membaca suku kata KV, menggabung dan membaca suku kata KV+ KV dan memadankan suku kata KVKV dengan gambar yang betul. Selain itu, dapatan senarai semak dan temu bual guru pula menunjukkan penggunaan perisian juga telah membantu meningkatkan minat murid autistik untuk mempelajari suku kata. Kajian ini menunjukkan penggunaan perisian *Mari Baca* dapat meningkatkan keupayaan dan minat membaca suku kata KVKV murid berdasarkan hasil temu bual. Implikasi kajian menunjukkan penggunaan perisian yang dibangunkan berasaskan model *ADDIE* ini diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi menggalakkan murid autistik untuk belajar bahasa Melayu. Instrumen dalam kajian ini sama seperti instrumen yang diaplikasikan dalam kajian pengkaji, iaitu ujian lisan, senarai semak dan protokol temu bual. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi ini didapati meningkatkan prestasi pelajar dalam kesemua kajian yang disoroti.

## 2.7 Kajian Luar Negara Tentang Penggunaan Aplikasi

Kajian Christina Purwanti (2022) bertujuan untuk meningkatkan keupayaan guru menggunakan aplikasi *Quiziz* dalam pembelajaran teradun (*Blended Learning*) melalui pelaksanaan aktiviti bantuan guru. Subjek kajian adalah seramai sembilan orang guru di SD Negeri Rejosari 02 Indonesia. Kajian ini menggunakan kaedah pemerhatian dan dokumentasi. Analisis data dijalankan menggunakan teknik deskriptif perbandingan dimasukkan dalam kelayakan kurang, dan pada pelaksanaan kitaran pertama menunjukkan skor purata sebanyak 69.72 dalam kelayakan C atau cukup dan pada akhir kitaran kedua meningkat kepada 91.67 dalam skor kelayakan sangat baik. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan keupayaan responden semasa menggunakan aplikasi *Quiziz* dalam pembelajaran teradun. Pada kitaran pertama, terdapat lima orang guru, iaitu sebanyak 55.56% yang memenuhi kriteria berjaya dan termasuk dalam kategori baik. Dalam kitaran kedua, semua responden mengatakan kemahiran mereka telah meningkat apabila menggunakan aplikasi *Quiziz* dalam pembelajaran teradun. Sembilan orang responden diuji, tetapi hanya enam orang responden sahaja (66.67) yang memenuhi kriteria kejayaan, iaitu kategori sangat baik. Seramai tiga orang responden (33.33) dalam kategori skor yang baik. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa aplikasi *Quiziz* meningkatkan keupayaan guru dalam pembelajaran teradun.

Kajian Nilgun Iner et al. (2022) bertajuk *The Effects of Practicing Vocabulary via Plickers on the 4th Year Turkish Students Vocabulary Acquisition in EFL Classes* bertujuan untuk melihat tahap pencapaian murid sekolah rendah Turki dalam penguasaan perbendaharaan kata. Reka bentuk kajian ini ialah kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelas kawalan dan dua kelas eksperimen. Kajian itu dijalankan dengan 85 pelajar gred 4 di Turki yang berumur antara 9 hingga 10 tahun. Kumpulan eksperimen terdiri daripada 44 orang pelajar yang menggunakan aplikasi *Plickers* dalam kelas perbendaharaan kata,

manakala terdapat 41 orang murid yang belajar dengan tradisional dalam kumpulan kawalan. Data dikumpul melalui ujian kosa kata yang relevan dengan isi pelajaran. Ujian-T Sampel Berpasangan digunakan untuk menganalisis ujian pra dan keputusan ujian pasca dan Ujian-T Sampel Bebas untuk menganalisis sama ada terdapat statistik perbezaan yang ketara antara kumpulan digunakan dalam analisis data. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara markah ujian pra dan ujian pos kumpulan eksperimen, dan kumpulan eksperimen mendapat markah yang lebih tinggi sedikit daripada kumpulan kawalan dalam ujian pasca.

Adam Mudinillah et al. (2022) menjalankan kajian berkaitan kegunaan aplikasi *Plotagon* dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X di Man Koto Baru Dharmasraya, Indonesia. Aplikasi *Plotagon* ini digunakan sebagai medium pengajaran bahasa Arab bagi kelas X. Kaedah kajian kualitatif deskriptif merupakan kaedah yang digunakan dalam kajian ini. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah pemerhatian, temu bual, soal selidik dan ujian pencapaian pembelajaran yang dijalankan sebelum dan selepas penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berasaskan aplikasi *Plotagon* dalam murid kelas X. Pengkaji ini memerhati kaedah pembelajaran yang diaplikasikan oleh guru di sekolah serta menemu bual guru dan pelajar bagi mengumpul data kajian.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi *Plotagon* sebagai media pembelajaran bahasa Arab memberi keseronokan dan responden lebih berfokus dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memberi motivasi kepada responden kerana diinspirasikan daripada filem animasi yang sangat diminati oleh mereka. Melalui aplikasi ini juga dapat mencetuskan kreativiti pelajar dengan mereka bentuk filem dan tema yang menggagumkan. Pembelajaran berasaskan projek yang mencabar akan dirasai, iaitu apabila responden diminta membuat video berpandukan bahan pengajaran. Pelajar juga akan lebih memahami bahan pembelajaran dengan aplikasi *Plotagon* yang menarik ini.



Pengkaji juga menggunakan aplikasi *Plotagon* ini sebagai bahan pengajaran dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur.

Kajian Wahyuni (2021) berkaitan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tematik tema negaraku kaya IV SD UPT Negeri 27, Lalang Indonesia. Kajian ini bertujuan untuk membangunkan media menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tematik SD dan menentukan kebolehlaksanaan pembangunan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tematik SD. Kajian ini mengaplikasikan konsep penyelidikan dan pembangunan (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* yang merangkumi lima langkah termasuklah analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian. Subjek dalam kajian ini ialah pakar media, pakar bahan, pengamal pendidikan, iaitu guru darjah empat dan murid darjah empat sekolah rendah. Instrumen kajian yang digunakan dalam pengumpulan data ialah soal selidik, pemerhatian, temu bual dan dokumentasi. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa media pembelajaran aplikasi *Canva* dengan tema *Pembelajaran Bertema Kayanya Negeriku Darjah IV SD* adalah "Sangat Layak" dengan perincian peratusan kelayakan yang diberikan oleh pakar media dalam pembelajaran 1 sebanyak 86.6% dalam "Sangat Layak". Kategori Layak, media pembelajaran 2 ialah 83.3% dalam kategori "Sangat Layak", media pembelajaran 3 ialah 86.6% dalam kategori "Sangat Layak", media pembelajaran 4 ialah 88.8% dalam kategori "Sangat Layak", media pembelajaran 5 adalah 85% dalam kategori "Sangat Layak". Pakar bahan media pembelajaran 1 ialah 94% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 2 adalah 90% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 3 ialah 92% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 4 ialah 94% dalam Kategori "Sangat Layak" " dan belajar 5 sebanyak 94% dengan kategori "Sangat Boleh Dilaksanakan". Pengamal pendidikan dalam media pembelajaran 1 ialah 98% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 2 ialah 94% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 3 ialah 96% dalam kategori "Sangat Layak", pembelajaran 4 ialah 94% dalam Kategori "Sangat Layak". Boleh", dan belajar 5 sebanyak 98% dengan

kategori "Sangat Boleh". Percubaan individu berjumlah 95.2% dalam kategori "Sangat Layak" dan percubaan kumpulan kecil berjumlah 93.7% dalam kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tematik tema *negaraku kaya kelas IV SD UPT SD Negeri 27 Lalang* "Sangat Boleh" digunakan untuk pelajar semasa proses pembelajaran. Pengkaji menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur.

Selain itu, kajian Abdul Rochman Amrullah et al. (2021) berkaitan pembangunan video animasi *Kinemaster* sebagai media meningkatkan literasi sains di sekolah rendah, Surabaya Indonesia. Penyelidikan ini dijalankan untuk membangunkan media video animasi *kinemaster* menggunakan model pembangunan 4 D untuk meningkatkan literasi saintifik pelajar tentang kemagnetan. Objektif kajian ini adalah untuk menguji media video animasi *Kinemaster* kepada 27 pelajar darjah enam SDN Bulusidokare Sidoarjo dengan reka bentuk Pra ujian-Pasca Ujian Kumpulan Kawalan. Teknik pengumpulan data ialah pengesahan, pemerhatian, ujian dan soal selidik. Analisis hasil kajian menunjukkan bahawa kebolehlaksanaan termasuklah sah, media dan alat pengajaran yang dibangunkan oleh penyelidik adalah layak untuk diuji; praktikal, kebolehlaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dengan peratusan 88% hingga 100%, amalan terbaik yang didapati ialah semangat pelajar meningkat, media boleh dimainkan berkali-kali dan mampu memotivasikan pelajar dalam melakukan eksperimen. Halangan yang berlaku semasa proses pembelajaran ialah kesediaan pelajar, kemudahan dan infrastruktur yang tidak mencukupi, dan penyeliaan pembelajaran dalam talian yang tidak optimum; aspek ketiga ialah berkesan, keputusan ujian literasi sains pelajar kelas eksperimen lulus dengan N-gain 0.5 hingga 1.0. Manakala pada kelas kawalan pula, beberapa pelajar menghadapi kegagalan dengan N-gain 0.17 hingga 0.57. Data daripada keputusan N-gain (%) kedua-dua kelas mendapat taburan normal dan homogen, justeru ujian-t sampel bebas dijalankan dengan keputusan signifikan. Dapatan ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan

keberkesanan dalam meningkatkan literasi sains dalam kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Responden kajian mencapai 89% hingga 100% peningkatan. Media video animasi *Kinemaster* adalah layak dan berkesan untuk digunakan dalam meningkatkan literasi sains dalam kalangan murid sekolah rendah.

Seterusnya, kajian Zainal Abidin et al. (2020) berkaitan penerapan multimedia interaktif *Powerpoint*. Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pelajar menggunakan multimedia interaktif kerja *Powerpoint* terhadap mata pelajaran Pembelajaran Asas dan Kerja Pengukuran Elektrik di kelas X TIPTL 2 SMKN 1 Padang. Kajian ini jenis berbentuk separa eksperimen. Pelajar kelas X TITL 2 Padang 1 SMKN telah dikumpulkan pada tahun persekolahan 2016/2017 yang terdiri daripada 30 orang pelajar dipilih sebagai subjek kajian. Pengumpulan data dalam kajian ini menggunakan keputusan ujian untuk mempelajari objektif pra dan pasca adalah kira-kira 30 item hingga 30 item untuk pra dan pasca. Soalan ujian yang akan digunakan terlebih dahulu ditentukan kesahan, kebolehpercayaan, indeks kesukaran, dan soalan ujian yang berbeza. Data dianalisis menggunakan *Gain Score*. Nilai purata ujian pra sebelum menggunakan *Powerpoint* multimedia interaktif ialah 58.5 dan nilai purata yang digunakan selepas media ujian pasca *Powerpoint* interaktif ialah 79. Justeru pengiraan skor *Gain* bermakna hasil pembelajaran pelajar meningkat 0478 dalam kategori purata. Dapat disimpulkan bahawa aplikasi *Powerpoint* multimedia interaktif dapat meningkatkan keputusan pelajar kelas X TITL 2 SMK 1 Padang terhadap topik Pembelajaran Asas dan Pengukuran Elektrik. Pengkaji juga menggunakan aplikasi *Powerpoint* sebagai media utama membina prototaip kemahiran bertutur.

Kajian Cahaya Kurnia Dewi (2018) yang bertajuk aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Matematik Kelas X di Lampung, Indonesia. Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui kebolehlaksanaan alat penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot*. Kaedah

kajian yang digunakan ialah penyelidikan dan pembangunan (R&D) menggunakan model penyelidikan pembangunan instrumen ujian. Instrumen ujian yang digunakan ialah soalan ujian dan soal selidik. Instrumen kajian digunakan ialah borang pengesahan pakar bahan, pengesahan pakar media, pengesahan ahli bahasa, soal selidik respons penilaian pelajar dan analisis item. Hasil pengesahan daripada pakar bahan mendapat peratusan akhir sebanyak 82% dengan kriteria yang sangat baik. Hasil pengesahan daripada pakar media mendapat peratusan akhir sebanyak 83% dengan kategori yang sangat baik. Hasil pengesahan daripada ahli bahasa pula mendapat peratusan akhir sebanyak 84% dengan kategori yang sangat baik. Berdasarkan kesahan daripada keputusan percubaan didapati bahawa percubaan pertama mempunyai 6 soalan yang tidak sah dan pada ujian percubaan 12 soalan kedua yang tidak sah, kebolehpercayaan yang diperoleh pada peringkat pertama sebanyak 0.943 dan pada peringkat kedua 0.537. Dalam penilaian pelajar, memperoleh peratusan akhir sebanyak 81% dengan kriteria yang sangat menarik. Aplikasi *Kahoot* didapati boleh dijadikan sebagai alat penilaian dalam pembelajaran Matematik. Menerusi kajian - kajian yang disoroti pengkaji-pengkaji luar juga menggunakan pelbagai aplikasi dalam pendidikan.

## **2.8 Rumusan**

Secara keseluruhannya, bab ini membincangkan mengenai kajian-kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji-pengkaji tempatan dan luar negara berkaitan kemahiran bertutur murid bukan natif, teknologi maklumat dan penggunaan aplikasi dalam pengajaran. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa murid bukan penutur natif masih menghadapi masalah dalam kemahiran bertutur, membaca dan menulis dalam bahasa Melayu. Daripada kajian-kajian lepas pengkaji mendapati kurang kajian tentang penguasaan sebutan dan kosa kata bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil. Malah kurang juga kajian tentang penggunaan teknologi sebagai BBM kemahiran bertutur bagi murid sekolah jenis kebangsaan Tamil. Bagi mengisi lompang kajian ini, pengkaji

membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil sebagai BBM untuk menyelesaikan isu sebutan dan kosa kata dalam kemahiran bertutur.

Universiti Malaya

## BAB 3

### TEORI DAN METODOLOGI KAJIAN

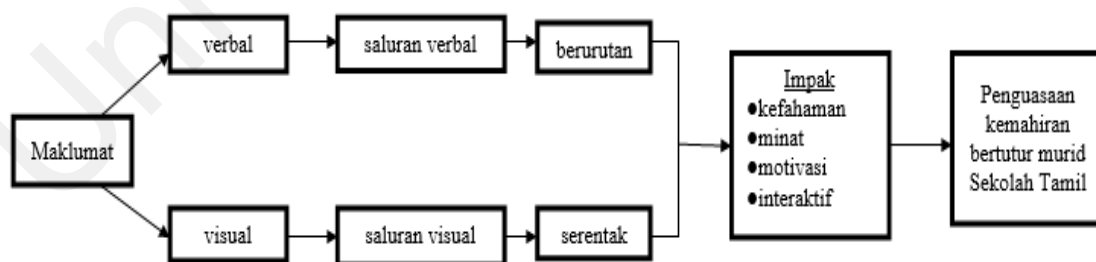
#### 3.1 Pengenalan

Bab ini akan membincangkan teori dan metodologi kajian yang diaplikasikan untuk membina prototaip VAGAT bagi meningkatkan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Bab ini dibahagikan kepada dua bahagian. Bahagian pertama membincangkan teori yang digunakan dalam kajian ini, iaitu *Teori Dual Coding* yang dikemukakan oleh Allan Pavio (1971). Model *ADDIE* digunakan sebagai kerangka asas untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Bahagian kedua membincangkan metodologi yang digunakan dalam kajian ini, iaitu kaedah kajian, instrumen kajian, sampel kajian, pengumpulan data dan tatacara penganalisan data.

#### 3.2 Teori Kajian

Secara umumnya, teori kajian yang diguna pakai dalam kajian ini ialah teori *Dual Coding*. Teori ini juga dikenali sebagai teori Pengekodan Berganda. Teori ini membentuk model pemikiran manusia kepada dua sistem pemprosesan yang dominan, iaitu verbal dan visual. Saluran visual melibatkan mata yang melihat dan saluran verbal melibatkan telinga yang mendengar. Maklumat verbal dan visual juga diproses secara berasingan. Kedua-dua saluran ini boleh berfungsi sama ada secara bebas, selari atau juga disepadukan bersama (Sadoski et al., 1991). Teori ini diaplikasikan dalam bidang pendidikan dari segi penyelesaian masalah dan pembelajaran bahasa (Haiza Hayati Baharudin et al. 2021). Pembelajaran bahasa dapat ditingkatkan kerana maklumat visual dan verbal diproses secara kognisi untuk tidak menandingi antara satu sama lain. Pengajaran yang dilakukan oleh guru dapat diingati oleh pelajar dengan baik apabila dua proses bertindak serentak, iaitu membabitkan visual dan verbal. Terdapat dua cara

seseorang pelajar itu dapat memperluaskan kefahaman atau penguasaan pembelajaran terhadap sesuatu bahan, iaitu penglibatan verbal atau lisan dan gambaran visual. Menurut teori ini, penglibatan verbal dan gambaran visual digunakan sebagai penerangan terhadap sesuatu maklumat. Verbal dan visual adalah proses yang berasingan di dalam otak manusia dan memberikan maklumat yang juga berbeza. Sebuah kod mental akan dibina sebagai tindak balas kepada maklumat visual dan verbal yang diperolehi, digunakan untuk pembelajaran atau maklumat yang akan dipelajari kemudian. Oleh itu, maklumat atau kod visual dan verbal ini digunakan untuk mengingat kembali maklumat sedia ada untuk dikaitkan dengan maklumat baharu. Sebagai contoh, dalam kajian ini pelajar telah menyimpan atau mempunyai maklumat visual atau imej ‘burung’ dan maklumat verbal ‘sebutan burung’, apabila guru memberi rangsangan berkaitan burung secara terus pelajar akan memberi respon menggunakan kod visual atau verbal atau kedua-duanya sekali yang telah mereka simpan. Apabila perkataan dipaparkan, maka imej burung tidak akan hilang dan akan dapat diimbau semula oleh pelajar. Kemampuan pelajar menggunakan kedua-dua kod visual dan verbal ini akan dapat meningkatkan daya ingatan pelajar. Rajah 3.1 di bawah merupakan pengaplikasian teori *Dual Coding* dalam kajian ini.



**Rajah 3.1: Pengaplikasian Teori Dual Coding dalam Kajian**

Rajah 3.1 menunjukkan proses yang berlaku semasa Teori *Dual Coding* diaplikasikan dalam pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Maklumat yang diterima memproses melalui saluran verbal dengan berurutan dan saluran visual secara serentak. Gabungan verbal dan visual secara serentak memberi impak kepada kefahaman, minat, motivasi dan interaktif dalam pembelajaran murid. Akhirnya, penyampaian maklumat dalam bilik darjah dapat dijalankan dengan berkesan dan meningkatkan penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.

Teori *Dual Coding* juga menunjukkan bahawa seseorang akan belajar dengan lebih baik apabila medium pembelajaran yang digunakan merupakan gabungan aspek visual dan juga aspek verbal yang bersesuaian (Al-Najjar, 1995). Apabila saluran verbal dan saluran visual memproses maklumat dengan selari akan memberi kesan positif kepada kumpulan pelajar, maka pengajaran yang dilakukan oleh guru dapat diingati oleh pelajar dengan baik dan efektif untuk jangka masa yang panjang. Carlson et al, (2003) telah menjalankan kajian untuk melihat sama ada penyampaian kandungan yang dilakukan melalui gambar atau teks akan membantu aktiviti pembelajaran. Kajian mereka menunjukkan penggunaan gambar rajah, gambar dan animasi dapat menghubungkan unsur antara satu sama lain. Murid yang belajar melalui gambar rajah atau animasi mempunyai lebih banyak peningkatan berbanding pelajar yang belajar menggunakan teks sahaja. Hasil kajian mereka menunjukkan bahawa kumpulan yang belajar menggunakan gambar rajah dan animasi mampu memperoleh pencapaian yang lebih tinggi berbanding mereka yang hanya belajar dengan menggunakan teks sahaja.

Teori ini ialah kesinambungan daripada teori beban kognitif yang mempunyai dua saluran berbeza dalam memproses maklumat, iaitu saluran verbal dan visual. Dua saluran ini dikumpul melalui deria mata dan telinga sebelum ditapis semasa di memori bekerja (Ashfahani Zakaria et al., 2015). Kedua-dua medium ini mempunyai kapasiti yang



terbatas dalam suatu masa ketika menerima maklumat. Proses pembelajaran aktif berlaku ketika maklumat sampai di memori bekerja dan apabila melibatkan proses penapisan, pemilihan, mengorganisasi dan mengintegrasikan maklumat. Selain itu, penerapan teori ini memudahkan kognitif individu melakukan penapisan maklumat penting sahaja. Maklumat penting akan diintegrasikan kepada bentuk pengetahuan kekal dalam memori jangka panjang. Bagi memastikan maklumat tersebut berkekalan, individu perlu mengaktifkan informasi tersebut di memori bekerja semula, iaitu proses pengulangan (Ibrahim, 2013 ; Abdullah et al., 2007).

Pengkaji menggunakan medium teknologi multimedia dalam pembinaan prototaip VAGAT. Penyampaian maklumat penting lebih mudah dengan melibatkan elemen multimedia seperti teks, audio, video, grafik dan animasi. Persembahan multimedia yang dihasilkan akan menyokong pembelajaran sendiri murid dan seterusnya membina pengetahuan dan kemahiran baharu bertepatan dengan objektif pembelajaran tersebut (Clark & Mayer, 2008). Teori *Dual Coding* juga merupakan teori yang asas kepada teori multimedia Mayer (2001). Paivio (1971) dan Mayer (2001) mencadangkan unit sensori ingatan dan ingatan kerja dibahagikan kepada dua saluran, iaitu saluran visual dan saluran verbal.

#### **i. Saluran Visual**

Saluran visual menghantar maklumat dalam bentuk gambar dan perkataan disalurkan daripada punca luar sebagai persembahan multimedia. Apabila persembahan multimedia maklumat dalam bentuk gambar, ia akan dilihat oleh mata yang dalam ingatan deria, ia diproses dalam saluran visual. Seterusnya maklumat yang berbentuk gambar tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model bergambar yang terbentuk merupakan output berupa pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya digabungkan dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang seseorang.

## ii. Saluran Verbal

Saluran verbal pula mengeluarkan maklumat dalam bentuk perkataan yang disebut (bunyi) didengar oleh telinga (ingatan deria) diproses dalam saluran audio. Seterusnya, maklumat yang berbentuk bunyi tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model verbal yang terbentuk merupakan output yang merupakan pengetahuan yang terbina dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya digabungkan dan dihantar ke ruang ingatan jangka panjang yang setara dengan maklumat seseorang. Mayer mengemukakan tiga andaian untuk membina teori ini iaitu:

- i. Pengalaman atau maklumat visual dan audio diproses melalui saluran maklumat yang tertentu dan secara berasingan.
- ii. Setiap saluran pemrosesan maklumat mempunyai had tertentu dalam keupayaan memproses pengalaman atau maklumat.
- iii. Pemrosesan pengalaman atau maklumat dalam saluran tertentu merupakan satu proses kognitif yang aktif bagi membina perwakilan mental yang logik.

Bagi menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam persekitaran multimedia, mengikut pereka bentuk mestilah melalui lima peringkat kognitif, iaitu memilih perkataan yang sesuai, memilih imej yang sesuai, menyusun perkataan-perkataan yang dipilih, menyusun imej yang dipilih, dan mengintegrasikan perwakilan visual dan perwakilan verbal. Setiap peringkat diuraikan dengan jelas seperti berikut:

- i. Pemilihan perkataan yang relevan untuk diproses dalam ingatan kerja verbal. Peringkat ini melibatkan perubahan perwakilan sensori bunyi yang memasuki telinga kepada perwakilan dalam bunyi perkataan dalam ingatan kerja. Maklumat verbal dalam bentuk suara diterima oleh telinga dan diproses ini bermula secara langsung dalam saluran auditori atau verbal. Sebaliknya,

maklumat verbal dalam bentuk teks pada skrin komputer pula diterima oleh mata dan ditukarkan secara mental kepada bunyi untuk diproses melalui saluran auditori atau verbal. Peringkat ini melibatkan penumpuan perhatian kepada perkataan yang relevan selepas melalui sensori ingatan disebabkan oleh kapasiti saluran sistem kognitif yang terbatas.

- ii. Pemilihan imej yang relevan untuk diproses dalam ingatan kerja visual. Peringkat ini melibatkan perubahan perwakilan sensori rangsangan visual yang memasuki mata kepada perwakilan dalam imej visual dalam ingatan kerja. Proses ini bermula dalam saluran visual atau gambar tetapi boleh ditukarkan sebahagiannya secara mental ke saluran auditori atau verbal. Peringkat ini melibatkan penumpuan perhatian kepada bahagian-bahagian tertentu yang relevan dalam mesej multimedia disebabkan oleh kapasiti saluran sistem kognitif yang terbatas.
- iii. Penyusunan perkataan dipilih ke dalam bentuk model mental verbal. Peringkat ini melibatkan penyusunan perkataan kepada perwakilan model verbal. Proses kognitif yang terlibat ialah penyusunan perkataan yang terpilih dengan membina hubungan antara cebisan pengetahuan verbal.
- iv. Penyusunan imej yang dipilih ke dalam bentuk model mental visual. Peringkat ini melibatkan penyusunan imej kepada perwakilan model piktorial. Proses kognitif yang terlibat ialah penyusunan imej terpilih dengan membina hubungan antara cebisan pengetahuan piktorial.
- v. Pengintegrasian perwakilan verbal dan visual dengan pengetahuan sedia ada. Peringkat ini melibatkan integrasi model visual dengan model verbal dan pengetahuan sedia ada yang relevan daripada ingatan jangka panjang. Proses ini berlaku dalam ingatan kerja visual dan verbal serta melibatkan

penyelarasan antara kedua-duanya. Pengetahuan sedia ada boleh digunakan bagi membantu menyelaraskan proses integrasi.

Menurut Mayer (2001) lagi, kelima-lima peringkat proses aktif kognitif ini berlaku berulang kali segmen demi segmen dalam keseluruhan pembelajaran multimedia. Pengetahuan baharu yang terbina akan disimpan dalam ingatan jangka panjang (Clark & Mayer, 2003; Mayer, 2002). Dalam kajian ini, kemahiran bertutur dapat ditingkatkan kerana maklumat visual dan verbal diproses secara kognisi untuk tidak menandingi antara satu sama lain. Pengajaran yang dilakukan oleh guru dapat diingati oleh pelajar dengan baik apabila dua proses bertindak serentak, iaitu membabitkan visual dan verbal. Terdapat dua cara seseorang pelajar itu dapat memperluaskan kefahaman atau penguasaan pembelajaran terhadap sesuatu bahan, iaitu penglibatan verbal atau lisan dan gambaran visual.

Menerusi teori *Dual Coding*, penglibatan verbal dan gambaran visual digunakan sebagai penerangan terhadap sesuatu maklumat. Verbal dan visual ialah proses yang berasingan dalam otak manusia dan memberikan maklumat yang juga berbeza. Sebuah kod mental akan dibina sebagai tindak balas kepada maklumat visual dan verbal yang diperolehi, digunakan untuk pembelajaran atau maklumat yang akan dipelajari kemudian. Oleh itu, maklumat atau kod visual dan verbal ini digunakan untuk mengingat kembali maklumat sedia ada untuk dikaitkan dengan maklumat baharu. Pembinaan prototaip VAGAT yang menggabungkan elemen multimedia terhasil berpandukan Teori *Dual Coding*. Elemen multimedia seperti video, audio, grafik, animasi dan teks digunakan untuk menarik minat dan memberi motivasi kepada murid. Dalam pembinaan prototaip VAGAT pengkaji menggunakan elemen teks. Menurut Muhamad Hasan Abdul Rahman (2000), teks merujuk kepada semua jenis simbol, huruf, abjad, nombor, statistik dan

pelbagai jenis tulisan dan *font* yang menjadi asas utama bagi penyaluran maklumat masa dahulu dan juga masa kini.

Penggunaan teks dalam satu sistem multimedia merupakan sesuatu yang tidak dapat dinafikan kepentingannya. Walaupun terdapat pelbagai elemen multimedia yang bersifat lebih menarik dan dinamik, teks masih lagi diperlukan sebagai salah satu elemen utama dalam proses penyampaian maklumat. Dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur, teks (visual) turut memainkan peranan yang penting dalam menyalurkan maklumat kepada murid. Contohnya, dalam kajian ini pengkaji menggunakan elemen teks yang mempunyai jenis saiz dan jenis tulisan yang dapat menarik tumpuan murid dalam kelas. Warna pada teks juga memberi penegasan dan kefahaman murid terhadap maklumat dalam kemahiran bertutur.

Seterusnya, elemen audio digunakan dalam pembinaan prototaip VAGAT ini. Kesan audio (verbal) atau bunyi merupakan suatu daya penarik yang berkesan untuk menarik perhatian murid. Menurut Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003), mengatakan audio di dalam sesuatu sistem multimedia merujuk kepada pelbagai jenis seperti rakaman suara, suara latar, muzik, kesan khas audio dan sebagainya. Dalam kajian ini, elemen audio digunakan untuk membuat rakaman suara. Rakaman audio suara dalam prototaip VAGAT ini dapat meningkatkan kefahaman, minat dan memberi motivasi kepada murid untuk bertutur dalam bahasa Melayu. Elemen audio dikatakan mampu menimbulkan suasana yang lebih menarik dan menghasilkan tumpuan yang lebih terhadap pengajaran dan pembelajaran dalam kemahiran bertutur.

Selain itu, video merupakan antara elemen multimedia yang dikatakan paling dinamik dan juga realistik berbanding elemen-elemen yang lain. Elemen video mempunyai ciri visual dan verbal. Menurut Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003),

video merupakan gabungan pelbagai media seperti teks, grafik, audio dan sebagainya di dalam satu medium. Penggunaan berupaya untuk mempengaruhi perasaan dan emosi para murid dengan lebih nyata. Penggunaan elemen video dapat memberi kefahaman yang lebih baik dalam pembelajaran. Dalam kajian elemen video yang direka dengan gabungan daripada teks, audio dan animasi. Elemen video dalam kajian memberi kefahaman yang lebih jelas dalam kemahiran bertutur. Seterusnya, pengkaji menggunakan elemen paling menarik dalam pembinaan prototaip VAGAT, iaitu elemen animasi. Animasi (visual) merupakan antara elemen multimedia yang paling diminati serta mendapat perhatian murid kerana mampu menzahirkan sesuatu fantasi ke alam realiti (Ahmad Zamzuri Mohamad Ali, 2021). Animasi juga membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau imej-imej statik disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan menerangkan proses penyampaian serta realistik berbanding penggunaan teks semata-mata.

Animasi juga mampu memberi penegasan kepada sesuatu penyampaian bagi membolehkan murid fokus kepada isi kandungan yang ingin disampaikan. Selain itu, animasi dan gambar berupaya menarik tumpuan, meningkatkan motivasi, memberi gambaran dinamik dan ilustrasi perhubungan antara sistem dan prosedur secara lebih jelas (Dwyer & Lin, 2004; Gitterman, 1992). Dalam kajian ini, elemen animasi 3D yang dihasilkan dapat meningkatkan minat murid untuk belajar kemahiran bertutur dengan lebih efektif. Secara keseluruhannya, aplikasi teori *Dual Coding* dalam pembinaan prototaip VAGAT ini dapat meningkatkan penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.

### **3.3 Model Reka Bentuk Instruksi Bersistem**

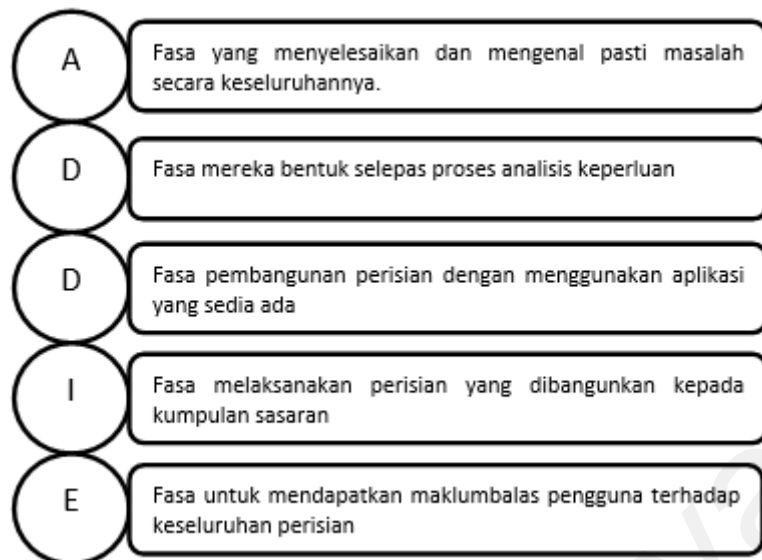
Reka bentuk instruksional ini mula wujud semasa meletusnya perang dunia ke-2, apabila ahli psikologi membuat kajian dan penyelidikan kaedah yang akan digunakan untuk

latihan perkhidmatan ketenteraman. Selepas tamat perang, program latihan ini diteruskan oleh ahli psikologi seperti Institut American (Reiser, 2001). Namun, kegunaan reka bentuk instruksional boleh didefinisikan sebagai strategi, kaedah yang sistematik dan teknologi yang digunakan bertujuan untuk memudahkan pelajar menguasai objektif yang dikehendaki (Molenda et al., 2003).

### **3.3.1 Reka bentuk Instruksi Model *ADDIE***

Model *ADDIE* (Gagne et al., 2005) terdiri daripada lima fasa penting, iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan, implementasi dan penilaian dapat ditunjukkan dalam rajah 3.2. Fasa pertama ialah fasa analisis yang bertujuan mengenal pasti masalah dan keperluan sesuatu perisian atau aplikasi. Fasa kedua ialah fasa reka bentuk yang menentukan mereka kaedah instruksional yang digunakan. Fasa ketiga ialah fasa pembangunan yang tertumpu kepada proses menghasilkan perisian atau aplikasi yang direka bentuk. Fasa keempat ialah fasa implementasi yang berperanan untuk menguji kesesuaian sesuatu perisian kepada pengguna sasaran. Fasa kelima ialah fasa penilaian yang terbahagi kepada dua jenis penilaian, iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif.

Model ini didapati tidak melibatkan populasi yang besar (McGriff, 2001) yang digunakan untuk tujuan umum dan banyak digunakan untuk penghasilan produk pendidikan. Rajah 3.2 menjelaskan lima fasa model *ADDIE* secara terperinci seperti berikut iaitu:



**Rajah 3.2: Model *ADDIE***

**a) Analisis (*Analyze*)**

Dalam fasa analisis ini, masalah yang ingin diselesaikan dikenal pasti, kemudiannya mencari punca atau faktor yang menimbulkan masalah tersebut. Tujuannya ialah untuk memastikan reka bentuk instruksi atau pengajaran yang dihasilkan menepati atau memenuhi keperluan pengguna..

**b) Reka bentuk (*Design*)**

Dalam fasa reka bentuk, pereka bentuk perlu mendapatkan objektif pembelajaran yang sesuai dan boleh dicapai oleh pelajar setelah berjaya menguasai pembelajaran melalui sesuatu perisian yang akan dibentuk. Selain itu, pembentukan aktiviti, latihan atau ujian yang perlu dilaksanakan. Pereka bentuk perlu menyemak cara atau kaedah sesuatu penyampaian maklumat perisian yang disampaikan agar mudah difahami oleh pengguna.

**c) Pembangunan (*Development*)**

Fasa pembangunan merujuk kepada proses membangun atau menghasilkan perisian dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang sedia ada seperti aplikasi pengaturcaraan,



pengarangan, grafik, audio, video dan sebagainya. Dalam fasa ini, pembangun akan menggunakan segala pendekatan atau reka bentuk yang telah dipersetujui dalam fasa reka bentuk, misalnya:

- i) Pengguna disediakan dengan panduan pengguna agar pengguna tersebut tidak menghadapi masalah semasa menggunakan perisian,
- ii) Kandungan pelajaran yang dihasilkan mestilah bersesuaian dengan tahap kebolehan, umur, latar belakang pengguna dan sebagainya,
- iii) Untuk menentukan sesuatu pembelajaran tercapai, latihan disediakan bagi menguji kefahaman pengguna setelah tamat pembelajaran, dan
- iv) Rangsangan-rangsangan yang menarik seperti grafik yang pelbagai kesan bunyi dan sebagainya disediakan agar pengguna tidak berasa bosan semasa dalam proses pembelajaran.

#### **d) Implementasi (Implementation)**

Bagi fasa implementasi pula, perisian yang telah siap direka perlu dipersembahkan untuk menguji keberkesannya serta melihat sebarang masalah yang wujud. Sekumpulan pengguna yang menepati kriteria yang telah ditetapkan dalam fasa analisis akan menguji perisian yang dihasilkan.

#### **e) Penilaian (*Evaluation*)**

Fasa penilaian melibatkan proses mendapatkan maklum balas daripada pengguna terhadap isi kandungan, strategi, grafik, audio, video, antara muka dan sebagainya yang terdapat dalam perisian sama ada melalui penyeliaan, ujian, soal selidik atau temu bual untuk memastikan perisian berkenaan bersesuaian atau tidak.

### **3.4 Rasional Pemilihan Model *ADDIE* dalam Pembinaan Prototaip VAGAT**

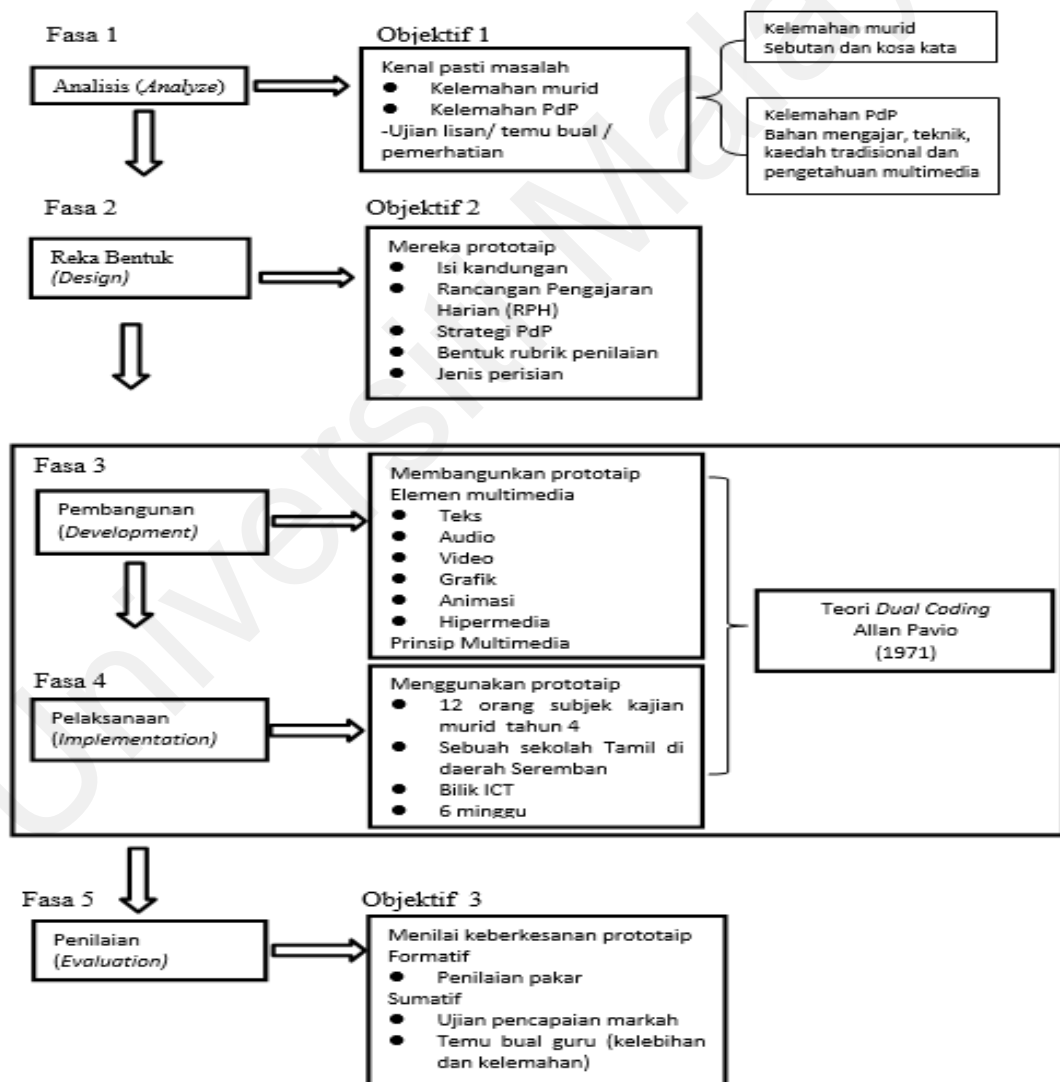
Reka bentuk instruksional berupaya untuk menambah baik dan memantapkan proses pengajaran dan pembelajaran dengan menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan yang sistematik, pengurusan dan pembangunan pengajaran berarah dengan memantau dan mengawal fungsi pendekatan sistematik, proses-proses penilaian berkenaan komponen dan urutan aktiviti PdP termasuk aktiviti maklum balas dan ulang kaji yang selaras dengan pendekatan sistematik.

Model *ADDIE* ini merupakan salah satu model reka bentuk pengajaran yang sistematik dalam penghasilan bahan pembelajaran berkomputer yang berkesan dan mesra pengguna (Baharuddin et al., 2002). Oleh itu, dalam kajian ini pengkaji telah memilih reka bentuk instruksi bersistem model *ADDIE* sebagai asas untuk mereka bentuk dan membina satu prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Rasional pemilihan model *ADDIE* kerana banyak pengkaji sebelum ini pernah menggunakan model ini telah berjaya menghasilkan perisian yang bermutu dan memenuhi pengguna. Selain itu, model *ADDIE* ini mudah diikuti bagi setiap fasa dan elemen yang terkandung di dalamnya. Justeru, pengkaji menjadikan model *ADDIE* sebagai panduan asas kepada pembinaan prototaip ini kerana langkah-langkah dalam model *ADDIE* ini mudah diikuti dan sistematik.<sup>3</sup>

### **3.5 Kerangka Teori**

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan model *ADDIE* sebagai kerangka teori kajian untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Model *ADDIE* diasaskan oleh Rosset pada tahun 1987. Model *ADDIE* merupakan model reka bentuk yang berfungsi sebagai garis panduan ke arah pembinaan prototaip VAGAT sebagai BBM berdasarkan keperluan. Model ini merupakan antara model pengajaran dan yang sering menjadi asas kepada model-model reka bentuk pengajaran yang lain.

Gustafson & Branch (2002) menyatakan bahawa Model *ADDIE* menunjukkan keberkesanan yang tinggi berbanding model lain dalam proses pembangunan bahan pembelajaran. Tujuan prototaip ini direka adalah untuk menghasilkan BBM yang lebih efektif dan interaktif dalam kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Terdapat lima fasa dalam model *ADDIE*, iaitu fasa *Analyze* (Analisis), fasa *Design* (Reka Bentuk), fasa *Development* (Pembangunan), fasa *Implementation* (Pelaksanaan) dan fasa *Evaluation* (Penilaian). Rajah 3.3 menunjukkan gabungan teori dan model yang diubah suai dan diguna pakai dalam kajian ini iaitu:



**Rajah 3.3: Kerangka Teori Dalam Kajian**

Berdasarkan Rajah 3.3 teori kajian *Dual Coding* diguna pakai dalam fasa pembangunan dan fasa pelaksanaan dalam model ADDIE. Berikut penjelasan setiap fasa dalam model ADDIE iaitu:

Fasa analisis merupakan fasa yang penting memandangkan dalam fasa ini pengkaji dapat mengenal pasti persoalan kajian yang dijalankan untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Pengkaji terlebih dahulu mengenal pasti kelemahan yang dihadapi oleh murid dan kelemahan PdP dalam kemahiran bertutur. Pada awalnya pengkaji menjalankan ujian lisan bahasa Melayu pada waktu pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dengan bantuan guru yang mengajar subjek kajian. Ujian lisan bahasa Melayu dijalankan melalui bahan rangsangan bergambar dan bahan bacaan. Melalui ujian tersebut, pengkaji dapat mengenal pasti masalah murid dalam aspek bertutur, iaitu dari segi sebutan dan kosa kata. Dalam fasa ini juga, pengkaji menemu bual guru bahasa Melayu di sekolah selepas waktu persekolahan. Temu bual bersama guru berkaitan masalah murid dalam aspek bertutur dan persepsi guru tentang PdP kemahiran bertutur. Pada masa yang sama, pengkaji turut membuat pemerhatian mengikut senarai pemerhatian. Melalui ujian, temu bual dan pemerhatian pengkaji dapat mengenal pasti masalah dan keperluan untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur untuk murid sekolah Tamil.

Fasa kedua ialah fasa reka bentuk. Fasa reka bentuk ialah proses memindahkan maklumat daripada fasa analisis kepada satu lakaran fizikal yang akan digunakan semasa proses pembinaan prototaip kemahiran bertutur. Kesemua maklumat keperluan dalam proses reka bentuk ini diambil daripada fasa analisis permulaan. Dalam fasa reka bentuk, perkara-perkara berikut diberi perhatian, iaitu menentukan isi kandungan dalam prototaip, menentukan objektif pembelajaran bagi kemahiran bertutur, merancang rancangan pengajaran harian, menentukan kaedah pengajaran atau strategi, menentukan

perisian yang sesuai, bentuk rubrik penilaian. Dalam menentukan kandungan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur, isi kandungan dan objektif pembelajaran prototaip dirujuk mengikut DSKP bahasa Melayu tahun 4 SJK. Kandungan prototaip mempunyai bahan pembelajaran, video pengajaran, latihan dan kuiz. Objektif pembelajaran prototaip dirancang mengikut keperluan murid dalam fasa analisis.

Seterusnya, pengkaji merancang RPH yang sesuai untuk dilaksanakan kepada kumpulan sasaran dalam fasa pelaksanaan. RPH penting dalam PdP bilik darjah dan tanpa RPH guru sukar untuk mengajar dalam kelas. Selain itu, pengkaji menentukan kaedah dan strategi dalam fasa ini. Kaedah dan strategi yang dirancang lebih berpusatkan murid. Dalam fasa ini, pengkaji memilih perisian yang interaktif dan bersesuaian dengan murid sekolah Tamil. Pemilihan perisian memainkan peranan penting dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur. Pengkaji menentukan perisian yang mudah diakses oleh pengguna. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan perisian *Microsoft Powerpoint* sebagai media utama untuk pembinaan prototaip VAGAT. Selain itu, bentuk rubrik penilaian turut dirancang dalam fasa ini. Heejeong (2015) menyatakan bahawa rubrik ialah skala dan kriteria yang diperlukan oleh pentaksir semasa menjalankan pentaksiran. Bentuk rubrik yang direka digunakan untuk menilai skor murid dalam ujian pra dan pasca dalam fasa terakhir, iaitu fasa penilaian. Bentuk rubrik ini digunakan untuk menilai skor markah subjek kajian dalam ujian.

Fasa pembangunan (*development*) merupakan satu proses membangunkan perisian berdasarkan elemen-elemen multimedia seperti video, audio, grafik, animasi dan teks. Dalam fasa ini elemen teori *Dual Coding*, iaitu visual dan verbal diterapkan untuk meningkatkan kefahaman murid untuk bertutur dengan baik. Semua maklumat kelemahan murid dan kelemahan PdP kemahiran bertutur digabungkan dalam membangunkan perisian multimedia yang praktikal. Proses membangun merangkumi

proses mengarang dan menghasilkan satu perisian yang diguna pakai. Dalam kajian ini pengkaji memilih *Microsoft Powerpoint* sebagai platform untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Menurut Jamalludin & Zaidatun Tasir (2003), *Microsoft Powerpoint* bukanlah satu program yang mempunyai interaktiviti tahap tinggi, tetapi perisian ini mampu menghasilkan sebuah persembahan elektronik yang berkualiti. Hooper dan Reinartz (2002) menyatakan media pengarang seperti *Microsoft Powerpoint* memudahkan proses pembinaan BBM melalui penggunaan kerangka profesional dan membenarkan gabungan pelbagai elemen multimedia.

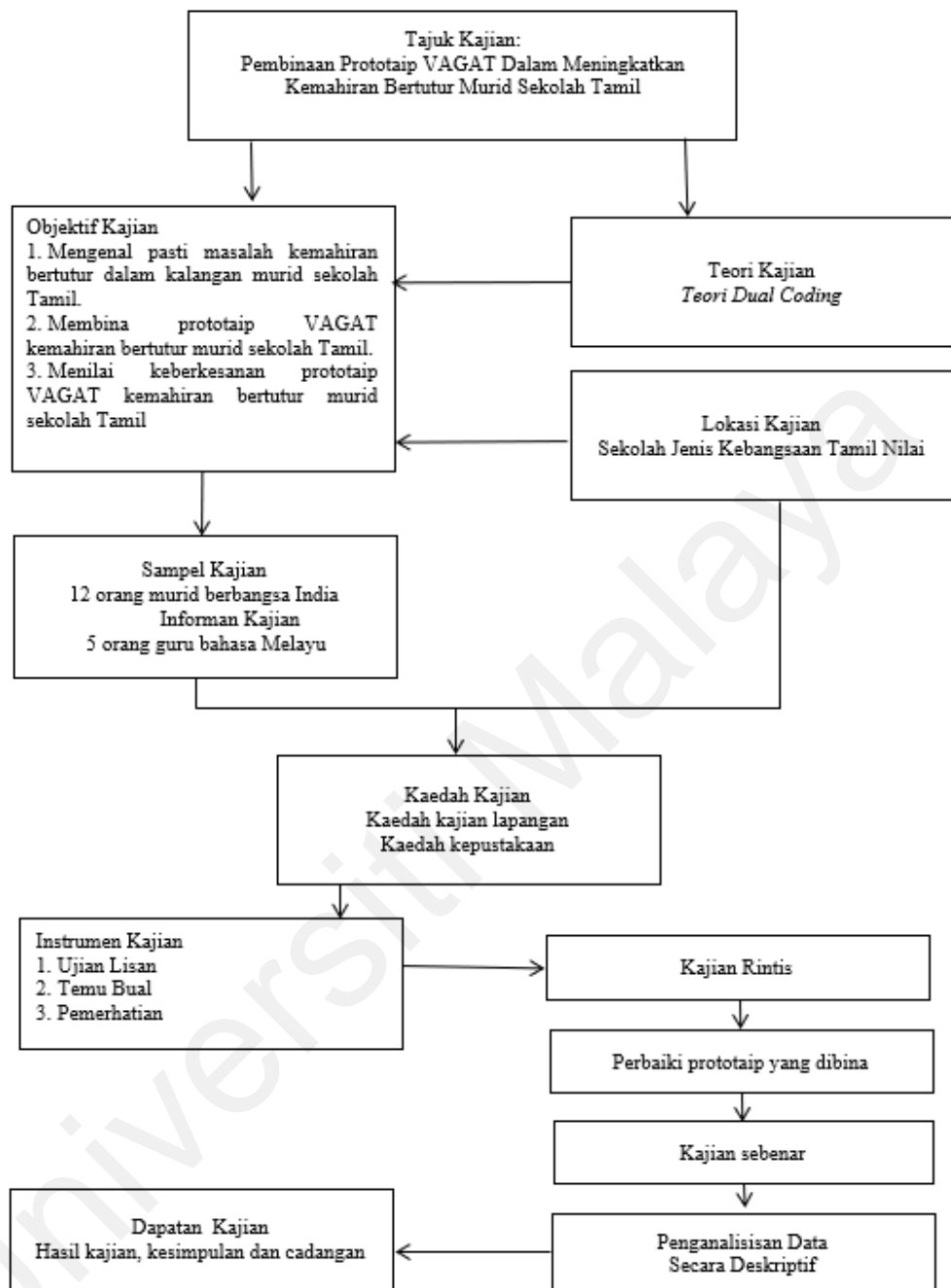
Fasa pelaksanaan (*implementation*) melibatkan kumpulan sasaran atau subjek kajian dalam kajian sebenar. Pengkaji melaksanakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur kepada 12 orang murid tahun 4 yang mencapai tahap pencapaian kurang memuaskan dalam ujian lisan bahasa Melayu. Seorang guru bahasa Melayu tahun 4 mengajar menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur ini untuk mencapai objektif pembelajaran. Pengkaji menggunakan masa selama enam minggu untuk melaksanakan prototaip VAGAT kepada subjek kajian. Sesi pengajaran dilaksanakan pada setiap minggu, iaitu hari Selasa pada pukul 11 pagi hingga 12.30 tengah hari. Seorang guru bahasa Melayu membantu melaksanakan PdP kemahiran bertutur dengan bahan prototaip VAGAT. Pada minggu pertama, pengkaji memberi ujian pra kepada 12 orang subjek kajian. Pada minggu kedua pengkaji berjumpa dengan guru bahasa Melayu tersebut dan menerangkan setiap kandungan dan navigasi dalam prototaip. Pada minggu ketiga hingga minggu kelima, guru menjalankan PdP dengan prototaip kemahiran bertutur. Minggu keenam pengkaji menjalankan ujian pasca kepada subjek kajian. Dalam fasa pelaksanaan pengkaji menggunakan bilik ICT sekolah kerana berdekatan dengan kelas subjek kajian. Secara keseluruhannya, pihak pentadbir sekolah, guru bahasa Melayu dan subjek kajian bekerjasama dalam melaksanakan kajian.

Fasa penilaian (*evaluation*) melibatkan dua bentuk penilaian, iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dalam penilaian formatif pakar bidang menilai pembinaan prototaip VAGAT dengan borang penilaian. Dalam penilaian sumatif pula pengkaji menilai perbandingan ujian pra dan pasca untuk melihat tahap penguasaan kemahiran bertutur subjek kajian. Ujian lisan pra dijalankan sebelum penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Ujian lisan pasca dijalankan setelah murid menggunakan prototaip tersebut. Pengkaji memperuntukkan masa selama 10 minit hingga 15 minit untuk menjalankan ujian bagi setiap subjek kajian. Bahan rangsangan ujian lisan yang digunakan semasa untuk ujian pra dan pasca. Selain itu, pengkaji turut menemu bual seorang informan, iaitu guru bahasa Melayu yang menggunakan prototaip VAGAT dalam PdP kemahiran tentang kelebihan dan kekurangan prototaip kemahiran bertutur untuk murid sekolah Tamil. Menerusi dapatan temu bual bersama informan pengkaji membuat penambahbaikan dalam prototaip VAGAT.

### **3.6 Kerangka Konsep**

Kerangka konsep merupakan satu kerangka yang menerangkan bentuk kajian dan hala tuju kajian secara ringkas. Dalam kajian ini, pengkaji membina kerangka konsep sendiri berdasarkan objektif kajian yang selari dengan pendapat Kamarul Azmi Jasni (2012) yang menyatakan bahawa kerangka konsep boleh dibentuk berdasarkan teori-teori atau boleh dibentuk sendiri. Bagi melihat hubungan dengan lebih jelas, kerangka konsep kajian ditunjukkan dalam Rajah 3.4 berikut, iaitu:

### KERANGKA KONSEP KAJIAN



**Rajah 3.4: Kerangka Konsep Kajian**

Berdasarkan Rajah 3.4, prototaip VAGAT kemahiran bertutur dibina berdasarkan objektif pertama, iaitu mengenal pasti masalah kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Masalah pertama yang dikenal pasti ialah kelemahan murid dari aspek sebutan dan kosa kata dalam kemahiran bertutur. Kelemahan kedua ialah PdP dari aspek bahan mengajar,



teknik, kaedah dan kurang pengetahuan multimedia. Kelemahan ini dikenal pasti melalui ujian lisan, temu bual dan pemerhatian. Objektif kedua kajian ialah membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Prototaip VAGAT dibangunkan berdasarkan elemen multimedia seperti audio, video, teks, grafik dan animasi. Objektif ketiga kajian ialah menilai keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Prototaip dinilai berdasarkan pencapaian ujian lisan dan temu bual bersama informan, iaitu guru. Terdapat 12 orang subjek kajian dan lima orang informan dalam kajian ini. Kajian ini merupakan kajian lapangan yang dijalankan di sebuah sekolah Tamil, iaitu di daerah Seremban. Instrumen kajian ialah ujian lisan, protokol temu bual dan senarai semak pemerhatian. Dapatan kajian dianalisis secara deskriptif. Output kajian yang dijangkakan ialah penggunaan prototaip VAGAT dalam PdP kemahiran bertutur meningkatkan tahap penguasaan bertutur murid sekolah Tamil.

### **3.7 Reka Bentuk Kajian**

Zikmund et al. (2003) menyatakan bahawa reka bentuk kajian ialah perancangan khas bagi suatu kaedah dan prosedur untuk mengumpul dan menganalisis data. Kajian ini melibatkan jenis kajian kes yang menggunakan pendekatan kualitatif. Kajian kes membolehkan pengkaji membuat pemerhatian secara mendalam dan mengumpul data yang mendalam (Creswell, 1999). Reka bentuk kajian kes ini digunakan secara meluas terutamanya dalam penyelidikan sains sosial (Starman, 2013). Dalam kajian Elman et al. (2016) menyatakan bahawa kajian kes secara tradisinya digunakan dalam disiplin sains sosial dan sains hayat. Kajian kes lebih menumpukan untuk menjawab dan menjelaskan persoalan kajian, iaitu mengapa dan bagaimana (Yin, 2003). Selain itu, Yin (2003) juga menyatakan bahawa terdapat lima komponen dalam reka bentuk kajian, iaitu persoalan kajian, saranan atau andaian kajian, unit analisis, logik yang menghubungkan data dengan saranan/andaian kajian dan ciri-ciri dalam mentafsirkan dapatan kajian. Selari dengan

pendapat ini Ambert et al. (1995) menyatakan bahawa terdapat empat faktor pendekatan kualitatif khususnya menggunakan kajian kes yang wajar digunakan. Faktor pertama ialah kaedah ini cuba mencari jawapan yang mendalam. Pendekatan kualitatif yang dipilih juga melibatkan bilangan sampel yang kecil. Faktor kedua adalah untuk mempelajari bagaimana dan mengapa manusia berfikir dan memahami sesuatu perkara. Faktor ketiga ialah kaedah ini melihat struktur dan proses manakala faktor keempat melibatkan penerokaan sesuatu konteks bukannya pengesahan atau penilaian ke atas tindakan. Reka bentuk kajian ini dipilih kerana pengkaji dapat melihat situasi yang sebenar berlaku dan mengalami persekitaran yang dikaji dengan sampel kajian yang kecil. Menurut Noraini Idris (2013), kajian kes membantu pengkaji meneroka isu yang kompleks walaupun menggunakan saiz sampel yang digunakan kecil. Penyelidikan jenis kajian kes juga tidak begitu kompleks berbanding dengan kajian eksperimen yang memerlukan pengkaji memberikan perhatian yang serius dalam mengendalikan dua kumpulan. Tambahan pula, kaedah kualitatif dalam kajian kes membantu pengkaji memperoleh data yang terbaik yang dilengkapi dengan data-data yang sah secara terperinci (Chua, 2011).

Kaedah kualitatif juga hanya memfokuskan sekumpulan individu yang membantu pengkaji mengumpulkan data secara mendalam (Chua, 2011). Dalam kajian ini, pengkaji hanya menggunakan kaedah kuantitatif untuk pengiraan peratusan pencapaian subjek kajian dalam ujian lisan. Kajian kes ini membolehkan pengkaji dapat mempamerkan situasi yang sebenar, iaitu sebarang perkara yang berlaku dilihat dan dialami dalam persekitaran yang dikaji (Yin, 2013). Dalam kajian ini, pembinaan dan penilaian keberkesanan penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur merupakan penyelesaian kepada masalah bertutur yang dihadapi oleh murid sekolah Tamil. Kajian kes ini tidak boleh digeneralisasikan kerana kajian ini hanya dikaji untuk lokasi, sampel dan tujuan yang spesifik sahaja.

### 3.8 Kaedah Kajian

Kaedah kajian yang digunakan adalah kaedah kepustakaan dan kajian lapangan. Kajian lapangan merupakan kaedah yang memerlukan pengkaji untuk pergi ke lokasi kajian dan mengumpul data yang diperlukan untuk membuat analisis dapatan. Kajian lapangan ini merangkumi ujian, temu bual dan pemerhatian. Pengkaji memilih sebuah sekolah jenis kebangsaan Tamil di daerah Seremban sebagai lokasi kajian. Selaras dengan tujuan, 12 orang murid tahun 4 sebagai subjek kajian terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur bahasa Melayu. Subjek kajian tersebut terdiri daripada kanak-kanak yang belajar dalam tahun empat pada penggal persekolahan tahun 2022.

Kaedah temu bual adalah satu proses untuk mendapatkan data dengan menemui seseorang atau kumpulan kecil secara bersemuka serta melakukan soal jawab atau berkomunikasi dua hala yang bertujuan untuk meminta pandangan, pendapat dan pengakuan seseorang. Zelditch (1962) menyatakan temu bual ialah satu cara pengumpulan data yang amat efisien dan melibatkan interaksi sosial untuk mendapatkan data yang mencukupi daripada informan. Menurut Patton (1990) temu bual diadakan apabila pengkaji hendak mengetahui apa yang terdapat dalam minda seseorang informan. Tujuan lain temu bual adalah untuk mendapatkan pandangan awal tentang fenomena yang akan dikaji. Kaedah temu bual yang dipilih oleh pengkaji adalah kaedah temu bual semi struktur. Kaedah temu bual semi berstruktur merupakan kaedah soal jawab yang bersifat lebih mendalam. Pengkaji menentukan jumlah soalan temu bual serta boleh menambah soalan semasa sesi temu bual berlangsung atau soalan boleh dikembangkan mengikut kehendak pengkaji dan informan. Gay dan Airasian (2000) menjelaskan temu bual semi struktur membenarkan soalan susulan dikemukakan berdasarkan jawapan yang diberi untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan mendalam. Temu bual separa

berstruktur juga dapat memberikan maklumat yang lebih terperinci dan menjimatkan kos serta masa (Morrison et al., 2007). Merriam (2001) menegaskan bahawa temu bual separa berstruktur yang dilakukan secara bersemuka dapat membantu pengkaji memperoleh data secara tepat terhadap isu-isu yang dikehendaki. Kaedah temu bual jenis ini memerlukan beberapa aspek yang perlu dititikberatkan oleh pengkaji, iaitu cara mengendalikan temu bual, susunan soalan dan rancangan temu bual serta tempoh masa sesuatu temu bual. Dalam kajian ini, pengkaji menemu bual lima orang informan guru bahasa Melayu selepas waktu persekolahan di sekolah kajian.

Pengkaji bersifat mesra dan membantu informan untuk membuang sifat malu dan memberi pandangan kepada pengkaji secara bebas supaya dapat mengumpul dapatan kajian secara mendalam. Alat perakam audio sangat penting dalam proses temu bual supaya pengkaji dapat merakam setiap perbualan informan tanpa tertinggal sebarang info yang penting. Telefon bimbit digunakan sebagai alat perakam kerana mudah dibawa dan diakses. Sesi temu bual bersama guru dijalankan selama dua minggu di lokasi kajian selepas waktu persekolahan. Data temu bual dikumpul dan ditranskripsi, dan kemudian dianalisis secara deskriptif.

Pemerhatian dilakukan untuk melihat sendiri segala aktiviti, peristiwa atau situasi secara langsung atau apabila informan tidak dapat atau enggan membincangkan topik yang dikaji. Mohamad Nor Mohamad Taib (2000) menjelaskan bahawa pemerhatian dilakukan bertujuan untuk mengumpul data-data bukan lisan bagi meneliti situasi atau kejadian sebenar, di samping memikirkan secara kritikal terhadap tingkah laku informan. Patton (1980) juga menyatakan bahawa pemerhatian perlulah dibuat secara tersusun, spontan dan direkodkan yang bertujuan untuk melihat, mendengar, memerhati, merasai dan bertanya sesuatu yang memungkinkan membawa kepada menemu bual informan bagi mendapatkan maklumat yang lebih realistik. Burns & Anderson (1987) menjelaskan

bahawa pemerhatian yang dibuat perlulah diiringi dengan temu bual. Tanpa temu bual data yang diperoleh daripada pemerhatian kurang memberi gambaran yang lengkap berkaitan dengan apa yang diperhatikan. Burns & Anderson (1987) telah memformatkan segmen-segmen pengajaran mengikut tujuan PdP, sistem penyampaian guru, susunan kelas, isi pembelajaran, interaksi dan tingkah laku. Dalam kajian ini, pemerhatian yang dilakukan oleh pengkaji adalah pemerhatian tidak turut serta seperti yang dicadangkan oleh Spradley (1980). Pemerhatian tidak turut serta ialah pengkaji melawat tempat kajian dan membuat catatan tanpa terlibat (Creswell, 2005). Kaedah pemerhatian tidak turut serta merupakan pemerhatian yang membantu pengumpulan data yang sahih kerana pengkaji bertindak sebagai pemerhati dan merekod maklumat sahaja. Kaedah pemerhatian tidak turut serta dapat memaparkan data yang mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi kerana pengkaji dapat memerhatikan tingkah laku subjek kajian, minat serta tahap motivasi diri subjek terhadap mata kemahiran bertutur bahasa Melayu sebelum dan selepas penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Menurut Creswell (2008), kaedah pemerhatian tidak turut serta lebih digemari oleh peserta kajian kerana berasa lebih selesa di samping mudah dikendalikan oleh pengkaji. Marshall et al., (1995) menjelaskan keadaan pemerhatian juga dilakukan dalam keadaan yang sangat formal dan terperinci dipandu oleh senarai semak. Semasa pemerhatian dijalankan, pengkaji mencatatkan maklumat dalam borang senarai semak pemerhatian yang disediakan oleh pengkaji. Kaedah pemerhatian ini tidak memberikan gangguan kepada pelajar supaya dapatan kajian yang dikumpulkan bersifat natural dan tulen.

Kajian kepustakaan juga termasuk dalam kajian ini. Kajian kepustakaan digunakan untuk menghuraikan definisi operasional dan konsep-konsep penyelidikan serta mencari bahan rujukan seperti jurnal, buku dan tesis. Kajian kepustakaan telah dibuat di perpustakaan UM dan perpustakaan APM. Pengkaji juga telah menggunakan *online database access* di perpustakaan UM bagi mendapatkan rujukan online. Kajian

keputusannya telah membantu pengkaji untuk menghasilkan sebuah kajian yang baik kerana terdapat banyak bahan rujukan yang telah dibaca untuk membuat kajian ini.

### **3.9 Instrumen Kajian**

Instrumen kajian merupakan satu alat yang penting bagi membantu pengkaji mendapat maklumat yang dikehendaki (Chua, 2006). Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah protokol temu bual, ujian lisan dan borang senarai semak pemerhatian.

Temu bual dijalankan agar pengkaji dapat memahami pandangan orang lain (Merriam, 1998; Patton, 1990; Kvale, 1996). Menurut Lincoln dan Guba (1985), kaedah temu bual dilaksanakan kerana berkait rapat dengan kemampuan untuk mengesan pengalaman orang lain yang menggunakan bahasa orang itu sendiri serta dapat melihat kerangka nilai dan kepercayaan individu yang tidak mungkin kita peroleh tanpa berinteraksi secara mendalam individu tentang idea tertentu. Temu bual merupakan instrumen yang sangat penting kerana pengkaji dapat mengumpulkan maklumat secara mendalam tentang kajian. Creswell (2005) memberikan beberapa garis panduan dalam menjalankan temu bual, iaitu:

- i. Mengetahui pasti peserta kajian,
- ii. Mengetahui pasti jenis temu bual yang akan digunakan sama ada kumpulan fokus, temu bual secara bersemuka, melalui telefon atau temu bual melalui e-mel,
- iii. Membuat rakaman semasa temu bual untuk memudahkan pengkaji membuat catatan yang lengkap,
- iv. Buat catatan ringkas semasa temu bual,
- v. Tempat temu bual yang sesuai, jauh daripada gangguan. Elak tempat yang bising yang akan mengganggu proses rakaman temu bual,

- vi. Mendapat kebenaran daripada peserta kajian untuk terlibat dalam kajian, Pengkaji perlu mendapat pemberitahuan persetujuan daripada peserta kajian dengan melengkapkan borang persetujuan yang telah disediakan oleh pengkaji. Sebelum memulakan temu bual, pengkaji perlu menerangkan tujuan kajian, masa temu bual yang akan diambil, dapatan daripada temu bual dan peserta kajian akan mendapat laporan kajian apabila kajian selesai,
- vii. Pengkaji perlu mengikut protokol temu bual yang disediakan. Pengkaji perlu akur pada masa yang telah dijanjikan dengan peserta kajian. Pengkaji perlu menjadi pendengar yang baik dan
- viii. Pengkaji perlu bersopan dan menghormati peserta atau informan kajian serta bersikap profesional semasa menjalankan temu bual. Pengkaji memaklumkan kepada peserta kajian bahawa maklumat yang diperolehi adalah sulit.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan format temu bual separa berstruktur. Pengkaji memilih guru bahasa Melayu sebagai informan dalam temu bual kajian ini. Mengikut Patton (1990), dalam kajian kualitatif informan dipilih dalam jumlah yang kecil. Situasi ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat yang mendalam dan berfokus. Dalam kajian ini, temu bual dijalankan kepada lima orang guru bahasa Melayu di sekolah kajian. Sebelum sesi temu bual dijalankan pengkaji menyiapkan soalan temu bual dengan mengambil kira pengalaman yang dilalui semasa kajian rintis. Pengkaji memulakan sesi temu bual secara umum dan seterusnya mengajukan soalan yang lebih kritis untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam bagi tujuan pengumpulan data. Pengkaji terlibat secara langsung dalam sesi temu bual bersama guru di sekolah kajian.

Teknik ini membantu pengkaji bagi mendapatkan maklumat secara terperinci kerana ianya memberikan ruang kepada informan bagi menyatakan pendapat mereka dengan bebas dan teratur. Peralatan seperti telefon bimbit, kertas dan pen digunakan bagi

merakam dan mencatat isi perbualan dengan informan. Untuk memudahkan pertemuan dengan informan kajian pengkaji, membuat jadual temu bual dan dipersetujui oleh informan kajian. Pengkaji menggunakan pusat sumber sekolah untuk merakam temu bual. Sesi temu bual diadakan selepas waktu persekolahan. Setelah selesai sesi temu bual, pengkaji menyimpan rakaman dalam format digital. Seterusnya, pengkaji melakukan proses transkripsi data dan menyimpannya dalam format digital. Maklumat yang telah selesai ditranskripsi dikembalikan kepada informan kajian untuk disemak semula. Lincoln dan Guba (1985) menyatakan bahawa semakan semula maklumat oleh informan merupakan kaedah terpenting untuk memastikan kredibiliti isi kandungan temu bual. Oleh itu, setelah selesai transkrip temu bual oleh pengkaji informan diminta untuk membuat semakan semula data bagi mengesahkan ketetapan idea. Pengkaji meminta kebenaran daripada pihak Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (EPRD), jabatan pendidikan Negeri Sembilan dan guru besar Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil Nilai sebelum menjalankan prosedur pengumpulan data secara telus. Pengkaji dapat berkomunikasi dengan informan secara bersemuka dan mendapatkan data yang sahih berkaitan dengan kajian yang dijalankan.

Ujian lisan merupakan instrumen yang paling utama dalam pengumpulan data. Pengkaji menggunakan ujian lisan pada fasa analisis dan fasa penilaian prototaip. Dalam fasa analisis ujian lisan digunakan untuk mengenal pasti masalah murid dalam kemahiran bertutur. Pada fasa penilaian ujian lisan digunakan untuk menganalisis perbandingan markah pencapaian subjek kajian. Ujian ini pula merupakan alat kajian yang mengkaji perbezaan skor subjek semasa ujian pra (kaedah tradisional) dan ujian pasca (Prototaip VAGAT) dilaksanakan. Pengumpulan data daripada ujian lisan ini dapat membuktikan keberkesanan prototaip VAGAT dalam pembelajaran kemahiran bertutur. Pengkaji memberikan ujian lisan yang serupa semasa ujian pra dan pasca untuk menguji tahap bertutur subjek kajian sebelum dan selepas menggunakan prototaip tersebut. Pengkaji



menyediakan soalan ujian mengikut tahap kemampuan pelajar. Bahan rangsangan dan soalan yang diberikan juga bersesuaian dengan tahap kognitif subjek kajian.

Borang senarai semak pemerhatian membantu pengkaji mengetahui tingkah laku murid sebelum dan selepas penggunaan prototaip kemahiran bertutur. Pengkaji menyediakan senarai semak yang mengandungi soalan untuk menganalisis motivasi diri murid dan kecenderungan murid untuk bergiat aktif dalam pengajaran kemahiran bertutur. Schwartz & Sechrest (1966) mencadangkan bahawa seorang pengkaji boleh menggunakan senarai semak untuk membuat menilai tingkah laku subjek kajian dan lebih sesuai dijalankan dalam sesuatu tempat yang tertutup. Pengkaji yang berperanan sebagai pemerhati tidak turut serta dapat menandakan borang senarai semak dengan indikator 'ya' dan 'tidak' untuk mendapatkan data yang sah melihat peristiwa dalam kelas secara bersemuka. Senarai semak pemerhatian yang pengkaji diperhatikan dalam bilik darjah, iaitu:

- i. Keadaan persekitaran sekolah dan kelas;
- ii. Respons dan kerjasama subjek kajian terhadap pengajaran dan arahan guru;
- iii. Kaedah dan teknik diaplikasikan oleh guru dalam pengajaran kemahiran bertutur;
- iv. Pengetahuan murid dalam kemahiran bertutur; dan
- v. Tingkah laku subjek kajian dalam pembelajaran semasa menggunakan prototaip.

### **3.10 Profil Subjek dan Informan Kajian**

Subjek kajian merupakan kumpulan sasaran ataupun sampel kajian yang dianggap sebagai unit analisis kajian (Haris Abd Wahad & Siti Hajar Abu Ah, 2016). Subjek kajian ini terdiri daripada golongan responden yang benar-benar memenuhi ciri untuk menjawab objektif dan persoalan kajian. Dalam kajian ini, seramai 12 orang kanak-kanak berbangsa

India telah dipilih sebagai subjek kajian. Subjek kajian ini berada dalam sesi persekolahan tahun empat semasa kajian ini dijalankan. Pemilihan subjek kajian berdasarkan rubrik skor ujian lisan.

Dalam hal ini, pemilihan subjek kajian adalah bergantung kepada rubrik skor ujian lisan bahasa Melayu. Subjek kajian perlulah sekurang-kurangnya menguasai tahap kurang memuaskan dalam rubrik skor ujian lisan bahasa Melayu. Subjek-subjek kajian terdiri daripada tujuh orang murid perempuan dan lima orang murid lelaki. Subjek kajian pertama murid perempuan (MP1) yang merupakan anak kedua dalam keluarga. Subjek kajian mempunyai berat badan 35 kg dan tinggi 125 cm. Bapa subjek kajian seorang tukang kebun dan ibunya pula pekerja kilang. Subjek kajian tinggal di taman perumahan yang berdekatan sekolah. Menurut informan, subjek kajian merupakan seorang yang aktif dan suka mengusik pelajar lain di dalam kelas.

Subjek kajian kedua ialah murid perempuan (MP2) yang merupakan anak tunggal dalam keluarga. Bapanya seorang peniaga kecil dan ibunya seorang suri rumah. Subjek kajian terlalu dimanjakan oleh keluarga sehingga kehadiran ke sekolah semakin merosot. Subjek kajian akan menyalin kerja sekolah yang diberikan oleh guru daripada rakan lain. Subjek kajian yang ketiga ialah murid perempuan (MP3) yang merupakan anak kelima dalam keluarganya. Ibu subjek kajian seorang ibu tunggal yang bekerja sebagai pembantu klinik. Pendapatan keluarga subjek kajian bergantung pada bantuan kerajaan dan bukan kerajaan. Subjek kajian mendapat makanan Rancangan Makanan Tambahan (RMT) di sekolah dan selalunya awal di sekolah.

Subjek kajian yang keempat ialah murid perempuan (MP4) yang merupakan anak bongsu daripada enam orang adik beradik. Kesemua abang dan kakak subjek kajian sudah bekerja. Subjek kajian sahaja masih bersekolah dan kerap kali tertidur dalam kelas. Ibu

dan bapa subjek kajian mempunyai perniagaan sendiri. Subjek kajian yang kelima ialah murid perempuan (MP5) yang berbadan besar dan tinggi. Bapa subjek kajian bekerja sebagai pemandu lori dan ibunya seorang suri rumah. Subjek kajian merupakan anak sulung dalam keluarga yang selalu menjaga adik beradik di rumah. Subjek kajian sering kali tidak menyiapkan kerja rumah sekolah dan suka memberi alasan jika gagal menyiapkan kerja sekolah tersebut.

Subjek kajian keenam juga murid perempuan (MP6) yang merupakan anak ketiga dalam keluarga. Bapa subjek kajian ialah seorang pegawai insurans dan ibunya seorang suri rumah. Subjek kajian suka menyanyi dan menari sebagai hobinya. Menurut informan, subjek kajian ini sangat rajin dalam kelas. Subjek kajian ketujuh ialah juga murid perempuan (MP7) yang merupakan anak angkat dalam keluarganya. Subjek kajian sangat disayangi oleh ibu dan bapanya. Subjek kajian bersikap degil dan sombong dalam kelas. Ayah subjek kajian bekerja sebagai pegawai bank dan ibunya membuat perniagaan kecil.

Seterusnya, subjek kajian murid lelaki yang pertama (ML1) ialah seorang yang tinggi dan kurus. Ayahnya pemandu lori dan ibunya tukang kebun di sebuah sekolah. Subjek kajian selalu lupa untuk menyiapkan kerja rumah dan selalu dimarah oleh guru kelas. Subjek kajian murid lelaki kedua (ML2) ialah anak tunggal dalam keluarga. Subjek kajian suka bergaya dan membawa barang-barang baharu ke sekolah. Bapa subjek kajian seorang peniaga yang berjaya dan ibunya pula seorang pegawai bank. Subjek kajian kerap kali ke luar negara untuk melancong. Subjek kajian mempunyai perwatakan yang sangat peramah.

Subjek kajian murid lelaki yang ketiga ialah (ML3) ialah anak ketiga dalam keluarga. Ayahnya seorang pemandu teksi dan ibunya seorang suri rumah. Subjek kajian suka melukis kartun dan mewarna. Subjek kajian pernah mendapat hadiah dalam

pertandingan mewarna. Adakalanya, subjek kajian seorang yang lembut sehingga menangis dalam kelas jika diusik oleh rakan kelas. Subjek kajian murid lelaki yang keempat (ML4) yang merupakan anak sulung dalam keluarga. Bapa subjek kajian seorang pemandu *Grab* dan ibunya seorang pekerja kilang. Subjek kajian banyak menghabiskan masa tinggal di rumah nenek. Subjek kajian lebih suka bercakap dalam kelas dan kurang memberi tumpuan dalam kelas. Subjek kajian murid lelaki yang kelima (ML5) merupakan anak kedua dalam keluarga. Ayahnya seorang pegawai keselamatan dan ibunya seorang kerani. Subjek kajian seorang yang rajin dan suka membantu rakan dalam kelas. Seorang yang peramah dan suka bergaul dengan orang lain dengan mudah.

Selain subjek kajian, pengkaji turut mendapat data daripada informan kajian, iaitu guru di tempat kajian. Terdapat lima orang informan kajian yang merupakan guru bahasa Melayu di sekolah kajian. Informan Guru1 (G1) merupakan seorang guru perempuan yang berumur 54 tahun berbangsa Melayu. Informan G1 tinggal di kawasan luar bandar. Informan G1 mempunyai pengalaman mengajar selama 29 tahun di SJK dan berkelulusan diploma pendidikan. Informan ini merupakan guru opsyen bahasa Melayu dan memegang jawatan sebagai ketua panitia bahasa Melayu di sekolah kajian. Informan G2 merupakan seorang lelaki yang berumur 39 tahun dan berbangsa India. Informan G2 tinggal di kawasan bandar dan berdekatan sekolah kajian. Informan G2 mempunyai pengalaman mengajar bahasa Melayu selama 12 tahun dan mempunyai kelulusan Ijazah Sarjana Muda dan opsyen mengajar bahasa Tamil.

Informan G3 merupakan seorang guru perempuan yang berumur 35 tahun dan berbangsa India. Informan G3 juga tinggal di kawasan bandar. Informan G3 mempunyai pengalaman mengajar bahasa Melayu selama 10 tahun yang berkelulusan Ijazah Sarjana Muda. Informan G3 merupakan opsyen bahasa Tamil. Seterusnya, informan G4 seorang guru perempuan yang berumur 39 tahun berbangsa India tinggal di kawasan luar bandar.

Informan G4 mempunyai pengalaman mengajar selama 11 tahun dan berkelulusan Ijazah Sarjana Muda dan merupakan guru opsyen Sains. Guru informan G5 merupakan seorang guru perempuan yang berumur 36 tahun dan berbangsa India tinggal di kawasan bandar. Informan G5 mempunyai pengalaman mengajar bahasa Melayu selama 10 tahun dan opsyen bahasa Tamil.

### **3.11 Lokasi Kajian**

Dalam kajian ini, pengkaji mengambil kira beberapa aspek tertentu bagi pemilihan lokasi kajian. Pengkaji menentukan sendiri tempat kajian. Menurut Spradley (1980), setiap pengkaji mempunyai alasan sendiri dalam memilih lokasi kajiannya. Bodgon & Bilken (1998) menyatakan bahawa pengkaji perlu menentukan tempat kajian seperti sekolah, kantin atau pejabat bagi menjalankan kerja lapangan untuk mengumpulkan data. Taylor & Bogden (1998), turut mencadangkan empat kriteria utama yang perlu diambil kira oleh pengkaji untuk menentukan lokasi kajian, iaitu lokasi yang mudah dimasuki, tempat yang kaya dengan proses, responden, program, interaksi. struktur yang menjadi fokus kajian, tempat kredibiliti dan kualiti data yang diperolehi terjamin dan tempat yang membolehkan pengkaji menjalin hubungan yang erat dalam kalangan informan. Pengkaji memilih lokasi kajian berdasarkan pandangan Spradley (1980) dan Bogden dan Biken (1998).

Dalam kajian ini, pengkaji telah memilih sebuah sekolah Tamil, di daerah Seremban sebagai lokasi kajian. Sekolah Jenis Kebangsaan (T) Nilai atau nama ringkasnya SJK(T) Nilai, merupakan sebuah SJK yang terletak di KM 24 Jalan Besar Nilai. Sekolah ini dibina pada 19 Januari 1948 dengan kemasukan murid seramai 52 orang. Nama guru besar yang pertama ialah En. S. Ayadurai. Pada awalnya, sekolah ini terdiri daripada tiga buah bangunan. Bangunan empat tingkat telah siap dibina pada tahun 2009. Bangunan ini mempunyai bilik-bilik khas seperti bilik mesyuarat, bilik kesihatan, makmal sains, bilik komputer, bilik muzik dan bilik RBT. Kini, terdapat seramai 529

orang murid dan 42 orang guru yang mengajar di sekolah ini. Bagi kelas tahun empat, terdapat empat buah kelas tahun empat dan lapan orang guru bahasa Melayu yang mengajar di sekolah tersebut. Sekolah ini hanya terdapat satu sesi persekolahan sahaja, iaitu sesi pagi yang bermula pada 7.20 pagi dan berakhir pada 1.10 tengah hari. Sekolah ini mempunyai sebuah makmal komputer, 20 buah komputer riba untuk digunakan oleh murid dan sebuah LCD untuk guru. Kemudahan makmal komputer telah membantu pengkaji untuk menjalankan kajian dengan mudah terutamanya semasa menggunakan prototaip VAGAT.

Sekolah ini merupakan antara sekolah yang besar di daerah Seremban. Tahun 2017, SJKT Nilai dipilih untuk pelaksanaan Dwibahasa atau *Dual Language Programme* (DLP). DLP adalah satu program di bawah Dasar Memartabatkan Bahasa Malaysia Memperkukuhkan Bahasa Inggeris (MBMMBI). Program ini dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan dan Sekolah Menengah Kebangsaan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) secara rintis pada tahun 2016 melibatkan 300 buah sekolah. Murid-murid sekolah ini lebih cenderung menggunakan bahasa Tamil dan bahasa Inggeris secara meluas dalam kehidupan harian. Penggunaan bahasa Tamil dan bahasa Inggeris menyebabkan murid kurang berkomunikasi dalam bahasa Melayu di sekolah mahupun di luar kawasan sekolah. Gambar Rajah 3.1 menunjukkan kedudukan gambar kajian sekolah di bandar Nilai.



**Gambar Rajah 3.1: Lokasi Kajian**

### **3.12 Populasi dan Persampelan Kajian**

Sampel kajian merupakan aspek yang penting kerana sampel kajian yang kurang sesuai dengan kajian mengurangkan keesahan dan kebolehpercayaan dalam pengumpulan data. Mohd. Majid Konting (1993) menjelaskan bahawa sampel ialah sebahagian individu yang diambil melalui persampelan bagi mewakili sesuatu populasi yang dikaji atau sebahagian individu dalam populasi, manakala persampelan pula ialah proses memilih sejumlah individu untuk tujuan kajian atau cara untuk mendapatkan maklumat bagi menyelesaikan sesuatu masalah tanpa menggunakan seluruh ahli sesuatu populasi. Dalam kajian ini, populasi merangkumi murid tahun 4 di SJKT Nilai. Oleh kerana pengumpulan data daripada populasi kajian mengambil tempoh masa yang panjang, maka pengkaji telah melakukan persampelan bertujuan, iaitu kumpulan kecil daripada populasi untuk dijadikan sebagai subjek kajian untuk mengumpulkan data kajian.

Persampelan bertujuan atau *purposive sampling* merujuk kepada prosedur persampelan, iaitu sekumpulan subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu sahaja dipilih sebagai subjek kajian. Babbie (2002) menjelaskan persampelan bertujuan adalah

pemilihan peserta atau subjek kajian berdasarkan pertimbangan pengkaji untuk memilih sampel yang paling berguna dan sesuai serta memenuhi keperluan tujuan kajian. Creswell (2008) pula, menyatakan bahawa pemilihan sampel *purposive* amat baik atau sesuai dalam kajian kualitatif kerana sampel yang dipilih mempunyai maklumat yang ingin diketahui oleh pengkaji dan mengetahui perkembangan serta perjalanan sesuatu fenomena di lokasi kajian dengan baik. Pemilihan sampel kajian dalam kajian kualitatif adalah berdasarkan kesesuaian dengan dengan tajuk yang dikaji (Flick, 1998). Menurut Patton (1990), dan Miles & Huberman (1994), bagi memperoleh kes yang kaya dengan maklumat bagi kajian yang mendalam, pengkaji perlu memberi fokus secara mendalam dalam bilangan sampel yang kecil serta dipilih secara bertujuan. Bilangan peserta bukan menjadi kriteria dalam kajian kualitatif (Johnson, 2002). Dalam kajian ini, pengkaji memilih 12 orang murid berbangsa India dari populasi murid tahun 4 sebagai sampel kajian. Sampel kajian ini dipilih berdasarkan tahap penguasaan dalam ujian lisan. Persampelan ini menjimatkan masa dan tenaga kerana kajian ini terbatas kepada kumpulan yang kecil dan dalam kawalan rapi pengkaji. Satzinger et al. (2007) berpendapat sejumlah kecil sampel sudah mencukupi sekiranya objektif reka bentuk kajian adalah jelas dan terhad.

### **3.13 Prosedur Pengumpulan dan Analisis Data**

Kaedah kualitatif telah digunakan sepenuhnya dalam kajian ini. Data tentang tahap penguasaan bertutur murid telah dibuat melalui ujian lisan, protokol temu bual separa berstruktur dan pemerhatian tidak turut serta. Bagi mencapai objektif pertama, pengkaji mengenal pasti kelemahan murid dalam ujian lisan dari segi sebutan dan kosa kata. Ujian pra dalam kajian ini dapat mengesan tahap penguasaan kemahiran bertutur murid sebelum guna prototaip kemahiran bertutur. Murid terlatih dengan kaedah tradisional sebelum ini, maka pengkaji dapat melihat perbezaan skor pencapaian subjek kajian sebelum dan



selepas penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dalam pembelajaran kemahiran bertutur bahasa Melayu murid sekolah Tamil.

Protokol temu bual bersama informan dapat membantu pengkaji untuk mengumpulkan data secara mendalam kerana informan guru bahasa Melayu mengetahui masalah yang dihadapi oleh subjek kajian dalam aspek bertutur. Pada masa yang sama, pengkaji juga dapati kelemahan PdP kemahiran bertutur daripada informan kajian. Data - data berbentuk pemerhatian dianalisis dengan dapatan ujian dan temu bual. Kelemahan murid dan PdP kemahiran bertutur membawa keperluan untuk membina prototaip kemahiran bertutur. Setelah selesai fasa reka bentuk dan pembangunan prototaip VAGAT, pengkaji melaksanakan prototaip kemahiran bertutur kepada subjek kajian di dalam bilik darjah. Pengkaji menjelaskan fungsi prototaip VAGAT dan teknik penggunaan dalam bilik darjah. Prototaip kemahiran bertutur yang dibina dan dikendalikan oleh seorang guru bahasa Melayu untuk mengajar kemahiran bertutur. Selepas murid mengikuti kelas dengan prototaip VAGAT kemahiran bertutur, pengkaji menjalankan ujian pasca bersama subjek kajian. Ujian pasca dilaksanakan untuk mengetahui keberkesanan prototaip dan skor pencapaian markah kemahiran bertutur subjek kajian dalam kemahiran bertutur bahasa Melayu. Pengkaji turut membuat pemerhatian terhadap tingkah laku subjek kajian menggunakan borang senarai semak dengan menandakan antara salah satu item, iaitu “Ya” atau “Tidak” bagi perkara yang diperhatikan dan tidak diperhatikan. Maklumat tambahan yang dirasakan perlu ditambah berkaitan indikator dicatatkan pada ruangan berikutnya supaya maklumat yang lebih lengkap dalam kalangan subjek kajian dapat dikumpulkan. Selain itu, pengkaji menemu bual semula guru yang menggunakan prototaip VAGAT dalam pengajaran. Hal ini untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan prototaip VAGAT kemahiran bertutur yang dihasilkan. Pengkaji dapat menilai cadangan penambahbaikan yang diberikan oleh guru untuk membaiki prototaip VAGAT kemahiran bertutur untuk kegunaan kajian lanjutan.

### 3.14 Kesahan dan Kebolehpercayaan

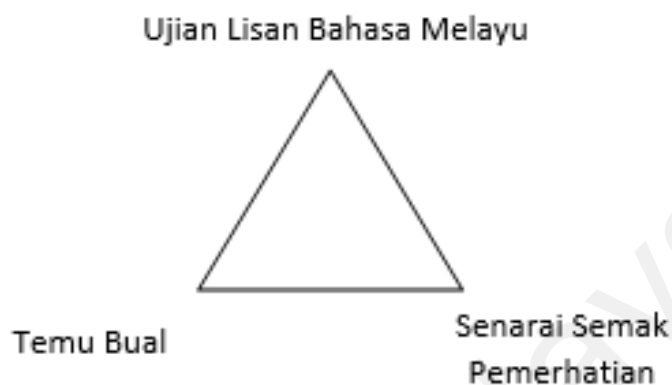
Menurut Merriam (1988), isu kesahan dan kebolehpercayaan adalah sangat penting untuk kajian kualitatif. Dengan itu, penyemakan data penting bagi memastikan kebolehpercayaan dalam pengumpulan data. Bagi memastikan wujudnya kesahan dan kebolehpercayaan penyelidikan kualitatif, kajian perlu dijalankan dengan penuh etika (Ambert et al, 1995 ; Merriam, 1998). Menurut pengkaji-pengkaji ini kesahan data adalah berkaitan generalisasi yang dibuat, kebolehpercayaan dan kesahan dapatan. Merriam (1998) telah mencadangkan enam strategi bagi memastikan kesahan dalam kajian, iaitu:

- a) Triangulasi,
- b) Pengesahan pakar atau pengesahan informan,
- c) Pemerhatian jangka panjang,
- d) Pemeriksaan sebaya,
- e) Bentuk Penyelidikan Kolaboratif, dan
- f) Bias penyelidik

Pengkaji telah menggunakan beberapa strategi untuk membuat kesahan dalam kajian ini seperti yang disarankan oleh Merriam (1998). Tiga bentuk pengesahan, iaitu triangulasi dari pelbagai kaedah pengumpulan, pengesahan informan dan pengesahan pakar digunakan dalam kajian ini.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah triangulasi untuk mengesahkan dapatan kajian. Krathwohl (1998) mendefinisikan triangulasi sebagai proses yang menggunakan lebih daripada satu sumber untuk mengesahkan maklumat, pengesahan data daripada sumber berbeza dan mengesahkan maklumat menggunakan pelbagai teknik pengumpulan data. Menurut Yin (1994), dapatan data akan lebih tepat menerusi proses triangulasi kerana berpunca daripada pelbagai maklumat. Menurut Denzin (1989), setiap

kajian wajar menggunakan strategi triangulasi jika interpretasi tentang realiti sebenar yang hendak diketengahkan. Rajah 3.5 menunjukkan triangulasi data yang digunakan dalam kajian ini.



**Rajah 3.5: Triangulasi Data**

Berdasarkan Rajah 3.5 triangulasi yang diaplikasikan adalah untuk membandingkan data-data yang diperolehi daripada ujian lisan, temu bual dan senarai semak pemerhatian di dalam kelas. Oleh sebab bilangan subjek dalam kajian kualitatif adalah kecil, triangulasi data perlu digunakan untuk meningkatkan kebolehpercayaan kajian (Chua Yan Piaw, 2021). Triangulasi data ini dapat meningkatkan kesahan dan kesahihan dapatan kerana setiap data yang diperolehi dari satu teknik dapat diperkuat lagi oleh teknik yang lain. Melalui proses ini, pengkaji dapat mengukuhkan dapatan kajian sehingga tidak dapat diragui.

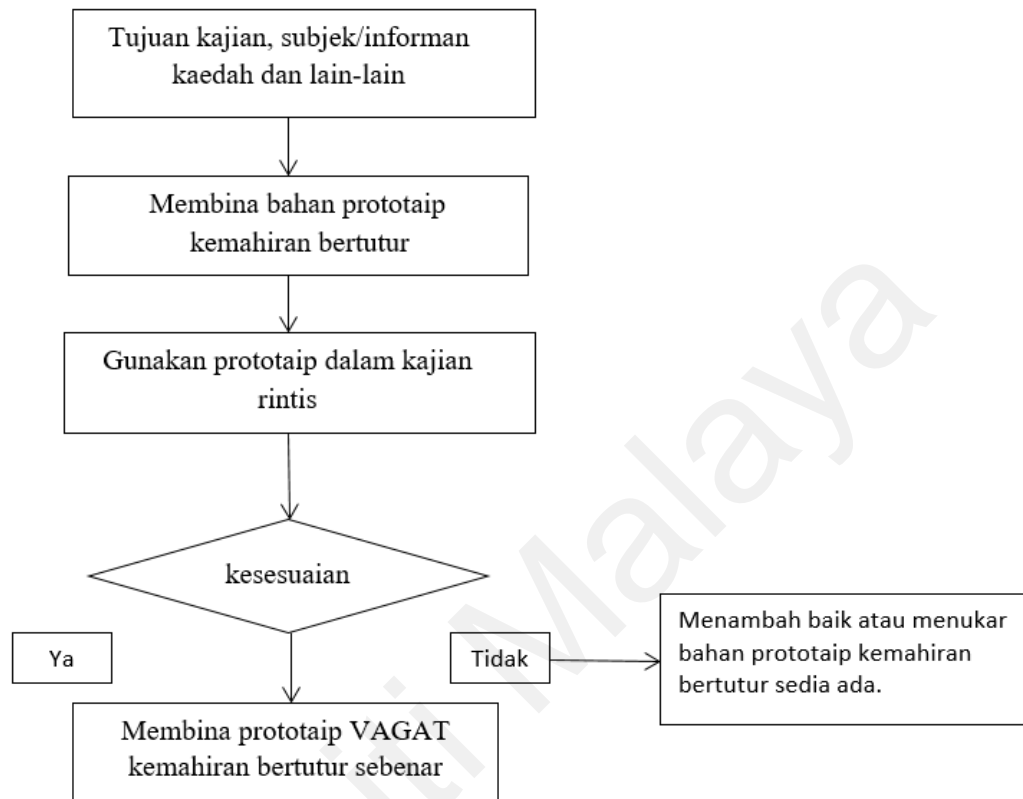
Strategi kedua yang digunakan dalam kajian ini dengan menggunakan pengesahan informan (Stake 1995) untuk membantu mengesahkan ketepatan data pemerhatian dan transkripsi temu bual. Pengesahan informan mendapatkan maklum balas tentang data dan kesimpulan pengkaji daripada informan kajian. Informan kajian diminta memeriksa draf transkripsi temu bual dan draf borang semak pemerhatian untuk mendapatkan penjelasan

lanjut berkaitan isu tersebut supaya dapatan itu bertepatan dengan apa yang dikemukakan oleh mereka. Pengkaji memberi semula transkripsi temu bual kepada informan kajian. Informan diberi masa selama seminggu untuk membaca transkripsi tersebut dan membuat pengakuan. Creswell (2008) dan Holand (2002) juga mencadangkan agar kesahan bagi kajian kualitatif atau protokol temu bual dilaksanakan dengan memulangkan semula transkrip temu bual kepada informan bagi tujuan semakan dan pengakuan.

### **3.15 Kajian Rintis**

Sebelum memulakan kajian lapangan yang sebenar, pengkaji menjalankan kajian rintis. Kajian rintis perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum menjalankan kajian sebenar bagi menguji pelbagai aspek dalam cadangan kajian (Glense & Peshkin, 1992). Kajian rintis atau lebih dikenali sebagai *pilot study* merupakan kajian yang dilakukan pada peringkat awal kajian. Borg dan Gall (1979) menjelaskan tujuan kajian rintis dibuat adalah untuk mendapatkan ketelusan data daripada ujian percubaan melalui kumpulan kecil individu. Melalui kajian rintis yang dilakukan, arah tuju dan matlamat kajian dapat ditentukan dengan tepat serta membantu dalam kajian lapangan yang bakal dijalankan. Selain itu, kajian rintis yang dilaksanakan ini adalah untuk melihat kebolehlaksanaan kajian sebenar yang bakal dijalankan. Melalui hasil kajian rintis yang dijalankan, kelemahan dan kekuatan instrumen kajian, kaedah pengumpulan data, kerangka teori, subjek kajian, dan sebagainya dapat dikenal pasti. Kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam kajian rintis dapat dibaiki dalam kajian sebenar. Menurut Marshall dan Rossman (1995), kajian rintis membolehkan pengkaji mendapat gambaran cara memasuki lapangan dan cara menganalisis data. Sebaliknya, kekuatan hasil kajian rintis pula akan digunakan sebagai panduan apabila menjalankan kajian sebenar. Sebelum kajian rintis ini diadakan, pengkaji telah meminta kebenaran rasmi daripada pengarah Jabatan Pendidikan Negeri Sembilan

dan guru besar sekolah tersebut. Rajah 3.6 berikut menunjukkan carta alir kajian rintis yang telah dijalankan.



**Rajah 3.6: Carta Alir Kajian Rintis**

Berdasarkan Rajah 3.6, prosedur pertama sebelum kajian rintis dijalankan, ialah penentuan objektif kajian, subjek kajian, kaedah kajian, dan sebagainya. Objektif kajian rintis ialah mengenal pasti masalah kemahiran bertutur murid dan masalah PdP kemahiran bertutur. Subjek kajian yang dipilih ialah tiga orang murid tahun 4 dan dua orang informan guru bahasa Melayu. Setelah menganalisis masalah aspek bertutur, pengkaji mula membina bahan prototaip kemahiran bertutur dan prototaip tersebut digunakan dalam kajian rintis. Setelah kajian rintis dijalankan, pengkaji akan meneliti semula kesesuaian bahan prototaip tersebut. Jika prototaip tersebut bersesuaian dengan kajian rintis, pengkaji akan meneruskan prototaip kemahiran bertutur dalam kajian

sebenar. Sebaliknya, jika prototaip tersebut didapati kurang sesuai digunakan semasa kajian rintis, pengkaji akan menambah baik bahan prototaip kemahiran bertutur sedia ada dalam kajian sebenar.

Pengkaji telah melakukan kajian rintis di SJKT Nilai Negeri Sembilan selama sebulan. Walaupun kajian rintis ini dilaksanakan di tempat yang sama dengan kajian yang sebenar, pengkaji menggunakan subjek kajian berlainan dengan subjek kajian sebenar tetapi mempunyai ciri-ciri yang sama dengan ciri-ciri subjek sebenar kajian ini. Ciri-ciri tersebut termasuklah peringkat umur, latar belakang pendidikan, tahap penguasaan bertutur dan sebagainya. Menurut Yin (1994), tempat kajian rintis mestilah mudah diakses dan berupaya mendapatkan data yang diperlukan.

Subjek kajian untuk kajian rintis ini terdiri daripada tiga orang murid dari kelas 4R di SJKT Nilai. Subjek kajian pertama rintis perempuan (RP1) yang merupakan anak kedua dalam keluarga. Beliau mempunyai berat badan 37 kg dan tinggi 137 cm . Bapa subjek kajian seorang pemandu teksi dan ibunya pula pekerja kilang. Subjek kajian tinggal di taman perumahan yang berdekatan sekolah. Subjek kajian merupakan seorang yang peramah dan suka menolong kawan-kawan di dalam kelas. Subjek kajian kedua ialah rintis perempuan (RP2) yang merupakan anak kelima dalam keluarga. Bapanya seorang mekanik kereta dan ibunya seorang suri rumah. Subjek kajian selalu datang lewat ke sekolah. Kebanyakan hari subjek kajian meniru kerja rumah daripada rakan lain. Subjek kajian yang ketiga ialah rintis lelaki (RL3) yang merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Ibu subjek kajian seorang ibu tunggal yang bekerja sebagai pembantu kantin. Pendapatan keluarga subjek kajian bergantung pada bantuan kerajaan dan bukan kerajaan. Subjek kajian mendapat makanan RMT di sekolah dan selalunya awal ke sekolah. Pengkaji turut menemu bual dua orang guru bahasa Melayu sebagai informan untuk kajian rintis. Informan guru rintis 1 (GR1) merupakan seorang guru perempuan

yang berumur 34 tahun dan berbangsa India. Informan GR1 juga tinggal di kawasan bandar. Informan GR1 mempunyai pengalaman mengajar bahasa Melayu selama 8 tahun yang berkelulusan Ijazah Sarjana Muda dan seorang guru opsyen bahasa Tamil. Seterusnya, informan GR2 seorang guru perempuan yang berumur 32 tahun berbangsa India tinggal di kawasan bandar. Informan GR2 mempunyai pengalaman mengajar selama 10 tahun dan berkelulusan Ijazah Sarjana Muda dan merupakan guru opsyen Sains.

Dalam kajian rintis, pengkaji menggunakan ujian lisan, protokol temu bual berstruktur dan senarai semak pemerhatian sebagai instrumen kajian. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan temu bual berstruktur. Pengkaji memilih guru bahasa Melayu sebagai informan dalam temu bual kajian ini. Temu bual dijalankan bersama dua orang guru bahasa Melayu di sekolah kajian. Pada awalnya pengkaji mengajukan soalan yang sedia ada tanpa membuat sebarang tambahan soalan. Pengkaji mendapati soalan temu bual berstruktur tidak mendapatkan maklumat tambahan daripada beberapa aspek, iaitu aspek sebutan. Bagi menjawab objektif kajian pertama, iaitu mengenal pasti masalah kemahiran bertutur murid sekolah Tamil temu bual berstruktur ini kurang sesuai. Pengkaji mendapati bahawa temu bual separa berstruktur lebih sesuai bagi kajian sebenar untuk mendapatkan maklumat secara mendalam. Menurut Schensul dan rakan-rakan (1999), menjelaskan temu bual tidak berstruktur memerlukan fikiran yang terbuka, rasional serta mempunyai kemahiran komunikasi yang baik. Soalan-soalan kajian yang berkaitan dengan terus membuat pertanyaan demi pertanyaan sehingga sesuatu isu tersebut lebih jelas dan mendalam.

Pengkaji juga menjalankan ujian lisan pra dan pasca kepada subjek kajian. Ujian lisan tersebut berbentuk bahan rangsangan gambar dan bahan bacaan. Pengumpulan data daripada ujian lisan bertutur dapat menilai keberkesanan prototaip aplikasi kemahiran

bertutur. Pengkaji menyediakan soalan ujian mengikut tahap kemampuan pelajar. Bahan rangsangan yang diberikan tidak menyukarkan pelajar untuk memahaminya dan bersesuaian dengan tahap kognitif mereka. Dalam kajian rintis ini, data-data yang diperolehi adalah terdiri daripada data lisan dan bukan lisan. Data-data lisan diperolehi daripada ujian lisan dan temu bual bagi mendapatkan maklumat tentang subjek kajian. Data-data bukan lisan pula adalah daripada senarai semak pemerhatian, tingkah laku subjek kajian sebelum dan selepas menggunakan bahan prototaip kemahiran bertutur, dan kajian kepustakaan yang dijalankan sebelum ke lapangan. Setiap bahagian dalam ujian lisan ini dikumpulkan markahnya dan dianalisis. Semua data-data temu bual rakaman responden dirakam dengan menggunakan alat perakam. Setiap markah yang didapati oleh subjek kajian akan dipadankan dengan pecahan markah yang ditetapkan.

Seterusnya, data dianalisis serta dipersembahkan dalam bentuk jadual. Analisis ini juga dilakukan untuk mencapai objektif kajian rintis, iaitu menguji prototaip kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Item-item yang terdapat dalam instrumen kajian yang dibina oleh pengkaji dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang ketahanan subjek kajian bertutur dengan bantuan bahan prototaip kemahiran bertutur. Jadual 3.1 menunjukkan skor penguasaan bertutur subjek kajian dalam ujian pra dan pasca, iaitu:

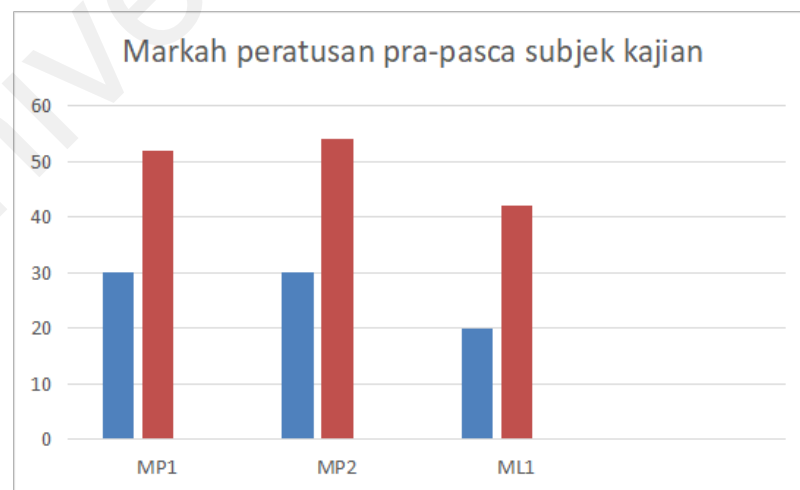
**Jadual 3.1: Skor Ujian Pra-Pasca Subjek Kajian**

<b>Subjek Kajian</b>	<b>Item</b>	<b>RP1</b>	<b>RP2</b>	<b>RP3</b>
<b>Ujian Pra</b>	Sebutan	4	4	2
	Intonasi	3	3	2
	Kefasihian	2	2	2
	Tatabahasa	3	3	2
	Kosa kata	3	3	2
	<b>Jumlah (50M)</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
<b>Ujian Pasca</b>	Sebutan	6	6	5



Subjek Kajian	Item	RP1	RP2	RP3
	Intonasi	5	5	4
	Kefasihan	5	5	4
	Tatabahasa	5	6	4
	Kosa kata	5	5	4
	<b>Jumlah (50M)</b>	26	27	21

Berdasarkan Jadual 3.1, didapati terdapat peningkatan skor dalam soalan yang dijawab dengan betul oleh subjek kajian. Peningkatan ketara ialah pada subjek kajian RP2, iaitu 15 markah yang dapat skor semasa ujian pra dan 27 skor semasa ujian pasca. Jumlah skor keseluruhan ialah sebanyak 50 markah. Peningkatan skor kedua tertinggi ialah subjek kajian RP2, iaitu 15 markah yang dapat skor semasa ujian pra dan 26 skor semasa ujian pasca. Peningkatan skor ketiga tertinggi ialah subjek kajian RL1, iaitu 10 markah yang dapat skor semasa ujian pra dan 21 skor semasa ujian pasca. Setiap skor subjek kajian dijumlahkan dalam bentuk peratusan dan Rajah 3.7 menunjukkan markah subjek kajian dalam peratusan.



**Rajah 3.7: Markah Peratusan Pra dan Pasca**

Rajah 3.7 menunjukkan markah peratusan subjek kajian dalam ujian lisan pra dan pasca. Subjek kajian RP2 mendapat markah tertinggi dalam ujian pasca, iaitu 54% berbanding subjek kajian yang lain. Subjek kajian RL1 mendapat markah rendah, iaitu 42% dalam ujian pasca. Walau bagaimana pengkaji mendapati subjek kajian RP1, RP2 dan RL2 menunjukkan peningkatan yang minimum dalam setiap konstruk, iaitu sebutan, intonasi, kosa kata, kefasihan dan tatabahasa.

Berdasarkan hasil dapatan dan kajian rintis menunjukkan bahawa penguasaan subjek kajian secara keseluruhan masih sederhana dalam kemahiran bertutur. Pengkaji mendapati subjek kajian masih memerlukan satu BBM yang lebih interaktif dalam kemahiran bertutur. Subjek kajian RP1 dan RL1 menghadapi masalah dalam aspek sebutan dan kosa kata semasa bertutur. Pengkaji mendapati sebutan vokal dan konsonan subjek kajian masih dalam tahap yang memuaskan. Selain itu, kosa kata subjek kajian juga masih terhad dalam bahasa Melayu. Seterusnya, pengkaji mendapati subjek kajian RL1 dan tidak bermotivasi untuk bertutur dalam bahasa Melayu di dalam kelas. Pengkaji mendapati bahan prototaip kemahiran bertutur dalam kajian rintis memerlukan penambahbaikan dalam kajian sebenar.

Dalam aspek kekangan dalam kajian rintis, tiada masalah yang dihadapi oleh pengkaji kerana telah mendapat surat kebenaran daripada KPM dan JPN membenarkan pengkaji menjalankan kajian di sekolah yang telah dipilih. Pengkaji mendapat sambutan yang baik daripada Guru Besar dan guru-guru di sekolah kajian. Pengkaji juga membuat perancangan dengan Guru Penolong Kanan untuk menjalankan kajian pada masa yang ditentukan. Guru Penolong Kanan bekerjasama dengan pengkaji untuk memberi jadual waktu subjek kajian dan informan kajian. Pengkaji menentukan hari dan masa untuk meneruskan kajian. Pertamanya, pengkaji bertemu dengan informan guru dan mengaturkan jadual pemerhatian bilik darjah dan temu bual. Tarikh dan masa yang dipilih

telah dipersetujui oleh informan kajian. Temu janji untuk temu bual diataskan semasa masa lapang informan. Tetapi temu janji yang diatur terpaksa diatur semula disebabkan beberapa hal tidak boleh dielakkan seperti informan guru menghadiri mesyuarat atau menjadi guru ganti. Walau bagaimanapun terdapat kekangan semasa menjalankan pemerhatian bilik darjah. Hal ini demikian kerana terdapat program sekolah yang menyebabkan penundaan dalam pungutan data. Oleh itu, pengkaji perlu menyesuaikan perancangan awal kajian dengan jadual informan dan program sekolah bagi mengatasi masalah ini.

### **3.16 Rumusan**

Bab ini menjelaskan teori dan metodologi yang digunakan dalam kajian ini. Bab ini juga menerangkan dengan lebih lanjut kaedah yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data. Kaedah yang dinyatakan ini dipilih untuk menghasilkan dapatan seperti yang dinyatakan dalam objektif kajian. Penelitian yang mendalam berkaitan bab ini perlu dihuraikan kerana menjadi asas bagi bab penganalisan data yang akan dilakukan. Bab ini juga menjadi strategi atau langkah bagi menjalankan satu kajian yang sistematik dan berkesan. Semua aspek yang perlu diaplikasikan dalam kajian sebenar perlu dikenal pasti lebih awal supaya kajian lebih terarah dan menepati masa. Pemilihan teori, kaedah pungutan data, dan analisis perlu dititikberatkan bagi memperoleh dapatan yang selaras dengan objektif yang digariskan. Perbincangan dalam bab berikutnya adalah berkaitan dengan objektif pertama, iaitu mengenal pasti masalah kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil.

## **BAB 4**

### **KEMAHIRAN BERTUTUR MURID SEKOLAH TAMIL**

#### **4.1 Pendahuluan**

Bab ini membentangkan dapatan bagi objektif pertama kajian, iaitu mengenal pasti masalah kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Bagi mencapai objektif pertama, pengkaji menganalisis kelemahan murid dan kelemahan PdP dalam kemahiran bertutur. Ujian lisan, protokol temu bual dan senarai semak pemerhatian digunakan sebagai instrumen untuk mencapai objektif pertama kajian.

#### **4.2 Kelemahan Murid Dalam Kemahiran Bertutur**

Kemahiran bertutur BM subjek kajian dianalisis melalui ujian lisan. Subjek kajian diberikan bahan rangsangan berbentuk gambar dan teks petikan. Dapatan ujian lisan juga disokong dengan dapatan temu bual informan guru dan pemerhatian. Perbincangan mengenai kemahiran bertutur BM dalam kalangan murid sekolah Tamil dibahagikan kepada aspek sebutan, kosa kata dan struktur ayat.

##### **4.2.1 Kelemahan Aspek Sebutan**

Sebutan ialah keupayaan membunyikan huruf, perkataan atau ayat dengan tepat dan jelas. Sebutan yang tidak jelas menyebabkan mesej yang hendak disampaikan tidak dapat difahami. Dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian melakukan kesalahan sebutan vokal dan konsonan. Kesalahan-kesalahan tersebut mewujudkan penggantian dan pengguguran pada fonem vokal dan konsonan. Perbincangan seterusnya merupakan dapatan kajian daripada aspek penggantian vokal.

#### 4.2.1.1 Penggantian Vokal Belakang Tinggi /u/ Kepada Vokal Belakang Rendah /o/

Penggantian fonem merujuk kepada proses fonologi yang menggantikan suatu fonem dengan fonem lain sama ada penggantian dari segi vokal, mahupun penggantian dari segi konsonan. Analisis data menunjukkan subjek kajian menggantikan fonem vokal belakang tinggi /u/ kepada vokal belakang rendah /o/.

**Jadual 4.1: Penggantian Fonem Vokal /u/ kepada Vokal /o/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek Kajian
MP5, ML2, MP6, ML4	untuk	<i>untok</i>
MP6, ML2, MP7	perempuan	<i>perempoan</i>
MP2, MP7	takut	<i>takot</i>
MP4, ML2, MP5	bakul	<i>bakol</i>
ML1, ML3	masuk	<i>masok</i>

Berdasarkan Jadual 4.1, dapatan kajian menunjukkan subjek kajian MP5, ML2, MP6, ML4 telah menggantikan perkataan *untuk* kepada *untok*. Subjek kajian MP6, ML2 dan MP7 menyebut *perempoan* bagi perkataan *perempuan*. Selain itu, subjek kajian MP2 dan MP7 menyebut *takot* bagi perkataan *takut*, manakala MP4, ML2 dan MP5 menyebut *bakol* bagi perkataan *bakul*. Perkataan *masuk* disebut *masok* oleh subjek kajian ML1 dan ML3. Dapatan ini disokong melalui pemerhatian yang dilakukan oleh pengkaji sewaktu kajian dijalankan. Contohnya, subjek kajian MP5 didapati tidak dapat mengujarkan sebutan vokal dengan betul. Dapatan ini juga disokong melalui dapatan temu bual bersama guru G5, iaitu:

“Murid menghadapi masalah dalam sebutan vokal. Kadang-kadang susah untuk beza vokal seperti u, o dan e..hmm Mereka perlu bantuan untuk sebut vokal dengan tepat dalam kelas”.

(Guru 5/G5, 2022)

Berdasarkan pernyataan G5, subjek kajian menghadapi masalah dalam sebutan vokal dan sukar untuk membezakan vokal seperti /u/, /o/ dan /e/. Subjek kajian perlu dibimbing semasa menyebut huruf-huruf vokal. Masalah sebutan vokal ini berlaku kerana pengaruh bahasa ibunda, iaitu bahasa Tamil dalam pertuturan harian. Murid-murid India menghadapi masalah menggunakan vokal-vokal atau konsonan-konsonan tertentu bahasa Melayu yang agak asing kepada mereka (Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik, 2022). Apabila kata-kata Melayu atau kata-kata pinjaman daripada bahasa lain dituturkan berlaku perubahan bunyi-bunyi vokal dan konsonan yang terhampir dengan bahasa Tamil. Bahasa ibunda murid-murid India mengganggu sebutan baku bahasa Melayu. Kajian Nora’azian & Fadzilah Abdul Rahman (2018) turut mendapati bahawa gangguan bahasa ibunda merupakan faktor yang menyebabkan murid bukan penutur natif melakukan kesalahan dalam pembelajaran kemahiran asas bahasa, termasuk kemahiran bertutur. Gangguan bahasa menyebabkan tahap kemahiran bertutur murid bukan penutur natif pada tahap yang kurang profesien.

#### 4.2.1.2 Penggantian Fonem Vokal Tengah /ə/ Kepada Vokal Depan Tinggi /i/

Seterusnya, subjek kajian melakukan penggantian pada fonem vokal /ə/ dalam ujian lisan. Perkataan yang disebut ialah *terima*, *tetapi*, *henti*, *menang* dan *senang*. Jadual 4.2, menunjukkan penggantian dalam fonem vokal /ə/ kepada vokal /i/.

**Jadual 4.2: Penggantian Fonem Vokal /ə/ kepada Vokal /i/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek Kajian
MP1, MP3, MP5, MP6, ML3, ML4	terima	<i>tirima</i>

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek Kajian
MP3, MP5, ML5	tetapi	<i>titapi</i>
MP3, MP4, ML3, ML5	henti	<i>hinti</i>
MP3, MP5, MP6	menang	<i>minang</i>
ML2, ML5	senang	<i>sinang</i>

Berdasarkan Jadual 4.2, subjek kajian MP1, MP3, MP5, MP6, ML3 dan ML4 menyebut *tirima* bagi perkataan *terima*, manakala MP3, MP5 dan ML5 menyebut *titapi* bagi perkataan *tetapi*. Selain itu, subjek kajian MP3, MP4, ML3 dan ML5 menyebut *hinti* untuk perkataan *henti*. Seterusnya MP3, MP5 dan MP6 sebut *minang* bagi perkataan *menang*, manakala ML2 dan ML5 sebut *sinang* bagi perkataan *senang*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian melakukan kesalahan penggantian fonem vokal /ə/ kepada peninggian vokal /i/ pada perkataan yang disebut. Hasil daripada pemerhatian yang dilakukan juga mendapati subjek kajian MP5 dan ML5 menghadapi kesukaran membunyikan vokal dengan jelas. Dapatan ini disokong dengan temu bual informan guru G4, iaitu:

*“Murid menghadapi masalah sebutan dan intonasi semasa bertutur dalam bahasa Melayu. Masalah ni kerana kurang membaca dan mendengar berita bahasa. Contoh, mesti sebut misti. Lagi nak sebut kuarantin murid sebut kurantin...”*

*(Guru 4/ G4,2022)*

Menurut pernyataan informan G4 perkataan *mesti* disebut *misti* oleh murid semasa bertutur. Menurut informan G4 masalah ini wujud kerana kurang bahan bacaan dan mendengar berita dalam bahasa Melayu. Situasi yang sama berlaku pada sebutan murid Cina. Kesilapan seperti penggantian, pelenyapan dan pengguguran vokal serta konsonan sering berlaku apabila murid Cina bertutur kerana terdapat perbezaan ketara antara sistem fonologi bahasa Melayu dan bahasa Mandarin (Nora'azian Nahar dan Fadzilah Abdul Rahman , 2018).

#### 4.2.1.3 Penggantian Bunyi Geseran Tidak Bersuara /s/ kepada Bunyi Frikatif Geseran /c/

Subjek kajian juga didapati melakukan penggantian bunyi geseran tidak bersuara /s/ kepada bunyi frikatif geseran /c/. Jadual 4.3 menunjukkan penggantian bunyi geseran tak bersuara /s/ kepada bunyi frikatif geseran /c/ iaitu:

**Jadual 4.3: Penggantian Bunyi Geseran Tidak Bersuara /s/ kepada Bunyi Frikatif Geseran /c/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek kajian
MP3, MP6, MP7, ML1	bersungguh	<i>bercungguh</i>
MP3, MP5, ML5	segera	<i>cegera</i>
MP3, MP4, ML3, ML5	susun	<i>cusun</i>
MP3, MP5, MP6	susah	<i>cucah</i>
ML2, ML5	susu	<i>cucu</i>

Berdasarkan Jadual 4.3, subjek kajian MP3, MP6, MP7 dan ML1 didapati menyebut *bercungguh* bagi perkataan *bersungguh*. Selain itu, subjek kajian MP4, MP5, ML1 dan ML3 menyebut *cegera* bagi perkataan *segera*, manakala subjek kajian MP5, ML1 dan ML3 menyebut *cusun* bagi perkataan *susun*. Subjek kajian MP1, MP3 dan ML3 pula menyebut *cucah* bagi perkataan *susah* dan subjek kajian menyebut ML2, ML5 menyebut *cucu* bagi perkataan *susu*. Dalam hal ini, maksud perkataan *susu* sudah pun berubah maksud kepada *cucu* bererti panggilan nenek kepada keturunan anaknya. Selain itu, dapatan disokong dengan temu bual informan guru G2 dan G3, iaitu:

*“Hmm konsonon ye... Baik jika lihat dalam konsonon masih ada sebutan yang salah... misalnya murid sebut perkataan susun murid sebut cucun lagi macam seluar sebut celuar”.*

*(Guru 2/ G2, 2022)*



“konsonan pun ada masalah seperti konsonon c, g, j, p, t, s ...murid keliru masa sebut huruf c dan g lagi s dan c ada juga huruf konsonan yang salah sebut”

(Guru 3/ G3, 2022)

Menurut pernyataan informan G2, murid menyebut *cusun* bagi perkataan *susun* ini terbukti dan dapatan analisis ujian lisan. Informan G3 menyatakan murid menghadapi masalah untuk menyebut fonem seperti /c/, /g/, /j/, /p/, /t/, /s/ dan keliru untuk menyebut fonem /s/ dan /c/. Daripada pemerhatian juga, pengkaji mendapati subjek kajian sukar membunyikan fonem /s/ terutamanya semasa menyebut frasa *selamat pagi*. Subjek kajiannya menyebut sebagai *celamat pagi*.

#### 4.2.1.4 Penggantian Fonem /d/ kepada Bunyi Letupan Fonem /t/

Dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian melakukan penggantian fonem /d/ kepada bunyi letupan fonem /t/ daripada hasil pemerhatian dan ujian. Jadual 4.4 menunjukkan penggantian konsonan /d/ kepada bunyi letupan /t/.

**Jadual 4.4: Penggantian Fonem /d/ kepada Bunyi Letupan Fonem /t/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek kajian
MP3, MP5, MP7, ML2	datang	<i>tatang</i>
MP5, ML4	senduk	<i>sentuk</i>
MP5, ML3, ML4	penduduk	<i>pentutuk</i>
MP5, ML4	dalam	<i>talam</i>
ML2, ML5	dulu	<i>tulu</i>

Berdasarkan Jadual 4.4 subjek kajian MP3, MP5, MP7 dan ML2 didapati menyebut *tatang* bagi perkataan *datang*, manakala subjek MP5 dan ML4 menyebut *sentuk* bagi perkataan *senduk*. Selain itu, subjek kajian MP5, ML3 dan ML4 menyebut

*pentutuk* bagi perkataan *penduduk*. Subjek kajian MP5 dan ML4 pula menyebut *talam* bagi perkataan *dalam*. Subjek kajian ML2 dan ML5 menyebut *tulu* bagi perkataan *dulu*. Dapatan kajian turut mendapati seramai empat orang subjek kajian sukar menyebut perkataan *datang*. Dapatan ini disokong dengan kajian Nor Zulaiqha Rosli et al. (2021) yang menyatakan bahawa murid Cina melakukan kesalahan dalam penggantian bunyi konsonan. Penggantian bunyi konsonan ini turut dijelaskan oleh Alice Alim (2015) yang menunjukkan murid Cina biasanya mengubah bunyi konsonan /c/, /b/, /v/, /d/ dan /g/ yang terdapat pada awal kata kepada bunyi /k/, /p/, /w/, /t/ dan /k/.

#### 4.2.1.5 Penggantian Bunyi Letupan Bersuara /p/ kepada Bunyi Letupan Bersuara /b/

Dapatan menunjukkan subjek kajian melakukan penggantian fonem /p/ kepada bunyi letupan bersuara /b/. Jadual 4.5 menunjukkan penggantian bunyi letupan bersuara /p/ kepada bunyi letupan bersuara /b/.

**Jadual 4.5: Penggantian Bunyi Letupan Bersuara /p/ kepada Bunyi Letupan Bersuara /b/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek kajian
MP3, MP5, ML4	pagi	<i>bagi</i>
MP4, ML2	panas	<i>banas</i>
MP5, ML3	pandai	<i>bandai</i>
MP5, ML3	pecah	<i>becah</i>

Berdasarkan Jadual 4.5, subjek kajian MP3, MP5 dan ML4 menyebut *bagi* untuk perkataan *pagi* dan subjek kajian MP4 dan ML2 menyebut *banas* untuk perkataan *panas*. Subjek kajian MP5 dan ML3 pula menyebut *bandai* untuk perkataan *pandai*, manakala subjek kajian MP6 menyebut *becah* untuk perkataan *pecah*. Penggantian ini berlaku apabila subjek kajian menyebut konsonan /p/ dan menggantikannya dengan konsonan

letupan bersuara /b/. Dalam sistem bunyi bahasa Tamil, huruf bunyi /p/ sepadan dengan huruf bunyi /b/.

#### 4.2.1.6 Penambahan fonem /h/

Daripada ujian lisan dan pemerhatian yang dijalankan pengkaji mendapati subjek kajian mengujarkan perkataan dengan penambahan fonem /h/ di hujung perkataan. Jadual 4.6 menunjukkan penambahan fonem /h/ dalam ujaran subjek kajian iaitu.

**Jadual 4.6: Penambahan Fonem /h/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek kajian
MP2, MP4, ML1, ML2	terima	<i>tirimah</i>
MP3, ML5	jumpa	<i>jumpah</i>
MP3, MP4, ML3	suka	<i>sukah</i>
MP4, MP5, MP7	baca	<i>bacah</i>
ML2, ML3	rupa	<i>rupah</i>

Berdasarkan Jadual 4.6, subjek kajian MP2, MP4, ML1 dan ML2 menyebut *terimah* bagi perkataan *terima*. Subjek kajian MP3 dan ML5 menyebut *jumpah* bagi perkataan *jumpa*. Selain itu, MP3, MP4 dan ML3 juga menyebut *sukah* bagi perkataan *suka*. Subjek MP4, MP5 dan MP7 menyebut *bacah* bagi perkataan *baca* dan ML2, ML3 menyebut *rupah* bagi perkataan *rupa*. Dapatan ini turut disokong oleh data temu bual informan G3, iaitu:

“murid suka tambah huruf-huruf dalam sebutan..misalnya perkataan *jumpa* selalu dengar cakap *jumpah*...ada juga macam menyapu kata menyampuh”.

(Guru 3/G3,2022)

Melalui dapatan temu bual informan G3, menyatakan bahawa murid biasa menambahkan fonem-fonem pada perkataan. Informan memberikan contoh perkataan *jumpah* sebagai perkataan yang ditambah fonem seperti dapatan dalam ujian lisan.

#### 4.2.1.7 Pengguguran Fonem Digraf /sy/ dan /kh/

Dapatan pengguguran fonem digraf menunjukkan bahawa subjek kajian turut melakukan pengguguran pada fonem /sy/ dan /kh/. Terdapat empat perkataan yang digugurkan dalam fonem /sy/, iaitu perkataan *syair*, *syampu*, *syarat*, dan *syiling*. Pengguguran fonem /kh/ pula disebut dalam perkataan *khamis* dan *khabar*. Perbincangan pada Jadual 4.7 menunjukkan data pengguguran fonem /sy/ dan /kh/ dalam ujian lisan.

**Jadual 4.7: Pengguguran Fonem Digraf /sy/ dan /kh/**

Subjek Kajian	Sebutan BM	Sebutan Subjek kajian
MP1, MP2, ML3, ML4	syair	<i>sair</i>
MP3, ML5	syarat	<i>sarat</i>
MP3, MP4, ML3	syiling	<i>siling</i>
MP1, MP2, MP5, ML1, ML2	syampu	<i>sampu</i>
MP4, MP5, MP7	khamis	<i>kamis</i>
ML2, ML3	khabar	<i>kabar</i>

Berdasarkan Jadual 4.7, dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian MP1, MP2, ML3 dan ML4 menyebut *sair* bagi perkataan *syair*. Seterusnya, subjek kajian MP1, MP2, MP5, ML1, ML2 menyebut *sampu* bagi perkataan *syampu*. Subjek kajian MP4, ML2 dan ML3 menyebut *sarat* untuk perkataan *syarat*. Manakala subjek MP3, MP5, MP7 sebut *siling* bagi perkataan *syiling*. Daripada dapatan ini nampak jelas berlaku perubahan pada maksud perkataan, iaitu *sarat* bermaksud penuh manakala *siling* bermaksud langit permukaan atas sesuatu bilik. Perkara ini akan menjejaskan maksud keseluruhan ayat. Selain fonem /sy/ terdapat juga pengguguran pada fonem /kh/. Subjek

kajian ML2 dan ML3 mengujarkan *kamis* perkataan *khamis* dan subjek kajian MP3 dan MP5 menyebut *kabar* bagi perkataan *khobar*. Daripada analisis perkataan *syampu* yang banyak disebut salah oleh subjek kajian. Dapatan ujian lisan dan pemerhatian disokong dengan data informan guru G2.

*“Hmm, konsonon ye.. Baik jika lihat dalam konsonon yang salah disebut seperti s dan c.. misalnya sampai murid sebut susu dan chucu. Kalau digraf boleh kata kh dan sya.. contoh khamis murid sebut kamis. syampu murid kata sampu”.*

*(Guru 2/G2, 2022)*

Menurut informan G2, murid melakukan kesalahan semasa menyebut perkataan yang mempunyai fonem digraf seperti *syampu*. Subjek kajian menyebutnya sebagai *sampu*. Subjek kajian banyak melakukan kesalahan sebutan dengan penggantian fonem vokal dan konsonan. Pada masa yang sama, terdapat juga kesalahan penambahan dan penguguran fonem dalam sebutan subjek kajian.

#### **4.2.2 Kelemahan Aspek Kosa Kata**

Subjek kajian didapati menghadapi masalah dalam menyebut kosa kata yang betul. Kosa kata merupakan kelompok kata yang saling berhubungan secara semantik dan berfungsi sebagai unit lingual. Kosa kata dapat berbentuk istilah, frasa, atau klausa. Kelemahan penguasaan kosa kata menyebabkan seseorang penutur, gagal menggunakan struktur dan fungsi bahasa yang betul dalam komunikasi sama ada dalam bentuk tulisan mahupun lisan (Norizan & Zaitul Azma, 2013). Dapatan ujian lisan, pemerhatian dan temu bual menunjukkan sebutan subjek kajian dipengaruhi pengaruh bahasa ibunda dan bahasa Inggeris.

#### 4.2.2.1 Pengaruh Bahasa Ibunda dalam Kosa Kata

Pengaruh bahasa ibunda merujuk kepada bahasa pertama yang dipelajari oleh seseorang bermula dari saat dia dilahirkan sehinggalah dia pandai berkata-kata. Dengan kata lain, bahasa ibunda merupakan bahasa yang dipelajari daripada ibu bapa atau orang yang memelihara yang digunakan dalam komunikasi seharian. Dulay dan Burt (1982) mengatakan bahawa pengaruh bahasa ibunda merupakan sebagai pertukaran bahasa secara automatik yang disebabkan oleh kebiasaan, iaitu melibatkan struktur bahasa pertama terhadap bahasa yang sedang dipelajari. Dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian mempunyai pengaruh bahasa ibunda mereka, iaitu bahasa Tamil. Bahasa Tamil merupakan bahasa pengantar di sekolah jenis kebangsaan Tamil (SJKT). Bahasa Tamil merupakan bahasa klasik dan salah satu bahasa utama dalam keluarga bahasa Dravidian. Bahasa Tamil dituturkan secara meluas oleh bangsa Tamil di India Selatan dan Sri Lanka. Bahasa Tamil juga dituturkan oleh komuniti kecil di negara lain seperti di Malaysia. Jadual 4.8 menunjukkan dapatan pengaruh bahasa ibunda dalam kosa kata iaitu.

**Jadual 4.8: Pengaruh Bahasa Ibunda**

<b>Subjek Kajian</b>	<b>Kosa Kata BM</b>	<b>Sebutan Subjek kajian</b>
MP1, MP3, MP4, ML1, ML2	tikar	<i>pai</i>
MP2, MP3, MP4, ML3, ML4	bakul	<i>vakkul</i>
ML3, ML4, ML5	siput	<i>sipi</i>
MP3, MP6, ML1, ML2	burung	<i>kuruvi</i>
MP1,MP2,MP5,ML5	baldi	<i>valli</i>
MP4,ML3,ML4	pinggan	<i>manggu</i>
MP2, MP6, MP7, ML1	istana pasir	<i>mannel vedu</i>
MP2, ML4	air	<i>thani</i>

Berdasarkan Jadual 4.8, subjek kajian didapati banyak menggunakan bahasa ibunda dalam menggantikan kosa kata bahasa Melayu. Dapatan kajian menunjukkan sebanyak tujuh buah kosa kata yang tidak dikuasai oleh subjek kajian, iaitu *tikar*, *bakul*, *siput*, *burung*, *baldi*, *pinggan* dan *istana pasir*. Subjek kajian MP1, MP3, MP4, ML1 dan ML2 menggunakan bahasa Tamil, iaitu *pai* bagi menggantikan perkataan *tikar*. Selain itu, kosa kata *istana pasir* dan *bakul* juga digantikan dengan *mannal veedu* dan *vakkul* dalam bahasa Tamil. Dapatan ini disokong oleh temu bual informan guru G2 dan guru G5, iaitu:

*“Murid sekolah ini memang kekurangan kosa kata kerana tidak guna bahasa Melayu dalam kehidupan harian mereka. Contohnya, kalau nak sebut baldi tak tahu..guna bahasa Tamil”.*

*(Guru 2/ G2,2022)*

*“Semasa tutur mereka guna perkataan Tamil untuk menjawab sesuatu. Misalnya, untuk air murid sebut thani atau thaneer”.*

*(Guru 5/ G5,2022)*

Informan G2 dan G5 menyatakan bahawa murid mempunyai kosa kata yang terhad semasa bertutur dalam bahasa Melayu. Murid memberi maklum balas dalam bahasa Tamil untuk menjawab soalan. Hal ini kerana murid kurang menggunakan bahasa Melayu dalam pertuturan harian mereka. Perkara ini dapat dibuktikan melalui data pemerhatian di kawasan sekolah dan kelas subjek kajian. Kebanyakan mural, sudut bacaan dan BBM di sekolah tersebut menggunakan bahasa Tamil. Jadi sudah tentu subjek kajian kurang mendapat pendedahan bahasa Melayu dan menyebabkan subjek kajian mempunyai kosa kata yang terhad dalam bahasa Melayu. Dalam pertuturan subjek kajian melakukan penukaran kod kepada bahasa ibunda bagi memastikan komunikasi berjalan dengan lancar. Dalam kajian, Mohd Hilmi Pangat dan Puteri Roslina Abdul Wahid (2016) mendapati murid sekolah Cina menggunakan penukaran kod sebagai strategi bagi

memastikan komunikasi berjalan lancar dalam bahasa Melayu. Masalah percampuran kod antara bahasa Tamil dengan bahasa Melayu turut menyukarkan pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid-murid India (Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik, 2022). Menurut Mahendran Maniam (2014), terdapat beberapa pengaruh bahasa ibunda dalam kalangan pelajar sekolah Tamil terutamanya dalam aspek sintaksis dan kosa kata. Pengaruh bahasa ini diklasifikasikan sebagai pengaruh negatif dan didapati mempunyai peranan negatif, iaitu mengganggu penguasaan bahasa kedua, kerana ciri-ciri bahasa ibunda dipindahkan dalam pembelajaran bahasa kedua (Bolton dan Kachru, 2006).

#### 4.2.2.2 Pengaruh Bahasa Inggeris dalam Kosa Kata

Selain pengaruh bahasa ibunda, dapatan kajian juga menunjukkan subjek kajian turut dipengaruhi oleh bahasa Inggeris. Jadual 4.9 menunjukkan pengaruh bahasa Inggeris dalam kosa kata bahasa Melayu iaitu:

**Jadual 4.9: Pengaruh Bahasa Inggeris**

Subjek Kajian	Kosa Kata BM	Sebutan Subjek kajian
MP1, MP3, MP4, ML1,	pelampung	<i>tiub</i>
MP2, MP3, MP4, ML7, ML2	surat khbar	<i>news paper</i>
MP7, ML2, ML5	dapur	<i>kitchen</i>
MP3, MP6, ML3	bayi	<i>baby</i>
ML1, ML3, ML5	kereta	<i>car</i>
MP3, MP5, ML3, ML5	pantai	<i>sea</i>
MP3, MP7	istana pasir	<i>sand castle</i>
MP3, MP7, ML5	pokok kelapa	<i>coconut tree</i>
MP1, MP3, MP5, ML2	berkelah	<i>picnic</i>

Berdasarkan Jadual 4.9, terdapat sembilan perkataan yang dipengaruhi kosa kata bahasa Inggeris, iaitu *pelampung*, *surat khabar*, *dapur*, *bayi*, *kereta*, *pantai*, *istana pasir*, *pokok kelapa* dan *berkelah*. Perkataan yang paling dominan digantikan ialah *pelampung*



dan surat khabar digantikan kepada *tiub* dan *news paper* sebaliknya kata *dapur* dan *istana pasir* merupakan perkataan yang kurang dominan digantikan. Dapatan disokong dengan data temu bual informan G1, G2 dan G5, iaitu:

*“..Kebanyakan murid sekolah ini guna bahasa Inggeris untuk gantikan kosa kata semasa bertutur BM. Cikgu let me go tandas..lagi saya sudah off light itu”.*

*(Guru1 /G1,2022)*

*“..Lagi satu murid sekolah ini lebih suka mencampurkan bahasa Inggeris untuk gantikan kosa kata bahasa Melayu”.*

*(Guru 2 /G2, 2022)*

*“Saya rasa murid sekolah ini lebih terpengaruh dengan bahasa Inggeris juga. Kebanyakan murid guna perkataan English masa bercakap. Hmm saya selalu dengar perkataan easy, near, off light ada juga”.*

*(Guru 5/G5, 2022)*

Berdasarkan temu bual tersebut informan G1, G2 dan G5 menyatakan bahawa subjek kajian dipengaruhi oleh bahasa Inggeris sehingga kebanyakan kosa kata bahasa Melayu digantikan dengan perkataan bahasa Inggeris. Contohnya, “Saya sudah *off light* itu ”. Perkataan *off light* merupakan pencampuran kosa kata bahasa Inggeris dan bahasa Melayu. Pengaruh bahasa Inggeris dengan subjek kajian didapati ada kaitan dengan program *Dual Language Programme* (DLP) yang dijalankan di sekolah. Subjek kajian mempelajari subjek Sains dan Matematik dalam bahasa Inggeris. Situasi ini menyebabkan kosa kata subjek kajian dipengaruhi oleh bahasa Inggeris. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa pertuturan subjek kajian dipengaruhi bahasa ibunda dan bahasa Inggeris. Daripada analisis tersebut didapati sebanyak 16 kosa kata bahasa Melayu yang tidak tepat digunakan dalam komunikasi bahasa Melayu oleh subjek kajian. Oleh

itu, dapat disimpulkan bahawa subjek kajian mempunyai kosa kata yang terhad dalam kemahiran bertutur bahasa Melayu.

### 4.2.3 Kelemahan Aspek Struktur Ayat

Dapatan analisis data bahagian ini akan membincangkan kelemahan struktur ayat subjek kajian. Struktur ayat ialah susunan kata dalam ayat bagi membentuk satu binaan. Setiap bahasa mempunyai hukum atau rumus yang mendasari untuk membentuk ayat (Nik Safiah Karim et al., 2011). Unsur yang membina subjek ialah frasa nama, manakala unsur yang membina predikat ialah frasa adjektif, frasa kerja, frasa sendi nama atau frasa nama itu sendiri. Selain subjek dan predikat, unsur lain dapat membina ayat ialah objek keterangan dan pelengkap. Selain itu, struktur ayat boleh terdiri daripada struktur ayat biasa dan songsang. Dapatan ujian lisan menunjukkan subjek kajian menghadapi masalah dalam struktur ayat semasa mengujarkan ayat. Jadual 4.10 menunjukkan ujaran struktur ayat murid dalam ujian lisan bahasa Melayu iaitu:

**Jadual 4.10: Struktur Ayat Subjek Kajian**

<b>Subjek Kajian</b>	<b>Kosa Kata BM</b>	<b>Sebutan Subjek kajian</b>
MP3	Nama saya Vainis	<i>Saya nama Vainis</i>
MP5	Nama saya Shivani	<i>Saya nama Shivani</i>
ML1	Nama saya Adhi	<i>Saya nama Adhi</i>
MP1,MP4,MP5	Saya mengambil bola	<i>Bola saya ambil</i>
ML1,ML3	Saya pergi ke sekolah	<i>Sekolah saya pergi</i>
MP2,ML3,ML4	Saya mandi di pantai	<i>Mandi saya pantai</i>
MP5,ML3	Saya tolong ibu	<i>Ibu saya tolong</i>

Berdasarkan Jadual 4.10, subjek kajian MP3, MP5 dan ML1 mengujarkan ayat dengan memperkenalkan nama. Ayat yang diujarkan didapati tidak tepat mengikut struktur ayat bahasa Melayu. Data ujian lisan ini turut disokong dengan data temu bual informan guru G4 dan G5 iaitu.

*“Murid tidak meletakkan subjek di hadapan ayat. Contoh, nama saya ialah Pavin. Murid cakap saya nama Pavin. ikut struktur bahasa ibunda”.*

*(Guru 4/G4, 2022)*

*“...dari segi struktur ayat memang ada banyak kesalahan semasa bertutur. Contoh, ah... sekolah saya pergi sepatutnya saya pergi ke sekolah...”*

*(Guru 5/G5, 2022)*

Informan G4 dan G5 menyatakan bahawa subjek kajian mengujarkan ayat dengan mengikut struktur ayat bahasa Tamil. Melalui pernyataan informan G5 memberi contoh ayat yang salah dari segi struktur ayat bahasa Melayu walau bagaimanapun struktur sintaksis bahasa Tamil ayat tersebut adalah betul. Dapatan ini disokong dengan pemerhatian pengkaji dalam kelas.

Umumnya, pertuturan bahasa Melayu pelajar sekolah Tamil dipengaruhi oleh bahasa ibunda. Hal ini demikian kerana sintaksis bahasa Tamil menggunakan struktur ayat Subjek + Objek + Kata Kerja (SOKK), manakala sintaksis ayat bahasa Malaysia pula menggunakan struktur Subjek + Kata Kerja + Objek (SKKO). Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik (2022) menyatakan bahawa binaan ayat biasa (Subjek + Predikat) dalam bahasa Melayu mengutamakan frasa nama pada awal ayat. Binaan ayat bahasa Tamil pula lebih mementingkan struktur Predikat + Subjek dengan kedudukan frasa nama diletakkan di tengah atau di akhir ayat. Semasa subjek kajian mengujarkan ayat, mereka akan melakukan terjemahan perkataan seperti struktur bahasa ibunda mereka. Jurang perbezaan dalam struktur ayat bahasa Melayu menyebabkan subjek kajian dipengaruhi oleh struktur bahasa ibunda. Menurut Arulnathan (2013), perbezaan yang wujud antara dua bahasa (B1 dan B2), menyebabkan kesukaran pertuturan seseorang subjek kajian. Subjek kajian didapati terpengaruh oleh struktur ayat bahasa Tamil dalam pertuturan bahasa Melayu.

Dapatan kajian seterusnya ialah penambahan partikel *-lah* dalam ujian lisan. Jadual 4.11 menunjukkan tambahan partikel *-lah* dalam setiap ujaran ayat subjek kajian iaitu.

**Jadual 4.11: Penambahan Partikel *-lah***

<b>Subjek Kajian</b>	<b>Partikel <i>-lah</i> dalam ujaran ayat</b>
MP2	<i>Tara ada masalah, cikgu.</i>
MP5	<i>Adik saya tidak bolehlah.</i>
MP7	<i>Saya cakap sikit Melayulah.</i>
ML1	<i>Saya mau tanya itu kawanlah.</i>
ML3	<i>Ibu kasi makanlah, cikgu.</i>

Berdasarkan Jadual 4.11, subjek kajian MP1, MP5, MP7, ML1 dan ML3 didapati menambah partikel *-lah* pada akhir ayat atau hujung ujaran. Perkara ini berlaku kerana kebiasaan penggunaannya dalam pertuturan harian iaitu, semasa bertutur dalam bahasa ibunda. Oleh yang demikian, subjek kajian dipengaruhi oleh penggunaan partikel *-lah* walaupun bertutur dalam bahasa Melayu. Perkataan *-lah* yang digunakan oleh subjek kajian adalah pendekatan partikel-*lah* bagi menegaskan ayat yang diujarkan. Penggunaan partikel *-lah* yang dialami selari dengan dapatan kajian Norehan Muhamad (2010) dan Chew Fong Peng (2016). Dapatan ini terbukti apabila subjek kajian juga sering menambah partikel *-lah* semasa menjawab soalan yang diajukan oleh pengkaji untuk melancarkan pertuturan. Penggunaan partikel *-lah* pada akhir ayat atau hujung ujaran biasanya dilakukan untuk melembutkan ujaran supaya membawa kepada kemesraan dalam bahasa ibunda (B1) subjek kajian semasa bertutur dalam bahasa kedua.

Seterusnya, subjek kajian juga didapati melakukan pengulangan ayat untuk memberi penekanan kepada ujaran. Subjek kajian didapati menggunakan pengulangan ayat untuk menegaskan sesuatu maklumat dan mengambil masa untuk meneruskan

pertuturan. Jadual 4.12 menunjukkan merupakan pengulangan dan penekanan dalam pertuturan subjek kajian iaitu.

**Jadual 4.12: Pengulangan Ayat**

<b>Subjek Kajian</b>	<b>Pengulangan Ayat</b>
MP3	<i>Saya faham tetapi jika, tidak faham saya akan tanyalah itu kawan saya, untuk capat faham.</i>
ML4	<i>Saya faham sikit dan tidak ingat itu perkataan dalam bahasa Melayu tadi itulah cikgu, sebab itu bahasa Malayu kadang susah faham sikit</i>

Berdasarkan Jadual 4.12, subjek kajian MP3 dan ML4 didapati mengulangi ayat untuk memberi penekanan dalam pertuturan. Pengulangan ini memberi keselesaan subjek kajian MP3 dan ML4 untuk bertutur dalam bahasa Melayu.

### **4.3 Kelemahan Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Bertutur**

PdP kemahiran bertutur perlu efektif untuk murid. Dalam kajian ini, pengkaji mendapati kelemahan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bertutur terdiri daripada beberapa aspek, iaitu jenis BBM, teknik mengajar, kaedah tradisional dan kurangnya penggunaan multimedia dalam kemahiran bertutur. Kelemahan-kelemahan ini dikenal pasti hasil daripada dapatan temu bual dan pemerhatian pengkaji.

#### **4.3.1 Kelemahan BBM**

Kelemahan pertama ialah dari segi BBM dalam kemahiran bertutur. Dapatan menunjukkan bahan bantu yang lebih dominan dalam pengajaran kemahiran bertutur ialah buku teks. Dari pemerhatian pengkaji guru lebih menggunakan buku teks secara dominan dalam pengajaran. Dapatan temu bual bersama informan G1, G2, G3, G4 dan G5 menggunakan buku teks secara sepenuhnya sebagai BBM kemahiran bertutur.

Berdasarkan pernyataan informan G1, G3 dan G5 mereka menggunakan buku teks sebagai rujukan dan panduan untuk menyediakan RPH dalam mengajar kemahiran bertutur. Informan G1 dan G2 menyatakan murid sudah terbiasa penggunaan buku teks kerana mudah untuk dibawa ke sekolah. Informan G1 menyatakan bahawa penggunaan buku teks lebih memudahkan mereka untuk menyediakan RPH. Informan G2 turut menyatakan bahawa murid lebih faham jika menggunakan buku teks di dalam kelas. Selain itu, informan G2 juga menjelaskan bahawa buku teks lebih sesuai digunakan di dalam kelas kerana murid sentiasa membawa buku teks ke sekolah.

Seterusnya, informan G1 dan G2 menjelaskan bahawa buku teks lebih mudah untuk memberi latihan dan lebih menyenangkan murid untuk menyiapkan tugas di rumah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa informan G2 dan G4 pula sentiasa menggunakan buku teks sahaja dan tidak menggunakan BBM yang lain. Informan G4 turut menyatakan bahawa maklumat dalam buku teks memudahkan guru dan murid. Dapatan temu bual dari informan G1, G3 dan G5 turut menyatakan bahawa penggunaan bahan bantu selain buku teks seperti komputer diguna tetapi bukan dalam pengajaran kemahiran bertutur. Informan G1, G3 dan G5 menyatakan bahawa penggunaan bahan video atau audio dalam komputer mengambil masa yang lama dalam kelas dan menyukarkan untuk memberi tugas tambahan kepada murid. Pengkaji mendapati penggunaan buku teks yang dominan dalam kemahiran bertutur merupakan satu kelemahan untuk menguasai sebutan dan kosa kata bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah Tamil. Penggunaan buku teks dalam kemahiran bertutur lebih berpusatkan guru dan kurang mendorong murid bertutur dengan sebutan, kosa kata dan struktur ayat yang betul. Dapatan pemerhatian menunjukkan bahawa maklumat dalam teks hanya dibincangkan secara lisan dan murid kurang berminat untuk menjawab soalan berdasarkan teks. Pengkaji mendapati murid lebih pasif semasa guru menggunakan buku teks dalam pengajaran. Selain itu, kosa kata murid juga menjadi terhad semasa bertutur

dalam kelas. Guru masa kini masih lagi menumpukan pada pengajaran berpusatkan guru dan mengajar menggunakan buku teks sahaja (Zamri Mahamod dan Anita Abdul Rahman, 2020). Teknologi yang digunakan dalam pendidikan berubah dari semasa ke semasa kepada sistem terkini yang lebih canggih dan moden. Adalah tidak wajar bagi pendidik pada era teknologi masih meneruskan pengajaran mereka dengan cara lama yang hanya bersandarkan buku teks atau 'chalk and talk' semata-mata (Mohamed Nor Azhari Azman et al., 2014).

#### **4.3.2 Kelemahan Teknik Mengajar**

Kelemahan yang kedua ialah dari teknik mengajar kemahiran bertutur. Dapatan temu bual menunjukkan informan G1, G4 dan G5 menggunakan teknik soal jawab dalam pengajaran kemahiran bertutur. Informan G1 menyatakan teknik soal jawab ini lebih mudah dan senang diaplikasikan terutamanya dalam kemahiran bertutur. Walau bagaimanapun teknik ini kurang membantu murid bertutur dengan lancar dalam bahasa Melayu terutamanya murid yang mempunyai pencapaian sederhana. Informan G1 menyatakan bahawa murid sederhana lebih pasif semasa menggunakan teknik soal jawab. Pernyataan ini disokong melalui dapatan pemerhatian pengkaji mendapati murid ML2 dan MP5 mendiamkan diri semasa guru menggunakan teknik soal jawab di dalam kelas. Informan G1 menjelaskan bahawa murid yang lebih cemerlang banyak mendominasi kelas semasa teknik soal jawab dijalankan. Informan G1 berpendapat bahawa penglibatan subjek kajian melalui teknik soal jawab ini masih kurang. Pernyataan informan G1 disokong oleh dapatan temu bual informan G4. Informan G4 menyatakan bahawa teknik soal jawab menggalakkan murid bertutur di dalam kelas. Informan G4 menjelaskan bahawa murid menjawab soalan berdasarkan topik dalam teks sebaliknya murid sederhana kurang melibatkan diri dalam aktiviti soal jawab. Murid sederhana tidak

berminat untuk menjawab soalan guru dalam kelas. Informan G4 menyatakan bahawa teknik ini hanya dapat memberi keyakinan untuk murid bertutur di dalam kelas sahaja.

Informan G5 menyatakan bahawa bukan sahaja sesi soal jawab malah teknik perbincangan dan lakonan turut diaplikasikan dalam kemahiran bertutur. Informan G5 mempunyai persamaan dengan responden G1 dan G4 yang menyatakan bahawa murid sederhana kurang berminat dalam teknik soal jawab. Informan G5 juga menyatakan bahawa salah satu teknik yang sesuai dijalankan dalam kemahiran bertutur ialah lakonan. Teknik lakonan menyebabkan murid aktif melibatkan diri di dalam kelas tetapi masih ada murid kurang lancar semasa bertutur dalam bahasa Melayu. Dapatan temu bual tersebut mempunyai persamaan dengan informan G3. Informan G3 menggunakan teknik lakonan atau simulasi dalam mengajar kemahiran bertutur. Informan G3 menyatakan murid membuat simulasi secara berpasangan atau berkumpulan tetapi sukar bertutur dengan sebutan dan kosa kata yang betul. Murid lebih mengharapkan bimbingan daripada guru semasa menyebut kosa kata yang tepat dalaman. lakonan.

Berdasarkan dapatan temu bual, informan G2 teknik perbincangan merupakan satu teknik yang digunakan dalam mengajar kemahiran bertutur. Informan G2 menjelaskan bahawa murid diberikan tajuk untuk dibincangkan secara berpasangan atau berkumpulan untuk berkongsi idea. Informan G2 menjelaskan bahawa kaedah ini memberi peluang untuk murid melibatkan diri di dalam kelas. Informan G2 juga menyatakan hanya segelintir murid sahaja yang aktif bertutur dengan lancar dalam perbincangan kerana masalah kosa kata yang terhad. Penyataan ini turut dibuktikan daripada pemerhatian pengkaji dalam kelas. Murid menghadapi kesukaran untuk bertutur dengan kosa kata yang tepat dan subjek kajian yang pencapaian sederhana kurang melibatkan diri dalam aktiviti perbincangan di dalam kelas.



Berdasarkan dapatan temu bual informan, G1, G4 dan G5 teknik sesi soal jawab lebih dominan dalam kemahiran bertutur. Dapatan ini disokong dengan kajian Nora'azian Nahar & Nurul Jamilah Rosly (2022) yang mendapati bahawa guru SJK di daerah Port Dickson lebih kerap menggunakan teknik soal jawab dalam kemahiran lisan semasa PdPR. Teknik soal jawab ini kurang sesuai bagi murid pencapaian sederhana kerana tidak mendapat peluang untuk bertutur dengan sebutan, kosa kata dan struktur ayat yang betul. Oleh itu, pelbagai kaedah perlu digunakan untuk meningkatkan penguasaan sebutan dan kosa kata murid sederhana di dalam kelas. Menurut Aliza Ali & Zamri Mahmud (2014) terdapat banyak kaedah atau teknik pengajaran yang boleh diaplikasikan untuk memastikan penyampaian pengajaran yang lebih berkesan. Guru berperanan untuk memilih teknik PdP yang paling sesuai dan efektif supaya murid mendapat manfaat yang optimum melalui pengajaran.

#### **4.3.3 Kelemahan Kaedah Tradisional**

Kelemahan yang ketiga ialah dari segi pengaplikasian kaedah tradisional dalam PdP kemahiran bertutur. Menurut Nur Syaza Farha Diyazid et al. (2017), tugas guru adalah sebagai pemudah cara sahaja dan pendekatan tradisional tidak wajar lagi digunakan dalam pembelajaran. Dapatan temu bual informan G1, G2 dan G3 juga menyatakan bahawa kaedah tradisional masih boleh meningkatkan tahap penguasaan murid dalam aspek sebutan, kosa kata dan struktur ayat. Informan G1 menjelaskan bahawa beliau mengaplikasikan kaedah menyebut dan menerangkan setiap kesalahan secara lisan. Murid mendengar dan menyebut perkataan yang mempunyai kesalahan sebutan. Pernyataan ini mempunyai persamaan dengan informan G2, yang menyatakan bahawa sebutan murid dibetulkan secara lisan. Informan G3 menyatakan bahawa terdapat kelebihan dan kekurangan pendekatan tradisional, namun informan G3 lebih selesa dengan kaedah tradisional. Informan G3 menerangkan bahawa kesalahan struktur ayat

dibetulkan secara lisan dan ditulis pada papan putih. Murid menyalin jawapan yang betul dalam buku latihan mereka.

Dapatan temu bual informan G4 dan G5 berbeza dengan dapatan informan yang lain. Informan G4 menyatakan pendekatan tradisional kurang sesuai dijalankan untuk meningkatkan tahap penguasaan murid dalam aspek sebutan, kosa kata dan struktur ayat. Pendekatan ini lebih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan murid. Informan G4 menjelaskan bahawa murid perlu diberi peluang untuk bertutur dalam kelas. Dapatan temu bual informan G4 didapati mempunyai persamaan dengan data informan G5. Informan G5 juga menyatakan bahawa pendekatan tradisional tidak relevan dalam meningkatkan tahap penguasaan murid dari segi sebutan dan sebagainya. Informan G5 menjelaskan bahawa PdP kemahiran perlu berfokus kepada murid dan aktiviti yang dirancang perlu memusatkan murid.

Walaupun informan G2 dan G3 menyatakan bahawa pendekatan tradisional sesuai bagi meningkatkan tahap penguasaan bertutur murid informan menyatakan bahawa murid kurang memberi tumpuan semasa pendekatan tersebut dilaksanakan. Informan G2 menyatakan bahawa ada kalangan murid ke tandas semasa kemahiran bertutur dijalankan. Dapatan ini dibuktikan melalui pemerhatian pengkaji terhadap tingkah laku murid di dalam kelas. Informan G3 juga menyatakan bahawa murid kurang memberi tumpuan dalam kelas dan suka berbual dengan rakan semasa PdP. Dapatan ini berbeza dengan data informan G1. Informan G1 yang menyatakan bahawa murid aktif dan memberi tumpuan dalam kelas dengan kaedah tradisional.

Informan G4 menyatakan bahawa murid lebih pasif dan tidak berminat untuk menjawab dalam kelas dengan kaedah tradisional. Murid lebih mengharapkan jawapan daripada guru dan langsung tidak memberi respons. Situasi ini didapati melalui

pemerhatian pengkaji di dalam kelas. Informan G5 pula menyatakan bahawa murid bosan dan tidak suka untuk menjawab dalam kelas dengan kaedah ini. Informan G5 menyatakan murid kerap kali meminta kebenaran untuk pergi ke tandas, dapatan ini mempunyai persamaan dengan dapatan informan G2. Pendekatan tradisional didapati kurang berkesan untuk meningkatkan tahap penguasaan murid dalam aspek sebutan dan kosa kata. Tingkah laku murid di dalam kelas dapat membuktikan bahawa pendekatan tradisional tidak sesuai untuk mengajarkan kemahiran bertutur. Kaedah pengajaran tradisional di dalam bilik darjah menyebabkan murid mudah berasa bosan dalam pembelajaran kemahiran bertutur. Kaedah pengajaran yang bersesuaian lebih memberi kesan baik untuk murid. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Meredith J. Toth et al. (2010) yang menyatakan bahawa perubahan daripada pengajaran tradisional kepada pengajaran berasaskan teknologi menghasilkan kesan positif ke atas diri pelajar.

#### **4.3.4 Kekurangan Penggunaan dan Pengetahuan Multimedia**

Kelemahan yang seterusnya ialah dari segi kekurangan penggunaan dan pengetahuan multimedia. Hasil dapatan menunjukkan bahawa pengetahuan dan penggunaan informan berkaitan elemen multimedia masih berada pada tahap yang sederhana. Informan G1 menyatakan bahawa penggunaan berkaitan multimedia dalam PdP kemahiran bertutur sangat kurang dan jarang digunakan. Informan G1 hanya menggunakan komputer untuk menyiapkan tugas sekolah. Dapatan ini mempunyai persamaan dengan dapatan informan G2 dan G3. Informan G2 menyatakan bahawa mereka mempunyai kurang kemahiran multimedia dan jarang menggunakannya dalam PdP kemahiran bertutur. Begitu juga dengan informan G3 yang tiada pengetahuan tentang pengaplikasian elemen multimedia di dalam mengajarkan kemahiran bertutur. Informan G3 menjelaskan bahawa beliau sentiasa merujuk rakan setugas untuk membantu menyediakan bahan multimedia.

Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa informan G1, G2 dan G3 mempunyai pengetahuan yang kurang dalam elemen multimedia.

Informan G4 dan G5 pula mempunyai pengetahuan dalam elemen multimedia. Informan G4 menjelaskan bahawa pada awalnya beliau tiada kemahiran tentang penggunaan elemen multimedia. Situasi ini berubah terutamanya semasa pandemik Covid-19. Beliau telah belajar multimedia seperti merekod video untuk menyediakan bahan mengajar secara dalam talian. Informan G5 berpengetahuan tentang elemen multimedia seperti video, audio dan animasi tetapi informan menyatakan bahawa beliau kurang mengaplikasikan dalam kemahiran bertutur. Informan G5 selesa menggunakan bahan yang sedia ada dalam buku teks sahaja.

Selain itu, informan G1, G2 dan G3 menyatakan bahawa mereka jarang menggunakan peralatan digital atau multimedia dalam mengajar kemahiran bertutur. Kekurangan penggunaan bahan multimedia dalam kalangan informan G1 dan G2 ialah seminggu sekali sahaja. Informan G3 pula menggunakan bahan multimedia dua kali seminggu. Informan G1, G2 dan G3 menjelaskan bahawa bahan multimedia tersebut bukanlah digunakan untuk mengajar kemahiran bertutur malah untuk mengajar kemahiran-kemahiran lain. Informan G4 dan G5 menjelaskan bahawa mereka kerap menggunakan bahan multimedia dalam mengajar kemahiran bertutur. Bahan yang digunakan ialah bahan video yang dimuat turun pada internet. Informan G4 turut menyatakan bahawa masalah rangkaian internet merupakan masalah yang dihadapi oleh mereka di sekolah. Tambahan pula, pengkaji mendapati informan G2, G3, G4 dan G5 bersetuju bahawa bahan multimedia sesuai sebagai BBM untuk meningkatkan tahap penguasaan bertutur murid. Informan G2 dan G4 menyatakan bahawa bahan multimedia dapat menarik perhatian murid di dalam kelas. Informan G3 dan G5 pula menjelaskan bahawa murid dalam kelas lebih memberi tumpuan jika bahan multimedia digunakan

semasa mengajar kemahiran bertutur. Dapatan ini berbeza dengan informan G1 yang menjelaskan bahawa bahan multimedia sukar untuk meningkatkan penguasaan bertutur murid. Informan G1 pula menjelaskan bahawa bahan multimedia sukar untuk digunakan dalam kelas. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa kelemahan PdP kemahiran bertutur yang merangkumi dominasi buku teks, pengaplikasian kaedah tradisional, penekanan teknik soal jawab dan kurang pengetahuan dan penggunaan dalam elemen multimedia.

#### **4.4 Rumusan**

Bab ini telah membincangkan dan menghuraikan analisis data yang melalui ujian lisan, temu bual dan pemerhatian untuk mencapai objektif pertama kajian. Daripada analisis data yang dilakukan terbukti subjek kajian mempunyai kelemahan dalam aspek sebutan, kosa kata dan struktur ayat. Selain itu, dapatan kajian juga menunjukkan kelemahan pada BBM, teknik pengajaran, penggunaan multimedia dan dominasi kaedah tradisional dalam PdP kemahiran bertutur. Oleh itu, terdapat keperluan untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur sebagai BBM murid sekolah Tamil.

Bab seterusnya akan membincangkan pembinaan dan keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Dalam pembinaan pengkaji akan fokus pada reka bentuk dan pembangunan prototaip VAGAT, manakala dalam keberkesanan pada pelaksanaan dan penilaian prototaip VAGAT kemahiran bertutur juga diukur.

## **BAB 5**

### **PEMBINAAN DAN KEBERKESANAN PROTOTAIP VAGAT KEMAHIRAN BERTUTUR**

#### **5.1 Pendahuluan**

Bab ini akan membincangkan hasil dapatan objektif kajian kedua dan ketiga yang berkaitan dengan pembinaan dan penilaian keberkesanan prototaip VAGAT terhadap kemahiran bertutur untuk murid sekolah Tamil. Dalam bahagian ini pengkaji membina prototaip VAGAT dalam fasa reka bentuk dan fasa pembangunan. Keberkesanan prototaip VAGAT dinilai pada fasa pelaksanaan dan fasa penilaian.

#### **5.2 Fasa Reka Bentuk**

Pengkaji mula meraka bentuk prototaip VAGAT berdasarkan dapatan fasa analisis. Daripada analisis terdapat keperluan untuk membina BBM bagi meningkatkan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Prototaip VAGAT direka berdasarkan pendekatan pengajaran, rupa bentuk, bentuk penilaian dan jenis media dan teknologi.

##### **5.2.1 Kandungan**

Dalam fasa ini, pengkaji meraka bentuk kandungan prototaip yang bersesuaian dengan subjek kajian. Isi kandungan prototaip kemahiran bertutur direka mengikut DSKP bahasa Melayu tahun 4 SJK. DSKP bahasa Melayu sekolah rendah menjunjung peranan bahasa Melayu sebagai bahasa kebangsaan, bahasa rasmi, bahasa ilmu dan bahasa perpaduan negara serta dijadikan pemangkin untuk memahami akal budi, pemikiran dan sosiobudaya penutur ke arah melahirkan semangat cinta akan bahasa dan tanah air yang dikongsi bersama-sama dalam satu wawasan demi memartabatkan bahasa Melayu. Organisasi kandungan DSKP ini dipersembahkan dalam bentuk modular yang

dibahagikan kepada bahagian dan unit yang terdiri daripada Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. Reka bentuk isi kandungan prototaip VAGAT berfokus pada kemahiran bertutur. Dalam pembinaan prototaip kemahiran bertutur pengkaji meletakkan objektif menceritakan sesuatu bahan yang ditonton dengan sebutan dan kosa kata yang betul. Hal ini demikian kerana dapatan awal mendapati subjek kajian perlu menguasai sebutan vokal dan konsonan serta kosa kata dalam kemahiran bertutur. Pengkaji memilih standard pembelajaran tersebut kerana lebih tertarik dengan bahan tontonan berbentuk video daripada bahan bacaan. Bahan tontonan (video) yang direka ialah bertajuk '*berkelah di tepi pantai*'. Bahan tersebut dalam bentuk video yang merangkumi elemen multimedia. Elemen multimedia ini menarik perhatian subjek kajian dalam PdP kemahiran bertutur. Dalam PdP subjek kajian menonton video perkelahan di tepi pantai dan menceritakan perkelahan tersebut dengan sebutan dan kosa kata yang betul.

Pengkaji mereka bentuk kandungan prototaip kepada tiga bahagian utama, iaitu bahan pembelajaran, bahan video pengajaran dan latihan/kuiz interaktif. Dalam bahan pembelajaran terdapat dua subtopik, iaitu sebutan dan kosa kata. Pertamanya, dalam sub topik sebutan terdapat dua bahagian, iaitu vokal dan konsonan. Huruf-huruf vokal yang dipamerkan terdiri daripada a, e, i, o dan u. Setiap vokal dibunyikan secara audio dengan sebutan yang betul. Pengkaji mereka bentuk dua contoh sebutan berserta dengan gambar bagi setiap vokal. Seterusnya, kandungan bahagian kedua ialah sebutan konsonan, pengkaji memfokus pada konsonan b, c, d, f, g, r, s dan t dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Konsonan yang difokus berdasarkan pada fasa analisis subjek kajian yang mempunyai kesukaran untuk menyebut konsonan tersebut. Setiap konsonan yang dibunyikan (audio) berserta gambar yang sesuai. Sub topik yang kedua ialah kosa kata yang sesuai dengan tajuk pembelajaran (Berkelah Tepi Pantai). Terdapat sepuluh kosa kata yang diberi fokus dalam prototaip ini, setiap kosa kata diberi gambar dan dibunyikan

sebutan yang betul. Bahagian kedua ialah bahan video pengajaran. Kandungan bahan video pengajaran terdiri daripada tiga sub, iaitu video berkaitan berkelah di tepi pantai, video berkaitan sebutan vokal dan konsonan. Dalam video tersebut terdapat teks, gambar dan rakaman audio. Video sebutan vokal dan konsonan itu mempunyai watak animasi guru yang menerangkan bunyi sebutan vokal dan konsonan bersama contoh yang sesuai. Seterusnya, bahagian ketiga ialah latihan dan kuiz yang terdiri daripada tiga sub bahagian. Pertamanya, latihan kemahiran bertutur bertajuk Kotak Misteri. Subjek kajian meneka ayat di belakang kotak misteri tersebut. Pengkaji mereka bentuk tiga belas kotak misteri yang mempunyai ayat untuk melatih murid bertutur secara interaktif bagi menimbulkan rasa seronok. Selain itu, terdapat dua bahagian kuiz interaktif. Bahagian kuiz interaktif mempunyai sepuluh soalan aneka pilihan. Subjek kajian memilih jawapan dan menerima maklum balas yang tepat. Rajah 5.1 menunjukkan kandungan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

**Rajah 5.1: Kandungan Prototaip VAGAT Kemahiran Bertutur**



Berdasarkan Rajah 5.1, kandungan prototaip ini digunakan mengikut susunan yang dirancang bagi mencapai objektif pembelajaran. Bahan dalam kandungan digunakan oleh subjek kajian dalam PdP kemahiran bertutur di dalam bilik darjah.



### 5.2.2 Rancangan Pengajaran Harian (RPH)

Selain itu, dalam fasa ini pengkaji mereka bentuk pendekatan pengajaran. Pendekatan adalah dengan merancang RPH yang sesuai bagi mencapai objektif pembelajaran. Rancangan pengajaran harian ialah istilah dalam Pekeliling Ikhtisas Bilangan 3/1999 merujuk kepada dokumen yang mengandungi isi kandungan, objektif pembelajaran, aktiviti pengajaran dan pembelajaran dan juga maklumat penilaian formatif bagi mengukur keberhasilan objektif pembelajaran harian yang dinyatakan. RPH perlulah selaras dengan standard pembelajaran yang dipilih yang boleh dirujuk daripada dokumen yang dihasilkan oleh KPM, iaitu DSKP, sukatan pelajaran dan rancangan pelajaran tahunan (RPT). Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan RPH yang telah dirancang sendiri untuk mencapai objektif pembelajaran. Berikut ialah RPH yang digunakan dalam pengajaran kemahiran bertutur dan prototaip VAGAT digunakan sebagai BBM. RPH yang dirangka dibincang dengan guru sebelum dijalankan di dalam kelas. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur digunakan selama 4 minggu dengan subjek kajian. Rajah 5.2 menunjukkan RPH yang dirancang untuk mencapai objektif pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

**HARI** :SELASA  
**TAHUN** :4  
**BIL MURID**:12 ORANG  
**TEMA** :KEKELUARGAAN  
**TAJUK** :KELUARGA BAHAGIA (BERKELAH DI TEPI PANTAI)

**KEMAHIRAN:**  
Kemahiran bertutur

**STANDARD KANDUNGAN:**  
1.3 Bercerita dan menceritakan perkara yang didengar, ditonton dan dibaca dengan sebutan dan intonasi yang sesuai.

**STANDARD PEMBELAJARAN:**  
1.3.2 Menceritakan sesuatu bahan yang ditonton dengan sebutan dan intonasi yang sesuai.

**OBJEKTIF PEMBELAJARAN:**  
Pada akhir pengajaran murid dapat  
Menceritakan pengalaman berkelah di tepi pantai berdasarkan video yang ditonton dengan sebutan dan kosa kata yang sesuai.

**KRITERIA KEJAYAAN:**  
Murid dapat menceritakan dengan sebutan, intonasi dan kosa kata yang betul tentang aktiviti di tepi pantai.

**LANGKAH PDPC:**  
Murid mendengar bunyi ombak pantai melalui Youtube.(set induksi)  
Murid mengaitkan dengan tajuk pembelajaran.  
Murid menonton sebuah video perkelahan di tepi pantai.  
Murid membincang aktiviti tepi pantai bersama guru.  
Murid menonton model aplikasi kemahiran yang dipaparkan oleh guru.  
Murid menyebut balik sebutan dan kosa kata yang dipaparkan dalam model aplikasi.  
Murid membuat latihan bertutur(kota misteri) untuk menceritakan pengalaman berkelah dengan bahan rangsangan.(aktiviti kumpulan)  
Murid membuat kuiz interaktif 1 dan kuiz interaktif 2 dalam kelas.

### **Rajah 5.2: Rancangan Pengajaran Harian**

Berdasarkan Rajah 5.2, RPH yang direka mencapai objektif pengajaran. Objektif pengajaran adalah menceritakan pengalaman berkelah di tepi pantai berdasarkan video yang ditonton dengan sebutan dan kosa kata yang sesuai. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur menjadi panduan untuk murid bertutur dengan sebutan dan kosa kata yang betul. Langkah pertama (set induksi) dalam RPH ialah subjek kajian mendengar bunyi ombak dan mengaitkan dengan tajuk pembelajaran. Bunyi ombak digunakan sebagai set induksi untuk menarik perhatian subjek kajian dalam PdP. Ombak merupakan perkara yang biasa dilihat di tepi pantai dan berkait rapat dengan tajuk mempelajari. Langkah kedua, subjek kajian menonton video perkelahan dan membincangkan aktiviti perkelahan tersebut.

Subjek kajian mengikuti topik sebutan, konsonan dan kosa kata dalam prototaip VAGAT. Seterusnya, subjek kajian diperkenalkan dengan sepuluh kosa kata yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Kemudian subjek kajian menggunakan latihan bertutur (kotak misteri) sebagai aktiviti kumpulan. Kuiz interaktif 1 dan kuiz interaktif 2 digunakan sebagai aktiviti pengukuhan dalam prototaip VAGAT. Kriteria kejayaan objektif pembelajaran ialah subjek kajian dapat menceritakan pengalaman berkelah di tepi pantai dengan sebutan dan kosa kata yang tepat.

### **5.2.3 Strategi Pengajaran dan Pembelajaran**

Dalam kajian ini, pengkaji perlu mereka strategi pengajaran dan pembelajaran untuk melaksanakan prototaip VAGAT kepada subjek kajian. Strategi PdP dapat didefinisikan sebagai kebijaksanaan memilih, merancang, dan menguruskan kaedah serta teknik pengajaran untuk menghasilkan pencapaian yang optimum. Strategi PdP dalam mata pelajaran bahasa Melayu haruslah berpusatkan murid bagi membolehkan mereka berinteraksi dan menguasai kemahiran belajar melalui pengalaman sendiri. Dengan ini, murid sekolah Tamil dapat membina keyakinan berbahasa. Kajian menunjukkan bahawa strategi pemusatan murid mempunyai kelebihan untuk memperkembangkan kebolehan murid dalam mengaplikasikan konsep sikap yang positif, mewujudkan minat, motivasi dan memperkembangkan peribadi dalam menggalakkan kemahiran bertutur dengan rakan kumpulan. Kaedah ini dapat dilakukan untuk mewujudkan iklim bilik darjah yang dapat menyuntik kreativiti murid. Dalam kajian, pengkaji memberi tumpuan yang lebih dalam meningkatkan minat subjek kajian untuk bertutur dalam bahasa Melayu. Dengan ini, subjek kajian lebih yakin untuk bertutur dalam bahasa Melayu sesama rakan sedarjah. Pada masa yang sama, hal ini dapat akan meningkatkan memori subjek kajian untuk mengingat semula kandungan pembelajaran. Dalam pembinaan prototaip VAGAT

kemahiran bertutur, pengkaji menggunakan strategi pembelajaran seperti pembelajaran aktif, pembelajaran sendiri, pembelajaran koperatif dan pembelajaran anjal.

Pembelajaran aktif ialah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang mendorong subjek kajian untuk terlibat secara aktif dalam proses dan aktiviti pembelajaran kemahiran bertutur. Pembelajaran ini memberi peluang kepada subjek kajian berinteraksi dengan prototaip VAGAT ini. Penglibatan subjek kajian secara aktif menentukan kejayaan mereka dalam mempelajari sebutan dan kosa kata dengan betul. Prototaip ini juga memberikan peluang kepada subjek kajian bertindak secara aktif. Selain itu, juga berupaya bertindak balas terhadap respon subjek kajian di mana pembelajaran yang menggunakan prototaip VAGAT ini boleh dimulakan dari mana - mana butang yang mereka pilih. Butang menu utama dan butang keluar dipaparkan pada skrin bertujuan membolehkan pengguna meneruskan atau keluar daripada aplikasi pada bila-bila masa.

Pembelajaran sendiri bermaksud proses individu mengetahui pengetahuan baharu sendiri. Dalam konteks pembelajaran sendiri, prototaip ini merupakan media perantaraan yang menghubungkan kebijaksanaan pengajar dan subjek kajian. Prototaip ini dapat memberikan sumbangan kepada PdP dengan memastikan strategi pembelajaran sendiri berlaku. Subjek kajian bertindak sendiri untuk belajar menggunakan prototaip. Kandungan dalam prototaip ini memberi pengetahuan baharu kepada subjek kajian. Selain itu, prototaip VAGAT memastikan subjek kajian memainkan peranan aktif dalam pembelajaran dan boleh mengikut tahap kebolehan atau pencapaian sendiri. Subjek kajian boleh berulang prototaip ini beberapa kali sehingga keseluruhan isi topik difahami atau membuat pilihan untuk mempelajari subtopik tertentu secara berulang kali. Subjek kajian boleh berhenti dan menyambung sesi pembelajaran pada bila-bila masa mengikut keperluan mereka kerana prototaip VAGAT ini tidak tertakluk kepada kekangan masa.

Pembelajaran kolaboratif dan koperatif merupakan kaedah pembelajaran berdasarkan konsep bekerjasama dan bertanggungjawab dalam kumpulan bagi memaksimumkan pembelajaran sendiri dan murid (Ramlah Jantan & Mahani Razali, 2002). Setiap ahli kumpulan berperanan mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif dan bermakna. Prototaip VAGAT ini membantu murid membentuk kerjasama dan saling membantu semasa meneroka prototaip ini. Semasa meneroka prototaip ini juga, secara tidak langsung berlaku komunikasi yang intensif antara subjek kajian, subjek kajian dengan guru serta subjek kajian dengan bahan pembelajaran. Dengan ini, subjek kajian dapat menguasai beberapa kemahiran kolaboratif seperti kemahiran komunikasi, kebolehan mengemukakan pendapat, kebolehan menyoal dan mempunyai ciri-ciri kepimpinan. Selain itu, prototaip VAGAT juga memberi peluang untuk pembelajaran anjal, subjek kajian boleh belajar pada bila-bila masa dan tidak tertakluk kepada waktu persekolahan. Subjek kajian boleh menggunakan prototaip VAGAT ini di luar waktu persekolahan seperti di rumah.

#### **5.2.4 Bentuk Penilaian**

Seterusnya, bentuk penilaian direka pada fasa ini. Bentuk penilaian ini digunakan untuk mengukur tahap pencapaian subjek kajian dalam ujian lisan. Bentuk penilaian direka bentuk mengikut kesesuaian objektif kajian. Pengkaji menggunakan rubrik skor ujian lisan berasaskan pentaksiran sekolah. Terdapat skor cemerlang, baik, memuaskan, kurang memuaskan dan lemah dalam rubrik tersebut. Rajah 5.3 menunjukkan bentuk penilaian dalam ujian lisan.

Skor	Konstruk	Kriteria / Keterangan
		<b>Cemerlang / Sangat Baik</b>
9 - 10	1. Tatabahasa dan kosa kata	- Bahasa gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata sangat tepat dan betul.
	2. Sebutan, Intonasi dan Nada	- Sebutan betul, sangat jelas dan tepat. Intonasi dan nada betul seperti penutur jati.
	3. Kefasihan	- Keseluruhan pengucapan sangat petah, fasih dan lancar.
	4. Bermakna	- Keseluruhan pengucapan mencapai maksud, sangat tepat dan bertatasusila serta matang.
		<b>Baik</b>
		<b>Kriteria / Keterangan</b>
7-8	1. Tatabahasa dan kosa kata	- Bahasa gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata sangat tepat dan betul.
	2. Sebutan, Intonasi dan Nada	- Sebutan betul, sangat jelas dan tepat. Kebanyakan intonasi dan nada betul seperti penutur jati.
	3. Kefasihan	- Keseluruhan pengucapan petah, fasih dan lancar.
	4. Bermakna	- Keseluruhan pengucapan mencapai maksud, tepat dan bertatasusila.
		<b>Memuaskan</b>
		<b>Kriteria / Keterangan</b>
5-6	1. Tatabahasa dan kosa kata	- Bahasa masih gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata masih tepat dan masih betul.
	2. Sebutan, Intonasi dan Nada	- Sebutan masih betul, masih jelas dan masih tepat serta kebanyakan intonasi dan nada masih betul.
	3. Kefasihan	- Keseluruhan pengucapan masih petah, masih fasih dan masih lancar.
	4. Bermakna	- Keseluruhan pengucapan mencapai maksud, tepat dan bertatasusila.
		<b>Kurang Memuaskan</b>
		<b>Kriteria / Keterangan</b>
3-4	1. Tatabahasa dan kosa kata	- Bahasa ada yang kurang gramatis, penggunaan perkataan serta kosa kata kurang tepat, kurang betul dan kadangkala salah.
	2. Sebutan, Intonasi dan Nada	- Kebanyakan sebutan kurang betul, kurang jelas dan kurang tepat serta intonasi banyak yang salah.
	3. Kefasihan	- Keseluruhan pengucapan kurang petah, kurang fasih dan kurang lancar.
	4. Bermakna	- Kebanyakan pengucapan tidak mencapai maksud, kurang tepat dan kurang lancar.
		<b>Lemah</b>
		<b>Kriteria / Keterangan</b>
1-2	1. Tatabahasa dan kosa kata	- Keseluruhannya lemah.
	2. Sebutan, Intonasi dan Nada	- Calon tidak menunjukkan penguasaan kemahiran dalam Bahasa Melayu.
	3. Kefasihan	
	4. Bermakna	

### Rajah 5.3: Bentuk Penilaian

Berdasarkan Rajah 5.3, bentuk penilaian ini mempunyai konstruk dan kriteria untuk menilai tahap penguasaan subjek kajian dalam ujian lisan. Konstruk terdiri daripada tatabahasa dan kosa kata, sebutan, intonasi dan nada, kefasihan dan bermakna. Kriteria pula lebih spesifik dengan skor. Bentuk penilaian rubrik ini digunakan untuk menilai tahap penguasaan murid sebelum dan selepas penggunaan prototaip kemahiran bertutur. Pertama ialah skor 9-10 (cemerlang) mengandungi kriteria bahasa gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata sangat tepat dan betul, sebutan betul, sangat jelas dan tepat. Intonasi dan nada betul seperti penutur jati. Keseluruhan pengucapan sangat petah, fasih

dan lancar. Pengucapan perlu mencapai maksud sangat tepat dan bertatasusila serta matang. Kedua ialah skor 7-8 (baik) mengandungi kriteria bahasa gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata tepat dan betul. Sebutan betul, sangat jelas dan tepat. Kebanyakan intonasi dan nada seperti penutur jati. Keseluruhan pengucapan petah, fasih dan lancar. Pengucapan mencapai maksud tepat dan bertatasusila. Ketiga ialah skor 5-6 (memuaskan) kriteria keterangan ialah bahasa masih gramatis, penggunaan perkataan dan kosa kata masih tepat dan betul, sebutan betul, jelas dan masih tepat serta kebanyakan intonasi dan nada masih betul. Keseluruhan pengucapan masih petah, fasih dan lancar. Pengucapan mencapai maksud tepat dan bertatasusila. Keempat ialah skor 4-3 (kurang memuaskan) kriteria keterangan ialah bahasa kurang gramatis, penggunaan perkataan serta kosa kata kurang tepat, kurang betul dan kadang kala salah. Kebanyakan sebutan kurang betul, jelas, tepat serta intonasi banyak yang salah. Keseluruhan pengucapan kurang petah, kurang fasih dan kurang lancar. Kebanyakan pengucapan tidak mencapai maksud, kurang tepat dan kurang lancar. Kelima ialah skor 2-1 (lemah) kriteria keterangan ialah keseluruhannya lemah dan tidak menunjukkan penguasaan kemahiran dalam bahasa Melayu.

#### **5.2.5 Jenis Perisian**

Seterusnya, jenis perisian direka dan ditentukan dalam fasa ini. Perisian yang digunakan untuk pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur ialah komputer riba *HP Core i5*. Pengkaji mereka bentuk prototaip VAGAT kemahiran bertutur menggunakan aplikasi seperti *Microsoft Powerpoint*, *Plotagon* dan *Canva*. *Microsoft Powerpoint* dipilih sebagai pelantar utama untuk membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Penggunaan *Microsoft Powerpoint* digunakan setelah mengambil kira faktor kemahiran guru dalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini lebih mesra pengguna. Menurut Hooper dan Reinatz (2002) media pengarang seperti *Microsoft Powerpoint* memudahkan proses pembinaan bahan

PdP melalui penggunaan kerangka yang profesional dan membenarkan penggunaan gabungan media seperti video, audio, teks dan animasi.

Selain itu, aplikasi *Plotagon* merupakan satu aplikasi 3D animasi yang percuma yang mudah dimuat turun dalam *Google playstore*. Watak guru dalam aplikasi *Plotagon* direka khas untuk menarik perhatian subjek kajian. Aplikasi *Plotagon ini* digunakan dalam video pengajaran. Menurut Rizki Ailulia et al. (2022) media video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Plotagon* dapat meningkatkan kefahaman murid terhadap topik yang dipelajari. Subjek kajian dapat melihat bahan pembelajaran secara nyata dan tidak membosankan mereka. Aplikasi *Canva* merupakan satu aplikasi yang juga boleh dimuat dari *google playstore*. Aplikasi ini lebih mudah dan cepat untuk cipta bahan dalam bentuk video persembahan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

### **5.3 Fasa Pembangunan**

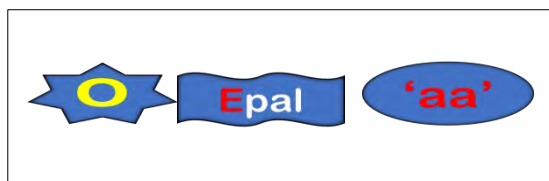
Fasa pembangunan merupakan proses membangunkan perisian multimedia berdasarkan pada maklumat-maklumat yang dikumpul pada fasa mereka bentuk. Pengkaji membangunkan prototaip VAGAT kemahiran bertutur berdasarkan bahan pengajaran, video pengajaran dan latihan/kuiz berinteraktif. Dalam fasa ini, elemen-elemen multimedia yang diberi fokus ialah teks, grafik, animasi, audio dan video. Elemen-elemen ini yang dikaitkan dengan tajuk kajian, iaitu VAGAT. VAGAT merupakan akronim V- video, A- audio, G- grafik, A-animasi dan T-teks.

#### **5.3.1 Elemen Teks**

Teks ialah susunan huruf-huruf yang membentuk satu ungkapan yang jelas dan seterusnya membawa maksud yang difahami. Pemilihan font yang tepat dilakukan untuk memastikan paparan teks mudah dibaca di atas skrin (Ahmad Zamzuri et al., 2013). Teks yang digunakan dalam pembangunan prototaip VAGAT ialah secara ringkas dan tidak



padat dalam skrin multimedia. Menurut Philip dan Christian (2000) skrin yang dipenuhi dengan teks akan menyukarkan murid untuk membaca sesuatu yang terdapat pada skrin terutamanya mereka yang mempunyai masalah pembelajaran. Bagi teks font yang digunakan ialah jenis *Arial Rounded MT Bold* dan, *Arial Black* dan *Calibri*. Teks kata tersebut berbentuk *bold* untuk mudah dibaca dengan lebih jelas. Setiap kata diletakkan warna kuning, putih, hitam dan merah bagi menarik tumpuan subjek kajian. Kombinasi warna pada teks lebih menyerlah dan dapat menarik minat subjek kajian. Penggunaan warna turut diterapkan dalam pemilihan bahan bagi kajian ini. Penggunaan warna dalam bahan pembelajaran mampu menyokong pembelajaran terutamanya yang bersifat visual. Dalam hal ini, penggunaan warna adalah penting kerana warna mampu mengukuhkan memori seseorang (Yusup Malie & Nurul Afiqah Zainuddin, 2014). Dalam pemilihan bahan pengajaran, elemen warna dapat memberikan unsur penekanan, pemisahan, atau meningkatkan kesatuan. Dalam teori *Dual Coding* pemilihan teks yang sesuai diproses dalam saluran visual dan disimpan dalam ingatan untuk jangka masa yang panjang. Dengan ini, subjek kajian dapat mengimbas kembali maklumat yang dipelajari mereka dalam menjawab sesi ujian lisan. Rajah 5.4 menunjukkan contoh teks yang digunakan dalam pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

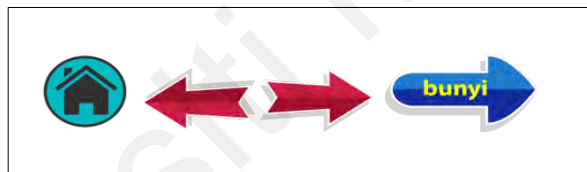


**Rajah 5.4: Elemen Teks Dalam Prototaip**

### **5.3.2 Elemen Grafik**

Elemen grafik merupakan satu lagi elemen untuk proses penyampaian maklumat secara visual. Maklumat yang diterima melalui pemprosesan grafik lebih pantas dan mudah diterima oleh pelajar berbanding secara konvensional (Ahmad Zamzuri, 2021). Dalam

fasa ini komponen grafik seperti ikon laman utama (*home*), seterusnya (*next*), sebelum (*previous*) menjadi pilihan untuk pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Pemilihan ikon-ikon tersebut memudahkan proses belajar subjek kajian. Subjek kajian lebih selesa menggunakan prototaip ini dengan ikon tersebut. Susunan grafik yang seragam adalah supaya grafik ini mudah difahami dan diikuti oleh subjek kajian. Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2003) grafik adalah sumber penyampai maklumat yang amat berkesan kerana segala bentuk imej yang diterima oleh manusia melalui penglihatan mereka diterima secara terperinci dan mempunyai daya ketahanan dan ingatan yang tinggi. Teori *Dual Coding* menjelaskan bahawa ingatan seseorang lebih tinggi dengan menggunakan imej visual. Rajah 5.5 menunjukkan elemen grafik yang terdapat dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

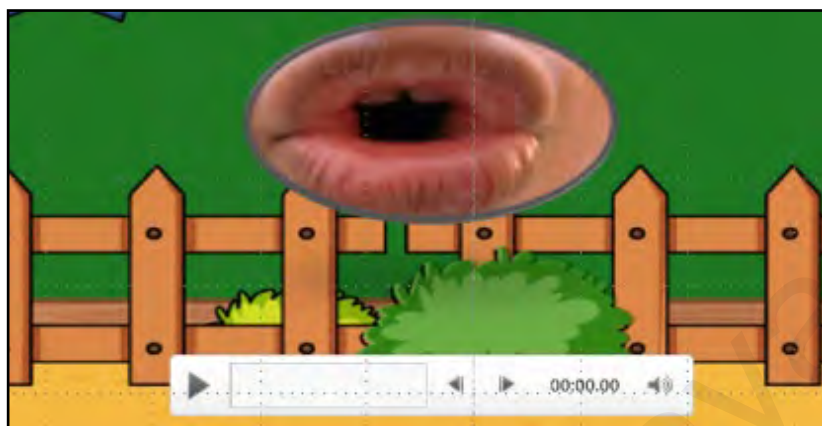


**Rajah 5.5: Elemen Grafik Dalam Prototaip**

### **5.3.3 Elemen Audio**

Elemen audio merupakan elemen yang sangat penting dalam pembangunan prototaip ini. Pembangunan prototaip lebih fokus pada aspek kemahiran bertutur jadi audio perlu lebih jelas dan terang untuk didengar oleh subjek kajian. Oleh yang demikian, setiap sebutan dan intonasi dalam prototaip VAGAT menggunakan suara latar individu yang fasih dalam bahasa Melayu. Pengkaji turut menggunakan audio seperti tepukan dan bunyi sorak pada skrin kuiz interaktif. Audio atau unsur bunyi yang sesuai pada temanya memberikan keyakinan kepada subjek kajian. Subjek kajian lebih bermotivasi sekiranya menerima tepukan gemuruh apabila jawapan yang dipilihnya adalah betul. Elemen audio memberi

motivasi dan kefahaman kepada subjek kajian. Rajah 5.6 menunjukkan contoh elemen audio dalam pembangunan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.



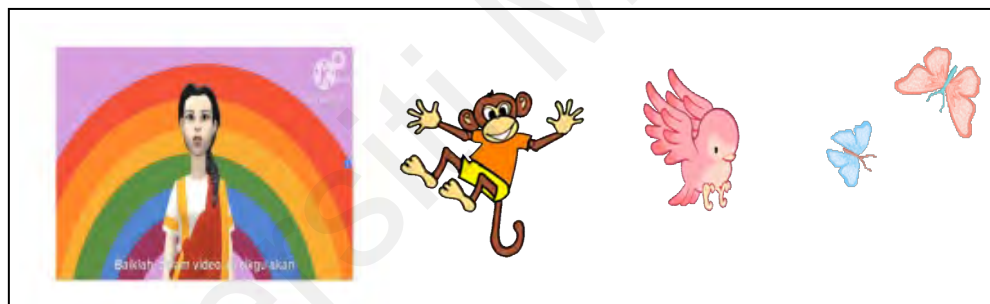
**Rajah 5.6: Elemen Audio Dalam Prototaip**

Berdasarkan Rajah 5.6, ikon mulut yang digunakan dalam prototaip untuk menunjukkan kedudukan mulut semasa menyebut vokal dan konsonan yang lebih jelas kepada subjek kajian. Ikon mulut ini membantu subjek kajian menyebut vokal dan konsonan dengan tepat semasa bertutur.

#### **5.3.4 Elemen Animasi**

Elemen animasi merupakan satu lagi elemen yang digunakan dalam fasa pembangunan. Animasi ialah paparan pantas urutan pada imej dan teks. Dalam prototaip VAGAT terdapat animasi pada gambar dan teks. Dalam pembangunan, pengkaji menggunakan animasi 3D seperti *Plotagon* dalam video pengajaran. Animasi *Plotagon* yang dibangunkan mempunyai ciri watak seorang guru yang mempunyai pergerakan pada mimik muka. Selain itu, gambar-gambar berbentuk 3D dan 2D seperti rama-rama, burung, monyet dan sebagainya digunakan pada skrin pembangunan prototaip VAGAT. Teks dimasukkan dalam skrin dengan animasi yang umum seperti *rise*, *wipe* dan *pop in*.

Animasi yang bergerak dan bukan statik mampu menghasilkan kelainan pada jiwa subjek kajian. Subjek kajian lebih suka akan elemen animasi dalam pengajaran. Penggunaan video animasi bagi subjek kajian merupakan salah satu teknik pengajaran yang berkesan kerana membantu guru untuk mencapai objektif pembelajaran yang ditetapkan manakala subjek-subjek dapat menguasai kandungan pengajaran yang ingin disampaikan dengan mudah (Sarsikal & Norazah Mohd Nordin., 2023). Zamri Mahamood (2012) menyatakan penggunaan elemen multimedia berserta animasi dapat menggerakkan saluran verbal dan visual di dalam memori yang merupakan strategi berkesan bagi memperoleh, menyimpan dan mengingat maklumat dalam proses pembelajaran. Rajah 5.7 menunjukkan contoh animasi dalam pembangunan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

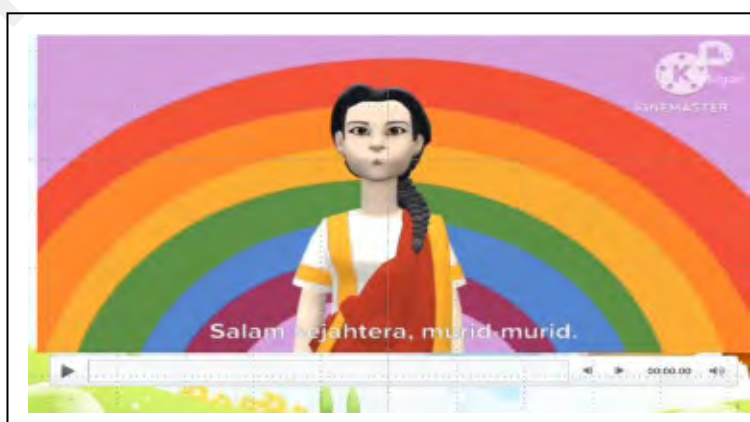


**Rajah 5.7: Elemen Animasi Dalam Prototaip**

Berdasarkan Rajah 5.7, animasi yang digunakan merupakan animasi guru yang direka dalam aplikasi *Plotagon*. Animasi guru tersebut berpakaian sari supaya subjek kajian lebih memberi tumpuan dalam kelas. Subjek kajian selesa dan rapat dengan watak guru yang berpakaian sari. Animasi monyet, burung dan kupu-kupu pula menarik perhatian subjek kajian dan mereka seronok untuk belajar kemahiran bertutur di dalam kelas dengan animasi.

### 5.3.5 Elemen Video

Video merupakan satu media dinamik hasil jalinan pelbagai media yang lain seperti audio, grafik, animasi dan sebagainya. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur yang dibina terutamanya bahan pengajaran sebutan dan konsonan dipersembahkan dalam bentuk video mp4 kepada subjek kajian. Video yang dibangunkan mempunyai animasi 3D *Plotagon*, audio dan grafik. Penerangan video tentang sebutan dan konsonan membantu subjek kajian memahami kandungan pembelajaran dengan lebih jelas. Video sebagai media penyampaian ilmu mampu menjadikan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Penggunaan media video dalam prototaip ini boleh mempercepatkan kadar pemahaman subjek kajian. Menerusi penggunaan video, penerangan tentang aspek sebutan dan kosa kata dilakukan secara berulang-ulang dengan mudah. Subjek kajian juga boleh belajar sama ada secara individu atau berkumpulan tanpa memerlukan tenaga pengajar. Teori *Dual Coding* yang memproses maklumat dalam dua saluran, iaitu saluran visual (video) dan saluran verbal (audio) yang dapat menumpukan sensori ingatan subjek kajian pada jangka masa yang panjang. Subjek kajian menerima maklumat dalam visual dan verbal dan mengaplikasikan pada ujian lisan. Rajah 5.8 menunjukkan elemen video dalam pembangunan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.








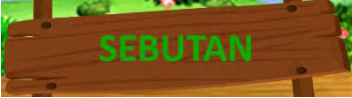

**Rajah 5.8: Elemen Video Dalam Prototaip**

Berdasarkan Rajah 5.8, elemen video yang dibangunkan memberi kefahaman kepada subjek kajian tentang topik sebutan dan kosa kata. Melalui video ini subjek kajian mengingat maklumat dan menyimpan dalam memori ingatan untuk jangka masa yang panjang. Semasa ujian subjek kajian dapat mengingat semula maklumat dalam video tersebut.

### **5.3.6 Elemen Hipermedia**

Selain itu, elemen hipermedia juga diteliti dalam fasa pembangunan prototaip. Hipermedia adalah salah satu elemen aplikasi multimedia yang memaparkan maklumat dan aktiviti secara tidak linear. Menurut Aznan Mohamed (2012) hipermedia adalah kombinasi antara hiperteks dan multimedia. Hiperteks ialah penyampaian maklumat teks secara tidak berturutan atau tersusun. Gabungan elemen-elemen multimedia dan hiperteks menjadikan capaian maklumat dalam prototaip ini lebih interaktif dan tanpa mengikut aturan tertentu. Hipermedia bagi prototaip ini dibentuk menggunakan elemen grafik, iaitu butang-butang ikon dan teks. Hipermedia berfungsi apabila ikon butang yang melambangkan paparan atau skrin yang dicapai dan ditekan dengan menggunakan kursor tetikus. Pautan yang dipilih akan dicapai apabila ikon butang ditekan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Elemen hipermedia yang berbentuk butang ikon membolehkan subjek kajian pergi ke sesuatu skrin yang dikehendaki tanpa perlu melalui skrin-skrin terdahulu. Penggunaan hipermedia sebagai salah satu elemen menjadikan prototaip yang dibina bersifat interaktif dan membolehkan topik pembelajaran lebih menarik. Dalam teori *Dual Coding* saluran visual ini memberi impak kepada subjek kajian untuk kefahaman dan minat dalam pembelajaran. Visual baik diingati oleh subjek kajian untuk jangka masa yang panjang. Jadual 5.1 di bawah menunjukkan ikon dan fungsi pautan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

**Jadual 5.1: Ikon dan Fungsi Pautan**

Bil.	Ikon	Fungsi Pautan
1.		Butang capaian untuk isi kandungan atau skrin yang seterusnya.
2.		Butang capaian untuk isi kandungan atau skrin yang sebelumnya.
3.		Butang yang memudahkan kembali kepada menu utama pada bila-bila masa.
4.		Butang pangkah memudahkan pengguna terus keluar daripada aplikasi bila-bila masa.
5.		Butang pautan yang akan membawa pengguna kepada isi kandungan yang dipilih.
6.		Butang pautan yang akan membawa pengguna kepada subtopik yang dipilih.
7.		Butang pautan yang akan membawa pengguna kepada latihan dan kuiz yang dipilih.

### 5.3.7 Antara Muka Pengenalan

Antara muka pengenalan memaparkan tajuk, iaitu Prototaip VAGAT Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu Murid Sekolah Tamil. Gambar pemandangan padang dan pelangi dijadikan latar belakang skrin dalam pembangunan prototaip. Pemilihan padang dan pelangi ini membawa ketenangan kepada subjek kajian sebelum memulakan pengajaran. Animasi tiga orang kanak-kanak, arnab, rama - rama yang bergerak menarik perhatian subjek kajian kepada tajuk pembelajaran. Allan Pavio (1971), menyatakan bahawa visual penting dalam menarik perhatian seseorang manusia. Pengguna (subjek kajian) perlu menekan ikon anak panah (*arrow*) warna merah yang ada disebelah kanan skrin untuk

menu seterusnya. Muka pengenalan adalah untuk memastikan semua murid bersedia terlebih dahulu sebelum sesi PdP bermula. Rajah 5.9 memaparkan antara muka pengenalan prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.



**Rajah 5.9: Antara Muka Pengenalan Prototaip**

### **5.3.8 Antara Muka Menu Utama**

Antara muka menu utama memaparkan kandungan bagi prototaip. Terdapat tiga kandungan utama, iaitu bahan pembelajaran, video pengajaran dan latihan/kuiz interaktif yang boleh dicapai melalui ikon butang yang mengandungi teks, iaitu perkataan kandungan. Setiap teks perkataan dalam kandungan berwarna berbeza untuk memudahkan pengguna membezakan isi kandungan yang akan dicapai melalui butang-butang tersebut. Pengguna boleh meneroka mana-mana kandungan dengan hanya membawa cursor tetikus dan menekan butang berkenan. Rajah 5.10 memaparkan muka menu utama dalam prototaip VAGAT.





**Rajah 5.10: Menu Utama Prototaip**

Berdasarkan Rajah 5.10, menu utama ini memainkan peranan penting. Subjek kajian menggunakan menu utama ini untuk masuk ke subtopik yang lain. Menu utama ini menyenangkan subjek kajian dan tidak perlu membazirkan masa untuk mencari bahan kandungan. Pengkaji meletakkan warna yang berbeza untuk topik kandungan bagi memudahkan subjek kajian.

### **5.3.9 Antara Muka SubTopik**

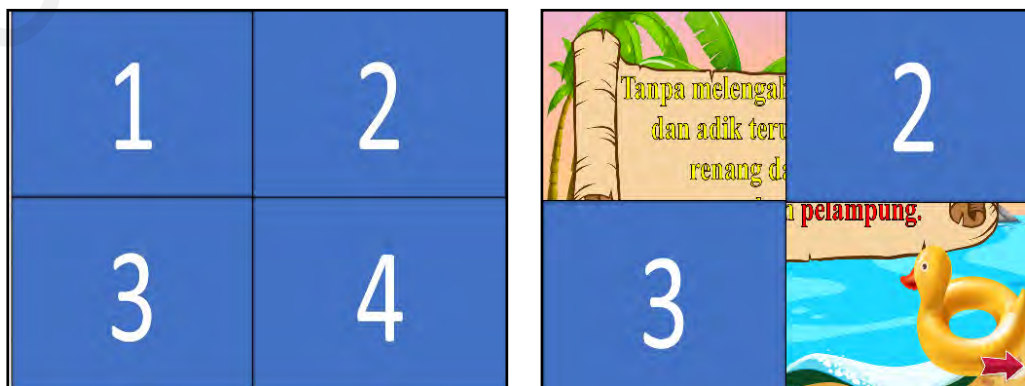
Pautan antara subtopik bagi tajuk sebutan dan kosa kata dicapai setelah ikon tajuk subtopik pada menu utama ditekan. Rajah 5.11 memaparkan contoh antara muka subtopik satu, iaitu sebutan yang bermula dengan topik sebutan. Seterusnya, ikon butang (*arrow*) akan membawa ke skrin subtopik yang kecil, iaitu huruf vokal dan konsonan. Antara muka pertama bagi setiap subtopik akan dimulakan dengan paparan definisi subtopik. Ikon-ikon pautan diletakkan di bahagian bawah untuk memudahkan pengguna mencapai butang serta kedudukan tidak mengganggu isi kandungan subtopik.



**Rajah 5.11: Antara Muka SubTopik Dalam Prototaip**

### 5.3.10 Antara Muka Latihan

Antara muka aktiviti latihan kemahiran bertutur diberi tajuk 'Kotak Misteri'. Aktiviti ini terbahagi kepada empat belas kotak misteri. Setiap kotak misteri mempunyai ayat yang merangsang subjek kajian bertutur bagi mencapai objektif pembelajaran. Subjek kajian perlu meletakkan cursor pada kotak yang bernombor dan membuka kota misteri tersebut. Subjek kajian meneka ayat yang tersembunyi di belakang kotak misteri tersebut. Aktiviti latihan kotak misteri merangsang untuk menarik perhatian dan tumpuan yang lebih subjek kajian terhadap topik pembelajaran. Elemen audio dan animasi membantu subjek kajian memberi fokus pada latihan. Rajah 5.12 memaparkan antara muka aktiviti latihan kotak misteri dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur.



**Rajah 5.12: Antara Muka Latihan Bertutur**

Berdasarkan Rajah 5.12, kotak misteri merupakan satu pendekatan untuk mengimbas semula memori subjek kajian terhadap topik pembelajaran. Kotak misteri ini dilabelkan nombor satu hingga empat. Subjek kajian memilih kotak pilihan berdasarkan nombor. Tujuan nombor pada kotak adalah untuk menarik perhatian subjek kajian semasa latihan bertutur.

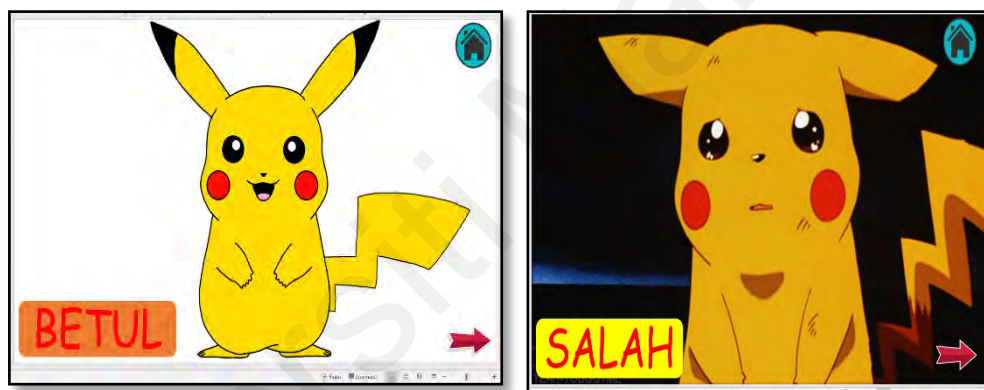
### 5.3.11 Antara Muka Kuiz

Seterusnya, pengkaji membangunkan kuiz interaktif dalam fasa ini. Antara muka kuiz terdiri daripada dua bahagian, iaitu kuiz interaktif 1 dan kuiz interaktif 2. Kuiz interaktif 1 dan 2 mempunyai sepuluh soalan yang merangkumi soalan sebutan dan kosa kata berdasarkan objek pembelajaran. Kuiz ini mengandungi soalan dan jawapan yang berbentuk interaktif. Subjek kajian menjawab soalan yang dipaparkan dengan menekan ikon kotak jawapan yang mewakili jawapan yang tepat. Kuiz interaktif ini menarik tumpuan subjek kajian sehingga akhir pengajaran. Skrin latar belakang yang berwarna memberi keseronokan kepada subjek kajian. Rajah 5.13 memaparkan contoh antara muka kuiz interaktif 1 dan kuiz interaktif 2.



Rajah 5.13: Antara Muka Kuiz Interaktif

Rajah 5.13 menunjukkan antara muka yang akan dipaparkan apabila pilihan jawapan yang betul atau salah dipilih. Antara muka maklum balas jawapan dibangunkan khusus untuk memberikan galakkan dan rangsangan kepada subjek kajian. Antara muka bagi jawapan yang betul mengandungi watak kartun animasi *Pikachu* yang menggerakkan badan dengan tepukan gemuruh. Animasi watak kartun *Pikachu* menangis diikuti bunyi letupan bom pula dalam paparan antara muka kuiz sekiranya subjek kajian menjawab salah. Elemen (audio) bunyi tepukan dan letupan bom merangsang dan memberi motivasi kepada subjek kajian. Pada masa yang sama, gambar kartun (visual) menarik minat subjek kajian untuk terus menjawab kuiz. Teori *Dual Coding* menerapkan saluran visual dapat meningkatkan ingatan seseorang untuk jangka masa yang panjang.



**Rajah 5.14: Antara Muka Maklum Balas Jawapan**

#### **5.4 Prinsip Reka Bentuk Multimedia**

Dalam fasa ini, pengkaji menggunakan prinsip reka bentuk Mayer (200) dalam pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Mayer dan rakan menjalankan beberapa siri eksperimen bagi menggabungkan maklumat verbal dan visual dalam perisian pendidikan. Antara prinsip yang diterapkan oleh pengkaji dalam pembangunan prototaip ialah prinsip multimedia, prinsip keterdekatan, prinsip koheran, prinsip gaya persembahan, prinsip suara dan prinsip perbezaan individu. Prinsip-prinsip ini dijadikan

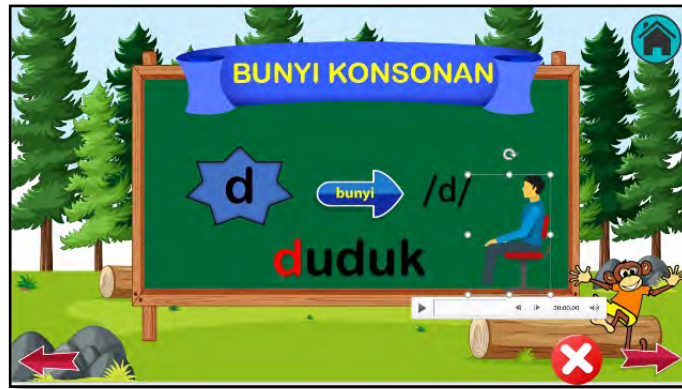
panduan dalam pembangunan prototaip VAGAT kemahiran bertutur murid sekolah Tamil.

#### **5.4.1 Prinsip Multimedia**

Prinsip multimedia mengatakan murid boleh belajar lebih baik daripada perkataan dan gambar (imej) daripada perkataan sahaja (Mayer, 2009). Imej ialah ilustrasi statik seperti gambar, rajah, graf, peta, gambar, atau imej dinamik seperti animasi dan video. Clark & Mayer (2011) menggunakan istilah persembahan multimedia untuk merujuk kepada sebarang persembahan yang mengandungi perkataan dan gambar. Mayer berpendapat apabila perkataan dan gambar dipersembahkan secara serentak, pelajar berpeluang membina mental verbal dan bergambar serta membina hubungan antara keduanya. Manakala, jika hanya perkataan yang disampaikan, maka subjek kajian mempunyai sedikit peluang untuk membina mental bergambar dan kurang membina hubungan antara mental lisan dan bergambar.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan prinsip ini supaya subjek kajian memahami maklumat pengajaran dengan lebih baik melalui gabungan perkataan dan gambar berbanding melalui perkataan semata-mata. Dalam pembinaan prototaip ini pengkaji menerapkan elemen seperti teks dan gambar. Persembahan slaid disertakan dengan elemen multimedia. Penggunaan teks dan lisan kurang berkesan berbanding sekiranya imej visual (gambar) disertakan bersamanya. Rajah 5.15 di bawah menunjukkan pengaplikasian prinsip multimedia dalam pembinaan prototaip VAGAT.





**Rajah 5.15: Prinsip Multimedia**

Berdasarkan Rajah 5.15 terdapat teks dan gambar dalam persembahan *Powerpoint*. Teks duduk digabungkan dengan gambar posisi duduk di sebelah perkataan. Pengkaji menggunakan audio untuk membunyikan huruf /d/ dan menyebut perkataan duduk supaya subjek kajian mendengar dan mengikuti sebutan dengan jelas. Gabungan teks dan gambar memberi kefahaman kepada subjek kajian. Subjek kajian mengingati bunyi huruf dan gambar dengan betul untuk jangka masa yang panjang.

#### **5.4.2 Prinsip Kedekatan**

Prinsip yang seterusnya ialah prinsip kedekatan. Prinsip kedekatan terbahagi kepada dua, iaitu kedekatan ruang atau kedekatan perkataan yang dicetak dengan imej yang berkaitan dan kedekatan masa atau kedekatan perkataan yang diceritakan kepada imej yang berkaitan. Prinsip kedekatan menyatakan bahawa subjek kajian belajar dengan lebih baik apabila perkataan bercetak dan gambar yang berkaitan dipersembahkan berdekatan antara satu sama lain dan bukannya berjauhan. Manakala prinsip kedekatan masa pula menyatakan bahawa pelajar boleh belajar dengan lebih baik sekiranya perkataan yang diceritakan adalah dekat dengan gambar yang berkaitan (animasi atau video) dipersembahkan pada masa yang sama atau serentak (Mayer, 2009: 141). Alasan Mayer (2009:119) untuk prinsip kedekatan ruang apabila perkataan dan imej yang berkaitan

dirapatkan pada skrin, murid tidak perlu menggunakan sumber kognitif untuk mencarinya secara visual pada skrin tersebut.

Subjek kajian lebih berupaya untuk menangkap dan menyimpannya bersama-sama dalam ingatan kerja pada masa yang sama. Bagi kedekatan masa pula, Mayer (2009: 141) berpendapat bahawa apabila bahagian naratif dan bahagian animasi yang berkaitan dipersembahkan pada masa yang sama, murid lebih berkemungkinan dapat membentuk representasi mental kedua-duanya dalam ingatan kerja pada masa yang sama. Ini membolehkan subjek kajian membina lebih banyak hubungan mental antara perwakilan lisan dan perwakilan visual. Rajah 5.16 menunjukkan prinsip kedekatan perkataan yang diterapkan dalam pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.



**Rajah 5.16: Prinsip Kedekatan**

Berdasarkan Rajah 5.16 prinsip keterdekataan diterapkan dalam pembinaan bahan video pengajaran. Perkataan atau ayat diletakkan dekat dengan imej yang berkaitan, iaitu perkataan menjamu selera dekat dengan imej keluarga yang makan bersama-sama di tepi pantai. Perkataan dan imej/gambar dekat memberi impak yang baik bagi kefahaman subjek kajian untuk mengingati lebih lama.

### 5.4.3 Prinsip Koheran

Prinsip koheren menyatakan bahawa pelajar boleh belajar dengan lebih baik jika perkara tambahan diketepikan daripada persembahan multimedia (Mayer, 2009:167). Prinsip koheren terbahagi kepada tiga versi, iaitu pembelajaran pelajar terganggu jika ditambah gambar menarik tetapi tidak relevan (Mayer, 2009:170; Clark & Mayer, 2011:159), pembelajaran pelajar terganggu jika bunyi menarik tetapi tidak relevan dan muzik ditambah (Mayer, 2009:181; Clark & Mayer, 2011:153), dan pembelajaran pelajar akan meningkat jika perkataan yang tidak perlu dikeluarkan daripada persembahan multimedia. Prinsip koheran lebih berfokus terhadap persembahan yang jelas dan ringkas. Dalam kajian, pengkaji mengaplikasi prinsip ini dengan meletakkan gambar, audio/muzik dan perkataan yang relevan sahaja. Pengkaji tidak meletakkan perkara tambahan dalam persembahan multimedia. Rajah 5.17 menunjukkan prinsip koheran yang diterapkan dalam pembinaan prototaip VAGAT.



Rajah 5.17: Prinsip Koheran

Berdasarkan Rajah 5.17, prinsip koheran yang menekankan maklumat yang jelas dan ringkas. Skrin persembahan nampak jelas dengan huruf dan bunyi /c/ berserta gambar dan perkataan cuci. Subjek kajian dapat memberi fokus yang lebih pada maklumat dalam



skrin dan tidak ada penambahan maklumat tidak berkaitan yang boleh mengganggu pembelajaran subjek kajian.

#### 5.4.4 Prinsip Gaya Persembahan

Prinsip ini melibatkan perkataan dan gambar perlu direka bentuk supaya disertakan ucapan lisan berbanding teks untuk digandingkan dengan gambar. Subjek kajian memahami dengan lebih baik dari animasi dan narasi berbanding animasi dan teks di atas skrin. Pengkaji membina prototaip dengan menyertakan audio (lisan). Rajah 5.18 menunjukkan prinsip gaya persembahan lisan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur.



**Rajah 5.18: Prinsip Gaya Persembahan**

Berdasarkan Rajah 5.18 prinsip gaya persembahan diterapkan untuk membangunkan prototaip yang disertakan audio untuk digandingkan teks dan gambar. Dengan ini, subjek kajian lebih memahami kandungan pembelajaran lebih mendalam.

#### 5.4.5 Prinsip Suara

Prinsip suara merupakan satu lagi prinsip yang diterapkan dalam pembinaan prototaip ini. Prinsip ini menekankan reka bentuk bahan persembahan untuk subjek kajian lebih berkesan dengan suara manusia berbanding suara mesin. Pengkaji menggunakan suara

seorang guru bahasa Melayu yang fasih dan lancar dalam prototaip VAGAT ini. Suara manusia lebih sesuai dalam media pembelajaran. Subjek kajian dapat mengulangi sebutan vokal, konsonan dan kosa kata dengan betul kerana suara yang jelas dan mudah diikuti.

#### **5.4.6 Prinsip Perbezaan Individu**

Prinsip ini sangat penting bagi subjek kajian yang kurang berpengetahuan dalam bahan pembelajaran berbanding subjek kajian yang lebih berpengetahuan. Pengkaji membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur ini bagi subjek kajian yang kurang pengetahuan dalam aspek sebutan dan kosa kata. Prinsip ini lebih berkesan bagi subjek kajian yang mempunyai pengetahuan yang berbeza.

#### **5.5 Fasa Pelaksanaan**

Fasa pelaksanaan merupakan fasa yang menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur kepada kumpulan sasaran yang menepati kriteria yang ditetapkan dalam fasa analisis. Dalam fasa ini kumpulan sasaran terdiri daripada 12 orang murid tahun 4. Pengkaji menggunakan bilik ICT sekolah kerana berhampiran dengan kelas subjek kajian. Pengkaji mendapatkan bantuan seorang guru bahasa Melayu dalam menjalankan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dengan subjek kajian. Pelaksanaan prototaip ini meningkatkan kefahaman, motivasi, minat dan interaktiviti subjek kajian. Jadual 5.2 menunjukkan rangka pelaksanaan prototaip VAGAT dengan subjek kajian.

**Jadual 5.2: Pelaksanaan Prototaip VAGAT**

Minggu	Pelaksanaan Prototaip	Catatan
Minggu 1	Ujian pra (sebelum guna prototaip)	
Minggu 2	Pengenalan prototaip VAGAT	
Minggu 3	Pelaksanaan prototaip dalam pdp	
Minggu 4	Pelaksanaan prototaip dalam pdp	
Minggu 5	Pelaksanaan prototaip dalam pdp	
Minggu 6	Ujian pasca (selepas guna prototaip)	

Berdasarkan Jadual 5.2, prototaip VAGAT digunakan selama 6 minggu di sekolah kajian. Pihak pentadbir sekolah memberi kebenaran untuk menjalankan kajian pada hari Selasa dari pukul 12 hingga 1 tengah hari. Pada minggu pertama pengkaji menjalankan ujian lisan (pra) terhadap subjek kajian sebelum menggunakan prototaip VAGAT. Ujian lisan pra ini mengambil masa selama 10 hingga 15 minit bagi setiap subjek kajian. Pengkaji menggunakan bahan rangsangan berbentuk gambar berkelahan di tepi pantai. Pada awalnya, pengkaji mengemukakan soalan secara santai memperkenalkan diri subjek kajian. Terdapat lima soalan dalam ujian lisan. Soalannya adalah seperti berikut; 1. Apakah nama tempat dalam gambar ini? 2. Berikan nama tempat berkelah yang pernah kamu pergi. 3. Sebutkan dua bahan/benda yang kamu bawa untuk berkelah? 4. Apakah aktiviti-aktiviti yang kamu lihat dalam gambar ini? 5. Ceritakan pengalaman kamu semasa berkelah di tepi pantai.

Pengkaji merekod dapatan ujian pra subjek kajian. Dalam soalan 1 ujian pra, subjek kajian MP1, MP3, MP4 dan ML5 sahaja dapat menyebut jawapan yang betul. Subjek kajian MP2, ML2 dan ML4 menjawab (*sea side*), iaitu dalam bahasa Inggeris manakala subjek kajian MP5, MP6 dan ML3 menjawab (*kadal*) bahasa Tamil. Subjek kajian ML1 tidak menjawab soalan dan subjek kajian MP7 menyatakan jawapan kolam.

Daripada dapatan soalan pertama hanya empat orang subjek kajian sahaja yang dapat memberikan kosa kata dan sebutan yang tepat bagi soalan pertama ujian lisan pra.

Dapatan soalan kedua subjek kajian MP5 dan MP6 langsung tidak menjawab soalan kedua dalam ujian pra. Manakala subjek kajian ML2 dan ML4 tidak mengujarkan nama pantai yang berkelah. Manakala subjek kajian MP1, MP2, ML3 dan ML5 dapat menjawab soalan. Daripada 12 subjek kajian hanya 4 subjek kajian yang menjawab soalan. Seterusnya, soalan ketiga ujian pra, iaitu sebutkan nama benda yang dibawa untuk aktiviti berkelah. Bagi soalan ketiga subjek kajian MP4 langsung tidak menjawab soalan. Subjek kajian MP1, MP3, ML1, ML4 dan ML5 menyebut tiub bagi pelampung. Subjek kajian MP2, MP5 dan MP6 menjawab gunakan kosa kata bahasa Tamil seperti *vakkul* (baldi) dan *pai* (tikar). Jawapan subjek kajian MP7 dan ML2 tidak relevan dengan soalan. Kosa kata subjek kajian tidak tepat dan sangat terhad.

Soalan ujian pra keempat adalah menyatakan aktiviti yang dilihat dalam bahan rangsangan. Subjek kajian MP1, MP3, ML4, MP6 dan ML6 menyatakan aktiviti seperti main *castle*. Subjek kajian MP5 hanya menyatakan satu aktiviti sahaja bagi soalan tersebut. Subjek kajian MP3 dan ML4 menghadapi masalah sebutan vokal dan konsonan. Manakala subjek kajian MP3, MP6 menggunakan bahasa Inggeris frasa *sand castle* dalam ujian pra. Subjek kajian kerap menggunakan bahasa Tamil dan bahasa Inggeris bagi menggantikan kosa kata dalam bahasa Melayu. Dalam soalan kelima subjek kajian kurang menceritakan tentang pengalaman berkelah tepi pantai. Subjek kajian MP1 dan ML5 menceritakan tetapi kosa kata masih terhad. Subjek kajian MP1 lebih selesa menggunakan bahasa Tamil untuk menggantikan kosa kata bahasa Melayu. Subjek kajian MP2, MP3 dan MP4 menghadapi masalah sebutan vokal i dan e contohnya nasi lemak subjek kajian menyebut *nasi imak*. Subjek kajian MP5 dan MP6 tidak dapat menceritakan

dengan kosa kata dan sebutan yang betul. Manakala subjek kajian MP3, ML1 dan ML4 kerap menggunakan partikel -lah pada hujung ayat dalam soalan kelima.

Subjek kajian menghadapi masalah dalam sebutan, kosa kata dan struktur ayat. Selain itu, subjek kajian MP1, MP4, MP7, ML4 menggunakan kosa kata bahasa Tamil seperti *manal vedu* (istana pasir), *sipi* (siput) dan *pai* (tikar) dalam ujian lisan pra. Seterusnya, MP1, MP5, MP6, MP7, ML4 menggunakan kosa kata dalam bahasa Inggeris seperti *picnic*, *car*, *castle* dan *paper*. Subjek kajian MP2, MP5, MP6, MP7, ML1 dan ML4 menggunakan partikel -lah dalam penghujung ayat dalam ujian. Ujian pra menunjukkan kosa kata subjek kajian tidak tepat dan sangat terhad. Selain itu, sebutan bahasa Melayu juga masih tidak betul.

Pada minggu ke-2, pengkaji memperkenalkan dan menerangkan setiap tombol navigasi dalam prototaip VAGAT kepada guru dan subjek kajian. Pada masa yang sama guru yang menggunakan prototaip mendapatkan penjelasan lanjut tentang ikon-ikon dalam prototaip untuk memudahkan sesi PdP di dalam kelas. Di samping itu, subjek kajian juga turut diberi penjelasan untuk menggunakan prototaip untuk pembelajaran sendiri. Daripada pemerhatian pengkaji minggu kedua subjek kajian masih tidak aktif dalam aktiviti pembelajaran. Dapatan pemerhatian menunjukkan subjek kajian ML3 suka keluar ke tandas pada waktu PdP. Subjek kajian masih kurang minat dan bekerjasama untuk menggunakan prototaip kemahiran bertutur.

Seterusnya, pada minggu ke-3, guru memastikan semua subjek kajian bersedia untuk sesi pembelajaran. Pada awalnya semua subjek kajian menonton video pengajaran pertama dengan teliti. Video pertama berkaitan sub topik sebutan vokal dan konsonan. Guru memaparkan dan menyuruh subjek kajian menyebut bunyi sebutan vokal dan konsonan dalam prototaip tersebut. Subjek kajian pula melakukan pembelajaran sendiri.

Subjek kajian MP5 tidak mahir untuk menggunakan tombol dengan betul. Pemerhatian pengkaji mendapati subjek kajian MP1 suka membantu subjek kajian yang lain semasa menggunakan prototaip VAGAT. Pada masa yang sama subjek kajian bersoal jawab dengan guru berkaitan topik sebutan dan konsonan. Daripada pemerhatian pengkaji hanya subjek kajian MP1, MP4, ML2 yang aktif bertanya soalan pada guru. Subjek kajian yang lain masih tidak aktif bertanya soalan pada guru. Pada minggu ke-4 video pengajaran berkaitan sub topik kosa kata dan diikuti topik video berkelah dipaparkan kepada subjek kajian. Subjek kajian MP1 dan ML5 mengajukan soalan berkenaan sebutan kosa kata kepada guru. Semua subjek kajian belajar menyebut kosa kata dalam prototaip VAGAT secara individu .

Daripada pemerhatian pengkaji subjek kajian MP4 dan ML2 membantu subjek kajian MP5 dalam mengendalikan prototaip VAGAT. Video berkaitan berkelah tepi pantai diulang tonton sebanyak tiga kali untuk subjek kajian. Isi video pengajaran diulangi untuk meningkatkan pemahaman subjek kajian. Pada paparan kali pertama subjek kajian hanya menonton dan meneliti isi pelajaran. Pengkaji memerhatikan, subjek kajian mula menunjukkan minat dan seronok untuk belajar dengan video pengajaran. Subjek kajian MP3, ML2 dan ML5 menunjukkan keinginan dengan bertanya soalan berkaitan topik berkelah kepada guru. Pengkaji memerhatikan subjek kajian MP1 dan ML2 bekerjasama dengan rakan untuk menjawab soalan tersebut.

Pada minggu ke-5 pengkaji mendapati semua subjek kajian datang lebih awal di bilik ICT untuk sesi PdP. Pengkaji mendapati subjek kajian lebih mesra menggunakan prototaip VAGAT tanpa bimbingan guru. Semua subjek kajian mula menggunakan prototaip VAGAT dengan sendiri. Subjek kajian ML3 dan ML5 lebih aktif belajar dalam kelas. Pada minggu yang sama subjek kajian belajar mengulangi isi pelajaran secara individu. Daripada pemerhatian pengkaji subjek kajian MP1, MP2, MP4, ML2, ML4 dan

ML5 menyebut sebutan vokal dan konsonan dengan betul. Manakala subjek kajian MP3 dan MP6 menyebut kosa kata dengan tepat. Seterusnya, guru meneruskan isi kandungan latihan bertutur dan kuiz interaktif dalam prototaip VAGAT. Pada mulanya latihan bertutur yang bertajuk kotak misteri dan guru menerangkan cara mempraktikkan latihan bertutur tersebut. Latihan bertutur ini mampu meningkatkan minat dan kefahaman subjek kajian untuk bertutur dalam bahasa Melayu dengan lancar berdasarkan objektif pembelajaran. Subjek kajian membuka setiap kotak dan meneka ayat yang terdapat dibelakang kotak tersebut. Semua subjek kajian berasa seronok dan lebih aktif dalam kelas semasa menjalankan latihan bertutur ini. Latihan bertutur ini dijalankan bersama rakan.

Daripada pemerhatian pengkaji, subjek kajian MP1, MP3, MP4, MP5, ML2 dan ML3 lebih aktif dalam menggunakan latihan ini. Latihan bertutur kotak misteri dapat meningkatkan kefahaman dan ingatan subjek kajian terhadap topik berkelah. Seterusnya, subjek kajian membuat kuiz interaktif 1 dalam prototaip. Kuiz berbentuk interaktif bukan sahaja meningkatkan minat malah turut memberi motivasi kepada subjek kajian untuk bertutur dalam bahasa Melayu tanpa kesalahan. Subjek kajian bergiat aktif dan cuba menjawab tanpa berputus asa kuiz interaktif dalam prototaip VAGAT. Kuiz interaktif dijalankan secara individu. Daripada pemerhatian subjek kajian MP1, MP4, MP7 dan ML5 dapat menjawab kuiz dengan cepat dan tepat. Semua subjek kajian memberi perhatian yang sepenuhnya dalam bahagian kuiz. Subjek kajian meneruskan dengan kuiz interaktif 2. Dalam kuiz interaktif 2 juga terdapat sepuluh soalan berkaitan topik pembelajaran. Subjek kajian MP6 dan ML3 lebih aktif dalam menjawab kuiz tersebut. Subjek kajian tersebut dapat menjawab dengan cepat dan tepat. Daripada pemerhatian pengkaji subjek kajian lebih aktif dan bekerjasama antara satu sama lain untuk menjawab soalan kuiz interaktif. Maklum balas dalam kuiz seperti bunyi tepukan gemuruh memberi semangat untuk subjek kajian untuk terus mencuba tanpa jemu. Hal ini selari dengan

Teori *Dual Coding* yang menyatakan gabungan verbal dan visual secara serentak dapat meningkatkan pencapaian berbahasa seseorang. Hal ini terbukti apabila subjek kajian dapat menjawab soalan kuiz interaktif yang mempunyai gabungan verbal dan visual.

Pada minggu ke-6 pengkaji mendapati subjek kajian masih berminat untuk mengulangi pembelajaran sendiri menggunakan prototaip. Ini terbukti semasa subjek kajian MP1, MP3, MP4, ML2, ML3 dan ML5 bertanya kepada guru untuk belajar menggunakan prototaip. Guru memberi peluang untuk semua subjek kajian belajar mengulangi isi kandungan dalam prototaip. Setelah itu, pengkaji mula menjalankan ujian lisan (pasca) dengan subjek kajian. Masa yang diperuntukkan untuk ujian ialah selama 10 minit. Pengkaji menggunakan set ujian pra yang sama untuk melihat peningkatan subjek kajian dalam ujian pasca. Dalam soalan 1 ujian pra subjek kajian MP1, MP3, MP4 dan ML5 sahaja dapat menyebut jawapan yang betul. Subjek kajian MP2, ML2 dan ML4 menjawab *sea side* dalam bahasa Inggeris manakala subjek kajian MP5, MP6 dan ML3 menjawab *kadal* bahasa Tamil. Subjek kajian ML1 tidak menjawab soalan dan subjek kajian MP7 menyatakan jawapan kolam. Jika lihat dapatan soalan 1 pasca subjek kajian MP2, MP3, MP4, MP6, ML1 dapat memberi jawapan yang betul. Subjek kajian MP5 hanya beri jawapan yang sangat pendek dan sebutan yang kurang jelas. Manakala sebutan subjek kajian ML3 dan ML2 menyebut dengan sebutan yang tidak betul. Subjek kajian MP1, MP3, ML4 dan ML5 dapat menggunakan sebutan, intonasi, tatabahasa dan kosa kata yang tepat mengikut rubrik skor ujian lisan.

Seterusnya ialah dapatan soalan kedua dalam ujian pasca menunjukkan subjek kajian MP2, MP5 dan ML4 dapat menjawab dengan sebutan dan struktur ayat yang tepat. Subjek kajian MP1, MP6 dan ML5 menggunakan kosa kata dan sebutan yang jelas dalam soalan tersebut. Hanya subjek kajian ML1 memberi jawapan yang sama seperti ujian pra. Subjek kajian MP2, MP3, ML2, ML3 menjawab soalan kedua dengan betul. Subjek



kajian MP1, ML4 dan ML5 menjawab soalan kedua dengan sebutan, kosa kata dan struktur ayat yang betul.

Seterusnya ialah dapatan soalan ketiga dalam ujian pasca. Subjek kajian dapat menjawab dengan memberi benda yang tepat untuk dibawa ke pantai. Daripada dapatan subjek kajian tidak lagi menggunakan bahasa Tamil dan bahasa Inggeris untuk menjawab soalan ujian ketiga. Subjek kajian MP5 dan ML1 hanya dapat memberi jawapan yang sangat ringkas. Subjek kajian MP1, MP2, MP4, ML4 dan ML5 memberi jawapan dengan kosa kata dan sebutan yang betul. Kosa kata seperti tiub digantikan dengan pelampung, *pai* disebut tikar, *manna vedu* digantikan dengan istana pasir, sipi disebut siput. Sebutan subjek kajian MLP6 dan ML4 dapat sangat jelas.

Seterusnya, subjek kajian MP1, MP2, MP5, ML3, ML4 dapat memberi kosa kata yang tepat seperti membaca surat khabar, membina istana pasir dan berenang bagi soalan keempat. Subjek kajian MP3 dan MP6 dapat membetulkan kosa kata yang mempunyai pengaruh bahasa Inggeris dalam ujian pra. Manakala subjek kajian MP7 masih menggunakan perkataan *paper* dalam ujian pasca. Subjek kajian MP5 pula hanya dapat menjawab soalan dengan ringkas. Dapatan menunjukkan subjek kajian dapat memahami dan dapat menggunakan kosa kata yang tepat seperti membina istana pasir, membaca surat khabar dan berenang bagi soalan keempat.

Dapatan soalan kelima tentang menceritakan pengalaman berkelah. Subjek kajian menjawab ujian pasca dengan penuh yakin berbanding ujian pra. Subjek kajian MP1 dapat membetulkan perkataan seperti *picnic* kepada berkelah. Pengkaji meneliti perkataan *amma* ditukar kepada emak. Subjek kajian MP2 membetulkan kosa kata seperti *sand castle* kepada istana pasir. Selain itu, perkataan *pai* digantikan dengan tikar. Sebutan subjek kajian MP2 lebih jelas dalam ujian pasca. Subjek kajian MP3 pula menggunakan

kosa kata yang tepat seperti berenang, menukar baju dan menghidangkan makanan dalam soalan tersebut. Subjek kajian MP4 pula lebih yakin menceritakan dengan ayat yang gramatis. Kosa kata subjek kajian MP4 yang lebih tepat berbanding ujian pra. Subjek kajian MP5 dapat menjelaskan pengalaman dengan lima ayat yang ringkas tanpa kesalahan kosa kata dan sebutan masih tepat. Subjek kajian MP6 dan MP7 pula menggunakan kosa kata seperti sedap, jernih, bersih dan sebagainya dalam soalan kelima. ML1 dan ML3 pula dapat menggunakan perkataan seperti berkelah, kutip siput dalam ujian tersebut. Subjek kajian ML5 pula menggunakan kosa kata dan struktur ayat lebih tepat dalam ujian pasca. Keseluruhannya, subjek kajian dapat menceritakan pengalaman berkelah tepi pantai dengan kosa kata dan sebutan yang tepat dalam ujian pasca.

## **5.6 Fasa Penilaian**

Fasa penilaian ini sangat penting untuk menilai keberkesanan penggunaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Fasa penilaian ini terbahagi kepada dua, iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Kedua-dua penilaian ini bertujuan mendapatkan maklum balas terhadap hasil pembinaan prototaip VAGAT yang digunakan dalam PdP kemahiran bertutur. Dalam penilaian formatif antara perkara yang dinilai ialah kandungan, strategi pengajaran, persembahan aplikasi, teknikal dan penilaian umum. Manakala penilaian sumatif terdiri daripada tahap pencapaian ujian lisan subjek kajian dan temu bual guru.

### **5.6.1 Penilaian Formatif**

Proses membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur melalui proses penilaian formatif untuk mendapatkan maklumat penambahbaikan. Penilaian formatif amat dititikberatkan bagi mengenal pasti kekuatan dan kelemahan bahan yang dibangunkan dan seterusnya menyarankan penambahbaikan yang bersesuaian (Johari & Juwairiah, 2011). Pengkaji melaksanakan penilaian prototaip dengan seorang pakar dalam bidang teknologi. Item

penilaian dinilai dengan indikator *Ya* atau *Tidak*. Jadual 5.3 menunjukkan penilaian pakar bidang bagi item kandungan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

**Jadual 5.3: Penilaian Kandungan**

<b>Bil.</b>	<b>Kandungan</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	<b>Komen</b>
1.	Maklumat yang disampaikan tepat	/		
2.	Maklumat tidak terlalu mendalam	/		
3.	Maklumat yang dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pengguna	/		
4.	Bahasa penyampaian mudah	/		
5.	Contoh yang diberi adalah realistik	/		

Berdasarkan Jadual 5.3 item dalam kandungan prototaip ialah maklumat yang disampaikan secara tepat, maklumat tidak terlalu mendalam, maklumat yang dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pengguna, bahasa yang penyampaian mudah dan contoh yang diberi realistik. Daripada penilaian pakar bidang semua item kandungan dalam prototaip mendapat indikator *Ya*. Ini menunjukkan kandungan prototaip VAGAT sesuai untuk subjek kajian.

Seterusnya, prototaip ini dinilai dari segi strategi pengajaran. Jadual 5.4 menunjukkan penilaian pakar bidang bagi item strategi pengajaran.

**Jadual 5.4: Penilaian Strategi Pengajaran**

<b>Bil.</b>	<b>Strategi Pengajaran</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	<b>Komen</b>
1.	Objektif pengajaran ditulis dengan jelas	/		
2.	Pengguna ke depan dan ke belakang	/		
3.	Pengguna keluar dari bahan prototaip pada bila-bila masa	/		
4.	Prototaip membantu pengajaran	/		
5.	Penyampaian menarik minat	/		

Berdasarkan Jadual 5.4, item dalam strategi pengajaran ialah, objektif pengajaran ditulis dengan jelas, pengguna ke depan dan ke belakang, pengguna keluar dari bahan prototaip bila-bila masa, prototaip membantu pengajaran dan penyampaian menarik minat. Dapatan penilaian pakar bidang menunjukkan semua item dalam strategi pengajaran mendapat indikator Ya. Tiada sebarang komen daripada pakar bidang.

Selain itu, penilaian dari segi persembahan prototaip VAGAT. Jadual 5.5 menunjukkan penilaian pakar bidang bagi persembahan prototaip.

**Jadual 5.5: Penilaian Persembahan Prototaip**

<b>Bil.</b>	<b>Persembahan prototaip</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	<b>Komen</b>
1.	Reka bentuk skrin menarik	/		
2.	Teks dan warna jelas dan boleh dibaca			Kombinasi warna perlu diedit
3.	Grafik dan animasi menarik	/		
4.	Audio dan video berkesan	/		
5.	Kombinasi teks, warna, grafik, animasi, audio dan video mengukuhkan persembahan prototaip	/		

Berdasarkan Jadual 5.5, item dalam penilaian persembahan ialah reka bentuk skrin menarik, teks dan warna jelas dan boleh dibaca, grafik dan animasi menarik, audio dan video berkesan dan kombinasi teks, warna, grafik, animasi, audio dan video mengukuhkan persembahan prototaip. Dapatan menunjukkan penilai pakar memberi komen bagi item teks dan warna, iaitu kombinasi warna perlu diedit. Pengkaji mengambil komen penilai dan menyunting semula komen pakar bidang.

Seterusnya ialah penilaian prototaip VAGAT dari segi teknikal. Jadual 5.6 menunjukkan penilaian pakar dari segi teknikal.

**Jadual 5.6: Penilaian Teknikal**

<b>Bil</b>	<b>Teknikal</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	<b>Komen</b>
1.	Prototaip VAGAT mudah diguna	/		
2.	Tiada gangguan teknikal	/		
3.	Prototaip VAGAT tahan lasak	/		
4.	Prototaip sesuai dengan komputer	/		

Berdasarkan Jadual 5.6, item dalam penilaian teknikal ialah, prototaip VAGAT mudah diguna, tiada gangguan teknikal, prototaip VAGAT tahan lasak, prototaip sesuai dengan komputer. Dapatan penilaian menunjukkan semua item dalam teknikal mendapat indikator *Ya* dan *Tidak* ada sebarang komen daripada pakar bidang. Terdapat juga cadangan dan komen keseluruhan mengenai pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Penilaian pakar menyatakan prototaip ini interaktif dan menarik dalam PdP kemahiran bertutur. Komen penilai ialah kombinasi warna yang digunakan antara kotak jawapan dengan latar belakang soalan kuiz perlu dieditkan. Selain itu, pakar juga memberi komen bahawa saiz font perlu diselaraskan dan gambar dalam prototaip perlu mempunyai saiz yang sama. Pengkaji mengambil komen pakar bidang dan membuat penambahbaikan dalam prototaip VAGAT agar prototaip yang dibina lebih berkesan dan interaktif bagi subjek kajian.

### **5.6.2 Penilaian Ujian Lisan**

Fasa penilaian sumatif ini melibatkan perbandingan skor pencapaian ujian lisan subjek kajian sebelum dan selepas menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Bagi menjalankan ujian lisan pengkaji menggunakan masa selama 10 minit bagi setiap seorang subjek kajian. Soalan ujian lisan pra dan pasca adalah sama kepada subjek kajian. Pada mulanya, subjek kajian memperkenalkan diri. Setelah itu, pengkaji mengajukan soalan

dan subjek kajian menjawab. Pengkaji menilai jawapan ujian lisan subjek kajian dari segi kontrak sebutan, intonasi, kefasihan, tatabahasa dan kosa kata. Pengkaji menggunakan rubrik skor ujian lisan sebagai panduan untuk menilai markah subjek kajian. Jadual 5.7 menunjukkan skor subjek kajian mengikut kontrak dalam ujian lisan bahasa Melayu sebelum dan selepas menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur.

**Jadual 5.7: Skor Ujian Pra dan Pasca**

Subjek Kajian	Ujian Pra						Ujian Pasca					
	sebutan	intonasi	kefasihan	tatabahasa	kosa kata	Jumlah(50m)	sebutan	intonasi	kefasihan	tatabahasa	kosa kata	Jumlah(50m)
MP1	4	4	5	5	4	22	6	6	7	7	7	33
MP2	4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	5	25
MP3	3	3	4	4	3	22	5	4	5	5	5	24
MP4	3	4	4	5	5	21	5	6	6	7	7	31
MP5	2	3	3	3	3	14	3	3	3	4	4	17
MP6	4	3	2	3	3	15	5	4	4	4	5	22
MP7	3	3	3	3	3	15	4	4	4	4	5	21
ML1	4	4	4	4	3	19	5	5	4	6	5	26
ML2	4	4	4	3	3	18	4	5	4	4	4	21
ML3	3	3	4	4	4	18	3	4	4	5	5	21
ML4	4	4	4	4	3	19	5	4	4	5	5	23
ML5	5	5	5	4	4	23	7	7	6	6	7	33

Berdasarkan Jadual 5.7, subjek kajian MP1 mendapat skor 22/50 pada ujian pra dan jika dibandingkan skor ujian pasca subjek kajian MP5 mendapat skor yang tertinggi, iaitu 33/50. Skor subjek kajian MP1 meningkat sebanyak 11 markah. Manakala subjek kajian ML5 mendapat skor 23/50 pada ujian pra dan mendapat skor 33/50 tertinggi juga dalam ujian pasca. Skor subjek kajian ML5 meningkat sebanyak 12 markah. Skor pencapaian MP1 dan ML5 meningkat dalam kontrak sebutan dan kosa kata. Seterusnya, subjek kajian MP4 mendapat skor 21/50 pada ujian pra dan skor pada ujian pasca ialah 31/50. Peningkatan sebanyak 10 markah dan skor ini merupakan skor kedua tertinggi antara subjek kajian.

Skor pencapaian subjek kajian MP4 juga meningkat dalam kontrak sebutan dan kosa kata. Selain itu, subjek kajian MP5 mendapat skor 14/50 dalam ujian pra manakala ujian pasca mendapat skor 17/50. Skor ini merupakan skor terendah antara subjek kajian.

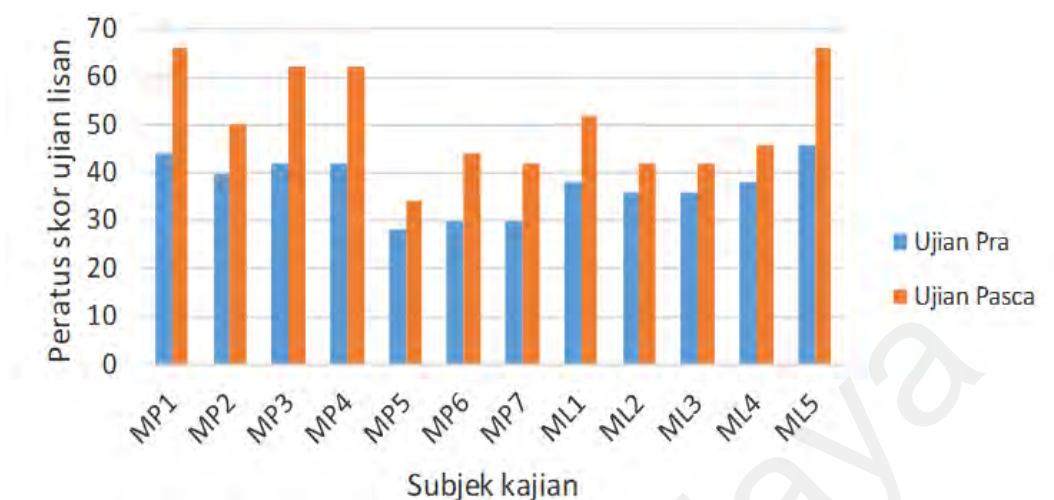
Jika dibandingkan dengan ujian pra skor MP5 meningkat sebanyak 3 markah dalam ujian pasca. Mengikut kriteria rubrik skor ujian lisan seramai 3 orang subjek kajian, iaitu MP1, MP4 dan ML5 telah mendapat pencapaian baik dalam ujian pasca. Seramai 9 subjek kajian yang lain mendapat pencapaian memuaskan dalam kriteria rubrik skor ujian lisan. Secara keseluruhan, kesemua subjek kajian menunjukkan peningkatan skor dalam konstruk sebutan dan kosa kata. Seterusnya, setiap markah subjek kajian dijumlahkan dalam bentuk peratusan. Jadual 5.8 menunjukkan jumlah markah subjek kajian dalam peratusan.

**Jadual 5.8: Markah Ujian Pra dan Pasca**

Subjek kajian	Ujian Markah Pra	Peratus(%)	Ujian Markah Pasca	Peratus(%)
MP1	22	44	33	66
MP2	20	40	25	50
MP3	22	44	24	48
MP4	21	42	31	62
MP5	14	28	17	34
MP6	15	30	22	44
MP7	15	30	21	42
ML1	19	38	26	52
ML2	18	36	21	42
ML3	18	36	21	42
ML4	19	38	23	46
ML5	23	46	33	66

Berdasarkan Jadual 5.8 subjek kajian MP1 dan ML5 mendapat markah tertinggi, iaitu 66 peratus. Subjek kajian MP4 mendapat markah kedua tertinggi, iaitu 62 peratus. Subjek kajian MP5 mendapat markah paling rendah, iaitu 34 peratus. Subjek kajian MP7, ML2 dan ML3 mendapat markah yang sama, iaitu 42 peratus. Manakala subjek kajian MP2 mendapat markah 50 peratus dan subjek kajian ML1 mendapat markah 52 peratus. Seterusnya, subjek kajian MP3 mendapat markah 48 peratus, subjek kajian MP6

mendapat markah 44 peratus dan subjek kajian ML4 mendapat markah 46 peratus. Rajah 5.19 menunjukkan graf markah peratus ujian lisan pra dan pasca subjek kajian.



**Rajah 5.19: Graf Markah Peratus Ujian Lisan**

Rajah 5.19 menunjukkan graf perbandingan markah peratusan subjek kajian dalam ujian lisan pra dan pasca. Subjek kajian ML5 mendapat markah 46 peratus sahaja dalam ujian pra tetapi dalam ujian pasca markah meningkat sebanyak 20 peratus sehingga mencapai markah 66 peratus. Subjek kajian MP1 pula mendapat markah 44 peratus dalam ujian pra manakala dalam ujian pasca mendapat markah 66 peratus. Ini menunjukkan peningkatan sebanyak 22 peratus. Subjek kajian MP4 mendapat markah 42 peratus dalam ujian pra dan markah ujian pasca pula 62 peratus. Markah subjek kajian MP4 meningkat sebanyak 20 peratus. Selain itu, subjek kajian MP5 mendapat markah 28 peratus dalam ujian pra dan ujian pasca pula mendapat markah sebanyak 34 peratus. Walaupun markah peratusan paling kurang antara subjek kajian tetapi markah meningkat sebanyak 6 peratus.

Seterusnya, markah subjek kajian MP6 dalam ujian pra adalah sebanyak 30 peratus dan markahnya dalam ujian pasca ialah 44 peratus. Manakala subjek kajian ML1 mendapat markah 38 peratus dan ujian pasca pula mendapat markah 52 peratus. Subjek



kajian MP6 dan ML1 menunjukkan peningkatan markah sebanyak 14 peratus. Subjek kajian MP3 mendapat markah 44 peratus dalam ujian pra dan ujian pasca mendapat markah 48 peratus. Manakala subjek kajian ML4 mendapat markah 38 peratus dalam ujian pra dan pada ujian pasca mendapat markah 46 peratus. Kedua-dua subjek kajian, iaitu subjek kajian MP3 dan ML4 menunjukkan peningkatan markah sebanyak 8 peratus. Seterusnya, subjek kajian ML2 dan ML3 mendapat markah 36 peratus dalam ujian pra dan mendapat markah 42 peratus dalam ujian pasca. Markah subjek kajian ML2 dan ML3 meningkat sebanyak 6 peratus. Subjek kajian MP2 menunjukkan peningkatan markah sebanyak 10 peratus, iaitu dari 40 peratus kepada 50 peratus. Markah subjek kajian MP7 30 peratus kepada 42 peratus. Peningkatan sebanyak 12 peratus. Subjek kajian MP3 pula mendapat markah 44 peratus dalam ujian pra dan ujian pasca mendapat markah 48 peratus. Ini menunjukkan peningkatan markah sebanyak 4 peratus. Secara keseluruhannya, markah semua subjek kajian dalam ujian pasca meningkat berbanding dengan ujian pra.

### **5.6.3 Penilaian Temu Bual**

Prototaip VAGAT kemahiran bertutur dinilai dengan dapatan temu bual seorang informan guru bahasa Melayu. Pengkaji menemu bual informan G3 yang mengajar menggunakan prototaip VAGAT kemahiran bertutur di dalam kelas. Daripada dapatan temu bual informan G3 menyatakan bahawa prototaip VAGAT ini sesuai sebagai BBM di dalam kelas. Selain itu, informan G3 turut menjelaskan bahawa prototaip ini lebih sesuai bagi subjek kajian yang sederhana dalam sebutan dan kosa kata dalam kemahiran bertutur. Informan G3 turut mengatakan bahawa prototaip ini juga senang dan mudah dikendalikan di dalam kelas. Informan G3 menyatakan bahawa subjek kajian lebih memahami dan mengikuti bahan kandungan dalam prototaip. Pernyataan ini dapat

disokong daripada pemerhatian pengkaji semasa respons subjek kajian yang sangat aktif menjawab di dalam kelas.

Informan G3 menyatakan bahawa pengintegrasian elemen-elemen multimedia dapat menarik minat subjek kajian untuk mempelajari kemahiran bertutur. Misalnya, penggunaan saiz dan warna pada teks sangat sesuai dan jelas untuk dibaca oleh subjek kajian. Selain itu, grafik yang digunakan dalam prototaip ini tidak keterlaluan dan berkesan serta berupaya meningkatkan motivasi dan rangsangan terhadap subjek kajian untuk terus fokus dengan isi pembelajaran. Menurut informan G3 penggunaan audio dalam jelas untuk didengar tetapi ada juga beberapa rakaman audio kurang jelas tetapi tidak menjejaskan pembelajaran subjek kajian. Informan G3 menjelaskan bahawa subjek kajian lebih seronok dan suka melihat watak animasi guru dalam video pengajaran. Watak animasi yang berpakaian sari lebih mesra dengan subjek kajian. Hal ini demikian kerana subjek kajian berbangsa India dan lebih selesa belajar dengan guru berbangsa India. Seterusnya, elemen video mengelakkan subjek kajian berasa bosan dalam sesi pembelajaran. Dapatan ini disokong dengan pemerhatian pengkaji daripada tingkah laku subjek kajian yang sangat seronok dan memberi tumpuan yang lebih dalam sesi PdP.

Seterusnya, informan G3 turut menyatakan kelebihan dan kekurangan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Menurut informan G3 kelebihan yang terdapat dalam prototaip ini lebih mesra dan mudah untuk digunakan di dalam kelas. Navigasi dalam prototaip ini senang dan lebih faham untuk subjek kajian. Selain itu, prototaip yang dibina juga lebih interaktif untuk menarik tumpuan subjek kajian di dalam kelas. Subjek kajian berasa seronok dan berminat untuk belajar kemahiran bertutur. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur turut memberi kefahaman dan mengekalkan memori subjek kajian untuk bertutur dengan baik. Dapatan ini disokong daripada pemerhatian pengkaji yang mendapati subjek kajian memberi respons dengan struktur ayat yang betul. Seterusnya,

informan G3 memberi cadangan untuk memfokuskan satu aspek sahaja. Contohnya, berfokus pada aspek kosa kata sepenuhnya dapat memberi kesan yang baik kepada kemahiran bertutur subjek kajian. Selain itu, informan G3 juga memberitahu bahawa kuiz interaktif yang berbentuk permainan seperti aplikasi *kahoot* dan aplikasi *Quizzi* juga boleh digunakan dalam pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur ini. Cadangan informan ini turut membantu untuk penambahbaikan prototaip VAGAT pada kajian selanjutnya.

## **5.7 Rumusan**

Bab ini telah membincangkan dan menghuraikan proses pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dan menilai keberkesanan penggunaan prototaip untuk subjek kajian dalam mengajarkan kemahiran bertutur. Secara keseluruhannya, prototaip ini mampu meningkatkan tahap penguasaan kemahiran bertutur murid dari aspek sebutan dan kosa kata.

Bab seterusnya akan membincangkan tentang kesimpulan, iaitu rumusan secara keseluruhan kajian berkaitan pengajaran kemahiran bertutur dengan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Selain itu, pengkaji juga akan memberikan cadangan yang boleh dirujuk dan dilaksanakan oleh pengkaji- pengkaji pada masa hadapan berlandaskan hasil kajian.

## BAB 6

### KESIMPULAN

#### 6.1 Pendahuluan

Bab ini menghuraikan kesimpulan dan implikasi kajian yang telah dijalankan. Menerusi bab ini juga, pengkaji membuat rumusan bagi keseluruhan kajian yang merangkumi perbincangan hasil kajian dan implikasi kajian. Selain itu, bab ini juga akan memberi cadangan dari hasil kajian dan cadangan untuk kajian lanjutan. Kesimpulan berkaitan dapatan kajian yang lebih lanjut akan dibincangkan dalam bahagian ini.

#### 6.2 Ringkasan Kajian

Secara keseluruhannya, kajian ini dijalankan dengan panduan asas model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini mempunyai lima fasa, iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pembangunan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian. Setiap fasa dalam model *ADDIE* ini mudah diikuti dan bersistematik. Kajian ini meliputi tiga objektif utama, iaitu mengenal pasti masalah kemahiran bertutur, membina prototaip VAGAT dan menilai keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil. Dalam objektif pertama pengkaji cuba mengenal pasti dua aspek kelemahan, iaitu kelemahan murid dalam kemahiran bertutur dan kelemahan PdP kemahiran bertutur itu sendiri. Kelemahan murid adalah dari segi sebutan, kosa kata dan struktur ayat semasa bertutur dalam bahasa Melayu. Dari aspek sebutan, subjek kajian menghadapi masalah penggantian dan pengguguran fonem vokal dan konsonan. Murid menggantikan vokal belakang tinggi /u/ kepada vokal belakang rendah /o/, menggantikan fonem vokal tengah /ə/ kepada vokal depan tinggi /i/, menggantikan bunyi geseran tak bersuara /s/ kepada bunyi frikatif geseran /c/, menggantikan fonem /d/ kepada bunyi letupan /t/ dan menggantikan bunyi letupan bersuara /p/ kepada bunyi letupan bersuara /b/. Subjek kajian turut menghadapi

masalah pengguguran fonem digraf /sy/ dan /kh/ serta penambahan fonem /h/ pada hujung perkataan. Hasil dapatan menunjukkan subjek kajian lebih banyak melakukan kesalahan penggantian vokal dan konsonan dalam pertuturan. Selain itu, kelemahan subjek kajian dalam aspek kosa kata dan struktur ayat masih dipengaruhi oleh bahasa Tamil dan bahasa Inggeris. Daripada dapatan kajian juga terdapat 16 kosa kata bahasa Melayu yang terhad dalam komunikasi subjek kajian di sekolah Tamil. Kelemahan kedua ialah kelemahan PdP kemahiran bertutur. Kelemahan tersebut dari segi BBM, teknik mengajar, kaedah tradisional, dan penggunaan dan pengetahuan multimedia dalam kemahiran bertutur. Hasil dapatan menunjukkan bahawa penggunaan buku teks dan kaedah tradisional masih dominan dalam mengajar kemahiran bertutur untuk subjek kajian di sekolah Tamil. Selain itu, pengetahuan dan penggunaan elemen multimedia pengajar yang terhad dalam mengajar kemahiran bertutur. Kelemahan-kelemahan tersebut yang menyebabkan keperluan untuk pengkaji membina prototaip VAGAT kemahiran bertutur sebagai BBM murid sekolah Tamil dalam kemahiran bertutur.

Objektif kedua ialah pembinaan prototaip VAGAT kemahiran bertutur merangkumi reka bentuk dan pembangunan. Prototaip ini direka berdasarkan pada isi kandungan, rancangan pengajaran harian, bentuk penilaian, strategi PdP serta jenis perisian. Isi kandungan prototaip direka mengikut DSKP bahasa Melayu SJK tahun 4, iaitu standard pembelajaran menceritakan sesuatu bahan yang ditonton dengan sebutan dan intonasi yang sesuai. Kandungan prototaip terdiri daripada tiga bahagian, iaitu bahan pembelajaran, bahan video pengajaran dan latihan/ kuiz interaktif. Bagi menjalankan prototaip VAGAT ini di dalam kelas pengkaji memerlukan RPH. Rancangan pengajaran harian direka sendiri oleh pengkaji untuk mencapai objektif pembelajaran. Seterusnya, reka bentuk untuk menilai ujian. Bentuk penilaian yang berbentuk rubrik skor merangkumi kriteria cemerlang, baik, memuaskan, kurang memuaskan dan lemah telah disediakan bagi melihat pencapaian murid dalam ujian lisan sebelum dan selepas

penggunaan prototaip VAGAT. Selain itu, strategi pengajaran yang digunakan adalah lebih berpusatkan subjek kajian. Bentuk strategi seperti ini memberi keyakinan, motivasi dan minat dalam diri subjek kajian untuk bertutur dalam bahasa Melayu. *Microsoft Powerpoint* digunakan sebagai pelantar utama untuk membina bahan-bahan pembelajaran dalam prototaip ini. Seterusnya, pembangunan prototaip VAGAT kemahiran bertutur dibina berdasarkan pada elemen multimedia, iaitu teks, grafik, animasi, video dan audio. Dalam kajian ini terdapat animasi 3D *Plotagon* dan aplikasi *Canva* yang merangkumi elemen multimedia.

Objektif ketiga kajian adalah menilai keberkesanan prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur dapat dilihat keberkesanan melalui pelaksanaan dan penilaian. Prototaip VAGAT kemahiran bertutur dilaksanakan kepada 12 orang subjek kajian tahun empat di SJKT selama 6 minggu. Seorang guru bahasa Melayu di sekolah kajian membantu melaksanakan prototaip VAGAT ini dalam mengajar kemahiran bertutur. Minggu pertama pengkaji menjalankan ujian lisan pra dengan subjek kajian yang dipilih. Minggu kedua pengkaji memperkenalkan dan menerangkan setiap navigasi dan tombol dalam prototaip VAGAT untuk memudahkan subjek kajian. Minggu ketiga bahan kandungan dalam prototaip VAGAT diajar kepada subjek kajian. Minggu keempat subjek kajian menggunakan bahan dalam prototaip secara sendiri. Seterusnya, minggu kelima latihan dan kuiz interaktif dalam prototaip dilaksanakan kepada subjek kajian. Minggu keenam subjek kajian dijalankan ujian lisan pasca. Setelah selesai fasa pelaksanaan, prototaip dinilai dari segi keberkesanan. Penilaian pertama ialah penilaian formatif dengan pakar bidang. Penilai menilai prototaip VAGAT berdasarkan kandungan, strategi pengajaran, persembahan, teknikal dan penilaian umum. Penilaian kedua ialah penilaian sumatif berdasarkan pencapaian markah ujian pra dan pasca subjek kajian. Berdasarkan dapatan subjek kajian MP1 dan ML5 mendapat markah tertinggi, iaitu 66 peratus manakala subjek kajian MP4 mendapat markah kedua tinggi, iaitu 62 peratus.

Subjek kajian MP5 hanya mendapat markah yang paling rendah, iaitu 34 peratus. Subjek kajian yang lain mendapat markah dalam lingkungan 42 peratus hingga 52 peratus. Secara keseluruhannya, pencapaian markah subjek kajian meningkat dalam ujian pasca. Selain itu, prototaip ini dinilai keberkesanan dengan temu bual seorang guru. Informan guru menyatakan prototaip ini sesuai sebagai BBM dan lebih mesra untuk penggunaan murid di dalam kelas. Elemen-elemen multimedia seperti teks, audio, video, grafik dan animasi dalam prototaip ini menarik perhatian dan memberi rangsangan untuk subjek kajian terus fokus dalam pembelajaran. Selain itu, informan guru turut memberi cadangan bagi penambahbaikan dalam prototaip VAGAT kemahiran bertutur. Perbincangan berikutnya pula berkaitan dengan implikasi kajian.

### **6.3 Implikasi Kajian**

Dapatan kajian melalui analisis deskriptif dalam kalangan murid sekolah Tamil ini menimbulkan beberapa implikasi kepada murid, guru, pihak sekolah, penyelidik dan ibu bapa. Dalam kajian ini, maklumat yang diterima daripada prototaip diproses secara verbal dan visual secara serentak. Gabungan verbal dan visual memberi impak kepada kefahaman, minat, motivasi dan interaktif dalam kalangan murid sekolah Tamil. Prototaip yang dibina dengan pelbagai elemen multimedia yang saling berkait antara satu sama lain membantu murid mengingati (memori) sesuatu maklumat yang disampaikan untuk jangka masa yang panjang. Murid lebih memahami isi pembelajaran dan lebih aktif dalam sesi PdP dengan prototaip VAGAT ini.

Kajian ini juga membawa implikasi kepada guru. Guru-guru yang mengajar bahasa Melayu di sekolah Tamil perlu menyediakan BBM yang sesuai mengikut tahap penguasaan murid. Prototaip VAGAT yang dibina boleh memberi input kepada guru untuk menyediakan bahan mengajar berbentuk multimedia. Bahan dalam prototaip VAGAT menjadi panduan kepada guru bahasa Melayu untuk membina perisian yang

bermutu tinggi. Selain itu, dapatan kajian yang positif membuktikan prototaip VAGAT adalah sesuai digunakan untuk mengajar murid sekolah Tamil yang bermasalah sebutan dan kosa kata. Oleh itu, pihak pentadbir sekolah boleh membuka ruang dan peluang untuk guru-guru menyediakan BBM yang seperti perisian multimedia. Pihak pentadbir sekolah memastikan semua kemudahan ICT di sekolah seperti komputer diselenggarakan dengan baik agar usaha guru-guru membangunkan bahan perisian tidak menjadi sia-sia. Selain itu, kajian ini memberi implikasi kepada para penyelidik. Para penyelidik boleh menjadikan data kajian sebagai panduan dan sumber kajian untuk mengkaji unit-unit dalam aspek pertuturan pada akan datang. Prototaip ini juga membantu ibu bapa sebagai rujukan untuk melatih anak-anak bertutur dengan sebutan dan kosa kata yang betul. Ibu bapa boleh memantau perkembangan anak dari aspek sebutan dan kosa kata.

#### **6.4 Cadangan Kajian**

Daripada kajian yang dijalankan, pengkaji mencadangkan hasil kajian ini boleh diaplikasikan oleh beberapa pihak, iaitu guru, pihak sekolah, KPM dan ibu bapa. Saranan dan cadangan yang dinyatakan bertujuan untuk memantapkan penguasaan kemahiran bertutur bahasa Melayu murid sekolah Tamil. Pelbagai pihak perlu mengambil inisiatif dan langkah yang sewajarnya bagi memperkembangkan penguasaan kemahiran bertutur dalam kalangan murid sekolah Tamil. Penguasaan kemahiran bertutur perlu diutamakan kerana kemahiran ini menjadi asas yang sangat berguna dalam kehidupan murid sekolah Tamil pada masa akan datang.

Guru merupakan individu yang terdekat dengan murid di sekolah. Berdasarkan pemerhatian dalam kajian lapangan yang dijalankan subjek kajian tidak ada masalah kecacatan. Murid-murid yang mempunyai penguasaan yang sederhana sering kali di label sebagai lambat dan cuai kerana kaedah pembelajaran tradisional membataskan perkembangan kognitif mereka. Kaedah pengajaran dalam kemahiran bertutur yang



digunakan oleh guru perlu menarik minat murid supaya mampu bertutur dengan baik dan mengingati lebih lama. Pada masa yang sama, hubungan guru bahasa Melayu dan murid perlu lebih rapat. Guru bahasa Melayu perlu menggalakkan dan menasihati murid yang berada pada tahap sederhana untuk bertutur dalam bahasa Melayu di kawasan sekolah. Murid sederhana berasa bosan dan terbiar jika mereka tidak diberi perhatian di dalam kelas. Oleh itu, guru perlu merancang dan menjalankan aktiviti secara berkumpulan bagi melibatkan semua murid.

Pihak sekolah juga perlu memainkan peranan dalam penguasaan kemahiran bertutur murid sekolah Tamil. Persekitaran sekolah perlu didedahkan dengan cogan kata atau kata-kata hikmah dalam bahasa Melayu. Dengan ini, murid akan mula membaca dan menggunakan dalam pertuturan mereka. Selain itu, pihak sekolah perlu bekerjasama dengan pihak luar seperti Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) untuk menjalankan program bagi meningkatkan penguasaan bertutur murid supaya murid lebih bersifat proaktif dalam berbahasa Melayu. Daripada pemerhatian pengkaji, pihak sekolah kurang mengeluarkan peruntukkan bagi menceriakan sudut panitia dan bilik-bilik khas di sekolah. Sudut atau sebuah bilik khas untuk bahasa Melayu dapat mempertingkatkan penguasaan bertutur murid sekolah Tamil.

Seterusnya, KPM perlu memberi perhatian yang lebih terhadap kemahiran bertutur murid SJK. KPM perlu merancang dan menjalankan ujian bertutur bahasa Melayu di semua sekolah rendah. Murid sekolah rendah perlu ada pendedahan mengenai ujian bertutur bahasa Melayu. Ujian bertutur yang dijalankan di peringkat sekolah rendah akan menjadi panduan untuk melanjutkan di sekolah menengah. Kebanyakan murid dari SJK kurang berkomunikasi dalam bahasa Melayu di sekolah menengah. Selain itu, pihak KPM perlu menyediakan kemudahan dan prasarana untuk membantu guru agar sesi PdP berjalan dengan lancar. Antara kemudahan yang perlu disediakan oleh pihak KPM ialah

alat bantu mengajar yang sesuai dengan situasi zaman kini yang penuh dengan teknologi moden seperti telefon pintar dan kemudahan talian internet untuk memberi kemudahan kepada guru dan murid mengakses maklumat yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Hal ini kerana peranti teknologi yang ada di sekolah sudah rosak atau tidak berfungsi dengan efektif. Manakala akses internet yang dibekalkan ke setiap sekolah tidak mencukupi dan tidak boleh dicapai semua sudut dalam kawasan sekolah.

Pihak ibu bapa perlu menggalakkan anak-anak untuk melibatkan diri dalam program seperti pengucapan awam yang dijalankan oleh badan bukan kerajaan. Seterusnya, pihak ibu bapa boleh bertutur dalam bahasa Melayu di rumah sebagai teladan kepada anak-anak mereka. Ini memberi rangsangan dan dorongan kepada anak-anak untuk bertutur dalam bahasa Melayu. Selain itu, ibu bapa juga menggalakkan anak-anak berinteraksi secara langsung dengan aktiviti pertuturan melalui perbualan dengan jiran, pengusaha kedai dan sebagainya. Selain itu, ibubapa dan guru perlu menggalakkan anak-anak menonton rancangan dalam bahasa Melayu misalnya berita dan kartun. Rancangan sebegini membantu untuk menguasai sebutan dan kosa kata bahasa Melayu.

## **6.5 Cadangan Kajian Lanjutan**

Pertama kajian pada masa hadapan oleh pengkaji lain boleh berkisar pada pembinaan koswer animasi seperti *'talking head'* yang bergerak bagi mempelajari khususnya sebutan dan intonasi dalam bahasa Melayu bagi murid SJK. Pembinaan perisian lebih bermakna lagi jika menggabungkan kemahiran asas seperti mendengar dan membaca. Kedua kajian lanjutan boleh dilakukan pada kemahiran atau topik pembelajaran yang lain berdasarkan masalah dalam pembelajaran bahasa Melayu. Dengan menjalankan kajian terhadap pelbagai topik akan dapat mengenal pasti keberkesanan penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran. Ketiga menjalankan kajian lanjutan yang melibatkan skop subjek kajian yang lebih ramai. Sekiranya berpeluang, kajian lanjutan

perlu melibatkan subjek kajian dari sekolah SK dan SJKC agar usaha mengenal pasti keberkesanan prototaip ini dapat dibuat secara menyeluruh. Selain itu, kajian lanjutan juga boleh dijalankan terhadap subjek kajian yang meliputi masalah pembelajaran seperti murid Hiper aktif, Autisme, Sindrom Down dan masalah pembelajaran lain. Instrumen kajian perlu disesuaikan dengan keupayaan subjek kajian untuk mendapatkan maklumat berkaitan masalah pembelajaran bahasa dengan lebih lengkap.

## **6.6 Kesimpulan**

Bab ini telah merumus dan menyimpulkan perkara-perkara yang berkaitan dengan prototaip VAGAT kemahiran bertutur kepada murid sekolah Tamil. Secara keseluruhannya, kajian mendapati bahawa penguasaan murid sekolah Tamil dalam aspek kemahiran bertutur boleh dipertingkatkan dari semasa ke semasa berdasarkan kaedah pembelajaran yang sesuai terutamanya penggunaan teknologi baharu dalam pembelajaran. Kaedah pembelajaran bersama BBM yang bersesuaian dengan objektif mampu menjadikan pembelajaran kemahiran bertutur lebih menarik dan merangsang minat murid sekolah Tamil dalam menguasai bahasa Melayu.

## RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail (2016). *Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.
- Abdul Rochman Amrullah, Suryanti & Nadi Suprpto. (2022). The Development of Kinemaster Animation Video as a Media to Improve Science Literacy in Elementary Schools. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 151-161.
- Abdullah Hassan., (2005). *Linguistik Am Siri Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Bentong Pahang: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Abdullah Hassan., (2006). *Morfologi Siri Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Abdullah Kuzu, Sahin, M. C. & Akbulut, Y. 2007. Application of Multimedia Design Principles to Visuals Used in Course-Books: An Evaluation Tool. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 6 (2), 1– 7.
- Abidogun, B. G., Lamidi, M. A., Adebowale, A. F., & Adeyemi, O. M. (2022). *Efficacy of Interactive Multimedia on Children Learning Outcomes in Primary Sshools In Lagos State*. *Innovation and Technology for Sustanaible Educational Development*, 100.
- Adam Mudinillah., & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, 3(01), 31-43.
- Ahmad Zamzuri Mohamad Ali, Rahani, Mohd Zaffwan. (2013). Z. M. (n.d.). *Reading on the computer screen: Does font type have effects on web text readability?*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1067757> .
- Ahmad Zamzuri Mohamad Ali., (2021). *Multimedia dan Perisian Pendidikan*. Penerbitan Universiti Pendidikan Sultan Indris.
- Aizuwani Nawi., & Kee Quan, W. (2022). Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua: Kajian Strategi Dan Sikap Murid Cina di Sekolah Wawasan. *International Conference on Global Education*, 220-225.
- Alagesan Ambikapathy, Siti Hajar & Mohana Dass Ramasamy (2020). Kemahiran TMK dalam Kalangan Guru-Guru Bahasa Tamil Sekolah Menengah. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 99-114.
- Aliza Ali, & Zamri Mahmud. (2014). Pembangunan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. *Prosiding Seminar Pascasiswazah Pendidikan Bahasa Melayu dan Kesusasteraan Bahasa Melayu Kali Ke-3*, 253-266. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Fakulti Pendidikan.

- Al-Najjar, N. (1995). A theory of forward induction in finitely repeated games. *Theory and Decision*, 38(2), 173–193. <https://doi.org/10.1007/BF01079499>
- Ambert, A.M., Adler, P.A., Adler, P & Detzner, D. F. 1995. Understanding and evaluating qualitative research. *Journal of Marriage and the family* 57: 579-893.
- Amir Hasan Dawi. (2002). *Penteorian sosiologi dan pendidikan*. Quantum Books.
- Arulnathan Visurasam. (2013). Analisis kesilapan dalam pembelajaran Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua oleh pelajar India: Strategi pembelajaran dan pemindahan bahasa [Tesis Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan]. Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Ashfahani Zakaria, Amla Mohd Salleh, Mohd Arif Ismail & Ghavifekr, S. 2015. Promoting Meaningful Learning via Online Project-based Module. *Meaningful Learning*, hlm.2– 15.
- Aznan Mohamed. (2012). Pembangunan dan penilaian kepenggunaan perisian kursus belajar PowerPoint interaktif BELPI (Tesis Ijazah Sarjana yang tidak diterbitkan). Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak.
- Babbie, E. (2010). *The practise of social research*, 12<sup>th</sup> Edition. Wadsworth: Belmont California.
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, Manimegalai Subramaniam. (2002). *Rekabentuk Perisian Multimedia*. Skudai, Johor: UTM.
- Barry BAI & Rui Eric YUAN (2019). EFL teachers' beliefs and practices about pronunciation teaching. *ELT Journal*, 73(2), 134-143. doi: 10.1093/elt/ccy040
- Batik Anak Bidin. (2011) *Stail Pembelajaran Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua dalam kalangan pelajar pribumi Iban di Sarawak*. Ijazah Doktor Falsafah. Universiti Putra Malaysia.
- Biya Praheto, Andayani, Muhammad Rohmadi & Nugraheni Wardani. (2020). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Learning Indonesian Language Skills in Higher Education. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. 12. 10.21659/rupkatha. v 12n1.34.
- Bogdan, RC & Biklen, S.K. 2003. *Qualitative research for education: an introduction to theory and methods*. Ed Ke-4. USA: Pearson Education Group Inc.
- Brown Donald. E. (2004). Human universals, human nature & human culture. *Daedalus*, 133(4), 47-54.
- Burns, R. B., & Anderson, I. W. (1987). The Activiyy Structure of Lesson Segments. *Curriculum Inquiry*. 17(1), (pp. 34-45).
- Cahaya Kurnia Dewi (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Carlson, R., Chandler, P., & Sweller, J. (2003). Learning and understanding science instructional material. *Journal of Educational Psychology*, 95(3), 629–640. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.95.3.629>
- Cheng, R. T., & Zaidatun Zahir (2022). Kesan penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran topik imbuhan berasaskan gamifikasi terhadap pelajar tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3).
- Chew F.P (2016). *Masalah pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina sekolah rendah. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6, (1), 10-22.
- Chew F.P., & Mohamad Adham Kamarulzaman. (2022). *Kefahaman Dan Kesiediaan Guru Dalam Pengajaran Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu Di Sekolah Jenis Kebangsaan. e-BANGI*, 19(2), 116-141.
- Chew H.O dan Vijaya Letchumi. (2016). *Tahap motivasi Murid dalam Pembelajaran Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua*. Tesis Falsafah Doktor Universiti Putra Malaysia. Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi. Vol.18 (December): pp115.
- Chew Le Yee & Suziayani Mohamed (2021). Kemahiran Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pembelajaran di Prasekolah (Teacher's Skill in Integrating Information and Communications Technology in Preschool Learning). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 44–53.
- Chew, F. P. & Dewih Haris. (2019). *Faktor-faktor yang mempengaruhi tahap pencapaian literasi bahasa Melayu murid tahun 4 dalam kemahiran menulis. Journal of Educational Research and Indigeneous Studies*, 2(1), 1-19.
- Chiong, H. A., & Fan, P. S. (2019). *A study of current situation and problems of teaching Mandarin in Malaysian. Jurnal of Han Jiang*, 1, 223-246.
- Chomsky, N. (1988). *Language and problems of knowledge: The managua lectures*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.
- Christina Purwanti. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Aplikasi Game Quiziz Pada Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 3(1). <https://doi.org/10.51874/jips.v3i1.38>
- Chua, Y.P. (2011). *Kaedah dan statistik penyelidikan: kaedah penyelidikan*. Mcgraw-Hill Education.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149-210.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). *E-Learning and the Science of Instruction* (2nd ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Corder, S. Pit, 1973. Introducing Applied Linguistics*. United Kingdom, Harmondsworth, Middlesex: Penguin Education.
- Creswell, J. W. (1999). Mixed-Method Research. *Handbook of Educational Policy*, 1(1), 455–472. <https://doi.org/10.1016/b978-012174698-8/50045-x>

- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative* (Vol. 7). Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Creswell, J. W. (2014). *Qualitative, quantitative, and mixed methods approach*. Sage.
- Darchinie Rani Ravendran., & Mohd Yusoff Daud. (2020). Faktor–faktor yang Mempengaruhi Guru Matematik Sekolah Rendah dalam Mengintegrasikan Penggunaan Teknologi dalam PdPc. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(3), 24-33.
- Dawood Ahmed Mahdi. (2022). Improving Speaking and Presentation Skills through Interactive Multimedia Environment for Non-Native Speakers of English. *SAGE Open*. 12. 215824402210798. 10.1177/21582440221079811.
- Elman, C., Gerring, J., & Mahoney, J. (2016). *Case study research: Putting the quant into the quant*. *Sociological Methods and Research*, 45(3),375-391.
- Fa'izah Abd Manan., Zamri Mahamod. & Mohamed Amin. (2009). *Penyelidikan Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu Sebagai Bahasa asing dalam Kalangan Pelajar Luar Negara. Prosiding Seminar Pendidikan Serantau Ke-4*, UKM-UNRI, 259-268. Penerbitan Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Flick, U. 1998. *An introduction to qualitative research*. London: Sage.
- Gagne, Robert & Wager, Walter & Golas, Katharine & Keller, John & Russell, James. (2005). *Principles of Instructional Design*. Performance Improvement. 44. 44 - 46. 10.1002/pfi.4140440211.
- Gill, A.K. & Kusum. (2017). Teaching, Approaches, Methods, and Strategy. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 4 (36), 6692-6697.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). What is instructional design? In Reiser, R, A. and Dempsey, J. V. (ed's) *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Columbus: OH, Merrill Prentice Hall.
- Haiza Hayati Baharudin & Abdul Halim Masnan, & Azizah Zain. (2021). Pembangunan Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Teknologi Android Berasaskan Papan Putih Interaktif Terhadap Kemahiran Membaca Kanak-kanak Prasekolah: Ulasan Kerangka Teori. 14. 1-14. 10.37134/bitara. Vol 14.1.1.2021.
- Haizah Bukari & Norazana Awang Kechik. (2022). Pengaruh Bahasa Ibunda terhadap Kemahiran Bertutur dalam Kalangan Murid India di sebuah Sekolah Rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12 (1), 63-71.
- Halimah Jamil., & Rozita Radhiah Said. (2019). Pelaksanaan Penskoran Pentaksiran Lisan Bahasa Melayu Dalam Pentaksiran Bilik Darjah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 9(2), 25-36.
- Hasnah Mohamed. (2016). *Meningkatkan kemahiran menulis karangan melalui penggunaan track changes*. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(1), 135-159.

- Hooper, S., & Reinartz, T. J. (2002). Educational multimedia. In R. A. Reiser, & J. V. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (pp. 307-318) doi: Pearson Education Inc.  
<http://fkip.unismuh.ac.id/e-jurnal/index.php/nusantara/article/view/30/37>.  
<https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>.
- Ibrahim, M. 2013. Pengetahuan Teknologi Pedagogi Kandungan Guru Pelatih  
 Universiti Pendidikan Sultan Idris 81– 86
- Idogho, J. A., & Olubodun, O. A. (2022). Drama-in-Education, *Multimedia Technology and Childhood Language Curriculum: The University Staff School (USS) Benin City, Edo State Experience*.
- Intan Marfarrin Omar., Simah Mamat., Suriati Sulaiman. & Nor Aishah Ismail. (2021). *Tahap Pengetahuan Teknologi, Kemahiran dan Penggunaan TMK dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Komsas guru Bahasa Melayu di Kelantan. JuPiDi: Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 8(1), 47-60.
- Irma Mahad, Ugartini Magesvaran & Intan Nur Syuhada Hamzah. (2021). Sikap dan motivasi murid sekolah rendah terhadap pembelajaran Bahasa Melayu dalam talian sepanjang perintah kawalan pergerakan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 11(1), 16-28.
- Jagatheswary Narayanan. (2022). Cabaran baharu murid SJKT, SJKC. *Sinar Harian*.  
<https://m.sinarharian.com.my/mobile/article?articleid=237532>.
- Jamalludin Harun & ZaidatunTasir. (2003) *Multimedia Dalam Pendidikan Bentong*: PTS Publications.
- Jeyagobi Dhamodarem. (2011). *Gaya Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Pelajar India*. (Tesis Doktor Falsafah Universiti Putra Malaysia)
- Jhy, W. S. (2020). Digitised identity of Malay language learners at the tertiary level. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 31(1), 133–150.
- Johari Hassan & Juwairiah Arifin. (2011). Development of evaluation instrument to assess the CDROM software for interactive physics subjects for national schools. (Pembinaan instrument penilaian untuk menilai perisian CDROM interaktif matapelajaran Fizik Sekolah Kebangsaan). Penerbit Universiti Teknologi Malaysia. Skudai.
- Johnson, A.P.2002. *A Short Guide to action research*. Boston: ALLYN and Bacon.
- Joseph Agofure Idogho. (2022). *Teaching And Learning English Language As A Second Language Through Drama: A Theoretical Perspectives*. 4. 187-198.
- Kalai Selvi Shanmugam., & Balamuralithara Balakrishnan. (2019). Designing an ICT Guiding Framework for Science Teachers In Rural Tamil Schools in Perak. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 441-458.



- Kalaiselvi Shanmugam & Balamuralithara Balakrishnan. (2017). Kerangka Panduan Efektif Pengajaran Dan Pemudahcaraan (PdPc) Sains Menggunakan Information Communication Technology (ICT) di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJK) (TAML). *Sains Humanika*. 10. 10.11113/sh. v10n1.1322.
- Kamarudin, Hj. Husin and Siti Hajar, Hj. Abdul Aziz (1998) Pengajian Melayu 4 : kesusasteraan dan pengajaran / Kamarudin Hj. Husin & Siti Hajar Hj. Abdul Aziz. Kumpulan Budiman, Kuala Lumpur.
- Kamarul Azmi Jasmi., Ab. Halim Tamuri. & Mohd Izham Mohd Hamzah. (2011). Kajian Kes Penggunaan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Cemerlang Pendidikan Islam (GCPI) Sekolah Bandar dan Luar Bandar: Satu Kajian Perbandingan. *Jurnal Teknologi* 56(September): 179–198.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Putrajaya: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Kajian Berkaitan Pentaksiran Berasaskan Sekolah. Putrajaya: Lembaga Peperiksaan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). Kajian Berkaitan Pentaksiran Berasaskan Sekolah. Putrajaya: Lembaga Peperiksaan Malaysia
- Khairul Nizam Mohamed Zuki. (2017). Penerimaan bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua Dalam Kalangan Murid Berbangsa Bajau. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6 (10): 1-11.
- Kumar Raman., Norasmah Othman., & Haryanti Mohd Affandi. (2019). Jurang Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) di Antara Sekolah Bandar Dengan Luar Bandar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1), 109-119. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17576/JPEN-2019-44.01SI-09>.
- Lai, S. C. (2023). Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Kos Kata Bahasa Cina dalam Kalangan Murid Tahun Tiga di Sekolah Kebangsaan. (Disertasi Sarjana Universiti Pendidikan Sultan Indris).
- Language Teachers into Implementation Online Teaching and Learning Using Google Meet Application). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 11(2), 39-53.
- Law Yiing & Zamri Mahamod (2021). Keberkesanan Kahoot terhadap pencapaian murid Sekolah Rendah dalam Pembelajaran Kos Kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 90-101.
- Lazar Stošić, Sofia Dermendzhieva & Łukasz Tomczyk. (2020). Information and communication technologies as a source of education. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 12. 128-135. 10.18844/wjet.v 12i2.4815.
- Logambigai Bakthaselvan., Muhammad Saiful Haq Hussin., & Wong. S,Y. (2022). Pembangunan Modul Karangan E-BMKU Untuk Kegunaan Murid Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT): *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 33(1), 55-68.

- Mahdi, D. A. (2022). Improving speaking and presentation skills through interactive multimedia environment for non-native speakers of English. *SAGE Open*, 12(1), 21582440221079811.
- Mahendran Maniam & Kartheiges Ponniah. (2014). Pengaruh bahasa ibunda (Bahasa Tamil) dalam proses pembelajaran bahasa Melayu. *Edusentris Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 54-63.
- Mardian Shah Omar., & Masrom Muda. (2019). Kemahiran komunikasi penutur asing: Aplikasi pendekatan telefon pintar dan Internet. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*. Jilid, 35(4), 353-367.
- Maszlee Malik. (2018). Teks Ucapan YB Menteri Pendidikan Malaysia sempena Perasmian Persidangan Penyelidikan dan Inovasi Pendidikan Kebangsaan (PPIPK 2018).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2002). *Aids to computer-based multimedia learning*. *Learning and Instruction*, 12, 107- 119.
- Mazlina Ahmad., Roswati Abdul Rashid., Noor Rohana Mansor., Maryani Ahmad, Cho M. S., Eizah Mat Hussain., & Nurul Ain Chua Abdullah. (2021). The Impact of integrating ICT in Malay foreign language teaching and learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1793(1), 012070.
- Meenachi Dorasamy., & Norazrena Abu Samah. (2022). Tahap Pengaplikasian Media Digital dalam Kalangan Guru Bahasa Tamil di Sekolah Rendah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6(1), 10-15.
- Melvina Chung Hui Ching. (2021). Tahap Penerimaan Google Jamboard sebagai Alat Digital Dalam E-Pembelajaran: Satu Kajian. *Urnalkurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 9(2), 2289–3008.  
<https://mjes.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/29940/13030>
- Meredith J. Toth & Amrein-Beardsley, Audrey & Foulger, Teresa. (2010). Changing delivery methods, changing practices: Exploring instructional practices in face-to-face and hybrid courses. *Journal of Online Learning and Teaching*, 6(3), 617 – 633. Retrieved from <http://jolt.merlot.org/>. 6. 617-633.
- Merriam, S.B, 1988. *Qualitative research and case study application in education*. San Francisco: Jossey -Bass Publishers.
- Mohamad Nor Mohamad Taib. (2000). *Modul Guru Sebagai Penyelidik: Asas-Asas Menjalankan Kajian di Sekolah*. Kuala Lumpur: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Penyelidikan.
- Mohd Faiz Mohd Bahrn., Noraizan Mohsin., Mohd Nor Mamat., Zawawi Temyati. (2019). Penggunaan Sistem Persekitaran Pembelajaran Maya Frog di Sekolah-Sekolah Malaysia: Pengalaman dan Prospek Masa Depan. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering*, 2(2), 84-89.

- Mohd Syaubari Othman & Ahmad Yunus Kassim (2017). *Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (Bbm) Menerusi Pengintegrasian Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (Kbat) Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Negeri Perak*: Journal of Islamic Educational Research, 2(1), 1–14.
- Mohd. Majid Konting. (1993). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*, (2<sup>nd</sup> ed), Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Morrison, G., Ross, S., & Kemp. J. (2007). *Designing Effective Instruction*. Hoboken, NJ: Wiley Mathison, S, (1988). Why Triangulate? Educational Reseacher, Vol.17(2).
- Nalini Munusamy., & Norazah Nordin. (2021). Tahap Pengetahuan dan Kesiediaan Guru Bahasa Tamil Terhadap Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 666-682.
- Nien Xiang Tou, Ying Hwa Kee, Koon Teck Koh, & Camiré, Martin Camire & Jia Yi Chow. (2019). Singapore teachers' attitudes towards the use of information and communication technologies in physical education. *European Physical Education Review*. 26. 1356336X1986973. 10.1177/1356336X19869734.
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood. (2015). *Tatabahasa Dewan edisi ketiga*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nilgun Iner., H. S., Ceylan M., & Ustun. (2019). *The Effects of Practicing Vocabulary via Plickers on the 4th Year Turkish Students' Vocabulary Acquisition in EFL Classes*. Language, 1(1), 29-38.
- Noor Aini Ahmad, & Zamri Mahamod, (2015). *Pengubahsuaian dalam pengajaran kemahiran bahasa malaysia bagi murid bermasalah pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(1), 63-73.
- Noor Marina Yunus & Nor Azwahanum Nor Shaid. (2023). *Penguasaan Kemahiran Bertutur Murid Sekolah Rendah di Bandar*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1), 265-278.
- Nor Zulaiqha Rosli., Nur Farakhanna Mohd Rusli., & Norfaizah Abdul Jobar. (2021). Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu oleh Murid Cina: Teori Analisis Kontrastif. *LSP International Journal*, 8(1), 35-55.
- Nora'azian Nahar & Fadzilah Abdul Rahman (2018). Tahap Penguasaan Kemahiran Bertutur Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Bukan Penutur Natif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8 (1), 74-85.
- Nora'azian Nahar & Nurul Jamilah Rosly. (2022). Persepsi Guru-guru Bahasa Melayu di Sekolah Jenis Kebangsaan Daerah Port Dickson, Negeri Sembilan terhadap Penguasaan Kemahiran Lisan Bahasa Melayu Sepanjang Pandemik COVID-19. *Jurnal Bahasa*. 22. 149-172. 10.37052/jb22(1) no7.
- Noraini Idris. (2010). *Penyelidikan dalam pendidikan*. Malaysia: McGraw-Hill Education.
- Norizan Md Nor., & Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2013). Sikap dan Motivasi Pelajar Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 134(1), 408-415.

- Norleyza Jailani, and Tan, Cindy Shing Ning and Rodziah Latih, and Amirah Ismail, and Zurina Muda, and Marini Abu Bakar, and Azmin Sham Rambely, and Maslida Yusof, & Norhayati Md Yatim. (2020). Reka Bentuk Aplikasi Multimedia Berasaskan Kinect untuk Pembelajaran Peribahasa Melayu. *AJTLHE*, 12(2), 152-176.
- Norma Bajurial., Nor Auni Safwa & Amirulazizi Mohd Yusri (2020). GALAKSI SIMBA. *International Innovation Competition (INNOCOM) 2020 i*, 187.
- Nur Farakhanna Mohd Rusli., Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim., Mohd Ra'in Shaari., & Kesavan Nallaluthan. (2021). Persepsi Pelajar Terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran abad ke-21. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15-24.
- Nur Sharafina Abdul Rahman & Zainal Fitri Mohd Zolkifli. (2020). Kepentingan Kemudahan Teknologi dan Motivasi Membentuk Kesedaran Pelajar dalam Pembelajaran Digital. In *National Research Innovation Conference (NRICon 2020)*, Kuching, Sarawak, Oktober.
- Nur Syaza Farha Diyazid, Shamsudin Othman, Azhar Md. Sabil, (2017) *Penggunaan kaedah pembelajaran koperatif Jigsaw II terhadap pencapaian pembelajaran teks puisi tradisional dalam kalangan pelajar kolej vokasional*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; (MyLEJ)*, 7 (2). pp. 41-50. ISSN 2180-4842
- Nurhijrah Zakaria., Mohd Mahzan Awang., & Zuria Mahmud. (2019) *Penggunaan Bahasa Melayu dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah: Realiti dan Cabaran di Sekolah Pelbagai Etnik*. *Prosiding Seminar Antarabangsa Pendidikan Bahasa, Sastera dan Budaya Melayu Kedua*, Universiti Goethe, Frankfurt, Jerman.
- Nurul Amisyah Nabila Jaafar, Nurul Farah Nadiah Maspur, Nurul Balquis Mat Jurit & Zuraida Ibrahim. (2022). Meneroka Peribahasa: Aplikasi Permainan dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 hingga Tahun 6. *Multidisciplinary Applied Research and Innovation*, 3(2), 120-128.
- Nurul Haniza Samsudin., Puteri Roslina Abdul Wahid., & Salinah Ja'afar. (2017). Pembelajaran Bahasa Melayu Kanak-Kanak Pemulihan Khas: Pembinaan Bahan Bantu Mengajar. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 28(1). 164–193. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/JPM/article/view/9624>.
- Nurulaisyah Bakar, Fatin Natasya Mohd Rofizi, & Nur Farakhanna Mohd Rusli. (2022). Telegram sebagai Medium Alternatif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR). 7. 66-75. 10.30880/ojtp.2022.07.02.008.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York, NY: Holt, Rinehart & Winston. (Reprinted, 1979). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Paivio, A.1986. *Mental Representations: A dual coding approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Parupalli Srinivas Rao. (2019). The Importance of Speaking Skills in English Classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal*, 2, 6-18.

- Patton, Q. M. (1990). *Qualitative Evaluation Methods*. Beverly Hill, California: Sage Publication.
- Preece, J., Rogers, Y., Benyon, D., Carey, T., Holland, S., & Sharp, H. (1994). *Human-Computer Interaction*.
- Puvaneswari Ganesan., & Wan Muna Ruzana Wan Mohammad. (2021). Motivasi Murid India Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 203-212.
- Ramlah Jantan, & Mahani Razali. (2002). *Psikologi pendidikan: pendekatan kontemporari*. Mcgraw Hill.
- Ratna Mohd Razali. & Adenan Ayob. (2018). Keberkesanan Penggunaan Modul Interaktif terhadap Pencapaian Membaca Murid Pemulihan. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(19), 34-56.
- Riadil. (2020). A Study of Students' Perception: Identifying EFL Learners' Problems in Speaking Skill. *International Journal of Education, Language, and Religion*. 2. 31-38. 10.35308/ijelr. v 2i1.2256.
- Rizki Ailulia, Putri Novi Saidah, & Wulan Sutriani. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>
- Robert Lado. 1957. *Linguistics Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teachers*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
- Rohazlini Muhammad. (2021). Keberkesanan perisian multimedia interaktif “Mari Baca” dalam pembelajaran suku kata murid autistik. *Ir.upsi.edu.my*. <https://ir.upsi.edu.my/detailsg.php?det=5770>
- Rossett, A. (1987). *Training needs assessment*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Rozinah Jamalludin. (2005). *Multimedia dalam pendidikan*. Utusan Publications.
- Sadoski, M, Paivio, A. dan Goetz, E. T. (1991). Commentary: a critique of schema theory in reading and a dual coding alternative. *Reading Research Quarterly*, 26, 463-484.
- Sanisah Rahim., & Nuraishah Mahmood. (2020). The effectiveness of ICT in teaching the prefix pen. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 187-194.
- Sarah Alia Mohamed Faisal., & Nor Hafizah Adnan. (2021). Tahap Kesiapan Dan Penerimaan Guru Dalam Mempraktikkan Penggunaan Teknologi Digital RI 4.0 Sebagai Bahan Bantu Mengajar Dalam Pendidikan Rendah. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1(3), 66-80.
- Sarsikal T.Sivam., & Norazah Mohd Nordin. (2023). Pembangunan Video Animasi Dalam Mempertingkatkan Pencapaian Murid Bagi Matapelajaran Sains. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1), 192-204.

- Shaharuddin Md Salleh, NorAfizah Aziz. (2007). *Pembinaan Perisian Berbantuan Komputer (PBK) menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Bagi Matapelajaran Matematik Tingkatan 1*. Skudai, Johor: UTM.
- Shamsul Aizuwani Nawi & Wee Kee Quan (2022). *Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua: Kajian Strategi Dan Sikap Murid Cina Di Sekolah Wawasan. International Conference On Global Education*, 220-225.
- Siti Hajar Abdul Aziz (2009). *Bahasa Melayu II*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Siti Hayat MOHD YUSOFF; PH.D, Abdul Halim Husain. *Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Seni Visual Ke Arah Pembelajaran Bermakna*. Jurnal IPDA, [S.l.], v. 26, n. 1, p. 92-103, mar. 2020. ISSN1394-6218. Available at: <<https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ipda/article/view/8208>>.
- Siti Munirah Faizal, Siti Hajar Abu Bakar & Haris Abd Wahab. (2022). *Challenges In Social Advocacy Strategis To Safeguard The Well-Being Of Older Adults*. *The Malaysian Journal of Social Administration*, 16, 1-19.
- Smith, P. L., and Ragan, T. J. (1999). *Instructional design*, 2nd Ed. Columbus: Merrill, Prentice Hall.
- Starman, A.B. (2013). *The case study as a type of qualitative research*. *Journal of Contemporary Educational Studies*, 64(1), 28-43.
- Stazinger, J.W., Jackson, R.B., & Burd, S.D. (2007). *Object Oriented Analysis & Design with the Unified Process*. Boston: Course Technology.
- Suthanthivadevi J.N.J. Money. (2003). *Bahasa Melayu Pertuturan dalam Komunikasi Pelajar India*. Kuala Lumpur: Maktab Perguruan Teknik.
- Suthanthivadevi Money. (1996). *Pengaruh bahasa ibunda dalam proses pembelajaran Bahasa Melayu murid-murid India*. (Doctoral dissertation, Universiti Pertanian Malaysia).
- Suwarnee Mohd Solah. (2006). *Persepsi terhadap kesediaan dan tahap penggunaan TMK dalam kalangan guru Bahasa Melayu di sekolah menengah bandar dan luar bandar*. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Sweller, J. (1988). *Cognitive load during problem solving: Effects on learning*, *Cognitive Science*, 12, 257-285.
- Sylvina Mantihal., & Siti Mistima Maat. (2020) *Pengaruh Pembelajaran Abad ke-21 terhadap Minat Murid dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik: Satu tinjauan sistematik*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2 (1), 82-91.
- Taisin, N., & Valerian, T. (2020). *Pengaplikasian perisian kosa kata (Boros Maan) Kadazandusun dalam pencapaian murid sekolah rendah*. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 8(2), 60-69.



- Tan Cheng Rui & Zaidatun Tasir. (2022). Kesan penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran Topik Imbuhan berasaskan gamifikasi terhadap pelajar tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), 1-15.
- Taslim & Asrifan, Andi & Chen, Yan & NR, Nurdania. (2019). Correlation between student's vocabulary mastery and speaking skill. *Journal of advanced english studies*. 2. 65. 10.47354/jaes.v2i2.64.
- Tay Meng Guat, Litat Bilung & Ambikapathi Shanmugam. (2016.) Faktor Ekstralinguistik: Motivasi terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu dalam Kalangan Penutur Bukan Natif. *Jurnal Penyelidikan IPGKBL*, 13: 32-41.
- Tay, M.G., & Wong, S.H. (2016). Minat Pelajar Bukan Penutur Natif Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu: Satu Kajian Kes. *Jurnal Penyelidikan*, 13(1), 53-63.
- Teo Kok Seong. (2014). Siri Wacana Pemartaban Bahasa Kebangsaan. Muzium Diraja, Istana Negara Lama. Kuala Lumpur pada 24 Februari 2014.
- Tracy Valerian, Norjietta & Taisin, & Pujiati Suyata. (2020). Keberkesanan Pembelajaran Modul Boros Maan Berasaskan Multimedia Interaktif Terhadap Pencapaian Murid Dalam Kosa Kata [The Effectiveness Of Interactive Multimedia-Based Boros Maan Learning Module Over Student Vocabulary]. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*. 90-96. 10.33306/mjssh/99.
- Ugartini Mageswaran. (2021). The level of Knowledge and Constraint among Malay.
- Wahyuni, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349.
- Wahyuningsih., & Afandi Muhammad. (2020). Investigating English Speaking Problems: Implications for Speaking Curriculum Development in Indonesia. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 967-977.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods*. (3rd ed.) Sage Publications.
- Yusup Malie & Nurul Afiqah Zainuddin. (December, 2014). *Enhancing reading skills remedial pupils recall of words*. Paper presented at the International Conference Economics, Education, and Humanities (ICEEH'14), Dec 10-11 Bali, Indonesia. Doi <http://dx.doi.org/10.15242/>.
- Zainal Abidin, Chandra, C., Anita, Y., Zulmiyetri, Z., & Kharisma, A. (2021). Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1018–1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Zainudin Hassan., Mohd Zaki Mohd Som., & Nur Azza Abdul Aziz. (2015) *Reformasi Dan Sistem Pendidikan Di Malaysia*, 1(1), 113–126.

- Zamri Mahamod, Kamiliah Ayu Ab. Ghani & Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. (2016). Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Cina berdasarkan Sikap dan Kemahiran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6 (1): 38- 51.
- Zamri Mahamood. (2012). Inovasi dalam Pendidikan Bahasa Melayu. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Zamri Mahamood., & Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran Komponen Sastera Bahasa Melayu. *GEMA: Online Journal of Language Studies*, 11 (3), 163-177. ISSN 1675-8021.
- Zelditch, M. Jr. (1962). Some Methodological Problem of Field Studies. *Journal of Sociology*, 67(67), Nos, 1-6, July 1961-May 1962, Chicago, Universitu of Chicago Press.
- Zikmund, W. G., Babin, B. J., Carr, J. C., & Griffin, M. (2013). Business research methods. Cengage learning.