

**Elemen Multimedia dalam *Land of Magic* sebagai Bahan Bantu Mengajar
dalam Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa,
Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK)**

Izza Nur Aina Zalizan, Hasrina Baharum* & Nordiana Hamzah
Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

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

Published: 13 December 2024

To cite this article (APA): Zalizan, I. N. A., Baharum, H., & Hamzah, N. (2024). Elemen Multimedia dalam Land of Magic sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa, Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK). *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 17(2), 169–181. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.2.15.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.2.15.2024>

ABSTRAK

Kajian ini memfokuskan tentang elemen multimedia dalam pembinaan bahan bantu mengajar (BBM) yang dinamakan *Land of Magic* dalam membantu pengajaran gaya bahasa oleh guru Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) di sekolah menengah. BBM *Land of Magic* ini adalah hasil inovasi yang diubah suai daripada templat *Genially* yang boleh diakses secara percuma melalui carian enjin *Google*. Objektif kajian ini adalah untuk mengetengahkan elemen multimedia dalam pembinaan BBM *Land of Magic* dalam membantu guru menarik perhatian pelajar KMK mempelajari gaya bahasa dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Dari segi metodologi kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif. Kaedah yang digunakan untuk mengumpul data ialah kajian kepustakaan yang melibatkan pengumpulan maklumat berkaitan topik kajian daripada pelbagai sumber bertulis, seperti buku, artikel jurnal, tesis, laporan, dan dokumen rasmi, sama ada di perpustakaan atau carian Internet. Instrumen kajian yang digunakan pula ialah senarai semak pembinaan inovasi BBM *Land of Magic* yang akan menjelaskan definisi, ciri-ciri, kelebihan, cara pembangunan dan cara penggunaannya. Dapatan kajian menunjukkan BBM *Land of Magic* boleh dibangunkan dengan menggunakan elemen multimedia seperti imej, video dan audio untuk mengajar aspek gaya bahasa dalam *Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Tingkatan 4 dan 5 Kubentang Sehelai Peta*. Kajian ini penting dalam memberikan alternatif kepada guru berkaitan penghasilan BBM yang menerapkan elemen imej, video dan audio, langkah demi langkah serta cara penggunaannya dalam pengajaran gaya bahasa dalam mata pelajaran KMK berdasarkan puisi “Mari Kita Cipta Alam Lestari” dalam *Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Tingkatan 4 dan 5 Kubentang Sehelai Peta*.

Kata kunci: Elemen multimedia, *Land of Magic*, bahan bantu mengajar, pengajaran dan pembelajaran, gaya bahasa, Kesusasteraan Melayu Komunikatif

PENGENALAN

Dalam dunia pendidikan yang semakin maju pada hari ini, elemen multimedia memainkan peranan yang penting dalam memperkaya pengalaman pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah. Multimedia yang merangkumi elemen seperti teks, grafik, audio, video dan animasi berpotensi mengubah pendekatan tradisional kepada yang lebih dinamik dan interaktif. Penggunaan perisian multimedia dalam pendidikan ialah satu alternatif dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran untuk menghasilkan pendidikan yang berkualiti (Nur Faizahaton Saidin et.al, 2023).

Dalam konteks PdP gaya bahasa, khususnya dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu komunikatif (KMK), elemen multimedia tersebut sangat diperlukan dalam menghasilkan bahan bantu mengajar (BBM) yang menarik untuk pelajar serta memperkaya pengalaman mereka, di samping

merangsang minat pelajar serta memperkukuh pemahaman mereka terhadap elemen estetika bahasa dan nilai sastera yang terkandung dalam teks.

Gaya bahasa yang merujuk kepada cara unik seseorang penulis menyampaikan idea melalui penggunaan bahasa merupakan aspek penting dalam kesusasteraan Melayu. Namun, pelajar sering kali menghadapi kesukaran untuk memahami unsur gaya bahasa ini kerana pendekatan pengajaran yang terlalu berpusatkan teks (Abdullah et al., 2020). Dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti visual dan audio, pelajar dapat memahami elemen gaya bahasa dengan lebih baik melalui elemen tersebut dalam konteks yang jelas.

Salah satu platform yang menawarkan elemen multimedia interaktif dalam pengajaran gaya bahasa untuk pelajar KMK ialah pembinaan BBM *Land of Magic* yang dibangunkan dengan tujuan menyokong proses pembelajaran. BBM ini mengintegrasikan pelbagai elemen multimedia untuk menjadikan pembelajaran yang bermotivasi kepada pelajar. Menurut Mohd Nor et al. (2021) elemen interaktif dalam platform pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar, terutamanya apabila dikaitkan dengan kandungan pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Kajian terdahulu juga menunjukkan bahawa penggunaan bahan bantu multimedia dapat menyokong perkembangan kompetensi bahasa pelajar. Nur Faizah et al. (2023) dalam kajiannya menegaskan bagaimana teknologi maklumat dan multimedia dalam pendidikan abad ke-21 dalam kalangan pendidik mampu memberi kesan dalam meningkatkan kualiti proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini termasuklah dari aspek gaya bahasa.

Kecanggihan teknologi multimedia juga telah mengubah cara seseorang belajar dan memperoleh maklumat serta memberi harapan baharu dalam era pendidikan kerana dapat membantu menghasilkan BBM yang sesuai dengan perkembangan teknologi berbanding dengan pendekatan tradisional. Pendekatan berasaskan teknologi seperti *Land of Magic* dalam memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan kemahiran kreatif, kritis dan kolaboratif.

Tidak dinafikan bahawa terdapat beberapa BBM lain seperti *Padlet*, *Canva* dan lain-lain yang tersedia di *Google*. Sebagai contoh *Canva* yang menyediakan pelbagai templat dan elemen visual yang membolehkan pengguna tanpa latar belakang dalam bidang reka bentuk menghasilkan bahan yang menarik dengan mudah. Namun, untuk pembentangan yang memerlukan fungsi interaktif dan kompleks, *Canva* mungkin kurang memenuhi keperluan tersebut. Oleh itu, artikel ini bertujuan untuk meneroka bagaimana elemen multimedia seperti grafik, audio dan video dalam *Land of Magic* boleh digunakan sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa dalam mata pelajaran KMK secara lebih interaktif berdasarkan puisi “Mari Kita Cipta Alam Lestari” dalam *Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Tingkatan 4 dan 5 Kubentang Sehelai Peta*.

PERNYATAAN MASALAH

Kajian ini akan memfokuskan tentang penghasilan BBM yang menekankan elemen multimedia dalam PdP gaya bahasa untuk mata pelajaran KMK. Kajian ini adalah berikutan beberapa isu dalam pengajaran dan pembelajaran bagi topik tersebut. Antaranya termasuklah isu minat pelajar. Kajian literatur menunjukkan bahawa minat pelajar untuk mempelajari aspek gaya bahasa pelajar KMK Tingkatan 4 dan 5 adalah rendah. Menurut Muhammad Farhan Hakim et al. (2023) hanya 2 orang daripada 16 murid memilih untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa dijalankan, sebaliknya menunjukkan reaksi pasif dalam sesi PdP tersebut.

Hal ini dikatakan demikian kerana ramai guru masih menggemari amalan tradisi yang berpaksikan *chalk and talk*. Jumlah guru yang masih menggunakan kaedah *chalk and talk* dalam pengajaran agak tinggi walaupun usaha mengintegrasikan teknologi semakin berkembang. Berdasarkan kajian yang dilakukan antara 2020 hingga 2023, kebanyakan guru, terutamanya di kawasan luar bandar dan sekolah-sekolah yang kurang sumber, masih bergantung kepada kaedah tradisional. Sebagai contoh, satu kajian global mendapati sekitar 60% daripada guru di beberapa negara masih menggunakan *chalk and talk* sebagai kaedah utama sebelum pandemik COVID-19 (Zunica, B. (2023).

Dayang Julida Abang Tar et al. (2021) menyatakan bahawa kegagalan guru memilih gaya pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di dalam kelas semasa mengajar akan menimbulkan kebosanan seterusnya murid tidak berminat untuk mengikuti sesi PdP. Menurut Nurul Azira Sopian et al.

(2021), kaedah pengajaran mempengaruhi penglibatan murid dari segi kadar kehadiran, penghantaran tugas, motivasi dan tingkah laku murid secara menyeluruh.

Berdasarkan isu-isu di atas, kajian berkaitan penghasilan BBM yang menekankan elemen multimedia seperti gambar, teks, video dan permainan interaktif yang dijangka dapat menarik minat pelajar melalui *Land of Magic* dalam PdP gaya bahasa khususnya dalam sajak “*Mari Kita Cipta Alam Lestari*” dalam *Antologi Teks Keusasteraan Melayu Tingkatan 4 dan 5 Kubentang Sehelai Peta berbanding kaedah chalk and talk*. Kajian seperti ini juga masih perlu dipertingkat bilangannya dari masa ke masa. Setakat ini hanya terdapat beberapa kajian yang menekankan penggunaan elemen multimedia dalam pembangunan BBM, khususnya dalam PdP gaya bahasa.

Antaranya termasuklah kajian Muhammad Farhan Hakim et.al (2023) yang bertajuk *Permainan E-Teka SSilang Kata dalam Meningkatkan Perkembangan Murid dalam Pembelajaran Gaya Bahasa sajak Antologi Kubentang Sehelai Peta* dan kajian yang dijalankan oleh Evelyn Anak Sili et. al (2023) yang bertajuk *Keberkesanan Aplikasi Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa Seloka Boros dan Jimat bagi Pelajar Tingkatan 4*. Walau bagaimanapun, kajian tersebut menggunakan aplikasi yang berbeza daripada kajian ini, iaitu *Land of Magic* yang diubah suai daripada templat *Genially*, yang juga boleh diakses secara percuma melalui enjin carian *Google* di Internet. Oleh itu kajian ini perlu dilakukan sebagai satu lagi cara dalam membangunkan BBM yang mengutamakan elemen multimedia seperti gambar, teks, audio dan video dalam PdP gaya bahasa.

OBJEKTIF

Kajian ini dijalankan bagi menganalisis elemen multimedia dalam pembinaan inovasi BBM *Land of Magic* yang boleh diketengahkan dalam membantu menarik perhatian pelajar KMK mempelajari gaya bahasa dengan lebih interaktif.

METODOLOGI

Kajian ini dijalankan melalui pengumpulan data secara kepustakaan dan analisis dokumen. Perkara ini melibatkan pengumpulan, menilai, dan mengkaji sumber-sumber yang berkaitan dengan topik penyelidikan. Data yang diperoleh melalui kaedah ini penting dalam merangka definisi konsep konsep *Land of Magic*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpul data kajian ini ialah senarai semak pembinaan inovasi BBM *Land of Magic* dari aspek definisi, ciri-ciri, kelebihan, cara pembangunan dan cara penggunaan yang telah dibuat kesahan kandungan terlebih dahulu daripada pakar yang telah dilantik. Data kajian kepustakaan diperoleh daripada buku ilmiah, tesis, buku tahunan, sumber bertulis mahupun sumber Internet. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif berdasarkan tema yang telah dibina dalam membantu dalam menunjukkan bagaimana elemen multimedia dapat dimasukkan dalam penyediaan BBM ini.

DAPATAN KAJIAN

Definisi *Land of Magic*

Land of Magic merupakan sebuah BBM yang berbentuk multimedia iaitu media interaktif yang dibina dan diubah suai melalui template *Genially*. *Genially* membantu guru yang tidak mempunyai kemahiran multimedia untuk mencipta BBM yang mudah. Pemilihan templat ini adalah berdasarkan tarikan reka bentuk yang menarik bagi menghasilkan BBM media interaktif untuk membantu pelajar memahami topik gaya bahasa.

Perkataan *Land of Magic* itu sendiri bertujuan mewujudkan rasa keterujaan pelajar semasa menggunakannya. Menurut Dayang Suryati Abang Ibrahim dan Abdullah Mat Rashid (2023), keterujaan akan membuatkan pelajar menumpukan perhatian kepada pembelajaran dan seterusnya mendapat kepuasan apabila mencapai apa-apa yang ingin diketahui. Oleh itu, pemilihan nama BBM yang sesuai adalah penting bagi menarik perhatian guru dan pelajar untuk menggunakannya dalam PdP dalam kelas,

Ciri-Ciri *Land of Magic*

BBM *Land of Magic* mempunyai ciri-ciri yang tersendiri untuk membantu guru dalam menyediakan bahan yang interaktif dan menarik. Terdapat beberapa ciri utama yang membezakannya daripada BBM lain. Pertama ialah keupayaannya untuk menambah elemen multimedia seperti imej, video dan audio. Hal ini bermakna guru mempunyai kebebasan sepenuhnya untuk memasukkan elemen ini ke dalam BBM mereka. Keupayaan ini menyediakan pelbagai cara untuk menyampaikan maklumat, menyusun dan menggabungkan pelbagai media mengikut objektif yang ingin dicapai. Dalam erti kata lain, pengguna tidak terhad kepada teks sahaja, tetapi boleh memperkaya kandungan BBM dengan imej yang bermakna, video penjelasan atau elemen audio yang menarik perhatian, memberikan dimensi yang lebih kaya dan menarik kepada bahan yang dicipta. Menurut Muhammad Zulazizi Mohd Nawawi (2020) penggunaan elemen multimedia menjadi medium yang penting kerana dapat membantu mencipta suasana pembelajaran yang kondusif. Bagi pelajar yang memiliki motivasi yang tinggi, mereka mungkin tidak memerlukan sokongan sepenuhnya daripada elemen multimedia untuk belajar. Walau bagaimanapun, kehadiran elemen tersebut masih cukup penting kerana boleh membantu mereka memahami dengan lebih baik konsep-konsep baharu dalam proses pembelajaran.

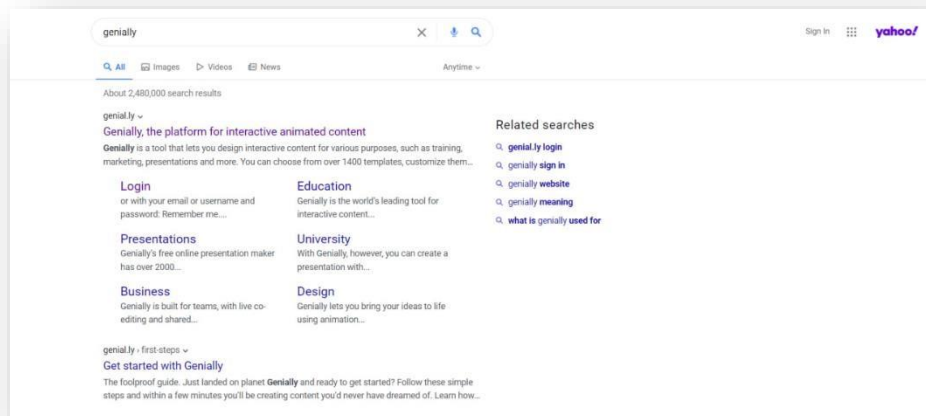
Kelebihan *Land of Magic*

Aplikasi *Land of Magic* ini merupakan sebuah media interaktif yang dapat menarik minat pelajar dalam proses atau sesi PdP khususnya gaya bahasa sajak *Mari Kita Cipta Alam Lestari* dalam *Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Tingkatan 4 dan 5 Kubentang Sehelai Peta*. Kelebihan ini penting dalam membantu guru untuk melaksanakan sesi pengajaran yang menarik. Secara tidak langsung, dengan penggunaan BBM ini juga boleh meningkatkan lagi kefahaman pelajar. Menurut Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda dan Mitra Pramita (2021), bahan bantu mengajar yang menarik dapat membantu pelajar memahami tajuk yang diajar kerana mempunyai komunikasi dua hala.

Komunikasi dua hala juga merupakan kelebihan yang ada pada BBM *Land of Magic* ini. Komunikasi dua hala ini membolehkan penyesuaian mesej yang lebih baik. Penerima maklumat boleh memberikan maklum balas tentang perkara yang mereka terima dan penerima maklumat boleh menyesuaikan mesej mereka berdasarkan keperluan dan persepsi penerima. Hal ini dapat membantu memastikan mesej tersebut disampaikan dengan jelas dan mengikut konteks semasa. Mohd Rohiman Subri, Rohizani Yaakub dan Alinda Boheran Nudin (2020) pula berpandangan guru perlu memastikan penggunaan nada harus disesuaikan dengan komunikasi dua hala iaitu pelajar faham akan nada yang digunakan tepat dengan situasi.

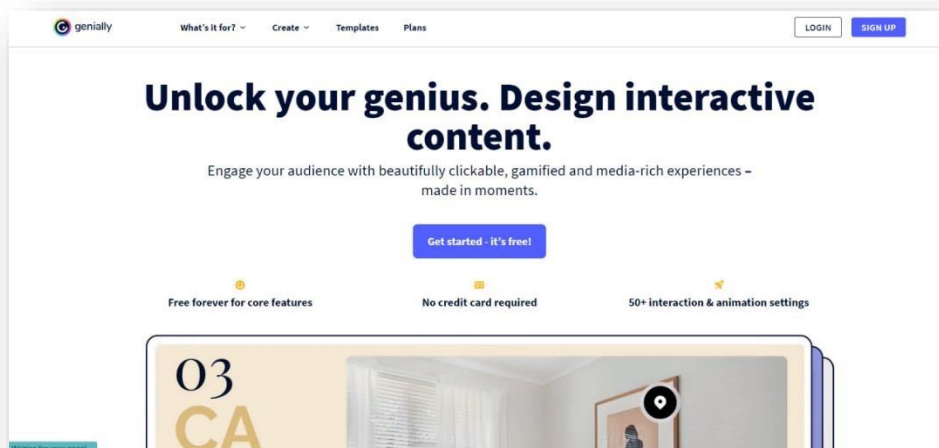
Pembinaan BBM *Land of Magic*

Pembinaan inovasi BBM *Land of Magic* ini memerlukan beberapa langkah untuk menghasilkannya. Langkah yang pertama dimulakan dengan peringkat awal iaitu dengan mengakses platform *Genially* di *Google* seperti Rajah 1.



Rajah 1: Langkah 1

Langkah kedua ialah klik tulisan “sing up” jika belum mempunyai akaun, jika sudah mempunyai akaun, guru hanya perlu “login”.



Rajah 2: Langkah 2

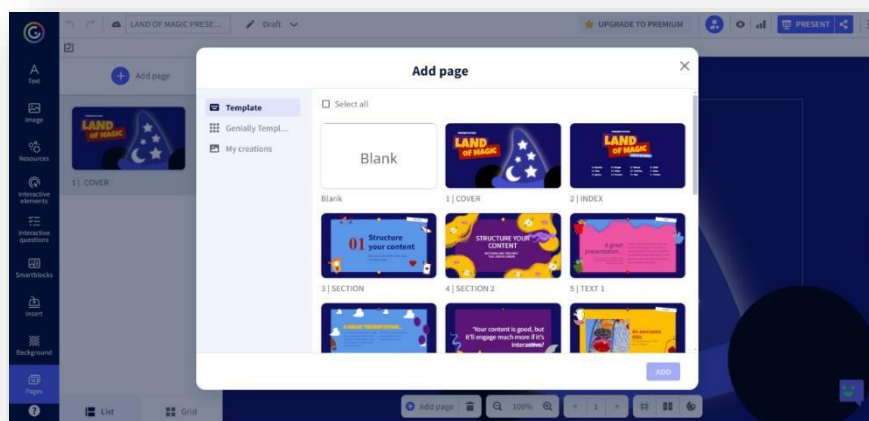
Langkah ketiga ialah cari templat *Land of Magic* pada bahagian “search” dengan menulis *Land of Magic*. Paparan templat *Land of Magic* akan kelihatan seperti Rajah 3.

*Elemen Multimedia dalam Land of Magic sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Gaya Bahasa, KMK*



Rajah 3: Langkah 3

Langkah keempat, pilih templat sedia ada yang menarik untuk dimasukkan dalam penghasilan bahan media interaktif yang menarik. Templat tersebut dapat dilihat seperti Rajah 5.



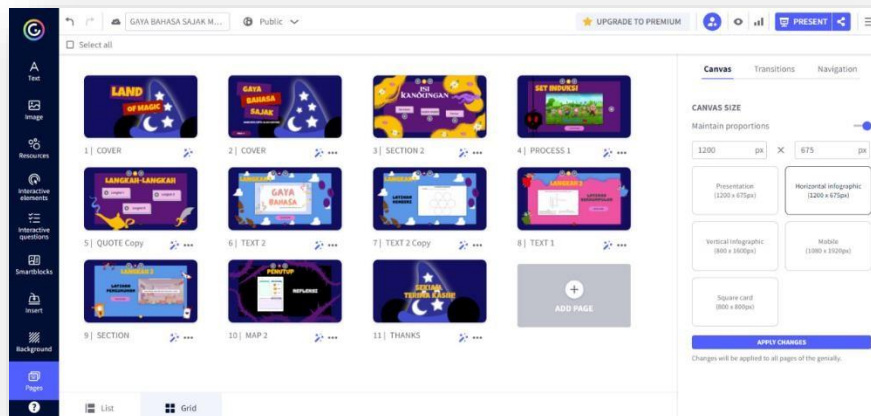
Rajah 4: Langkah 4

Langkah kelima, masukkan maklumat berkaitan topik pembelajaran ke dalam template yang telah dipilih. Elemen multimedia boleh ditambah dengan bebas mengikut kesesuaian topik dan bahan yang diperlukan serta disusun mengikut objektif seperti rajah di bawah:



Rajah 5: Langkah 5

Langkah keenam semak semula isi kandungan. Hal ini perlu dilakukan agar tidak mempunyai kesilapan atau kecaciran maklumat mengenai isi pembelajaran. Berikut merupakan hasil keseluruhan *Land of Magic* yang lengkap dengan maklumat isi pembelajaran:



Rajah 6: Langkah 6

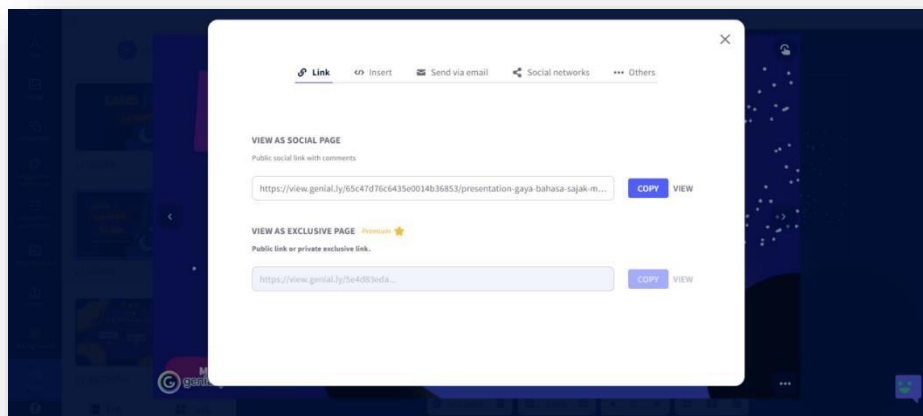
Langkah ketujuh, uji coba BBM tersebut dengan menekan butang “present” bagi melihat kelancaran pergerakan pembentangan. Hal ini untuk memastikan aplikasi tersebut berjalan secara lancar bagi kegunaan sesi Pdp.

*Elemen Multimedia dalam Land of Magic sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Gaya Bahasa, KMK*



Rajah 7: Langkah 7

Langkah kelapan kongsi pautan aplikasi seperti Rajah 7. Pautan ini juga membantu pengguna atau guru untuk mengaplikasikan bahan ini dengan lebih mudah tanpa perlu *Google* lagi.



Rajah 8: Langkah Ke-8

Cara Penggunaan *Land of Magic*

Cara penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) ini amat penting itu diketahui agar pengguna atau guru dapat menggunakan BBM tersebut dengan baik dan lancar tanpa sebarang masalah. Berikut merupakan jadual penerangan terhadap setiap simbol yang terdapat dalam aplikasi *Land of Magic* ini:

Jadual 1:
Fungsi Simbol dalam BBM *Land Of Magic*

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Butang Rumah	Kembali ke halaman pertama slaid
	Butang Arah Kanan	Pergi ke halaman yang seterusnya
	Butang Arah Kiri	Kembali ke halaman sebelumnya
	Butang Maklumat	Melihat maklumat lanjut

Aplikasi ini mempunyai 11 halaman yang menarik. Berikut merupakan pautan aplikasi *Land Of Magic*: <https://view.genial.ly/65c47d76c6435e0014b36853/presentation-gaya-bahasa-sajak-mari-kita-cipta-alam-lestari>. Halaman pertama merupakan muka hadapan aplikasi *Land of Magic*, manakala halaman kedua adalah tajuk pembelajaran iaitu gaya bahasa sajak “*Mari Kita Cipta Alam Lestari*”. Guru boleh menekan butang mula untuk memulakan BBM ini.



Rajah 9: Halaman 2

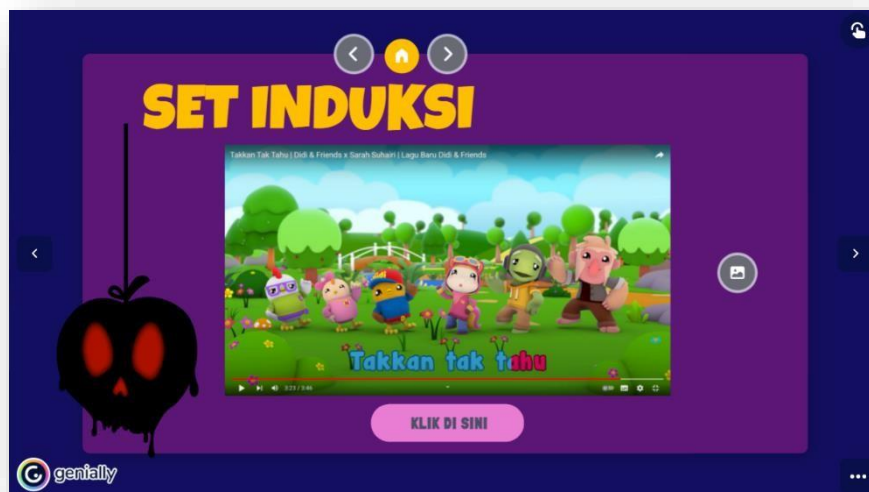
*Elemen Multimedia dalam Land of Magic sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Gaya Bahasa, KMK*

Halaman ketiga merupakan isi kandungan aplikasi *Land of Magic* ini. Terdapat tiga isi kandungan di dalamnya yang terdiri daripada set induksi, langkah-langkah dan penutup. Guru boleh menekan 'butang maklumat' untuk melihat kandungannya.



Rajah 10: Halaman 3

Sekiranya guru menekan 'butang maklumat' pada set induksi, guru akan dibawa ke halaman 4. Pada halaman ini, guru perlu menekan 'klik di sini' untuk beralih kepada tayangan video sumber *Youtube* iaitu lagu *Didi & Friends*.



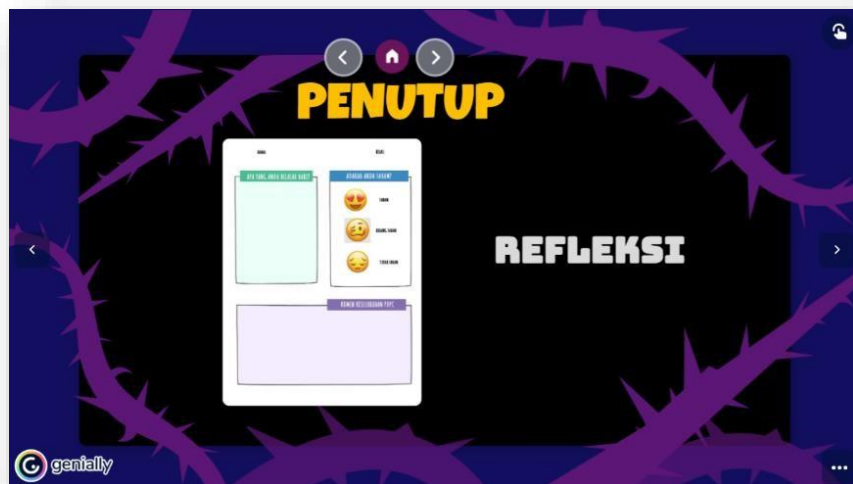
Rajah 11: Halaman 4

Sekiranya guru menekan 'butang maklumat' pada langkah-langkah, guru akan dibawa ke halaman 5. Pada halaman ini guru akan melihat paparan yang terdiri daripada langkah 1, langkah 2, dan langkah 3. Guru juga perlu menekan 'butang maklumat' pada langkah-langkah yang dipilih untuk melihat langkah berikut.



Rajah 12: Halaman 5

Sekiranya guru menekan 'butang maklumat' penutup pula, guru akan dibawa ke halaman 10. Pada halaman ini, guru akan melihat paparan refleksi yang perlu dijalankan sebagai aktiviti penutup setelah selesai sesi pengajaran dan pembelajaran.



Rajah 13: Halaman 10

Akhir sekali, guru perlu menekan 'butang arah kanan' untuk ke halaman yang terakhir iaitu halaman 11. Terima kasih menggunakan aplikasi *Land of Magic* ini. Sekiranya guru ingin mengulang kembali, guru boleh menekan 'butang rumah' untuk ke halaman pertama.



Rajah 14: Halaman 11

KESIMPULAN

Land of Magic ini merupakan aplikasi yang dibina dan diubah suai melalui template *Genially*. *Genially* ini membantu atau guru yang tidak mempunyai kemahiran teknologi multimedia untuk mencipta BBM yang mudah. BBM ini juga menghadirkan PdP secara interaktif yang merangkumi keseluruhan isi atau maklumat pembelajaran gaya bahasa. Aktiviti yang bermula daripada set induksi, penerangan konsep gaya bahasa, latihan sendiri, latihan berkumpulan dan latihan pengukuhan sebagai pentaksiran bagi mengukur tahap kefahaman pelajar mengenai topik yang dipelajari juga telah diterangkan langkah demi langkah bersama-sama elemen multimedia yang sesuai dan boleh diaplikasikan dalam Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk topik gaya bahasa, khususnya dalam sajak *Mari Kita Cipta Alam Lestari*.

Beberapa ciri yang terdapat dalam *Land of Magic* seperti keupayaan menambah elemen multimedia seperti imej, video dan audio ini menyediakan pelbagai cara kepada guru untuk menyampaikan maklumat, membolehkan guru menyusun dan menggabungkan pelbagai media mengikut objektif atau matlamat yang ingin dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa. Kelebihan ini dapat menarik minat pelajar dan membantu guru untuk melaksanakan sesi pengajaran yang menggunakan BBM yang mengandungi kesemua elemen multimedia. Secara keseluruhannya, BBM ini boleh dijadikan pilihan oleh guru untuk menyusun bahan pengajaran berasaskan teknologi multimedia dan memberi peluang kepada pelajar untuk terlibat secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik gaya bahasa dalam mata Pelajaran KMK.

RUJUKAN

- Abdullah, R., Rahman, S., & Ismail, M. (2020). Pengajaran gaya bahasa melalui multimedia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 10(2), 34-45.
- Azman, N., & Ismail, H. (2018). Multimedia as a tool in language learning. *Malaysian Journal of Education*, 43(1), 56-70.
- Dayang Julida Abang Tar & Muhd Izwan Mahmud. (2021). Minat, tingkah laku disruptif dan gaya pembelajaran murid bermasalah pembelajaran di sekolah rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3 (4), 49-64.

- Dayang Suryati Abang Ibrahim, and Abdullah Mat Rashid. (2023). Status rasa ingin tahu murid dalam mata pelajaran reka bentuk dan teknologi: perbandingan berdasarkan jantina dan pencapaian akademik. *Akademika*, 93 (3). pp. 69-84.
- Evelyn Anak Sili, & Norazimah Zakaria. (2023). Keberkesanan aplikasi wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seloka boros dan jimat bagi pelajar tingkatan 4. *International Journal of Language and Education*. 2(1).
- Nur Faizahton Saidin, Nur Azimah Mohd Bukhari & Wong Seng Yue. (2023). Penggunaan teknologi multimedia terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam sistem pendidikan di Malaysia. *Jurnal Isu dalam Pendidikan*, 47-57.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Mohd Nor, M. A., Hashim, A., & Ali, Z. (2021). Interactive learning platforms in malaysian schools: an overview. *Asian Journal of Education*, 15(3), 123-138.
- Mohd Yusof, M. F. H. ., Baharum, H. ., & Hamzah, N. (2023). Permainan “e-teka silang kata” dalam meningkatkan perkembangan murid dalam pembelajaran gaya bahasa sajak antologi kubentang sehelai peta . *Asian Pendidikan*, 3(2), 9-15.
- Nawi, M. Z. M. (2020). Transformasi pengajaran dan pembelajaran multimedia dalam pendidikan islam: satu perbincangan. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 1426.
- Sapian, N. A., Mahamod, Z., & Mahad, I. (2021). Penglibatan murid sekolah kebangsaan di kawasan bandar dalam pembelajaran bahasa melayu dalam talian daripada persepsi guru bahasa melayu. *PENDETA Journal of Malay Language, Education and Literature* 12(2), 80-97.
- Subri, M. R., Yaakub, R., & Nudin, A. B. (2020). Analisis komunikasi bukan lisan guru cemerlang bahasa melayu ketika melaksanakan pengajaran dan pembelajaran KOMSAS. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 267-277.
- Zunica, B. (2023). The 'chalk and talk' method and the development of 21st century skills in the secondary mathematics classroom. *Proceedings of the 45th Annual Conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia*, 604.