

## KEPUASAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU DI SJK(C) MELALUI PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF

**Azizul Abdul Radzak & Noraini Mohamed Noh**  
*Universiti Pendidikan Sultan Idris*

### **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji kepuasan pembelajaran melalui penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid Tahun 3. Kajian ini akan mengkaji persepsi murid dan guru terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran Bahasa Melayu. Pendekatan kualitatif telah digunakan dalam kajian ini. Pemilihan sampel kajian dijalankan secara bertujuan yang melibatkan 15 orang murid tahun 3 dan dua orang guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Melayu tahun 3. Lokasi kajian adalah di sebuah SJK(C) di daerah Pasir Gudang, Johor Bahru. Dua jenis instrumen kajian digunakan iaitu pemerhatian berstruktur menggunakan senarai semak dan temu bual separa berstruktur. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Dapatan kajian menunjukkan murid merasa puas terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran di kelas. Murid berasa gembira dan seronok semasa proses pengajaran guru menggunakan papan putih interaktif. Dapatan kajian juga menunjukkan guru turut memberikan respons positif terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu tahun 3. Guru bersetuju bahawa murid berasa gembira dan seronok semasa proses pengajaran menggunakan papan putih interaktif di kelas. Guru menyatakan bahawa penggunaan teknologi maklumat di tempat kerja akan meningkatkan kualiti kerja dan produktiviti. Justeru, penggunaan papan putih interaktif perlu diperluaskan di semua sekolah dan guru perlu diberi latihan penggunaannya.

**Kata kunci:** Papan Putih Interaktif (IWB), Kepuasan, Bahasa Melayu, Pengajaran dan Pembelajaran, SJK(C)

### **ABSTRACT**

*This study aimed to investigate the learning satisfaction among year 3 pupils through the utilisation of interactive whiteboard in teaching and learning of Bahasa Melayu. This study will examine the perceptions of students and teachers to use interactive whiteboards in teaching Bahasa Melayu. Qualitative approach was used for this study. A number of 15 Chinese pupils and two teachers teaching Bahasa Melayu year 3 were chosen using purposive sampling methods as participants. This study location is in a SJK (C) in area Pasir Gudang, Johor Bahru. Data was collected and analysed through means of structured observation using checklist and semi-structured interview. Data were analyzed using descriptive analysis. The findings showed that pupils are satisfied towards the application of interactive whiteboard in teaching and learning process. The application of interactive whiteboard in class lets pupils to learn in an enjoyable learning environment. The findings also showed that teachers also had positive perceptions towards the application of interactive whiteboard in teaching and learning of Bahasa Melayu year 3. Teachers agree that pupils feel happy and fun while teaching using interactive whiteboards in the classroom. Teachers said that the use of technology in the workplace will improve the quality of work and productivity. Thus, the use of the interactive whiteboard should be extended to all schools and teachers should be given training in its use.*

**Keywords:** Interactive Whiteboard (IWB), Satisfaction, Bahasa Melayu, Teaching and Learning, SJK (C)

### **PENGENALAN**

Teknologi merupakan salah satu elemen penting yang perlu diintegrasikan dalam sistem pendidikan di negara ini. Ia bertujuan untuk menyediakan murid agar lebih bersedia untuk menghadapi cabaran dunia luar selari dengan arus digital yang kian pesat berkembang saban hari. Kemahiran pengintegrasian teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran boleh membantu guru melaksanakan tugasnya dengan lebih efektif dan profesional untuk meningkatkan kecekapan proses dan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (Noriati et al., 2012). Kementerian

Pendidikan Malaysia (KPM) telah membekalkan komputer dan perantinya, Digital Multimedia Systems, rancangan TV Pendidikan dan perisian pendidikan di sekolah-sekolah. Selain itu, latihan tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran juga diberikan kepada bakal guru dan guru yang sedang berkhidmat.

Murid di SJK(C) kurang pendedahan terhadap penggunaan Bahasa Melayu kerana bahasa pengantar di SJK(C) ialah Bahasa Cina. Penggunaan Bahasa Melayu dalam kalangan murid-murid adalah terhad kerana mereka lebih cenderung untuk berkomunikasi dengan rakan-rakan mereka dalam Bahasa Cina. Pendedahan Bahasa Melayu di SJK(C) juga kurang kerana kebanyakan mata pelajaran yang lain diajar dalam Bahasa Cina. Lantaran itu, murid di SJK(C) mendapat masa pengajaran dalam Bahasa Melayu sedikit berbanding dengan Sekolah Kebangsaan. Penguasaan Bahasa Melayu dalam kalangan murid SJK(C) penting kerana ia merupakan bahasa interaksi yang sering digunakan dalam masyarakat yang berbilang kaum di negara ini. Bahasa Melayu dapat menyemai semangat perpaduan dalam kalangan rakyat dan selari dengan martabat Bahasa Melayu itu sendiri sebagai bahasa rasmi di Malaysia.

Bahasa Melayu merupakan bahasa kedua yang diajar di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina SJK(C) selain dari Bahasa Cina dan Bahasa Inggeris. Penguasaan Bahasa Melayu dalam kalangan murid SJK(C) perlu ditingkatkan. Usaha yang dilakukan oleh KPM dalam merealisasikan hasrat ini ialah meningkatkan standard Bahasa Melayu di SJK(C) bermula pada tahun 2014, iaitu kohort tahun 4 akan menggunakan kurikulum Bahasa Melayu yang sama dengan Sekolah Kebangsaan (Ministry of Education Malaysia, 2015). Bermula pada tahun 2011, iaitu tahun pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR), masa pengajaran Bahasa Melayu bagi tahap satu di SJK(C) adalah sebanyak 300 minit seminggu. KPM juga telah menggubal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 bertujuan memartabatkan lagi Bahasa Melayu. Salah satu transformasi yang dilakukan dalam PPPM ialah menerapkan penggunaan ICT dalam pendidikan (Ministry of Education Malaysia, 2015). Transformasi ini mengetengahkan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Integrasi teknologi diyakini mampu menarik minat murid untuk menumpukan perhatian terhadap proses pengajaran guru. Pengenalan kepada papan putih interaktif atau lebih dikenali sebagai Interactive Whiteboard sebagai alat bantu mengajar merupakan salah satu usaha KPM dalam meningkatkan kualiti pendidikan di negara ini. Namun begitu, tidak semua sekolah dilengkapi dengan kemudahan papan putih interaktif. Hanya beberapa buah sekolah yang terpilih sahaja dilengkapi dengan kemudahan ini.

Kepuasan pembelajaran murid merupakan sesuatu yang penting dan menarik untuk dikaji. Kepuasan murid terhadap sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran pula merupakan elemen penting untuk dikenalpasti. Hal ini bertujuan untuk menentukan sama ada penggunaan teknologi di dalam bilik darjah mampu memberi kesan positif terhadap penguasaan sesuatu mata pelajaran. Lantaran itu, kajian harus dijalankan untuk mengetahui kepuasan pembelajaran murid terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam proses pembelajaran sesuatu mata pelajaran. Penggunaan papan putih interaktif secara berkesan dalam sesuatu pengajaran dapat memberi impak yang positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran sesuatu mata pelajaran. Keberkesanan penggunaan sesuatu alat teknologi atau alat bantu mengajar dalam pengajaran guru dapat dikenal pasti dengan melihat tahap kepuasan pembelajaran murid terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan alat teknologi tersebut. Justeru itu, kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk mengkaji kepuasan pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid Tahun 3 di sebuah SJK(C) di daerah Pasir Gudang.

## **KAJIAN LITERATUR**

Satu kajian yang bertujuan untuk mengkaji sikap guru Matematik dalam penggunaan papan putih pintar dalam pengajaran Matematik telah dijalankan oleh Wafa Muhanna dan Khamis Mousa Nejem (2013). Dapatan kajian mereka telah menunjukkan guru Matematik bersikap positif dalam penggunaan papan putih pintar dalam pengajaran mereka. Selain itu, satu lagi kajian telah dijalankan oleh Tufan Aytac. Menurut Tufan Aytac (2013), tujuan utama kajiannya adalah untuk menyiasat pandangan murid dan masalah yang mereka hadapi semasa penggunaan *Interactive Whiteboard* (IWB). Untuk mengenal pasti apa-apa perbezaan yang ketara dari segi jantina dan tempoh penggunaan IWB untuk pandangan murid, ujian-t dan sehala ANOVA telah digunakan. Dapatan kajian beliau menunjukkan terdapat perbezaan yang jelas di antara sekolah rendah dan menengah tentang pandangan murid sekolah mengenai penggunaan IWB. Dalam kajian ini juga, mendapati bahawa murid mempunyai sikap yang positif terhadap penggunaan IWB. Murid juga telah mengenal pasti ketidakcekapan guru untuk menggunakan IWB, masalah teknikal, kekurangan e-bahan dan kesihatan mata sebagai masalah.

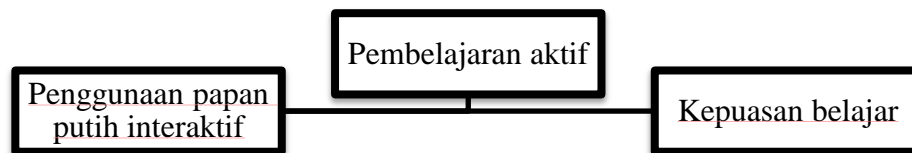
Seterusnya, satu kajian eksperimental tentang integrasi antara teknologi dan model pembangunan profesional, pencapaian pra algebra dan skor kecekapan guru menggunakan papan putih pintar telah dijalankan. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji integrasi antara teknologi dengan Model Pembangunan Profesional dan memfokuskan penggunaan papan putih pintar untuk meningkatkan pencapaian pra algebra. Hasil dapatan kajian ini telah menunjukkan intervensi meningkatkan skor Matematik pelajar dan skor kecekapan guru menggunakan papan putih pintar antara ujian pra dan ujian pasca.

Selain itu juga, satu kajian telah dijalankan oleh Burcu Turan (2014) tentang penggunaan papan putih pintar dalam pengajaran Matematik, kesan penggunaan watak kartun kepada kejayaan murid. Hasil dapatan kajian telah mendapati bahawa kejayaan murid dalam kumpulan eksperimen lebih tinggi berbanding kejayaan murid dalam kumpulan kawalan. Ibrahim Mohamed (2014) pula telah menjalankan satu kajian tentang kesukaran yang dialami oleh guru apabila menggunakan papan putih interaktif dalam kelas bahasa Inggeris. Dapatan kajian beliau telah menunjukkan bahawa terdapat banyak cabaran yang dihadapi oleh guru apabila menggunakan papan putih interaktif. Antara cabaran-cabaran tersebut ialah guru kurang mahir menggunakan komputer, ketidakfahaman mengenai matlamat sekolah dan murid lebih mahir dalam penggunaan teknologi berbanding guru mereka.

### Persoalan Kajian

1. Mengetahui tahap kepuasan murid dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.
2. Mengetahui pandangan guru terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

### Kerangka Konseptual



Rajah 1. Kerangka konsep kajian

Pembelajaran aktif adalah model pengajaran yang memberi tumpuan tanggungjawab pembelajaran pada murid. Ia telah dipopularkan pada tahun 1990-an oleh Persatuan Pengajian Pengajian Tinggi ( ASHE ) dalam laporan (Bonwell & Eison 1991). Laporan ini menyatakan, mereka telah membincangkan pelbagai kaedah untuk mempromosikan "pembelajaran aktif". Mereka memetik kesusasteraan yang menunjukkan bahawa untuk belajar, murid perlu melakukan lebih daripada sekadar mendengar, mereka mesti membaca, menulis, berbincang, atau terlibat dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran aktif melibatkan murid dalam dua aspek iaitu melakukan perkara-perkara dan berfikir tentang perkara-perkara yang mereka lakukan (Bonwell & Eison, 1991). Terdapat pelbagai alternatif untuk "pembelajaran aktif" seperti belajar melalui bermain, pembelajaran berasaskan teknologi, pembelajaran berasaskan aktiviti, kerja kumpulan, kaedah projek, dan lain-lain faktor adalah beberapa sifat dan ciri-ciri pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah lebih daripada sekadar mendengar. Penyertaan aktif bagi setiap murid adalah aspek yang diperlukan dalam pembelajaran aktif. Murid perlu melakukan perkara-perkara dan pada masa yang sama berfikir tentang kerja yang dilakukan dan tujuan di sebaliknya supaya mereka boleh meningkatkan keupayaan berfikir aras tinggi mereka.

Di samping itu juga, pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi yang dapat meningkatkan tahap pencapaian dan penguasaan kandungan pembelajaran. Pembelajaran berasaskan teknologi pendidikan digunakan untuk membantu guru mengajar dan membantu murid belajar suatu kandungan mata pelajaran dengan lebih berkesan. Tegasnya, teknologi pendidikan ialah satu sistem yang meliputi alat dan bahan media, organisasi yang digunakan secara terancang bagi menghasilkan kecekapan dalam pengajaran dan keberkesanan dalam proses pembelajaran.

Kajian ini penting kepada dunia pendidikan di sekolah kerana ia dapat dijadikan penanda aras untuk melihat tahap kepuasan pembelajaran murid terhadap sesuatu mata pelajaran yang diajar menggunakan papan putih interaktif di sekolah. Kajian ini juga dapat membantu guru-guru di sekolah untuk mengetahui tahap kepuasan pembelajaran murid terhadap mata pelajaran yang diajar dan seterusnya dapat memperbaiki kelemahan dan kekurangan pengajaran mereka. Selain itu juga, kajian ini dapat membantu pihak sekolah mengenal pasti alat bantu mengajar yang bersesuaian. Pemilihan alat bantu mengajar yang tepat dan bersesuaian seiring dengan kepesatan perkembangan teknologi agar dapat membantu guru meningkatkan keberkesanan pengajaran mereka. Di samping itu, kajian ini dapat membantu menyelami aspek-aspek yang menunjukkan kepuasan pembelajaran murid agar guru dapat lebih memahami keperluan murid dalam sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran.

## **METODOLOGI**

Sampel kajian ini ialah melibatkan dua orang guru Bahasa Melayu dan 15 orang murid tahun tiga di sebuah SJK(C) di dalam daerah Pasir Gudang, Johor Bahru. Pemilihan sampel dalam kajian ini dilakukan dengan cara memilih persampelan bertujuan. Seramai 15 orang murid berbangsa Cina telah dipilih daripada 48 orang murid dan dua orang guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Melayu tahun tiga. Penyertaan guru dan murid dalam kajian ini adalah secara sukarela.

Sebelum kajian dijalankan, kebenaran daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia telah diperolehi. Kebenaran turut diperolehi dari Jabatan Pendidikan Negeri Johor. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran telah dijalankan sebanyak tiga kali pada minggu, pada hari dan waktu yang berbeza. Perancangan pengajaran ditetapkan oleh guru yang mengajar. Sebelum proses pengajaran berlangsung, guru perlu menempah bilik untuk mendapatkan giliran menggunakan kemudahan papan putih interaktif di sekolah. Seterusnya, satu perbincangan dengan guru untuk memilih tarikh yang sesuai oleh guru tersebut untuk menjalankan pengajaran. Sebelum memulakan proses pengajaran pula, sebuah kamera dipasang untuk merakamkan proses pengajaran guru. Video rakaman dibuat sepanjang proses pengajaran adalah untuk mengelakkan daripada tercacir atau terlepas pandang maklumat-maklumat yang penting untuk kajian. Elemen yang difokuskan semasa pemerhatian ialah murid, guru, aktiviti, interaksi dan papan putih interaktif. Penggunaan video rakaman juga banyak membantu merekodkan data temu bual yang berkaitan dengan perkara-perkara seperti gerak badan, mimik muka dan tingkah laku partisipan yang berkaitan dengan kajian

Di samping itu juga, catatan dilakukan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Senarai semak mengenai tingkah laku guru dan murid yang ingin dilihat digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran tersebut berlangsung. Setelah selesai proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan, murid-murid yang terdapat di dalam kelas itu ditemubual. Instrumen temubual separa berstruktur digunakan dalam kajian ini. Soalan-soalan temu bual yang dibina adalah berdasarkan objektif kajian yang telah dikenal pasti dan juga pemerhatian yang telah dijalankan terhadap pengajaran dan pembelajaran menggunakan papan putih interaktif di kelas. Murid-murid dikehendaki memberikan respon terhadap soalan yang diajukan. Langkah seterusnya yang dijalankan ialah menemubual guru yang menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan papan putih interaktif. Analisis akan dilakukan bagi setiap data yang diperolehi dari hasil daripada rakaman, temubual dan pemerhatian yang dijalankan. Proses ini akan berulang sebanyak tiga kali. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen pemerhatian berstruktur menggunakan senarai semak (mengambil rakaman video sepanjang pemerhatian dijalankan) dan instrumen temu bual separa berstruktur (mengambil rakaman video semasa temu bual). Data kajian dianalisis mengikut tema-tema yang telah ditimbulkan. Penganalisan data melalui beberapa peringkat. Pada peringkat yang pertama, setiap data diteliti sebelum memulakan proses penganalisan data. Bagi instrumen pemerhatian, rakaman video yang telah dilakukan terhadap pengajaran guru ditonton semula untuk mendapatkan maklumat yang diperlukan. Senarai semak digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan kajian berpandukan daripada rakaman video tersebut. Data yang diperolehi daripada senarai semak kemudian dipindahkan ke dalam bentuk jadual. Melalui jadual tersebut, data dapat dilihat dengan lebih teliti dan penganalisan data dapat dilakukan dengan lebih tepat dan bersistematik.

Bagi instrumen temu bual separa berstruktur pula, rakaman video yang telah dilakukan ditonton semula untuk membuat transkripsi bagi setiap sesi temu bual yang telah dijalankan. Setelah transkripsi bahan-bahan rakaman ditulis, proses menyusun atur dan membuat indeks ke atas data dilakukan untuk memudahkan proses mencari dan mengenalpasti data. Langkah seterusnya ialah proses pengekodan untuk mengenalpasti tema-tema daripada temu bual yang dijalankan. Selepas itu, pengekodan semula dilakukan untuk pembentukan kategori-kategori awalan. Setelah kategori-kategori awalan dibentuk, perhubungan antara kategori-kategori tersebut diteroka. Kemudian,

penambahbaikan tema dan kategori dilakukan bagi proses terakhir menganalisis data. Setelah data selesai dianalisis dengan terperinci, proses penulisan laporan penuh mengenai kajian yang telah dibuat.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian daripada pemerhatian dianalisis menggunakan senarai semak dan dapatan daripada temu bual dianalisis mengikut tema-tema yang telah ditimbulkan. Semua keputusan yang diperolehi dari pemerhatian dibentangkan dalam bentuk jadual dan petikan daripada transkripsi temu bual dengan sampel.

### Mengetahui Tahap Kepuasan Murid Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Papan Putih Interaktif Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu

Dapatan kajian diperolehi daripada 15 orang murid yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan papan putih interaktif bagi mata pelajaran Bahasa Melayu.

#### Pemerhatian berstruktur: Senarai semak

Jadual 1. Senarai semak tingkah laku murid

NO.	PENYATAAN	MURID															JUMLAH	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	%	
1.	Murid bersedia sebelum guru memulakan pengajaran.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	
2.	Murid memberi tumpuan terhadap pengajaran guru.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	
3.	Murid berinteraksi dengan papan putih interaktif.	/	X	/	/	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	86.7	
4.	Murid tertarik dengan audio yang terdapat pada papan putih interaktif.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	
5.	Murid membuat gerakan fizikal (menyentuh papan putih interaktif).	/	/	/	X	/	/	/	/	/	X	/	/	X	/	/	80.0	
6.	Murid menulis pada papan putih interaktif.	/	/	X	/	/	/	X	/	/	/	/	X	/	/	/	80.0	
7.	Murid ketawa semasa aktiviti pengajaran guru menggunakan papan putih interaktif.	/	/	/	/	X	/	/	/	/	X	/	/	/	/	/	86.7	
8.	Murid tidak berbuat bising semasa pengajaran.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	
9.	Murid dapat mengekalkan tumpuan hingga tamat pembelajaran.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	
10.	Murid meminta guru melanjutkan masa pengajaran.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	100.0	

Berdasarkan Jadual 1, kesemua sepuluh item mempunyai nilai peratusan yang tinggi iaitu melebihi 80.0 %. Dapat dilihat pada item 1 dengan peratusan sebanyak 100.0 % bahawa semua murid telah bersedia sebelum guru memulakan pengajaran. Semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung, tidak semua murid berpeluang berinteraksi dengan papan putih interaktif disebabkan kekangan masa guru untuk menghabiskan pengajaran isi pelajaran pada waktu tersebut.

Terdapat beberapa orang murid tidak berpeluang untuk menyentuh dan menulis pada papan putih interaktif. Ini dapat dilihat pada item 3, 5 dan 6 masing-masing dengan peratusan sebanyak 86.7 % , 80.0 % dan 80.0 %. Peratusan bagi item 7 pula ialah sebanyak 86.7 % di mana terdapat dua org murid yang tidak ketawa semasa aktiviti pengajaran guru menggunakan papan putih interaktif. Walaupun terdapat segelintir murid yang tidak berpeluang untuk berinteraksi secara terus dengan papan putih interaktif dan beberapa orang murid tidak ketawa dengan aktiviti yang dirancang oleh guru, ianya tidak menjejaskan daya tumpuan dan tarikan terhadap pengajaran guru menggunakan papan putih interaktif. Penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran guru jelas sekali dapat menarik perhatian dan menjadikan murid berasa seronok untuk meneruskan sesi pengajaran dan pembelajaran. Ini

dapat dilihat pada item 10 dengan peratusan sebanyak 100.0 % di mana murid meminta guru untuk melanjutkan masa pengajaran apabila loceng berbunyi menandakan waktu pembelajaran Bahasa Melayu telah tamat.

### Temubual separa berstruktur

Hasil daripada temu bual dengan murid, beberapa tema yang timbul daripada transkripsi temu bual separa berstruktur yang telah dianalisis secara terperinci. Antara tema-tema itu ialah gembira, menarik, dan unik. Murid berasa gembira dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana mereka dapat menyentuh skrin papan putih interaktif yang bersifat interaktif berbanding papan putih tradisional. Murid juga berasa gembira apabila dapat mencuba sesuatu yang baru dalam pembelajaran mereka. Penggunaan papan putih interaktif merupakan sesuatu pengalaman baharu yang membuatkan murid berasa seronok untuk belajar.

Pengalaman sedia ada murid menggunakan teknologi skrin sentuh seperti komputer tablet menyebabkan murid begitu berminat untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Murid berasa tertarik dengan pengajaran guru kerana terdapatnya pelbagai elemen multimedia seperti animasi dan audio visual dalam pengajaran guru. Murid lebih menyukai animasi berbanding gambar kerana ianya melibatkan deria pendengaran dan penglihatan. Murid menggambarkan bahawa mereka amat tertarik sekiranya pembelajaran menggunakan papan putih interaktif dijalankan setiap hari. Murid berhasrat agar papan putih interaktif dapat dijadikan sebagai alat yang membantu mereka belajar pada setiap hari. Proses pembelajaran menggunakan papan putih interaktif unik dan berbeza dengan pendekatan bahan bantu mengajar tradisional. Ciri-ciri papan putih interaktif yang berbeza ini menjadikan ianya lebih relevan dan sesuai dalam pembelajaran pada abad ke-21.

### Mengetahui Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Papan Putih Interaktif Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu

Dapatan kajian diperoleh daripada 2 orang guru Bahasa Melayu tahun 3 yang menggunakan papan putih interaktif dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Melayu.

### Pemerhatian berstruktur: Senarai semak

Jadual 2. Senarai semak terhadap guru

NO.	PENYATAAN	YA	TIDAK
1.	Guru mengambil masa yang singkat untuk memasang papan putih interaktif.	/	
2.	Pengajaran guru bersifat interaktif. <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memaparkan beberapa imej yang berkaitan dengan isi pelajaran</li><li>• Terdapat beberapa audio dan video dimainkan</li></ul>	/	
3.	Guru memberi peluang murid menggunakan papan putih interaktif.	/	
4.	Bahan pengajaran guru mempunyai audio dan visual.	/	
5.	Guru berjaya mewujudkan persekitaran pembelajaran yang positif. <ul style="list-style-type: none"><li>• Keadaan kelas yang selesa</li><li>• Penghawa dingin berfungsi dengan baik</li><li>• Susun atur perabot yang kemas</li><li>• Murid dapat melihat alat bantu mengajar dengan jelas</li></ul>	/	
6.	Kelas tidak bising. <ul style="list-style-type: none"><li>• Murid tidak berbual-bual dengan rakan lain</li><li>• Murid tidak bermain-main semasa guru mengajar</li></ul>	/	
7.	Papan putih interaktif mudah digunakan oleh guru.	/	
8.	Guru tahu fungsi yang terdapat pada papan putih interaktif.	/	
9.	Bahan pengajaran sesuai dengan keperluan dan keupayaan murid. <ul style="list-style-type: none"><li>• Bahan pengajaran mengikut suakatan pelajaran terkini</li></ul>	/	
10.	Bahan pengajaran guru mampu merangsang deria murid. <ul style="list-style-type: none"><li>• Murid memberi tumpuan pada bahan pengajaran</li></ul>	/	

Jadual 2 menunjukkan senarai semak yang dijalankan terhadap guru dan proses pengajaran dan pembelajaran di kelas yang dikaji. Item 1, 7 dan 8 menunjukkan guru mempunyai pengetahuan dalam memasang dan menggunakan papan putih interaktif untuk proses pengajaran dan pembelajaran di kelas. Manakala item 2, dan 3 menunjukkan guru berupaya mewujudkan suasana persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang aktif dengan berbantuan papan putih interaktif.

Item 5 menunjukkan guru berjaya mewujudkan persekitaran pembelajaran yang positif. Murid dapat belajar di dalam kelas yang selesa dan berpenhawa dingin. Selain itu, susun atur perabot adalah kemas dan ini membolehkan murid untuk melihat alat bantu mengajar dengan jelas. Seterusnya, item 6 menunjukkan guru dapat mengawal kelas dengan lebih baik di mana murid tidak membuat bising di sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung.

Bagi item 4 dan 10 pula telah menunjukkan alat bantu pengajaran guru iaitu papan putih interaktif mampu menarik perhatian murid semasa proses pengajaran berlangsung. Papan putih interaktif juga mempunyai elemen audio dan visual yang mampu merangsang deria murid. Akhir sekali, item 9 menunjukkan guru dapat menggunakan papan putih interaktif mengikut keperluan dan keupayaan murid. Bahan pengajaran guru adalah sesuai dan mengikut sukatan pelajaran yang terkini.

### **Temubual separa berstruktur**

Hasil daripada temu bual dengan dua orang guru, pengkaji telah menemui beberapa tema yang timbul daripada transkripsi temu bual separa berstruktur yang telah dianalisis secara terperinci. Tema-tema yang timbul adalah sama dengan tema-tema temu bual yang dijalankan dengan murid. Tema pertama yang dikenalpasti ialah gembira. Dua orang guru tersebut bersetuju dan menyokong bahawa papan putih interaktif telah membuatkan murid berasa gembira dan seronok semasa proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan di sekolah. Tema yang seterusnya ialah menarik. Dua orang guru tersebut telah bersetuju bahawa penggunaan papan putih interaktif berjaya menarik minat murid untuk belajar. Tema terakhir yang telah dikenalpasti ialah unik. Dua orang guru yang menjadi sampel berpendapat pengajaran menggunakan papan putih interaktif sangat unik dan memudahkan proses pengajaran mereka.

Dapatan kajian menunjukkan penggunaan papan putih interaktif sememangnya dapat memberikan kepuasan pembelajaran kepada murid. Kepuasan pembelajaran merujuk kepada perasaan seronok, gembira dan juga perasaan suka murid yang berbangsa Cina untuk belajar Bahasa Melayu walaupun bukan bahasa ibunda mereka. Dapatan kajian menunjukkan murid berasa gembira dan seronok semasa proses pengajaran guru menggunakan papan putih interaktif kerana alat tersebut seakan-akan komputertablet yang mereka miliki. Dalam temu bual yang dijalankan dengan murid, murid menyatakan papan putih interaktif tersebut sama seperti tablet mereka tetapi bersaiz jauh lebih besar dan menarik. Elemen multimedia terutamanya animasi yang dipaparkan telah menjadikan pembelajaran menggunakan papan putih interaktif sesuatu yang menghiburkan dan menjanjikan pelbagai kemudahan yang tidak pernah terfikir oleh manusia sebelum ini serta tidak membosankan (Jamalludin, Baharudin & Zaidatun, 2001; ChanLin, 2000). Penerapan nilai hiburan yang tidak berlebihan dalam pendidikan sebenarnya akan memberi kesan yang baik terhadap proses pengajaran dan pembelajaran asalkan ianya tidak mengganggu pembelajaran.

Selain itu juga, dapatan kajian turut menunjukkan bahawa guru menyatakan kepentingan terhadap penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu tahun 3. Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat dan berkembang saban hari dan ini menunjukkan bahawa guru dapat menerima perubahan zaman yang berlaku dalam bidang pendidikan. Menurut Model Penerimaan Teknologi (TAM), ia menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi dengan mengambil kira faktor tingkah laku pengguna. Terdapat beberapa faktor yang menentukan tahap penerimaan teknologi oleh pengguna. Dalam konteks kajian ini, guru mempunyai berpendapat bahawa penggunaan teknologi maklumat di tempat kerja akan meningkatkan kualiti kerja dan produktiviti. Selain itu, guru juga percaya bahawa teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Hal ini dapat dilihat pada dapatan kajian (rujuk Jadual 2) di mana guru hanya mengambil masa yang singkat untuk memasang papan putih interaktif sebelum kelas bermula. Pengetahuan mengenai fungsi dan cara menggunakan papan putih interaktif dapat membantu guru untuk menjimatkan masa pemasangan alat tersebut dan masa pengajaran dapat digunakan secara optimum. Bahan pengajaran yang merangsang lebih daripada satu deria membawa impak positif terhadap proses pembelajaran.

## PENUTUP

Sebagai kesimpulannya, penggunaan papan putih interaktif dilihat dapat memberi kepuasan pembelajaran kepada murid. Penggunaan pelbagai elemen multimedia seperti teks, imej, audio dan animasi mampu menarik minat murid semasa proses pengajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan papan putih interaktif juga dapat mendorong murid untuk melibatkan diri dengan lebih aktif dalam aktiviti pembelajaran di kelas. Murid berasa seronok belajar menggunakan papan putih interaktif kerana ciri-ciri yang menarik dan bersesuaian dengan kehendak murid. Bagi guru pula, penggunaan papan putih interaktif dapat memudahkan kerja penyediaan bahan pengajaran. Papan putih interaktif juga dapat membantu guru untuk menyampaikan isi pelajaran atau sesuatu konsep dengan lebih berkesan dan menarik. Hal ini secara tidak langsung dapat mengekalkan tumpuan murid sepanjang pengajaran guru di samping dapat membantu guru mengawal kelas dengan lebih baik.

## RUJUKAN

- Aytaç, T. (2013). Interactive whiteboard factor in education: Students' points of view and their problems. *Educational Research and Reviews*, 8(20), 1907–1915. doi:<http://dx.doi.org/10.5897/ERR2013.1595>
- Bonwell, C & Eison, James. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Information Analyses - ERIC Clearinghouse Products (071). p. 3.
- Ibrahim Mohamed Al-Faki. (2014). Difficulties facing teachers in using interactive whiteboards in their classes. *American International of Social Science*. Vol.3(2), 136-158.
- Jamalludin Harun, Baharuddin Aris dan Zaidatun Tasir. (2001). *Pembangunan perisian multimedia: Satu pendekatan sistematik*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Khamis Mousa Nejem & Wafa Muhann. (2014). The effect of using smart board on mathematics achievement and retention of seventh grade students. *International Journal of Education*. Vol.6(4), 107-118.
- Ministry of Education Malaysia. (2015). *Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025: Bil.4/2015*. Dipaut pada 6 Januari 2016 dari <http://www.padu.edu.my/anjakan>.
- Noriati A. Rashid, Boon Yoon Ping, Sharifah Fakhriah Syed Ahmad & Wan Kamaruddin Wan Hasan. (2012). *Teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran*. Selangor Darul Ehsan : Oxford Fajar Sdn. Bhd
- Turan, B. (2014). Smart board in Mathematics education: The use of cartoon characters impact on student success. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 809–815. doi:10.1016/j.sbspro.2014.07.481