

Tahap, Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi Kahoot, Quizizz, dan Padlet dalam Pengajaran Komsas

The level of Knowledge, Skills, and Attitudes of Prospective Malay Language Teachers towards the Application of Kahoot, Quizizz and Padlet in the Teaching of Literature Component

Muhammad Aiman Syazwan Ahmadi, Marzni Mohamed Mokhtar*, Muhammad Ameer Shauqi, Muhammad Ikhwan Danial Abdullah & Muhammad Ikhmal Mohd Isa

Universiti Putra Malaysia, 43400 Serdang, Selangor Malaysia

*Corresponding author: marzni@upm.edu.my

Published: 08 November 2024

To cite this article (APA): Mohamed Mokhtar, M., Ahmadi, M. A. S., Shauqi, M. A., Abdullah, M. I. D., & Mohd Isa, M. I. (2024). Tahap, Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi Kahoot, Quizizz, dan Padlet dalam Pengajaran Komsas. *PENDETA*, 15(2), 65–78. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol15.2.5.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol15.2.5.2024>

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Bahasa Melayu pada era digital ini sememangnya memberi cabaran yang getir untuk semua guru. Pelbagai masalah dan rintangan akan dihadapi sama ada kepada guru atau murid. Guru perlu lebih kreatif untuk melaksanakan PdPc Bahasa Melayu terutamanya dalam aspek Komponen Sastera (KOMSAS). Murid-murid akan berasa cepat bosan sekiranya kaedah PdP yang lama digunakan dan memerlukan guru untuk menambah baik aktiviti pengajaran dengan mengintegrasikan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengkaji tahap dan hubungan pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran Komponen Sastera. Sampel kajian terdiri daripada 82 orang bakal guru Bahasa Melayu yang mengikuti Program Bachelo Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian, Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia. Reka bentuk kajian ini adalah berbentuk tinjauan deskriptif. Borang soal selidik telah digunakan bagi mengumpul maklumat daripada responden. Min keseluruhan bagi tahap pengetahuan ialah 4.48 dan nilai sisihan piawai ialah 0.51. Skor min keseluruhan dan sisihan piawai bagi tahap kemahiran pula ialah 4.38 dan 0.51. Manakala, skor min keseluruhan dan sisihan piawai bagi tahap sikap ialah 4.49 dan 0.42. Secara keseluruhannya, kajian ini mendapati bahawa bakal guru Bahasa Melayu berminat dan cenderung menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran Komponen Sastera.

Kata kunci: Tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap; Komponen Sastera; aplikasi *Kahoot*; *Quizizz* dan *Padlet*; bakal guru Bahasa Melayu

ABSTRACT

The implementation of online teaching and learning is indeed a daunting challenge for all teachers. There are various problems and obstacles that will be faced either by teachers or students. Teachers especially need to be more creative in teaching and learning especially in literature aspect. The student started to not interested in literature because of the old teaching and learning system and the teachers need to improve of teaching and learning's activity with integration of Information and Communication Technology (ICT). This study aims to examine the level and relationship of knowledge, skills, and behaviours in the implementation of Kahoot, Quizizz and Padlet in literature component among Prospective Malay Language Teachers. Therefore, the sample size in this study consists of 82 respondents who are students in Bachelor of Malay Language Education with Honors, Faculty of Educational Studies, University Putra Malaysia. The design of the study is in a descriptive survey. Questionnaire forms are used to collect the information from respondents. The total mean for the level of knowledge was 4.48 and the standard deviation value was 0.51. The total score of mean and standard deviation

for skill level were 4.38 and 0.51. Hence, the total score of mean and standard deviations for the level of behaviours were 4.49 and 0.42. Overall, this study found that prospective Malay teachers are interested and tend to use Kahoot, Quizizz and Padlet applications in teaching the Literature component.

Keywords: level of knowledge; skills and behaviours; literature component; Kahoot; Quizizz and Padlet application; prospective Malay Language teachers.

PENGENALAN

Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Komponen Sastera (KOMSAS) perlu menggunakan pendekatan yang lebih menarik. Kajian mendapati bahawa pengajaran KOMSAS yang menggunakan kaedah tradisional tidak dapat meningkatkan tahap pencapaian murid-murid. Murid-murid juga cepat bosan apabila mereka mempelajari KOMSAS dengan menggunakan kaedah tradisional (Abdul Rashid Jamian, Martini Misdon & Azhar Md. Sabil, 2017). Menyedari perlunya isu pengajaran yang perlu ditangani, kemajuan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) didapati dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru yang masih menggunakan kaedah tradisional dalam PdPc. Penyerapan penggunaan TMK dalam pengajaran KOMSAS dapat memberi satu kaedah baharu kepada aktiviti PdPc. Penggunaan TMK dapat membantu murid-murid memahami sesuatu teks KOMSAS dengan lebih senang dan mudah.

Terdapat pelbagai aplikasi interaktif yang boleh digunakan oleh guru untuk menarik minat murid-murid dalam PdPc KOMSAS. Antara aplikasi interaktif ialah *Kahoot*, *Nearpod*, *Quizizz*, *Padlet* dan pelbagai lagi. Aplikasi interaktif ini perlu diintegrasikan dengan PdPc KOMSAS bagi menarik minat murid untuk mempelajari KOMSAS. Guru boleh menggunakan mana-mana aplikasi interaktif dalam PdPc bagi mengubah kaedah pengajaran daripada kaedah tradisional yang lebih berfokus kepada membaca buku teks KOMSAS sahaja. Aplikasi interaktif ini sebenarnya membantu guru mengajar KOMSAS dengan mengolah teks sastera kepada beberapa elemen lain yang lebih mudah untuk difahami oleh murid-murid. Penggunaan aplikasi interaktif dapat melahirkan satu proses pengajaran yang bercorak kepada pendidikan dan hiburan (Noor, et. al., 2016). Noor (2016) juga menyatakan bahawa penggunaan aplikasi interaktif akan melahirkan satu konsep yang menggantikan buku teks fizikal kepada buku teks elektronik.

Pengajaran KOMSAS memerlukan guru mendedahkan murid kepada proses membaca teks yang mempunyai pelbagai genre termasuklah cerpen dan novel. Tidak semua murid gemar membaca teks KOMSAS kerana teks sastera ini mengandungi aspek struktural yang berbeza dengan teks bukan sastera. Penggunaan aplikasi interaktif dalam PdPc KOMSAS dapat menyelesaikan masalah ini. Aplikasi interaktif membantu guru untuk menggunakan kreativiti mereka bagi menghasilkan bahan pengajaran yang lebih interaktif dan menarik minat murid selain daripada membaca teks KOMSAS sahaja. Guru yang mahir menggunakan aplikasi interaktif semasa aktiviti PdPc dapat membantu murid dari segi kefahaman mereka untuk memahami maksud sesebuah teks sastera yang ingin disampaikan oleh pengarang.

PERNYATAAN MASALAH

Organisasi kurikulum Bahasa Melayu berdasarkan DSKP 2017 merangkumi aspek (i) Penggunaan Bahasa (bidang interpersonal, bidang maklumat, dan Bidang Estetik); (ii) Kemahiran Bahasa (kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis); (iii) Hasil Pembelajaran Bahasa Melayu (Hasil Pembelajaran Utama dan Hasil Pembelajaran Khusus); (iv) Sistem Bahasa (bahasa Melayu baku yang terdiri daripada tatabahasa, kosa kata, peribahasa, ejaan, dan sebutan dan intonasi. Aspek tatabahasa merangkumi morfologi dan sintaksis manakala aspek kosa kata terdiri daripada kosa kata umum dan istilah); (v) Komponen Kesusasteraan Melayu (genre novel, cerpen, prosa tradisional, drama, puisi baru dan puisi tradisional) dan (f) Pengisian Kurikulum (elemen yang mencantumkan teras utama dalam kehidupan masyarakat Malaysia dan perkembangan terkini dalam pendidikan, iaitu ilmu, nilai,

kewarganegaraan, peraturan sosiobudaya, dan kemahiran bernilai tambah iaitu kemahiran berfikir, kemahiran belajar cara belajar, kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi, kajian masa depan, kecerdasan pelbagai, pembelajaran konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual) (KPM, 2017). Kandungan organisasi kurikulum telah menjadi kelaziman dalam kalangan pengamal sistem pendidikan Bahasa Melayu. Namun, bagi pengajaran KOMSAS, masih terdapat isu pengajaran yang perlu ditangani dengan sewajarnya.

Penggunaan kaedah konservatif atau tradisional oleh guru Bahasa Melayu dalam PdPc juga mempengaruhi tahap minat murid-murid terhadap teks KOMSAS. Kajian terdahulu membuktikan bahawa teks KOMSAS tidak diminati untuk dibaca dan ditelaah oleh murid-murid kerana memerlukan usaha mereka membaca beberapa genre dalam teks KOMSAS. Menurut Noor, et. al. (2016), teks dan konteks yang sukar difahami menjadi bebanan kepada murid-murid yang tidak berminat dalam KOMSAS. Tambahnya lagi, keperluan proses pembacaan yang agak lama menjadi punca kepada penurunan minat murid terhadap teks KOMSAS.

Menurut Sulakah (2017), penekanan kepada sistem pendidikan berorientasikan peperiksaan telah menyebabkan teks KOMSAS tidak dihayati dengan sebaik mungkin dan hanya sekadar menjawab peperiksaan sahaja. Sulakah (2017) juga menyatakan bahawa penekanan kepada aspek peperiksaan ini telah menyebabkan guru ghairah untuk menghabiskan sukatan pelajaran dengan cepat. Proses pembacaan yang lama dianggap telah membuang masa kerana guru-guru ingin mengajar untuk tujuan murid-murid dapat menjawab soalan peperiksaan dengan betul. Penekanan kepada soalan peperiksaan juga tidak dapat memberi peluang kepada murid-murid untuk menghayati teks KOMSAS dengan sebenar-benarnya. Murid-murid yang tidak didedahkan dengan teknik pengajaran KOMSAS yang betul oleh guru menjadi punca kepada penurunan terhadap minat murid. Murid-murid hanya memandang rendah kepada teks KOMSAS kerana murid-murid hanya belajar KOMSAS untuk menjawab dan memenuhi kehendak soalan peperiksaan.

Di Malaysia, guru-guru sudah mula menerima kemasukan teknologi dalam sektor pendidikan. Guru-guru telah boleh menggunakan teknologi untuk digunakan sebagai medium pengajaran di bilik darjah. Namun, masih ramai guru yang benar-benar tidak didedahkan dengan aplikasi interaktif yang sangat membantu dalam proses pengajaran. Istilah *technophobia* merupakan satu istilah yang merujuk kepada suatu kebimbangan dan ketakutan yang wujud dalam diri seseorang terhadap perubahan kurikulum yang melibatkan penggunaan teknologi. Menurut Kamus Oxford, *technophobia* ialah ketakutan, rasa tidak minat dan cuba untuk mengelak daripada teknologi yang baharu. Isu ini dilihat memberikan impak terhadap pengajaran guru kerana individu guru itu mengambil masa yang lama untuk mahir dalam sesuatu penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan guru hanya memilih untuk menggunakan kemahiran mereka yang sedia ada sahaja. Guru tahu tentang teknologi tetapi hanya terhad kepada penggunaan yang biasa sahaja. Malah, didapati guru sukar untuk menerapkan penggunaan teknologi dalam pengajaran kerana komputer yang terdapat di makmal komputer tidak mencukupi untuk menampung murid dalam satu kelas (Subban et. al., 2022). Oleh itu, kekurangan kemudahan teknologi di sekolah telah menyebabkan guru tidak mampu mengintegrasikan pengajaran dengan teknologi untuk aktiviti PdPc.

Menyedari akan isu berkaitan pengajaran KOMSAS, adalah penting untuk para guru menggunakan pelbagai media pengajaran untuk mengatasi isu tersebut. Aplikasi interaktif merupakan salah satu platform yang menggunakan kemudahan teknologi untuk aktiviti pembelajaran murid-murid. Aplikasi interaktif menjadi satu elemen penting setelah wujudnya pembelajaran abad ke-21 dalam sistem pendidikan. Antara aplikasi interaktif yang boleh digunakan oleh guru untuk aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan ialah *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* (Cikgu Press, 2022). Justeru, setelah meneliti semua masalah yang dibincangkan, maka kajian ini adalah relevan untuk meneliti tahap dan hubungan pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS di Universiti Putra Malaysia.

Kajian yang dijalankan ini juga telah melihat beberapa kajian sebelum ini. Intan Marfarrina Omar, Simah Mamat, Suriati Sulaiman dan Nor Asiah Ismail (2021) telah menjalankan satu kajian di sebuah sekolah di Kelantan. Hasil kajian yang telah dilakukan oleh mereka mendapati bahawa penguasaan teknologi responden berada pada tahap yang tinggi. Guru-guru Bahasa Melayu di Kelantan sudah menguasai pengetahuan teknologi. Selain itu, Namiha Yahaya dan Suziyani Mohamed (2019) telah melakukan satu kajian yang bertajuk tahap pengetahuan dan kemahiran guru prasekolah dalam mengintegrasikan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) di bilik darjah. Kajian ini dapat dirumuskan bahawa tahap kemahiran guru prasekolah terhadap penggunaan teknologi dalam pengajaran berada pada tahap yang tinggi.

Teori Behaviourisme diperkenalkan oleh Ivan Pavlov pada tahun 1849. Teori ini dipilih oleh pengkaji untuk menjalankan kajian terhadap tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Komponen Sastera. Teori behaviourisme digunakan untuk mengkaji dengan lebih mendalam mengenai tahap sikap bakal guru. Teori behaviourisme juga menyatakan bahawa tingkah laku seseorang boleh dikawal, diperhatikan dan diramal. Teori behaviourisme ini boleh dibuktikan dengan melaksanakan eksperimen terhadap seorang bayi yang berumur 11 bulan dan diberi nama Little Albert. Eksperimen ini telah dijalankan oleh J.B Watson. Oleh itu, berdasarkan kepada kajian ini, teori behaviourisme ini akan digunakan untuk memerhati tingkah laku bakal guru setelah diminta untuk melakukan sesuatu seperti dengan melaksanakan bengkel berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam PdPc Komponen Sastera. Contohnya, bakal guru dan guru boleh menyertai bengkel pengukuhan mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* untuk memantapkan pengetahuan dan kemahiran dalam menggunakan aplikasi tersebut dalam pengajaran KOMSAS.

Selain itu, teori kognitif Taksonomi Bloom ini digunakan untuk mengetahui tahap pengetahuan bakal guru terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam PdPc KOMSAS. Taksonomi Bloom pada aras pertama ialah mengingat, seterusnya memahami, mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta. Taksonomi Bloom yang telah diubahsuai oleh Krathwohl masih diguna pakai sehingga hari ini. Berdasarkan kepada konteks kajian ini, teori kognitif Taksonomi Bloom ini digunakan untuk mengetahui tahap pengetahuan bakal guru terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam PdPc KOMSAS.

TUJUAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Tujuan kajian ini dilakukan untuk mengenal pasti tahap dan hubungan pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran Komponen Sastera. Selaras dengan tujuan kajian, objektif kajian ini adalah seperti yang berikut;

1. Mengetahui tahap pengetahuan bakal guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS.
2. Mengetahui tahap kemahiran bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS.
3. Mengetahui tahap sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS.
4. Mengetahui perbezaan tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS berdasarkan kohort.
5. Mengetahui hubungan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan reka bentuk penyelidikan kuantitatif berdasarkan pendekatan deskriptif. Kajian ini juga menggunakan ujian-t dan pekali korelasi untuk mengenal pasti perbezaan tahap dan hubungan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot, Quizizz dan Padlet* dalam pengajaran KOMSAS. Populasi kajian ini terdiri daripada bakal guru Bahasa Melayu yang mengikuti program Bachelo Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian, iaitu seramai 125 orang, manakala jumlah responden kajian pula ialah seramai 82 orang (hanya melibatkan pelajar tahun dua dan tiga). Lokasi kajian pula melibatkan pelajar Universiti Putra Malaysia Kampus Serdang, Selangor.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

i. Profil Responden

Jadual 4.2.1 menunjukkan bahawa terdapat 82 responden yang terlibat dalam kajian ini. Responden ini terdiri daripada 11 (13.4%) responden lelaki dan 71 (86.6%) responden perempuan. Majoriti responden ini berbangsa Melayu iaitu seramai 78 (95.1%) responden, seorang responden kaum Cina bersamaan 1.2%, 3 (3.7%) orang responden daripada lain-lain kaum dan tiada responden daripada kaum India. Responden ini juga terdiri daripada pelajar Bachelo Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian bagi Tahun 2 (42 orang responden bersamaan 51.2%) dan Tahun 3 (40 orang responden bersamaan 48.8%). Majoriti responden merupakan pelajar lepasan Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (STPM) seramai 69 (84.1%) responden dan 13 (15.9%) responden daripada lepasan diploma manakala tiada pelajar lepasan daripada asasi dan matrikulasi.

Jadual 1: Taburan Demografi Responden Kajian

Aspek Demografi	Frekuensi	Peratusan (%)
Jantina		
• Lelaki	11	13.4
• Perempuan	71	86.6
Kaum		
• Melayu	78	95.1
• Cina	1	1.2
• India	0	0
• Lain-lain	3	3.7
Kelulusan		
• Asasi	0	0
• Matrikulasi	0	0
• Diploma	13	15.9
• STPM	69	84.1
Tahun Pengajian		
• Tahun 2	42	51.2
• Tahun 3	40	48.8

II. Tahap Pengetahuan Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi Kahoot, Quizizz Dan Padlet dalam Pengajaran KOMSAS

Hasil analisis kajian ini mendapati bahawa terdapat satu perkembangan pengetahuan tentang teknologi yang positif terhadap dunia pendidikan. Hal yang sama ditemukan dalam kajian yang telah dijalankan sebelum ini oleh Intan Marfarrina Omar, Simah Mamat, Suriati Sulaiman dan Nor Asiah Ismail (2021) mendapati bahawa tahap pengetahuan teknologi dalam kalangan guru Bahasa Melayu di Kelantan telah dikuasai dengan baik oleh guru Bahasa Melayu iaitu aplikasi *Microsoft Word, Microsoft Excel,*

Microsoft Power Point dan *Microsoft Access*. Oleh itu, hasil dapatan kajian ini mendapati bahawa tahap pengetahuan yang tinggi bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Komponen Sastera selari dengan kajian lepas dan menunjukkan bakal guru Bahasa Melayu lebih menguasai teknologi sebelum mula melangkah ke dunia perguruan kelak. Kajian ini bertepatan dengan hasil dapatan kajian, iaitu bakal guru Bahasa Melayu dapat menguasai aras pengetahuan, pemahaman dan pengaplikasian bagi aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam KOMSAS. Oleh itu, item B1 mendapat skor min yang tertinggi kerana responden faham tentang cara-cara menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran puisi Melayu.

Jadual 2: Tahap Pengetahuan Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

Bil	Item Soalan	N	Min	Sisihan Piawai
B1	Saya memahami cara-cara menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.59	0.65
B2	Saya memahami cara-cara menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.54	0.59
B3	Saya memahami objektif penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.57	0.57
B4	Saya memahami objektif penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.43	0.63
B5	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	82	4.44	0.65
B6	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	82	4.52	0.55
B7	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	82	4.41	0.59
B8	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	82	4.43	0.68
B9	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	82	4.48	0.57
B10	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	82	4.40	0.66

III. Tahap Kemahiran Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

Kajian ini mendapati bahawa hasil dapatan kajian menunjukkan tahap kemahiran bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* terhadap KOMSAS adalah tinggi. Dapatan kajian ini dilihat berpadanan dengan pandangan oleh Yahaya dan Mohamed (2019) dan disokong oleh Norijah Mohamed et al. (2014) mendapati bahawa guru amat mahir mengintegrasikan peralatan teknologi maklumat dan komunikasi untuk menyokong pelbagai gaya pengajaran. Oleh itu, kemahiran yang tinggi dalam bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* adalah menepati dengan kajian yang telah dilakukan dan menunjukkan bahawa bakal guru Bahasa Melayu bersedia menggunakan kemahiran dalam teknologi untuk membantu aktiviti pengajaran dalam KOMSAS.

Kemahiran bakal guru terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* yang tinggi dalam pengajaran KOMSAS dapat membantu dan meyakinkan mereka untuk menjadi seorang guru bagi mata pelajaran Bahasa Melayu pada masa akan datang. Kemahiran yang telah dimiliki ini dapat membantu bakal guru untuk meningkatkan kemahiran mereka bagi memastikan aktiviti pengajaran yang bakal mereka laksanakan setelah berada dalam bidang pendidikan dapat digunakan dengan sepenuhnya. Oleh itu, memiliki kemahiran yang tinggi dalam penggunaan teknologi dapat membantu aktiviti pengajaran dan memastikan murid-murid mudah memahami sesuatu topik yang diajarkan.

Jadual 3: Tahap Kemahiran Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

Bil	Item Soalan	N	Min	Sisihan Piawai
C1	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.43	0.69
C2	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.44	0.59
C3	Saya mahir dalam membuat pentaksiran berdasarkan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.35	0.66
C4	Saya mahir dalam membuat pentaksiran berdasarkan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.33	0.79
C5	Saya mahir menerapkan isi pengajaran puisi Melayu dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran.	82	4.37	0.60
C6	Saya mahir menerapkan isi pengajaran prosa Melayu dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran.	82	4.39	0.56
C7	Saya mahir membezakan fungsi penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.33	0.61
C8	Saya mahir membezakan fungsi penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.39	0.66
C9	Saya mahir mengendalikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> jika terdapat masalah semasa pengajaran puisi Melayu.	82	4.38	0.66
C10	Saya mahir mengendalikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> jika terdapat masalah semasa pengajaran prosa Melayu.	82	4.39	0.64

IV. Tahap Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

Kajian ini didapati selari dengan dapatan bagi kajian lepas. Siti Aisyah Zainudin dan Kamariah Abu Bakar (2021) mendapati bahawa tahap sikap bagi penggunaan TMK di sekolah adalah tinggi. Hasil dapatan kajian juga mendapati bahawa para guru bersetuju bahawa penggunaan teknologi sangat membantu mempelajari pelbagai perkara baharu berkaitan pengajaran, iaitu TMK telah menjadikan pengajaran lebih teratur, menarik dan murid-murid lebih suka melibatkan diri dalam aktiviti PdPc. Oleh itu, tahap sikap yang tinggi dalam kalangan responden atau dalam kalangan bakal guru Bahasa Melayu selari dengan dapatan kajian lepas. Ahli-ahli bagi Teori Behaviourisme berpendapat bahawa segala tingkah laku manusia telah dipengaruhi oleh suatu rangsangan persekitaran. Hasil kajian mendapati bahawa sikap yang ditunjukkan oleh bakal guru melalui soal selidik merupakan rangsangan kepada bakal guru dalam mengintegrasikan Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS.

Jadual 4: Tahap Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

Bil	Item Soalan	N	Min	Sisihan Piawai
D1	Saya lebih bersemangat apabila aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> yang saya gunakan dapat menarik minat murid dalam pengajaran.	82	4.66	0.48
D2	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.56	0.55

bersambung

D3	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.51	0.55
D4	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.55	0.53
D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.50	0.55
D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	82	4.51	0.61
D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	82	4.48	0.59
D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	82	4.51	0.57
D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	82	4.27	0.69
D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	82	4.33	0.67

V. *Perbezaan Tahap Pengetahuan Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam Pengajaran KOMSAS Berdasarkan Kohort*

Terdapat perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan responden tahun 3 dalam memahami objektif dalam penggunaan aplikasi yang dibincangkan. Dapatan ini adalah berdasarkan kepada item B3, iaitu *Saya memahami objektif penggunaan aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam pengajaran puisi Melayu* dengan nilai $t = -2.436$ ($p < 0.05$). Secara keseluruhannya, tiada perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan responden tahun 3 dengan nilai $t = -2.059$ ($p > 0.05$). Oleh itu, hipotesis diterima kerana tiada perbezaan yang signifikan bagi tahap pengetahuan bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS berdasarkan kohort.

Jadual 5: Perbezaan Tahap Pengetahuan Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS Berdasarkan Kohort

Bil	Item Soalan	Kohort	N	Min	SP	t	df	Sig
B1	Saya memahami cara-cara menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.48	0.55	-1.580	80	0.506
		Tahun 3	40	4.70	0.72			
B2	Saya memahami cara-cara menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.43	0.55	-1.713	80	0.670
		Tahun 3	40	4.65	0.62			
B3	Saya memahami objektif penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.43	0.59	-2.436	80	0.020
		Tahun 3	40	4.73	0.51			
B4	Saya memahami objektif penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-0.674	80	0.466
		Tahun 3	40	4.48	0.68			
B5		Tahun 2	42	4.31	0.64	-1.878	80	0.699

bersambung

	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	Tahun 3	40	4.58	0.64			
B6	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-2.060	80	0.407
		Tahun 3	40	4.65	0.53			
B7	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> dengan baik dalam pengajaran puisi.	Tahun 2	42	4.31	0.60	-1.680	80	0.945
		Tahun 3	40	4.53	0.55			
B8	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Padlet</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	Tahun 2	42	4.31	0.64	-1.649	80	0.962
		Tahun 3	40	4.55	0.68			
B9	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	Tahun 2	42	4.36	0.58	-1.957	80	0.676
		Tahun 3	40	4.60	0.55			
B10	Saya tahu menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> dengan baik dalam pengajaran prosa.	Tahun 2	42	4.29	0.64	-1.648	80	0.481
		Tahun 3	40	4.53	0.68			

VI. Perbezaan Tahap Kemahiran Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS Berdasarkan Kohort

Terdapat perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan responden tahun 3 pada item dalam menerapkan isi pengajaran puisi Melayu berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet*. Dapatan ini adalah berdasarkan kepada item C5 iaitu *Saya mahir menerapkan isi pengajaran puisi Melayu dalam aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran* dengan nilai $t = -1.628$ ($p < 0.05$). Secara keseluruhannya, tiada perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan responden tahun 3 dengan nilai $t = -2.688$ ($p > 0.05$). Oleh itu, hipotesis diterima kerana tiada perbezaan yang signifikan bagi tahap kemahiran bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS berdasarkan kohort.

Jadual 6: Perbezaan Tahap Kemahiran Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS berdasarkan Kohort

Bil	Item Soalan	Kohort	N	Min	SP	t	df	Sig
C1	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.54	-2.290	80	0.275
		Tahun 3	40	4.60	0.78			
C2	Saya mahir menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.33	0.48	-1.681	80	0.060
		Tahun 3	40	4.55	0.68			
C3	Saya mahir dalam membuat pentaksiran berdasarkan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.21	0.65	-2.011	80	0.258
		Tahun 3	40	4.50	0.64			
C4	Saya mahir dalam membuat pentaksiran berdasarkan	Tahun 2	42	4.14	0.75	-2.254	80	0.382

bersambung

	pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 3	40	4.53	0.78			
C5	Saya mahir menerapkan isi pengajaran puisi Melayu dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran.	Tahun 2	42	4.26	0.54	-1.628	80	0.049
		Tahun 3	40	4.48	0.64			
C6	Saya mahir menerapkan isi pengajaran prosa Melayu dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> berdasarkan kepada standard kandungan dan standard pembelajaran.	Tahun 2	42	4.26	0.54	-2.170	80	0.210
		Tahun 3	40	4.53	0.55			
C7	Saya mahir membezakan fungsi penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-1.026	80	0.221
		Tahun 3	40	4.40	0.63			
C8	Saya mahir membezakan fungsi penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.70	-1.824	80	0.827
		Tahun 3	40	4.53	0.60			
C9	Saya mahir mengendalikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> jika terdapat masalah semasa pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.19	0.71	-2.741	80	0.699
		Tahun 3	40	4.58	0.55			
C10	Saya mahir mengendalikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> jika terdapat masalah semasa pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.19	0.63	-3.023	80	0.470
		Tahun 3	40	4.60	0.59			

VII. *Perbezaan Tahap Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam Pengajaran KOMSAS Berdasarkan Kohort*

Terdapat empat item yang menunjukkan perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan tahun 3. Item yang menunjukkan perbezaan ialah item D1, D4, D9 dan D10. Responden dilihat berbeza jawapan terhadap item D1, D4, D9 dan D10. Dapatan ini adalah berdasarkan kepada item D1 iaitu *Saya lebih bersemangat apabila aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet yang saya gunakan dapat menarik minat murid dalam pengajaran dengan nilai t = -1.714 (p<0.05)*. Item D4 iaitu *Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam pengajaran puisi Melayu dengan nilai t = -1.725 (p<0.05)*. Item D9 iaitu *Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam pengajaran puisi Melayu dengan nilai t = -0.086 (p<0.05)* dan item D10 iaitu *Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam pengajaran prosa Melayu dengan nilai t = -0.935 (p<0.05)*. Secara keseluruhannya, tiada perbezaan yang signifikan antara responden tahun 2 dan responden tahun 3 dengan nilai t = -1.354 (p>0.05). Oleh itu, hipotesis diterima kerana tiada perbezaan yang signifikan bagi tahap sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam pengajaran KOMSAS berdasarkan kohort.

Jadual 7: Perbezaan Tahap Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS berdasarkan Kohort

Bil	Item Soalan	Kohort	N	Min	SP	t	df	Sig																																																																																																																
D1	Saya lebih bersemangat apabila aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> yang saya gunakan dapat menarik minat murid dalam pengajaran.	Tahun 2	42	4.57	0.50	-1.714	80	0.002																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.75	0.44				D2	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.52	0.51	-0.629	80	0.611	Tahun 3	40	4.60	0.59	D3	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.52	0.51	0.195	80	0.139	Tahun 3	40	4.50	0.60	D4	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.45	0.55	-1.725	80	0.048	Tahun 3	40	4.65	0.48	D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-1.623	80	0.805	Tahun 3	40	4.60	0.55	D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944	Tahun 3	40	4.60	0.63	D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80
D2	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.52	0.51	-0.629	80	0.611																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.60	0.59				D3	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.52	0.51	0.195	80	0.139	Tahun 3	40	4.50	0.60	D4	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.45	0.55	-1.725	80	0.048	Tahun 3	40	4.65	0.48	D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-1.623	80	0.805	Tahun 3	40	4.60	0.55	D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944	Tahun 3	40	4.60	0.63	D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74								
D3	Saya boleh mengenal pasti potensi kefahaman murid melalui pengaplikasian <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.52	0.51	0.195	80	0.139																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.50	0.60				D4	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.45	0.55	-1.725	80	0.048	Tahun 3	40	4.65	0.48	D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-1.623	80	0.805	Tahun 3	40	4.60	0.55	D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944	Tahun 3	40	4.60	0.63	D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																					
D4	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.45	0.55	-1.725	80	0.048																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.65	0.48				D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-1.623	80	0.805	Tahun 3	40	4.60	0.55	D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944	Tahun 3	40	4.60	0.63	D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																		
D5	Saya dapat mengesan perkembangan murid melalui pelaksanaan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.40	0.54	-1.623	80	0.805																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.60	0.55				D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944	Tahun 3	40	4.60	0.63	D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																															
D6	Saya mengutamakan kandungan pengajaran yang berkualiti untuk pengajaran puisi dalam aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.43	0.59	-1.270	80	0.944																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.60	0.63				D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990	Tahun 3	40	4.58	0.59	D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																																												
D7	Saya sentiasa mengemaskinikan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> agar pengajaran puisi dapat berjalan dengan sempurna.	Tahun 2	42	4.38	0.58	-1.493	80	0.990																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.58	0.59				D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833	Tahun 3	40	4.58	0.59	D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																																																									
D8	Saya boleh merancang Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk pengajaran puisi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> .	Tahun 2	42	4.45	0.55	-0.970	80	0.833																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.58	0.59				D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009	Tahun 3	40	4.28	0.78	D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																																																																						
D9	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran puisi Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.086	80	0.009																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.28	0.78				D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019	Tahun 3	40	4.40	0.74																																																																																																			
D10	Saya berusaha untuk menghadiri bengkel berkaitan dengan pengaplikasian pembelajaran interaktif seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> dan <i>Padlet</i> dalam pengajaran prosa Melayu.	Tahun 2	42	4.26	0.59	-0.935	80	0.019																																																																																																																
		Tahun 3	40	4.40	0.74																																																																																																																			

VIII. Hubungan Antara Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi Kahoot, Quizizz dan Padlet dalam Pengajaran KOMSAS

Jadual di bawah menunjukkan analisis data bagi hubungan antara tahap pengetahuan dengan tahap kemahiran, hubungan antara tahap pengetahuan dengan tahap sikap dan hubungan antara tahap kemahiran dengan tahap sikap. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara setiap pemboleh ubah yang dikaji. Analisis kajian menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan kuat antara tahap pengetahuan dengan tahap kemahiran dengan nilai kekuatan, $r = 0.80$. Berikutnya, dapatan kajian bagi tahap pengetahuan dengan tahap sikap menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan sederhana dengan nilai $r = 0.67$, manakala hubungan antara tahap kemahiran dengan tahap sikap pula menunjukkan hubungan positif yang signifikan pada tahap sederhana dengan nilai $r = 0.62$. Oleh itu, hipotesis tidak diterima kerana terdapat hubungan yang signifikan positif antara semua tahap pengetahuan dengan tahap kemahiran, tahap pengetahuan dengan tahap sikap dan tahap kemahiran dengan tahap sikap terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam KOMSAS.

Jadual 9: Hubungan antara Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Bakal Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam Pengajaran KOMSAS

		Tahap Pengetahuan	Tahap Kemahiran	Tahap Sikap
Tahap Pengetahuan	<i>Pearson Correlation</i>	1	.797**	.673**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		<.001	<.001
	<i>N</i>	82	82	82
Tahap Kemahiran	<i>Pearson Correlation</i>	.797**	1	.627**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<.001		<.001
	<i>N</i>	82	82	82
Tahap Sikap	<i>Pearson Correlation</i>	.673**	.627**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<.001	<.001	
	<i>N</i>	82	82	82

** . Nilai Korelasi adalah signifikan pada 0.05

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dijalankan, jelas menunjukkan bahawa bakal guru Bahasa Melayu tahun 2 dan 3 mempunyai tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap yang tinggi terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam KOMSAS. Perkara ini dibuktikan lagi dengan merujuk kepada analisis-analisis pada kelima-lima objektif iaitu tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap yang berada pada tahap yang tinggi. Hasil data yang diperoleh daripada responden juga jelas bahawa skor min yang diperoleh juga tinggi bagi setiap item pada setiap bahagian. Justeru itu, responden telah tahu dan sedar bahawa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dipengaruhi oleh tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap. Kesedaran ini membolehkan responden memperbaiki kebolehan diri bagi menghadapi cabaran dalam dunia pendidikan.

Analisis statistik inferensi menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam KOMSAS mengikut kohort. Majoriti responden dilihat tahu, mahir dan menunjukkan sikap ingin menggunakan aplikasi tersebut dalam sesebuah PdPc. Oleh itu, faktor perbezaan kohort jelas tidak mempengaruhi tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Padlet* dalam KOMSAS.

RUJUKAN

- Abdul Aziz Ishak, & Aida Zuraina Mir Ahmad Talaat. (2020). Pembelajaran atas talian: tinjauan terhadap kesediaan dan motivasi dalam kalangan pelajar Diploma logistik dan pengurusan rantaian bekalan, Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2 (4), 68-82.
- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Norzila Md. Yusof. (2016). Keberkesanan cerpen dalam mempertingkatkan prestasi penulisan karangan Bahasa Melayu dalam kalangan murid. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2), 45-58.
- Abdul Rasid Jamian, Martini Misdon & Azhar Md. Sabil. (2017). Penggunaan peta pemikiran i-Think dalam pemahaman KOMSAS Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 42 (1), 51-59.
- Aimi Khairunnisa Abdul Karim & Nurliana Suhaini. (2020). Kepentingan teori dan ilmu sosiologi dalam konteks pendidikan menurut perspektif Ibnu Khaldun. *Jurnal Tuah*, 1(1) 41-53.
- Arniza Mokhtar & Zamri Mahamod (2018). Jenis-jenis penyerapan kemahiran bernilai tambah dalam pengajaran guru Bahasa Melayu berdasarkan tajuk pengajaran (the types of absorption of value-added skills in the teaching of malay language teachers based on subject of teaching). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8 (2), 22-32.
- Darsini Darsini, Fahrurrozi Fahrurrozi & Eko Agus Cahyono. (2019). Pengetahuan; artikel review. *Jurnal Keperawatan*, 12 (1), 96-106.
- Elvia Baby Shahbana & Rachmat Satria. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9 (1), 24-33.
- Intan Marfarrina Omar, Simah Mamat, Suriati Sulaiman & Nor Asiah 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.
- Jailani Mohd Yusoff & Mohd Izham Mohd Hamzah. (2023). Amalan kepimpinan teknologi guru besar dan hubungannya dengan komitmen guru program transformasi sekolah 2025. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(2) 3-8.
- Ketut Swarjana. (2022). *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan–Lengkap Dengan Konsep Teori, Cara Mengukur Variabel, Dan Contoh Kuesioner*. Yogyakarta:Penerbit Andi.
- Majita Ahmad Sultan, Abdul Halim Masnan, Noor Aizal Akmal Rohaizad & Mad Ithnin Salleh. (2016). Tahap pemahaman kanak-kanak terhadap konsep bentuk dalam lukisan: understanding the concept of children's drawing. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 5, 61-77.
- Mechellino Enggol Anak Pius, Nurfaradilla Mohamad Nasri & Ahmad Zamri Mansor. (2021). Keberkesanan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pencapaian dan motivasi pelajar bagi mempelajari puisi tradisional Bahasa Iban. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 416-427.
- Mohd Maziz Al-Hadi Moharam, Saifulazry Mokhtar & Kasoma Thia. (2021). Pendekatan kaedah interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam abad ke-21 di Sekolah Menengah Kebangsaan Kota Kinabalu. *Proceedings ICTLD2021/e-ISBN*, 978.
- Muhammad Idris Hasanuddin. (2020). Pengetahuan Awal (prior knowledge): konsep dan implikasi dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(2), 217-232.
- Nur Aisyah Mohamad Noor, Zamri Mahamod, Afendi Hamat & Mohamed Amin Embi. (2016). Persepsi pelajar terhadap aplikasi perisian multimedia dalam pembelajaran KOMSAS Bahasa Melayu Tingkatan 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2 (1), 1-16.

- Nur Shahirah Mat Isa & Zamri Mahamod. (2021). Tahap pengetahuan, sikap dan masalah guru Bahasa Melayu terhadap penerapan kemahiran berfikir aras tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran KOMSAS. *Asian People Journal (APJ)*, 4 (1), 93-107.
- Nurul Azira Sopian, Zamri Mahamod, & Irma Mahad. (2021). Penglibatan murid-murid sekolah kebangsaan di kawasan bandar dalam pembelajaran Bahasa Melayu dalam talian daripada persepsi guru Bahasa Melayu. *PENDETA*, 12 (2), 80-97.
- Nurul Salmi Mohd Dazali & Mohd Isha Awang. (2016). Tahap kemahiran komunikasi dalam kalangan pelajar sarjana muda pendidikan IPTA di Utara semenanjung Malaysia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4 (2), 44-56.
- Retno Utari, Widyaiswara Madya, & Pusdiklat K. N. P. K. (2011). Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 766 (1), 1-7.
- Simah Mamat. (2017). Hubungan pengetahuan pedagogi, kandungan KOMSAS, teknologi, kemahiran, dan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi terhadap pencapaian KOMSAS guru Bahasa Melayu di Kelantan, Malaysia. *Universiti Putra Malaysia*.
- Siti Hajar Halili & Suguneswary Suguneswary. (2017). Penerimaan guru terhadap penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi berasaskan Model Tam dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Tamil. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 4 (2), 31-41.
- Siti Masrah Sulakah (2017). *Aplikasi padlet dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera (KOMSAS)* [Doctoral dissertation, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia] Universiti Tun Hussein Onn <http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/862>
- Srikandi Saemah Samaon & Fatimah Hj Subet. (2020). Perwatakan dalam novel KOMSAS “Di Sebalik Dinara”: Analisis teori relevan. *Asian People Journal (APJ)*, 3(1), 84-100.
- Suvarmani Subban Subban, Nor Asiah Mohamd@Razak, Habibah Ab. Jalil & Ismi Arif Ismail. (2022). Pelaksanaan e-pembelajaran dalam persekitaran sosial dan budaya di sekolah transformasi (TS25) di Malaysia. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6 (1), 32-51.
- Widayat Prihartanta. (2015). Teori-teori motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1 (83), 1-14.
- Zainudin & Bakar (2021). Sikap guru prasekolah terhadap penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) di prasekolah pedalaman daerah baram. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Science* 4 (4), 115-123.
- Zamri Mahamod & Jamilah Hassan (2018). Persepsi guru Bahasa Melayu tentang penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan masalah dalam pembelajaran dan pemudahcaraan KOMSAS. *PENDETA*, 9, 41-50.
- Zulkifley Hamid, Rahim Aman & Karim Harun. (2010). Sikap terhadap Bahasa Melayu: Satu kajian kes di pantai timur semenanjung. *Jurnal Melayu*, 5, 163-176.