

2 iMOTIVASI: PENGGUNAAN TEKNOLOGI 'i' UNTUK MEMOTIVASI PELAJAR DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Nur Ain Mohamed Amin
nur_ain_mohamed_amin@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Tanjong Katong

ABSTRAK

Dalam era serba canggih yang berpaksikan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), pendidikan mementingkan penguasaan dan pembudayaan ICT dalam kalangan pendidik serta pelajar. Kaedah pengajaran dan pembelajaran harus disesuaikan dengan pelajar yang merupakan *digital natives* agar dapat memupuk minat terhadap pembelajaran bahasa Melayu. Selain itu, penerapan ICT secara berkesan dalam bilik darjah berupaya merevolusikan pembelajaran, memperkaya kurikulum, memperkembang pedagogi dan sekaligus memotivasikan pelajar. Motivasi ialah kunci kejayaan dan juga merupakan nilai penting dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Melalui nilai motivasi yang intrinsik, setiap individu dapat mencapai matlamat pembelajaran dan akan terus bermotivasi untuk berjaya. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan peralatan 'i' dalam pembelajaran bahasa meningkatkan motivasi pelajar.

Kata kunci

Motivasi, teknologi 'i', ICT



PENGENALAN

“Motivation is not only important because it is a necessary causal factor of learning, but because it mediates learning and is a consequence of learning as well.”

Menurut Wlodkowski (1985), motivasi tidak sahaja penting dalam membantu pelajar mencapai sesuatu objektif pembelajaran malah motivasi bersifat sebagai pengantara dalam proses pembelajaran dan juga merupakan satu matlamat dalam pembelajaran. Pelajar yang bermotivasi terhadap proses pembelajaran akan lebih berjaya jika dibandingkan dengan pelajar yang tidak bermotivasi. Tambahan lagi, pelajar yang mengamalkan teknik pembelajaran yang berkesan akan menjadi lebih bermotivasi untuk belajar pada masa hadapan.

Menurut Mohd Zaaba dan Zuraida (2004) pula, motivasi belajar ditakrifkan sebagai usaha dan kemahuan individu untuk belajar, bekerja keras, dan mencapai prestasi cemerlang di sekolah. Motivasi ialah aras insentif yang ada pada diri seseorang dalam usaha untuk mencapai matlamat akademik. Motivasi juga berkait rapat dengan keinginan untuk mencapai kecemerlangan dalam setiap usaha yang dilakukan. Tambahan lagi, jika seorang pelajar terdorong untuk belajar dengan tekun bagi mencapai keputusan cemerlang, maka pelajar itu ialah pelajar bermotivasi.

Menurut Strenberg (2001), motivasi bererti dorongan atau keperluan yang memimpin kepada sesuatu tindakan. Motivasi juga melibatkan sesuatu proses yang memberikan kawalan dan arahan yang menggerakkan tingkah laku seseorang. Daripada definisi-definisi motivasi yang diketengahkan, dapat dirumuskan bahawa motivasi memainkan peranan penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Motivasi ibarat pemangkin yang dapat mengarahkan pelajar untuk berusaha mencapai matlamat akademik yang cemerlang. Tambahan lagi, pelajar yang bermotivasi akan terus terdorong untuk mencapai kecemerlangan kerana mereka pernah merasai kejayaan hasil daripada motivasi.

Dalam kajian ini, sumber motivasi yang bakal dikenalkan kepada pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu



ialah penggunaan teknologi terkini seperti iPhone, iPad, dan aplikasi-aplikasinya yang akan dirujuk sebagai teknologi 'i'. Pelajar zaman sekarang merupakan *digital natives* yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi canggih seperti komputer, telefon bijak, iPad, dan lain-lain. Oleh yang demikian, kajian ini akan memanfaatkan pengetahuan sedia ada pelajar mengenai penggunaan teknologi dan menggunakannya dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Sekiranya teknologi 'i' dan pengetahuan sedia ada pelajar digunakan dengan betul, ia akan mendatangkan banyak faedah kepada pelajar dan meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran bahasa Melayu. Pengkaji juga berharap bahawa melalui kajian ini, pelajar tidak sahaja bermotivasi untuk mempelajari bahasa Melayu untuk mendapatkan gred yang cemerlang, malah akan turut bermotivasi untuk mempelajari bahasa Melayu kerana minat terhadap proses pembelajaran. Nilai motivasi yang dipupuk dalam diri pelajar melalui kajian ini bersifat intrinsik. Justeru, melalui kajian ini, pengkaji berharap bahawa nilai motivasi yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu tidak sahaja dapat diterapkan dalam bidang akademik tetapi dijadikan sebagai suatu nilai hidup yang dapat disemai dalam diri setiap pelajar dan digunakan dalam setiap aspek kehidupan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian dijalankan adalah untuk meneliti keberkesanan penggunaan teknologi 'i' (iPhone, iPad, Android) dalam memotivasikan pelajar dengan menggunakan model motivasi yang disarankan oleh John Keller.

PERMASALAHAN KAJIAN

Di sekolah, pembelajaran bahasa Melayu tidak diutamakan oleh pelajar. Mereka lebih selesa menggunakan bahasa Inggeris untuk bertutur dan lebih bermotivasi untuk mempelajari subjek-subjek lain seperti ilmu hisab, sains, latihan jasmani, dan lain-lain lagi. Oleh yang demikian, mereka tidak terangsang untuk mempelajari bahasa



Melayu dan juga untuk menumpukan perhatian di dalam kelas bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Terdapat beberapa kajian lalu mengenai unsur motivasi dalam penggunaan teknologi di dalam pengajaran dan pembelajaran. Antaranya adalah kajian yang dijalankan oleh Mouza (2008) yang menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan komputer riba dalam aktiviti pembelajaran mempunyai kawalan khusus ke atas pembelajaran mereka dan juga berasa bangga. Pelajar juga mempunyai motivasi intrinsik dan dapat menghasilkan tugas yang berkualiti tinggi. Ada juga golongan pelajar yang meminjam komputer riba untuk dibawa pulang ke rumah untuk memperbaiki projek yang diberi guru dan menggunakan inisiatif untuk mencari wadah agar dapat bekerja secara kolaboratif bersama teman.

Daniels (2004) juga telah mengkaji kesan motivasi terhadap penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Kajian beliau menunjukkan bahawa penggunaan teknologi dalam proses penulisan dapat meningkatkan kepanjangan esei pelajar sebanyak 50%. Beliau juga berpendapat bahawa pelajar mempunyai motivasi intrinsik untuk menulis apabila menggunakan komputer. Sekiranya motivasi intrinsik ini digunakan secara berkesan, motivasi intrinsik dapat meningkatkan lagi keinginan pelajar untuk belajar.

Selain daripada mengetengahkan kajian-kajian lalu mengenai unsur motivasi dalam penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, pengkaji juga akan membincangkan model motivasi yang akan digunakan dalam kajian ini, iaitu Model ARCS oleh Keller dan Kopp (1987). Model ARCS terbahagi kepada empat aspek utama, iaitu perhatian (*Attention*), kerelevanan (*Relevance*), keyakinan diri (*Confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*). Model ARCS boleh dijadikan panduan guru untuk merangsang dan meningkatkan motivasi pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Model ARCS telah dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan yang mengandungi dua komponen, iaitu nilai daripada tujuan yang akan dicapai dan harapan agar berhasil mencapai tujuan itu.



Perhatian (*Attention*) pelajar muncul kerana terdorong oleh rasa ingin tahu. Justeru, rasa ingin tahu pelajar perlu dirangsang melalui elemen-elemen aneh, baharu, berbeza dengan yang sedia ada dan bersifat kompleks. Beberapa strategi yang disyorkan oleh Keller untuk mengekalkan perhatian pelajar adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi iaitu perbincangan secara berpasangan atau kumpulan, bermain peran, simulasi, ceramah, demonstrasi; menggunakan multimedia secara interaktif seperti animasi, video, perisian komputer; menggunakan humor dalam pengajaran dan pembelajaran pada masa yang tepat; menggunakan peristiwa, anekdot, dan contoh-contoh yang bersesuaian untuk menjelaskan konsep; dan menggunakan teknik menyoal pelajar.

Kerelevanan (*Relevance*) bahan yang diajar dengan pengetahuan sedia ada dan kehidupan pelajar penting kerana pelajar akan berasa bahawa perkara yang dipelajari mereka itu bermanfaat kepada diri mereka serta bersesuaian dengan nilai yang dipegang. Beberapa strategi yang disarankan Keller untuk menunjukkan kerelevanan pengajaran dan pembelajaran adalah dengan menerangkan kepada pelajar kegunaan bahan yang dipelajari; menjelaskan manfaat pengetahuan yang diraih dan cara menerapkannya dalam alam pekerjaan nanti; dan memberikan latihan atau ujian yang bersesuaian dengan tahap pelajar.

Keyakinan diri (*Confidence*) membawa maksud sifat kompeten yang ada pada diri seseorang dan berupaya untuk berinteraksi secara positif dengan pihak lain. Dengan keyakinan diri, seorang pelajar akan terdorong untuk meningkatkan pencapaian dan sekaligus bermotivasi untuk mengerjakan tugas selanjutnya secara intrinsik. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keyakinan diri pelajar adalah dengan meningkatkan harapan pelajar untuk berjaya dengan memperbanyakkan pengalaman positif pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran; membahagikan matlamat pembelajaran kepada bahagian-bahagian kecil yang berstruktur agar pelajar tidak berasa terbeban untuk mempelajari terlalu banyak konsep baharu sekaligus memberikan pelajar kawalan atas keberhasilan mereka; dan menyampaikan kata-kata rangsangan dan motivasi kepada pelajar.



Kepuasan (*Satisfaction*) adalah perasaan yang akan timbul setelah pelajar berjaya mencapai suatu matlamat pengajaran dan pembelajaran. Dengan adanya rasa kepuasaan, pelajar akan lebih terdorong untuk terus berusaha mencapai tujuan selanjutnya. Guru memainkan peranan penting dalam mencetuskan perasaan tersebut dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru boleh mengekalkan motivasi pelajar dengan menyatakan objektif pembelajaran kepada pelajar; menyampaikan pujian secara lisan; menyediakan kesempatan atau ruang kepada pelajar untuk mempraktikkan pengetahuan yang baru dipelajari; menggalakkan pelajar agar membantu teman-teman yang belum mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran; dan membandingkan prestasi pelajar dengan prestasinya sendiri pada masa lalu dan bukan dengan pelajar lain.

Dalam kajian ini, guru akan mengkaji unsur motivasi dalam penggunaan teknologi 'i' (iPhone, iPad, Android, dan aplikasinya) dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Model ARCS akan dijadikan sebagai model utama dalam menguji keberkesanan penggunaan teknologi 'i' dalam memotivasikan pelajar. Selain itu, pengkaji juga akan mengesyorkan aplikasi-aplikasi iPad, iPhone dan Android yang dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian ialah pelajar-pelajar bahasa Melayu daripada Menengah 1 dan 2.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah borang soal selidik prakajian dan borang soal selidik pascakajian. Borang soal selidik prakajian terdiri daripada empat bahagian, iaitu penilaian terhadap unsur motivasi dalam aspek perhatian, kerelevanan, keyakinan diri, dan kepuasan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Borang soal selidik pascakajian pula terdiri daripada



empat bahagian itu juga, iaitu penilaian terhadap aspek perhatian, kerelevanan, keyakinan diri, dan kepuasan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu setelah menggunakan teknologi 'i'. Borang soal selidik pascakajian akan diisikan oleh responden setelah penggunaan teknologi 'i' dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu selama 10 pelajaran.

Sebelum mengedarkan borang soal selidik prakajian kepada responden, pengkaji akan melakukan tinjauan awal terlebih dahulu bagi memastikan soalan soal selidik yang disediakan sesuai dengan bidang kajian yang hendak dibuat. Pada peringkat percubaan ini, pengkaji akan memilih sebanyak 10 orang responden sahaja. Tujuan peringkat percubaan ini adalah untuk memastikan responden sasaran pada peringkat seterusnya faham soalan-soalan yang dikemukakan, terutama sekali soalan-soalan jenis terbuka dan dapat memberikan jawapan tepat seperti yang diharapkan.

Setelah peringkat percubaan itu, soalan-soalan borang soal selidik prakajian yang telah diperbaik akan diberikan kepada responden sasaran. Responden yang dipilih merupakan pelajar-pelajar menengah satu yang tidak didedahkan kepada penggunaan teknologi 'i' dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Borang soal selidik akan diisikan responden dan responden dikehendaki memberikan skor antara 1 hingga 5 bagi setiap item dalam bahagian aspek perhatian, kerelevanan, keyakinan diri, dan kepuasan dalam penggunaan teknologi 'i' dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Skor 1 merupakan skor yang terendah, manakala skor 5 ialah skor yang tertinggi. Responden perlu memberikan respons terhadap setiap item berdasarkan panduan berikut:

Jadual 1: Skala yang Digunakan

Respons	Skor
Amat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Sederhana setuju	3
Setuju	4
Amat setuju	5



Respons yang diterima daripada borang soal selidik prakajian akan menunjukkan tahap motivasi responden berdasarkan Model Motivasi ARCS Keller. Model tersebut terdiri daripada empat aspek, iaitu perhatian, kerelevanan, keyakinan diri, dan kepuasan. Di dalam borang tersebut, setiap aspek terdiri daripada jumlah item yang berbeza dan pengkaji akan mendapatkan skor purata bagi setiap aspek untuk mengenal pasti aspek motivasi yang tertinggi dan terendah. Dapatan ini akan memberikan input untuk mengenal pasti keperluan responden dalam memotivasikan diri mereka dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Setelah itu, penggunaan beberapa jenis teknologi 'i' yang menepati keperluan responden disyorkan.

Borang soal selidik pasca kajian akan diisi oleh responden yang sama setelah melalui 10 sesi pelajaran yang menggunakan teknologi 'i'. Borang tersebut mengandungi empat bahagian juga, iaitu penilaian terhadap aspek perhatian, kerelevanan, keyakinan diri, dan kepuasan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu setelah menggunakan teknologi 'i'. Daripada respons yang dikumpul, analisis data dan membuat perbandingan antara borang soal selidik prakajian dan pascakajian akan dilakukan. Diharapkan dapatan ini menunjukkan peningkatan dalam keempat-empat aspek motivasi yang diketengahkan untuk membuktikan bahawa penggunaan teknologi 'i' telah memotivasikan pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

Akhir sekali, pengkaji akan menjalankan temu bual bersama guru yang terlibat dalam kajian. Maklum balas yang diterima digunakan untuk mengenal pasti kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi 'i' dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu daripada perspektif guru. Menurut Keller, guru yang bermotivasi akan menghasilkan pelajar yang turut bermotivasi kerana perwatakan seseorang guru di dalam bilik darjah dapat mempengaruhi suasana pembelajaran dan tahap motivasi pelajar. Melalui temu bual ini, aplikasi-aplikasi yang guru gemar gunakan di dalam bilik darjah dapat dikenal pasti. Selain itu penggunaan data akan digunakan untuk mengesyorkan aplikasi-aplikasi bagi meningkatkan motivasi pelajar dalam pendidikan bahasa Melayu.



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Setelah menjalankan tinjauan prakajian, didapati bahawa daripada tiga belas mata pelajaran yang dipelajari oleh pelajar, bahasa Melayu berada di kedudukan ketujuh dari segi minat pelajar terhadap subjek. Daripada dapatan ini, penggunaan beberapa aplikasi iPad telah disyorkan kepada guru yang terlibat dalam kajian. Guru telah menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk meningkatkan motivasi pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

Temu bual bersama guru yang terlibat dalam kajian turut dijalankan dan didapati bahawa penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut telah sedikit sebanyak meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran bahasa Melayu. Oleh yang demikian, aplikasi-aplikasi iPad disarankan untuk penggunaan guru. Penggunaan aplikasi-aplikasi yang disyorkan terbahagi kepada pengurusan bilik darjah, pengurusan masa, dan penilaian pemahaman pelajar.

Pengurusan Bilik Darjah

Awards dan *Classdojo* merupakan dua aplikasi yang digunakan sebagai alat pengurusan bilik darjah bagi menggalakkan pelajar agar berkelakuan baik. Kedua-dua aplikasi tersebut menggunakan konsep pengumpulan mata secara individu ataupun kumpulan. Secara individu, pelajar akan mengumpul mata melalui sumbangan mereka dalam perbincangan kelas, penglibatan dalam sesuatu aktiviti, kelakuan baik seperti menghantar tugas, dan lain-lain lagi.

Awards

Awards menggunakan konsep pengumpulan mata dengan menggunakan lambang bintang. Guru akan memilih nama seorang pelajar dan kemudian menambah jumlah bintang dengan menekan simbol tambah (+) sekiranya pelajar berkelakuan baik, ataupun menolak jumlah bintang dengan menekan simbol tolak (-) sekiranya pelajar tidak berkelakuan seperti yang dikehendaki guru. Tujuan pelajar adalah untuk mengumpul bintang.



Bagi merangsangkan pelajar, setiap pelajar yang berjaya mengumpul 10 buah bintang akan menerima ganjaran. Setiap kali seorang pelajar berjaya mengumpul 10 buah bintang, app tersebut akan memaklumkan guru. Kemudian, guru akan menghantar sebuah sijil elektronik melalui e-mel kepada pelajar untuk mengucapkan tahniah dan memberitahu pelajar bahawa dia layak menerima ganjaran. Pelajar yang menerima sijil elektronik tersebut akan berjumpa guru untuk mendapatkan ganjarannya.

Setelah menggunakan *Awards* selama setahun, pengkaji mendapati bahawa terdapat perbezaan yang positif dalam diri para pelajar. Pelajar yang pada mulanya cenderung menggunakan kata-kata kasar kini telah menjadi lebih bersopan santun kerana tidak mahu jumlah bintangnya ditolak. Pelajar juga tertekan untuk berkelakuan baik kerana ingin bersaing dengan rakan sedarjah. Pelajar tidak mahu kalah dan sering mencari peluang untuk menambah jumlah bintang melalui penglibatan dalam aktiviti kelas dan penghantaran tugas tepat pada waktunya. Oleh yang demikian, pengkaji menyarankan agar guru menggunakan kebijaksanaan apabila menganugerahkan bintang kepada pelajar.

Apabila seseorang pelajar kurang bermotivasi untuk belajar, terutama sekali apabila dia mempunyai jumlah bintang yang terendah, berikanlah pelajar tersebut peluang untuk mendapatkan bintang dengan menyediakan soalan-soalan atau aktiviti yang sesuai dengan tahap pelajar. Guru juga digalakkan untuk menganugerahkan bintang berdasarkan usaha pelajar dalam melaksanakan sesuatu tugas atau menjawab soalan. Ini akan memotivasikan pelajar untuk terus cuba kerana usaha pelajar diiktiraf oleh guru.

Classdojo

Classdojo merupakan sebuah aplikasi pengurusan bilik darjah yang boleh didapati secara percuma melalui *App Store*. *Classdojo* juga mempunyai versi laman web. *Classdojo* mempunyai konsep pengumpulan mata yang menyerupai aplikasi *Awards*. Satu perbezaan antara *Classdojo* dan *Awards* adalah setiap pelajar akan diberikan suatu lambang *monster* yang comel dalam *Classdojo* manakala dalam *Awards*, guru hanya boleh meletakkan gambar profil pelajar. Walaupun demikian, satu fungsi tambahan *Classdojo* ialah



guru boleh menghantar e-mel kepada ibu melalui *Classdojo* mengenai peningkatan diri pelajar. Informasi dalam e-mel tersebut juga termasuk kadar penglibatan pelajar dalam aktiviti bilik darjah dalam bentuk carta pai.

Who's next

Who's next merupakan sebuah aplikasi yang mempunyai dua fungsi utama, iaitu sebagai alat pemilihan pelajar dan alat pembahagian pelajar ke dalam kumpulan secara rawak. Kerap kali di dalam bilik darjah, pelajar-pelajar yang sama akan menjawab soalan yang ditanyakan oleh guru. Dengan menggunakan *Who's next*, guru boleh memanggil pelajar secara rawak untuk menjawab soalan dan juga untuk memastikan setiap pelajar diberi peluang untuk menjawab soalan. Guru boleh memilih untuk memanggil semua pelajar sebelum mengulangi nama pelajar ataupun membiarkan pengulangan nama pelajar. Guru perlu menanyakan soalan dahulu sebelum menggunakan aplikasi untuk memanggil nama pelajar. Dengan cara ini, setiap pelajar akan bersedia untuk menjawab soalan tidak kira sama ada namanya dipanggil ataupun tidak.

Fungsi kedua aplikasi *Who's next* ialah sebagai alat pembahagian pelajar ke dalam kumpulan secara rawak. Kerap kali apabila pelajar diminta untuk memilih ahli kumpulan, mereka akan memilih rakan-rakan rapat mereka walaupun ada daripada mereka yang tidak akan menyumbang kepada tugas kumpulan yang bakal dilaksanakan. Selain daripada itu, ada juga kumpulan yang sering dipulau dan tidak pernah mendapat peluang untuk bekerjasama dengan pelajar yang lain. Oleh itu, aplikasi ini menyediakan peluang kepada pelajar-pelajar yang datang daripada latar belakang dan tahap kemahiran yang berbeza untuk bekerjasama. Dengan cara ini, bilik darjah tersebut akan mempunyai budaya inklusif. Guru boleh memilih untuk membahagikan pelajar berdasarkan kumpulan yang ingin dibentuk ataupun jumlah pelajar yang dikehendaki dalam sebuah kumpulan.

Pengurusan Masa

Masa itu memang emas, terutama sekali apabila di dalam bilik darjah. Banyak perkara yang perlu dilaksanakan dalam masa yang



singkat. Masa pembelajaran juga akan disingkatkan lagi sekiranya pelajar tiba lewat ke bilik darjah ataupun guru perlu menguruskan masalah disiplin pelajar. Tambahan lagi, masa yang diperuntuk bagi kerja kumpulan akan selalu dipanjangkan secara tidak sengaja kerana guru tidak mengawal masa ataupun pelajar tidak bijak menguruskan masa dalam melaksanakan tugas.

Aplikasi-aplikasi tersebut juga dapat membantu pelajar mengatur masa dengan lebih baik ketika melaksanakan tugas. Guru juga tidak perlu mengingatkan kepada pelajar secara verbal akan baki masa untuk melaksanakan tugas. Susun atur dan reka bentuk aplikasi-aplikasi pengurusan masa juga amat menarik dari segi visual dan ini akan merangsang pelajar. Di *App Store* terdapat banyak aplikasi pengurusan masa yang dapat membantu guru mengawal masa ketika pelajar melaksanakan tugas individu atau kumpulan. Antara dua aplikasi yang kerap digunakan oleh pengkaji ialah *Untime* dan *Timer Z*.

Untime

Untime merupakan sebuah aplikasi iPad percuma yang mempunyai susun atur yang mudah tetapi menarik. Susun aturnya menyerupai titik matriks. Guru perlu menggelungsur (*slide*) jari ke atas untuk menentukan masa yang akan diberikan kepada pelajar untuk melaksanakan tugas dan menggelungsur ke bawah untuk mengurangkan masa. Setelah setiap saat berlalu, sebiji titik matrik akan hilang daripada skrin.

Timer Z

Timer Z ialah sebuah aplikasi pengurusan masa yang mudah digunakan. Cara menggunakannya serupa dengan fungsi *Alarm* yang terdapat dalam aplikasi *Clock* yang terdapat dalam iPhone dan iPad. Guru boleh menentukan masa untuk melaksanakan tugas dengan cara *flicking* ke atas atau ke bawah. Susun atur bagi aplikasi *Timer Z* seperti sebuah carta pai. Carta pai tersebut akan bertukar menjadi warna yang lebih gelap apabila masa semakin kurang. Dengan cara ini, pelajar akan meningkatkan kelajuan mereka agar dapat menepati masa.



Penilaian Pemahaman Pelajar

Teknik yang kerap dilakukan oleh guru untuk menguji pemahaman pelajar adalah melalui soalan dan ujian. Apabila melontarkan soalan, guru akan mendapat respons hanya daripada beberapa orang pelajar yang proaktif sahaja dan juga kerana kesuntukan masa. Terdapat sebuah aplikasi percuma yang boleh digunakan guru untuk menilai pemahaman pelajar dengan cepat dan mudah.

Socrative

Socrative merupakan sebuah aplikasi yang dinamik. Terdapat dua versi bagi aplikasi ini, iaitu versi guru dan versi pelajar. Guru perlu membuka sebuah akaun untuk menggunakannya manakala pelajar tidak perlu sebuah akaun. *Socrative* juga mempunyai versi laman web dan boleh digunakan dengan pelbagai cara, contohnya kuiz MCQ, jawapan pendek, tiket keluar, dan perlumbaan. Melalui fungsi kuiz dalam aplikasi *Socrative*, pelajar akan menerima maklum balas secara langsung. Guru boleh menggunakan aplikasi ini sebagai set induksi, bahan pengajaran, alat penilaian, ataupun tiket keluar.

KESIMPULAN

Secara kesimpulan, penggunaan teknologi 'i' seperti iPad, iPhone, dan aplikasi-aplikasi dapat meningkatkan motivasi pelajar dan pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu. Hal ini kerana pelajar sekarang merupakan pelajar abad ke-21. Mereka celik ICT, *mobile*, belajar melalui pengalaman, dan sosial. Justeru, guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan cita rasa pelajar agar pelajar kekal bermotivasi dalam pendidikan bahasa Melayu.

Nota:

Guru-guru yang berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.

1. Nurul 'Ain Kamarulzaman
2. Norisha Ismail
3. Taty Fairuwani Hamwal
4. Rasidah Mohd Rasit



RUJUKAN

- Abbas Mohd Shariff. (2003). *Pendidikan: Satu Panduan Praktis*. Singapore: Alfa Media.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2004). *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. New Jersey: Pearson Education.
- Jamaluddin Harun & Zaidatun Tasir. (2000). *Pengenalan kepada Multimedia*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Mohd Zaaba & Zuraida I. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Personaliti*. Selangor: PTS Publications and Distributors Sdn. Bhd.
- Rozinah Jamaludin. (2007). *Internet dalam Pendidikan*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Wan Abdul Kadir. (2003). *Pengkaedahan Penyelidikan Pengajian Melayu*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Waters, J. (2000). *The Everything Computer Book*. Massachusetts: Adams Media Corporation.
- Wlodkowski, R. J. (1985). *Enhancing adult motivation to learn*. San Francisco: Jossey-Bass.

Sumber Elektronik

- Bloom, J. (2012). *Effects of Technology on Motivation*. Retrieved February 10, 2013, from <http://schoolsteachersparents.wikidot.com/issues:effects-of-technology-on-motivation>
- Keblawi, F. (n.d.). A Review of Language Learning Motivation Theories. Retrieved February 8, 2013, from <http://bit.ly/VdjEqS> .
- Keller, J. (n.d.). *Motivation Design*. Retrieved February 8, 2013, from <http://www.arcsmodel.com> .



Mouza, C. (2008). *Learning with Laptops: Implementation and Outcomes in an Urban, Underprivileged School*. Retrieved February 14, 2013, from http://www.mrgibbs.com/tu/research/articles/mouza_laptops.pdf

Pinrich, P. R. (n.d.). *Motivation and Classroom Learning*. Retrieved February 7, 2013, from <http://bit.ly/Y9wAwr> .

Smith, R. (2008). *Motivational Factors in E-learning*. Retrieved February 8, 2013, from <http://www.ruthcsmith.com/GWU%20Papers/Motivation.pdf> .

