

Meningkatkan Kemahiran Lisan Melalui Aplikasi Clips

Arfah Buang

arfah_buang@sst.edu.sg

Azizah Ahmad

azizah_ahmad@sst.edu.sg

Sekolah Sains dan Teknologi Singapura

Abstrak

Pelajar perlu menguasai empat kemahiran kritikal iaitu, Pemikiran Kritis dan Penyelesaian Masalah Kompleks, Komunikasi, Kolaborasi dan Kreativiti. Memandangkan interaksi lisan merupakan salah satu daripada tujuh kecekapan komunikasi yang amat diperlukan di tempat kerja era digital, guru perlu mengasah kemahiran interaksi lisan pelajar dengan memanfaatkan teknologi. Kajian ini meninjau kesan penggunaan aplikasi iOS *Clips* terhadap mutu interaksi lisan dan pelibatan pelajar di bilik darjah. Kaedah pengajaran berlandaskan ICT ini terbukti dapat membantu pelajar meningkatkan interaksi lisan mereka berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan. Data kualitatif pula memberi gambaran yang merangsangkan tentang pelibatan dan pengalaman pembelajaran pelajar. Antara lain, penggunaan aplikasi *Clips* menjadikan interaksi lisan lebih autentik dan bermakna kepada pelajar.

Kata Kunci: lisan, kaedah pengajaran ICT, aplikasi *Clips*, kemahiran abad ke-21

PENGENALAN

Dunia telah memasuki Revolusi Perindustrian Keempat. Perubahan ini dipacu oleh tiga domain teknologi utama iaitu fizikal, digital dan biologikal yang merentasi sembilan tonggak Industri 4.0. Ini merangkumi simulasi dan realiti maya, integrasi sistem menegak dan melintang, industri *Internet of Things* (IoT), keselamatan siber, pengkomputeran awan, pembuatan bahan tambahan, rantai bekalan, analisis data raya dan robot automasi (Ahmad, 2017). Mendepani cabaran Industri 4.0 dan alam pekerjaan, para pelajar perlu menguasai empat kemahiran kritikal, iaitu, Pemikiran Kritis & Penyelesaian Masalah Kompleks, Komunikasi, Kolaborasi dan Kreativiti. Memandangkan tujuan pendidikan antara lain adalah untuk membina sikap pelajar dan menyediakan mereka agar menjadi warganegara yang baik serta bersedia untuk alam pekerjaan, maka kemahiran-kemahiran ini perlu diterapkan pada semua peringkat pengajian.

Kakepoto (2013), disebut dalam Miskam, Aminabibi & Saidalvi (2019), mendapati bahawa penyampaian lisan merupakan salah satu daripada tujuh kecekapan komunikasi yang amat diperlukan di tempat kerja. Komunikasi yang berkesan adalah penting untuk mengemukakan idea-idea yang perlu dinyatakan dengan jelas, agar orang lain dapat memahami perkara yang ingin diketengahkan. Namun di sekolah, ramai pelajar kurang berkeyakinan semasa membuat penyampaian lisan, lebih-lebih lagi apabila berhadapan dengan khalayak. Mereka sering menghadapi kesukaran untuk mengembangkan idea mereka secara teratur, apatah lagi membuat penyampaian yang tepat, padat dan jitu. Menjangkau ke hadapan, para pelajar harus dibekalkan kemahiran untuk membentangkan idea-idea dengan yakin, tepat lagi berkesan, sesuai dengan tuntutan kehidupan dalam abad ke-21.

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) yang pesat dan meluas memberi kesan terhadap semua aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan (Sidek & Hashim, 2016). Demi menyajikan pembelajaran dan pengajaran yang lebih mantap dan sesuai dengan keperluan global, aktiviti pembelajaran perlu disesuaikan dengan keperluan semasa dari segi pemilihan bahan, pendekatan, penggunaan ICT dan keupayaan berfikir



kritis dan kreatif. Dengan cara ini, pembelajaran di bilik darjah menjadi relevan dalam kehidupan harian peribumi digital, yang membesar dalam sekitaran yang dikelilingi komputer, telefon pintar dan media sosial selain meningkatkan pelibatan mereka dalam pembelajaran secara aktif. Guru perlu meneroka peluang baharu untuk memperkasakan para pelajar dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka melalui teknologi. Pelbagai aplikasi mudah alih dan media sosial menawarkan wadah yang baik bagi tujuan pendidikan. Guru hanya perlu bijak memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

PERNYATAAN MASALAH

Interaksi lisan merupakan salah satu komponen peperiksaan Bahasa Melayu Lanjutan. Komponen tersebut bertujuan untuk menilai keupayaan pelajar bertutur dengan fasih dan jelas dengan menggunakan sebutan baku dan memberikan pendapat serta hujah-hujah yang kritis untuk pelbagai tujuan, khalayak dan situasi. Pertuturan menggambarkan prestasi berbahasa pelajar secara keseluruhan. Kelemahan pelajar untuk mengutarakan pendapat dengan lancar, menyampaikan idea secara teratur dan mengembangkan idea yang diujarkan dengan yakin dan sepenuhnya menggamit perhatian pengkaji.

Pelaksanaan ICT di sekolah yang bertujuan untuk memperkaya sekitaran pembelajaran berupaya untuk membantu para pelajar mengukuhkan kemahiran komunikasi, interaksi dan membina kecekapan abad ke-21. Penggunaan aplikasi mudah alih yang semakin meluas dalam pendidikan aplikasi seperti telefon pintar dan komputer tablet. Meskipun terdapat sejumlah aplikasi yang dibangunkan khas untuk tujuan pendidikan, ini tidak bermakna aplikasi-aplikasi yang berbentuk umum, seperti aplikasi media sosial, alat utiliti dan perkongsian maya, tidak dapat dimanfaatkan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Malah, penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut dapat menggalakkan para pelajar untuk terus menggunakan ICT secara tekal dan efektif.

Pengkaji ingin meninjau keberkesanan aplikasi iOS *Clips* dalam meningkatkan kemahiran interaksi lisan pelajar. Kajian ini juga diharap dapat



memaklumkan pengkaji akan cara untuk menimbulkan keseronokan dalam pembelajaran dan menjadikan PdP lebih menarik dan bermakna.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini memberi tumpuan kepada penggunaan aplikasi *Clips* dalam-meningkatkan kemahiran interaksi lisan pelajar.

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan penggunaan aplikasi *Clips* dalam kemahiran interaksi lisan pelajar di bilik darjah; dan
2. meningkatkan pelibatan pelajar berkomunikasi menggunakan aplikasi *Clips*.

KAJIAN LEPAS

Tinjauan pustaka menemukan sejumlah kajian yang menerapkan ICT dalam PdP untuk membina kemahiran bertutur pelajar di pelbagai peringkat (Ahmad & Samsuri, 2019; Akdeniz, 2017; Frydenberg & Andone, 2016; Green & Crespi, 2012; Gokturk, 2016; Gold, et al. 2015; Johari, 2014; Kearney, Jones & Roberts, 2012; Lokman & Yahya, 2018; Miskam, Aminabibi & Saidalvi, 2019; Moreta, 2013; Rodriguez, Ajjan, & Honeycutt, 2014; Ryan, 2013; Sidek & Hashim, 2016, Thiruselvam, Basri & Ramlee, 2014; dan Wulandari, 2019). Sebilangannya, memberi tumpuan terhadap penggunaan video dalam PdP atau penghasilan rakaman video oleh pelajar, manakala sebilangan lagi tertumpu pada penggunaan aplikasi mudah alih, seperti *Newsmaker*, *Explain Everything*, *Flipgrid* dan *Recap*, atau aplikasi media sosial seperti *Instagram Vlog* dan *Vine*. Namun, persamaan yang ketara dalam semua kajian tersebut adalah pendekatan pembelajaran berpusatkan pelajar yang diterapkan bersama penggunaan ICT.

Penghasilan artifak digital oleh pelajar, misalnya dalam bentuk audio siar atau rakaman video, yang digunakan untuk pembelajaran sendiri atau pembelajaran bersama rakan sebaya bukanlah satu konsep baharu. Namun,



mutakhir ini, aplikasi rakaman video dalam talian atau menerusi peranti mudah alih mula mendapat tempat di bilik darjah secara meluas. Tampak jelas, menggalakkan para pelajar untuk menghasilkan bahan video mereka sendiri mempromosikan pembelajaran aktif yang autentik selain mengasah kemahiran bertutur, membaca dan menulis (Akdeniz, 2017). Green dan Crespi (2012) menyerlahkan manfaat yang diraih oleh pelajar yang menghasilkan rakaman video berbanding membuat pembentangan sekali masa. Mereka mendapati bahawa para pelajar dapat menggarap sesuatu konsep yang dipersembahkan dengan lebih mendalam dan memperoleh pelbagai kemahiran insaniah yang berguna. Bahkan, Frydenberg & Andone (2016) mendapati bahawa penghasilan kandungan mikro-video sekali pun, iaitu video sepanjang enam hingga 15 saat, tetap mampu meningkatkan kreativiti dan pemikiran kritis para pelajar yang benar-benar perlu merancang penyampaian mereka dengan teliti.

Kajian-kajian yang lebih dekat dengan bilik darjah mengemukakan penggunaan aplikasi rakaman video, seperti *Newsmaker*, *Explain Everything* dan *Recap*, yang mempunyai fitur menggabungkan aneka media, seperti suara, teks, gambar dan video, menyuntik unsur hiburan dalam proses PdP dan membolehkan pelajar merakam berkali-kali (Lokman & Yahya, 2018; Moreta, 2013; dan Thiruselvam, Basri & Ramlee, 2014). Penggunaan aplikasi *Recap* didapati membantu mempertingkatkan kemahiran interaksi lisan dan menyuntik motivasi ke dalam diri pelajar untuk memperbaiki prestasi secara sendiri (Lokman & Yahya, 2018). Thiruselvam, Basri & Ramlee (2014) pula telah melaporkan bahawa kajian pengajaran yang dijalankan oleh mereka, yang memanfaatkan aplikasi *Newsmaker*, menunjukkan peningkatan yang memuaskan dalam pencapaian ujian lisan para pelajar yang terlibat. Aplikasi ini dipilih kerana dirasakan serasi dengan kegiatan semasa para pelajar sekarang yang selesa menonton dan merakam *Vlog*, atau blog dalam bentuk rakaman, di alam siber. Sehubungan itu, mereka turut memerhatikan bagaimana para pelajar begitu teruja untuk menggunakan aplikasi ini dalam membina kemahiran bertutur mereka. Sementelahan pula, dalam tinjauan penggunaan aplikasi *Explain Everything*, para pelajar didapati lebih yakin dalam perbualan dan lebih fasih membincangkan topik yang diberikan (Moreta, 2013). Mereka juga menunjukkan kesungguhan dan bersikap positif terhadap semua aktiviti yang dilaksanakan.



Lantaran itu, pengkaji terdorong untuk menggunakan sebuah mudah alih iOS, iaitu *Clips*, untuk mengasah kemahiran interaksi lisan para pelajar. Aplikasi ini mempunyai fungsi-fungsi yang serupa dan terkini seperti seperti aplikasi *Newsmaker*, *Explain Everything* dan *Recap*. Aplikasi *Clips* mempunyai satu kelebihan, iaitu fungsi suara ke teks, atau *speech to text function*, yang membantu pelajar untuk menyuarakan pandangan dengan lebih jelas. Hasil kerja pelajar melalui aplikasi *Clips*, dalam bentuk rakaman video, juga mudah dikongsi melalui pelbagai wadah ICT untuk dijadikan bahan PdP yang berguna. Kajian tentang keberkesanan *Clips* dalam meningkatkan kemahiran penyampaian lisan pelajar wajar dijalankan kerana sejauh ini kajian tentang penggunaan *Clips* bagi pengajaran Bahasa Melayu di bilik darjah belum ditemui.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah gabungan kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam kajian ini. Penggunaan data yang diperolehi dengan kaedah saling melengkapi untuk menyokong atau menerangkan dapatan kaedah lain.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan sekumpulan 15 orang pelajar menengah atasan yang terpilih berdasarkan pensampelan mudah. Para pelajar menjalani aktiviti PdP secara sukarela di bilik darjah.

Instrumen Kajian

Pengumpulan data bagi kajian ini adalah berdasarkan kelakonan interaksi lisan pelajar dan himpunan pemerhatian pengkaji. Dua instrumen kajian ini ialah, (1) markah interaksi lisan pelajar (prapencelahan dan pospencelahan), dan (2) nota lapangan kajian tentang mutu interaksi lisan pelajar dan pelibatan pelajar di bilik darjah sepanjang penggunaan aplikasi *Clips*.

Dengan menggunakan aplikasi *Clips*, setiap pelajar dikehendaki membuat penyampaian digital selama satu minit berdasarkan topik pilihan



daripada senarai yang diberi untuk disampaikan kepada khalayak menerusi wadah ICT. Senarai topik yang diberikan adalah seperti berikut:

1. Remaja
2. Teknologi
3. Kitar Semula
4. Media Sosial
5. Sukan Lasak
6. Seni/ Adat/ Warisan
7. Keharmonian Kaum
8. Kesejahteraan Hidup
9. Permainan Tradisional
10. Kerja Kemasyarakatan

Para pelajar juga telah diberikan soalan-soalan rangsangan, seperti berikut:

1. Apakah perkara-perkara menarik yang patut diketahui tentang topik yang dipilih?
2. Apakah maklumat-maklumat penting yang patut dipaparkan untuk pengetahuan audiens?
3. Bagaimanakah maklumat-maklumat tersebut boleh diatur dan disampaikan dengan cara yang berkesan?
4. Bagaimanakah pemilihan kata dan pengungkapan memainkan peranan dalam penyampaian mesej?
5. Bagaimanakah gabungan teks dengan imej dan kandungan visual dapat membangkitkan deria dan merangsang minat audiens?

Hasil kerja pelajar, iaitu klip video seminit, ditayangkan di kelas dan salinan digitalnya dapat diakses melalui Internet pada bila-bila masa sahaja.

Prosedur Kajian

Sebelum kajian dijalankan, subjek diberikan tugas interaksi lisan. Markah setiap individu dicatatkan. Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik penilaian kemahiran interaksi lisan yang disesuaikan daripada peperiksaan



Bahasa Melayu Lanjutan GCE Peringkat Biasa. Pengkaji menjalankan kajian menggunakan aplikasi *Clips* selama tiga minggu. Kemudian, subjek menduduki tugas interaksi lisan yang serupa. Markah setiap individu dicatatkan. Kedua-dua set markah akan dibandingkan sebagai dapatan kuantitatif kajian.

Selain itu, pengkaji mengambil nota lapangan secara strategik dalam bentuk nota-nota ringkas tentang pemerhatian tingkah laku dan pelibatan pelajar sepanjang PdP yang menerapkan penggunaan aplikasi *Clips* itu. Nota-nota ringkas itu dikembangkan selepas pelajaran berakhir untuk membentuk data naratif yang lebih lengkap. Pengkaji juga akan membuat catatan tentang mutu interaksi lisan pelajar yang diperhatikan. Dapatan kualitatif ini mampu memberi pencerahan kepada hasil dapatan kuantitatif kajian.

Pengkaji juga mengaplikasikan penggunaan Amalan Pengajaran Singapura (STP) dalam kajian ini. Bagi bahagian pelaksanaan pelajaran, pengkaji menerapkan Aspek Pengajaran (AP) Menggalakkan Pelibatan Pelajar dan Aktiviti Mengajar (AM) Teroka, Terlibat, Aplikasi bagi menggalakkan pelajar meneroka dan terlibat secara aktif dalam pengaplikasian idea melalui tugas SLS. Menurut teori Konstruktivisme, pembelajaran berkembang apabila pelajar membina pengetahuan secara aktif, biarpun secara individu atau kolaboratif. Mempromosi pembelajaran aktif menerusi penghasilan artifak digital merupakan salah satu teras pendekatan pengajaran ini.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Setelah pascaujian dijalankan, analisis kelakonan pelajar dilakukan. Perbandingan keputusan tugas interaksi lisan praujian dan pascaujian pelajar menunjukkan peningkatan markah yang positif. Seramai 73% pelajar yang terlibat menunjukkan peningkatan markah (sila rujuk Jadual 2). Mereka menunjukkan peningkatan antara dua hingga empat markah. Meskipun peningkatan markah adalah antara 10 hingga 20 peratus, pemerhatian pengkaji menggambarkan interaksi lisan pelajar yang lebih bermutu di samping pelibatan pelajar yang lebih aktif.



Jadual 1: Analisis Kelakonan Pelajar

Subjek	Markah Tugasan Prapencelahan (20 markah penuh)	Markah Tugasan Pospencelahan (20 markah penuh)	Perbandingan markah
1	12	16	+4
2	12	15	+3
3	12	15	+3
4	11	15	+4
5	10	12	+2
6	11	13	+2
7	10	12	+2
8	10	12	+2
9	12	14	+2
10	11	11	-
11	12	14	+2
12	12	12	-
13	11	13	+2
14	13	13	-
15	13	13	-
Jumlah pelajar dan peratusan pelajar yang menunjukkan peningkatan			11 (73%)

Perbincangan dapatan seterusnya akan tertumpu pada mutu interaksi lisan pelajar dan bagaimana proses penghasilan rakaman klip video *Clips* membantu meningkatkan mutu kemahiran interaksi lisan pelajar. Penghasilan rakaman klip video *Clips* sebenarnya adalah satu proses yang lebih kompleks berbanding penyampaian lisan bukan digital. Ini kerana para pelajar perlu melakarkan papan cerita dan mengkaji maklumat-maklumat penting yang ingin dipaparkan serta menggabungkan teks, imej dan bahan visual lain untuk menyampaikan maklumat dengan cara yang berkesan dan lebih teratur. Kesannya terhadap penyampaian lisan pelajar adalah mereka dapat



mengembangkan idea dengan lebih baik. Terdapat unsur-unsur pernyataan tesis, huraian atau penjelasan, contoh atau sokongan dan penegasan yang lebih nyata dalam penyampaian lisan para pelajar. Malah, terdapat sebilangan kecil pelajar yang mampu menggunakan soalan retorik dalam penyampaian mereka untuk mengukuhkan hujah mereka. Hal ini merupakan satu perkembangan yang menggalakkan.

Contoh Penggunaan Soalan Retorik

1. Adakah anda tahu bahawa barangan material dan kekayaan tidak akan menjamin kesejahteraan hidup seseorang?
2. Lantas, bagaimanakah kesejahteraan hidup kita dapat dipertingkatkan?
3. Persoalannya, sejauh manakah mereka sanggup mengambil risiko hanya sekadar mahu memenuhi keinginan, keseronokan dan kemuncak adrenalin?

Aplikasi *Clips* mempunyai fungsi suara ke teks di mana para pelajar boleh memilih untuk memuatkan subtajuk yang dipaparkan secara automatik apabila mereka merakamkan suara (sila rujuk Rajah 1). Fungsi ini membantu para pelajar untuk menyebut dengan jelas dan berjeda kerana sebutan yang terlalu laju atau tidak jelas tidak akan terakam atau dipaparkan dengan perkataan yang salah. Hal ini memaksa para pelajar supaya lebih prihatin terhadap aspek pengujaran dalam penyampaian mereka. Namun demikian, tanpa fungsi yang sama semasa tugasan posujian, terdapat pelajar-pelajar yang tidak dapat mengutarakan pendapat sejelas atau selancar penyampaian digital mereka. Perlu dinyatakan juga bahawa fungsi suara ke teks ini tidak dapat membetulkan sebutan yang salah, misalnya perkataan yang disebut dengan sebutan Inggeris. Perkara ini masih perlu dilakukan oleh guru dalam penilaian hasil kerja pelajar.



Rajah 1. Paparan Subtajuk Bagi Fungsi Suara Ke Teks



Seterusnya, penghasilan rakaman klip video *Clips* turut membina keyakinan para pelajar. Fungsi menyunting atau merakam semula penyampaian memberi para pelajar peluang untuk memaparkan hasil kerja mereka yang terbaik dalam suasana yang selamat. Di samping itu, mereka juga memperoleh satu kemahiran ICT baharu, iaitu menggunakan aplikasi *Clips* untuk pelbagai tujuan peribadi, sesuai dengan aplikasi media sosial yang lain. Semasa memperkenalkan aplikasi *Clips* kepada para pelajar, pengkaji turut menekankan aspek kesejahteraan siber. Hal ini penting supaya para pelajar menjadi pengguna ICT yang berhemah dan bertanggungjawab serta berdaya melindungi diri daripada bahaya di alam siber.

Pengkaji mendapati bahawa kebanyakan pelajar mampu menggabungkan teks dengan imej dan kandungan visual untuk menghasilkan penyampaian yang mudah diikuti dan difahami. Penggunaan unsur media yang menambah nilai dalam penyampaian telah diberikan perhatian semasa hasil kerja para pelajar ditayangkan di bilik darjah, memandangkan adanya keperluan untuk membangunkan kecekapan komunikasi pelajar yang akan mengharungi kerjaya dalam era digital. Para pelajar juga telah didedahkan kepada beberapa prinsip reka bentuk multimedia, seperti yang berikut:

1. Prinsip aneka media (kesan penggunaan teks dan imej berbanding penggunaan teks sahaja)
2. Prinsip pengisytaran (penyusunan kandungan multimedia berdasarkan rangka yang jelas berserta dengan tajuk)
3. Prinsip kedekatan (teks dan imej dipersembahkan secara serentak)
4. Prinsip gaya penyampaian (meliputi perbualan dan penerangan)

Menjurus kepada pelibatan pelajar di bilik darjah dengan penggunaan aplikasi *Clips* dalam PdP, pengkaji mendapati para pelajar terlibat secara aktif dalam proses menghasilkan penyampaian digital mereka. Para pelajar gigih mengumpulkan bahan, melakarkan papan cerita mereka dan menyunting hasil kerja mereka. Secara tidak langsung, para pelajar juga mengasah kemahiran mereka untuk menyelesaikan masalah yang terbit daripada penggunaan aplikasi *Clips* semasa merakam atau menyunting.

KESIMPULAN

Satu kaedah pengajaran ICT yang memanfaatkan aplikasi *Clips* dalam penyampaian lisan pelajar telah diperkenalkan. Kaedah ini terbukti telah dapat membantu pelajar meningkatkan penyampaian lisan mereka berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan. Data daripada nota lapangan pengkaji pula memberi gambaran yang merangsangkan tentang pelibatan dan pengalaman pembelajaran pelajar. Sebagai rumusan, penggunaan wadah ICT baharu menyuntik kesegaran ke dalam pembelajaran dan menjadikan tugas penyampaian lisan lebih autentik dan bermakna kepada pelajar. Pelajar juga secara tidak langsung meraih kemahiran baharu semasa melakukan tugas mereka. Selain itu, klip-klip rakaman video yang dihasilkan oleh pelajar boleh dijadikan bahan pengajaran guru di bilik darjah, dengan hanya memaparkan klip-klip tersebut di layar lebar bagi pengajaran berpandu guru. Para pelajar pula boleh mengaksesnya melalui Internet pada bila-bila masa sahaja sebagai bahan rujukan.

Keterbatasan kajian adalah saiz subjek kajian yang kecil. Walau bagaimanapun, jika kajian ini boleh dilaksanakan dalam konteks yang lain dan mencapai hasil yang sama berulang kali, maka ia dapat disahkan. Keterbatasan



lain adalah tempoh pengajaran yang singkat yang perlu mengambil kira kesan memperkenalkan sesuatu yang baharu atau '*novelty effect*'.

Dalam kajian ini, penghasilan klip rakaman video *Clips* dilakukan secara sendirian oleh para pelajar. Maka, saranan bagi kajian lain adalah untuk menerapkannya sebagai kerja berpasangan atau berkumpulan untuk melihat keberkesanannya dalam membangunkan kemahiran interpersonal dan kolaborasi. Selain itu, kajian yang lebih lanjut juga boleh memberikan tumpuan kepada kesan kaedah pengajaran ini terhadap pemikiran kritis atau kreativiti pelajar.

RUJUKAN

- Ahmad, J., & Samsuri, S. (2019). Penggunaan App Cerita Rakyat Nusantara dalam Membina Kemahiran Interaksi Lisan. *International Journal of Modern Education*, 1(2), 60-77.
- Akdeniz, N. O. (2017). Use of Student-Produced Video to Develop Oral Skills in EFL Classrooms. *International Journal on Language, Literature and Culture in Education*, 4(1), 43-53.
- Green, H., & Crespi, C. (2012). The Value of Student Created Videos in the College Classroom – An Exploratory Study in Marketing and Accounting. *International Journal of Arts and Sciences*, 5(1), 273-283.
- Gokturk, N. (2016). Examining the Effectiveness of Digital Video Recordings on Oral Performance of EFL Learners. *Teaching English with Technology*, 16(2), 71-96.
- Gold, A. U., Oonk, D. J., Smith, L., Boykoff, M. T., Osnes, B. & Sullivan, S. B. (2015). Lens on Climate Change: Making Climate Meaningful Through Student-Produced Videos. *Journal of Geography*, 114:6, 235-246.
- Gromick, N. A. (2015). The Effect of Smartphone Video Camera as a Tool to Create Digital Stories for English Learning Purposes. *Journal of Education and Learning*, 4(4), 64-79.



- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Johari, R. (2014). Keberkesanan Pembelajaran Kemahiran Lisan Berstruktur dan Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi bagi Penilaian Lisan. *Voice of Academia*, 9(1), 23-29.
- Kearney, M., Jones, G., & Roberts, L. (2012). An Emerging Learning Design for Student-Generated 'IVideos'. *Teaching English with Technology, Special Issue on LAMS and Learning Design*, 12(2), 103-120.
- Miskam, N. N., Aminabibi & Saidalvi. (2019). The Use of Flipgrid for Teaching Oral Presentation Skills to Engineering Students. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(1), 536-541.
- Rodriguez, M., Aijan, H., & Honeycutt, E. (2014). Using Technology to Engage and Improve Millennial Students' Presentation Performance. *Atlantic Marketing Journal*, 3(2), 16-31.
- Ryan, B. (2013). A Walk Down the Red Carpet: Students as Producers of Digital Video-based Knowledge. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 5(1), 24-41.
- Salmon, G. (2019). May the Fourth Be with You: Creating Education 4.0. *Journal of Learning for Development*, 6(2), 95-115.
- Sidek, S., & Hashim, M. (2016). Pengajaran Berasaskan Video dalam Pembelajaran Berpusatkan Pelajar: Analisis dan Kajian Kritikal. *Journal of ICT in Education*, 3, 24-33.

