

**PENGETAHUAN DAN KEMAHIRAN GURU BAHASA MELAYU DI SEKOLAH AGAMA BANTUAN KERAJAAN (SABK) DI NEGERI PAHANG TERHADAP PENGAJARAN SECARA DIGITAL**

Mohd Shahril Rain<sup>a1</sup>, Zamri Mahamod<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

---

ARTICLE INFO

*Article history:*

Received 1 November 2023

Accepted 20 November 2023

Published 30 November 2023

---

*Keywords:*

Pengetahuan

Kemahiran

Pengajaran secara digital

\* Corresponding author. *E-mail address:*

[msrcikgu80@gmail.com](mailto:msrcikgu80@gmail.com)

---

ABSTRACT

Kajian ini dijalankan adalah untuk mencapai objektif meneroka pengetahuan dan kemahiran guru bahasa Melayu di Sekolah Agama Bantuan Kerajaan (SABK) di negeri Pahang terhadap pengajaran secara digital. Justeru, bagi mencapai objektif dan menjawab persoalan kajian, reka bentuk kajian tinjauan dengan pendekatan kualitatif dipilih bagi meneroka pengetahuan dan kemahiran guru terhadap pengajaran secara digital. Seterusnya, data primer dipungut melalui temu bual semi berstruktur antara pengkaji dengan peserta kajian (PK) menggunakan persampelan bertujuan. PK yang dipilih adalah dalam kalangan guru bahasa Melayu daripada enam buah sekolah menengah jenis Sekolah Agama Bantuan Kerajaan (SABK) di Pahang. Pemilihan PK juga adalah berdasarkan lima kategori guru peringkat perkembangan dan profesionalisme oleh Trotter (1986). Setelah temu bual ditranskripsikan, data dianalisis dengan cara mengekod dan menentukan tema-tema yang berkaitan berbantuan perisian QSR Nvivo 10. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengetahuan dan kemahiran guru bahasa Melayu di SABK terhadap pengajaran secara digital adalah sangat baik. Implikasi dapatan kajian ini menunjukkan para guru bahasa Melayu di SABK sudah siap siaga untuk melakukan transformasi dalam pengajaran jika dasar pendigitalan pendidikan kebangsaan dilaksanakan sepenuhnya kelak.

---

PENGENALAN

Kepesatan Revolusi Industri (IR 4.0) turut memberi impak dalam bidang pendidikan. Hal ini dikatakan demikian kerana, sektor pendidikan berperanan penting dalam pembangunan modal insan sesebuah negara. Bermula dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025), agenda pendidikan negara diteruskan dengan Pelan Transformasi ICT (2019-2023) dan kini Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) sedang menuju kepada gerbang pendigitalan pendidikan pula. Pada hari ini, sama ada dari aspek pengurusan, pengajaran, pentaksiran, peperiksaan, pemantauan dan pementoran semuanya telah melalui proses pendigitalan melalui satu sistem yang dibangunkan oleh KPM. Sebagai contoh, aplikasi Sistem Pengurusan Sumber Manusia (HRMIS), Modul Pengurusan Guru (E-Operasi), Sistem Pengurusan Latihan Guru (ESLPG), Sistem Sahsiah Diri Murid (SSDM) dan terbaharu Sistem Pengurusan Identiti (IdMe) kini menjadi sebahagian daripada norma baharu para guru. Bukan itu sahaja, murid-murid juga telah mula didedahkan dengan aplikasi digital bukan sahaja di dalam bilik darjah malah mencakupi kegiatan koademik dan kokurikulum murid seperti penganjuran pertandingan secara digital dan maya. Inisiatif ini tidak lain dan tidak bukan sebagai wadah ampuh KPM menterjemahkan anjakan ketujuh dalam PPPM demi memanfaatkan kepesatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) di samping mendedahkan seterusnya meningkatkan kecekatan pada guru dan murid terhadap aspek digital.

Dalam konteks Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) pula, guru-guru perlu melihat pendigitalan pendidikan sebagai sebahagian daripada metod terkini dalam penyampaian dan perkongsian ilmu justeru, guru berperanan sebagai pemangkin melahirkan generasi digital yang berilmu, berakhlak dan berketerampilan. Hal ini dikatakan demikian kerana,

guru merupakan agen kepada pembentukan generasi madani yang perlu bersiap sedia dari aspek fizikal, mental dan psikomotor bagi melaksanakan PdPc yang sealiran dengan generasi pascamodenisasi. Dalam erti kata lain, para guru tidak boleh memandang enteng kepada pelaksanaan pengajaran secara digital di dalam kelas bagi mendokong hasrat pendigitalan pendidikan. Menyedari akan kepentingan tersebut, guru-guru seharusnya memiliki pengetahuan dan kemahiran yang baik untuk mendigitalkan PdPc mereka dan meninggalkan gaya pengajaran konvensional. Dengan itu, fungsi guru mencetuskan PdPc yang bermakna sealiran dengan arus globalisasi kekal relevan dan signifikan. Bukan itu sahaja, semua institusi pendidikan pula walau dalam kelompok kategori sekolah yang berbeza perlu bersedia dengan perubahan ini termasuklah sekolah kategori luar bandar dan bandar juga sekolah-sekolah bantuan kerajaan seperti Sekolah Agama Bantuan Kerajaan (SABK). Pendek kata, dunia pendidikan terutama guru dan murid perlu seiring dengan perkembangan dan kemajuan era kontemporari IR 4.0. Oleh itu kajian ini bertujuan meneroka pengetahuan dan kemahiran pengajaran digital dalam kalangan guru bahasa Melayu di SABK di negeri Pahang.

Pengajaran secara digital pada hari ini berkembang asbab daripada kemajuan teknologi seperti Internet, peranti mudah alih dan pelbagai aplikasi dalam talian serta perisian yang disediakan dan diseliakan oleh KPM. Jika diperhatikan dewasa ini, aplikasi seperti YouTube, TikTok juga gamifikasi telah membuka lembaran baru dalam bidang pendidikan demi mempelbagaikan kaedah pengajaran guru. Aplikasi-aplikasi tersebut berupaya dibawa masuk ke dalam bilik darjah sebagai bahan bantu mengajar (BBM) kerana lebih interaktif dan mampu menarik perhatian murid melalui kebijaksanaan guru mengintegrasikan teknologi dalam PdPc. Aplikasi TikTok misalnya dikatakan sebagai video pendek yang berkesan dan mampu menarik murid dalam sesi pengajaran secara dalam talian (Zaki et.al, 2021). Selain itu, gamifikasi dalam talian seperti Quizizz, Kahoot dan Live Worksheet berupaya menimbulkan perasaan seronok dan meningkatkan motivasi murid untuk mengikuti sesi pembelajaran seterusnya guru dapat merangsang kemahiran berfikir dan meningkatkan prestasi murid-murid (Kitikedizah & Maimun, 2022). Melalui pelantar DELIMa pula, sehingga 2021 KPM telah memuat naik sebanyak 754 buku teks digital, 5,568 video kurikulum berserta 170 bahan pendidikan berbentuk podsiar (podcast) untuk membantu guru dan murid memperkasakan pengajaran dan pembelajaran digital.

Bertitik tolak daripada kepesatan dunia digital tersebut, semua guru perlu bersedia dari aspek pengetahuan dan kemahiran bagi merealisasikan pengajaran secara digital secara tuntas. Hakikatnya, para guru hari ini perlu memiliki pengetahuan yang mantap serta kemahiran yang jitu agar murid-murid dapat disajikan dengan PdPc yang efektif serta memberikan pengalaman bermakna kepada murid-murid. Bukan itu sahaja, untuk merealisasikan salah satu daripada enam aspirasi murid dalam PPPM iaitu merangsang kemahiran berfikir, guru perlu berpengetahuan dan berkemahiran tinggi merancang, menyediakan dan melaksanakan PdPc dengan mengintegrasikan teknologi di dalam bilik darjah. Rentetan daripada itu, guru perlu berusaha menambahkan pengetahuan dan meningkatkan kemahiran berkekrativiti dalam PdPc supaya empat teras dalam Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) dapat dimanifestasikan iaitu komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis dan kreativiti (Nur Adibah Liyana dan Hafizhah, 2021). Konklusinya, guru yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam mengintegrasikan pengajaran secara digital dalam PdPc sangat diperlukan demi mendorong pelibatan aktif murid seterusnya kekesan dalam PdPc yang dijalankan.

## METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Reka bentuk kajian ini pula berbentuk tinjauan menggunakan kaedah temu bual untuk meneroka kesediaan dari aspek pengetahuan dan kemahiran guru bahasa Melayu di SABK terhadap pengajaran secara digital. Pemilihan responden sebagai peserta kajian (PK) pula adalah menggunakan persampelan bertujuan. PK dalam kajian ini adalah terdiri daripada seorang guru yang mengajar subjek bahasa Melayu di 6 buah sekolah SABK kategori menengah di Pahang. PK yang dipilih berdasarkan kriteria pengalaman mengajar subjek bahasa Melayu mengikut 5 kategori guru peringkat perkembangan dan profesionalisme oleh Trotter (1986) iaitu guru novis, guru novis lanjutan, guru cepak, guru mahir dan guru pakar.

Untuk mengumpul data, instrumen soalan temu bual semi berstruktur telah disediakan seterusnya sesi temu bual dengan PK yang telah dipilih dijalankan secara dalam talian menggunakan aplikasi Google Meet untuk memudahkan sesi rakaman. Menurut Patton (1990), temu bual dapat disifatkan sebagai satu saluran kepada pengkaji untuk mendekati dan juga memahami apa sebenarnya yang telah dialami dan difikirkan oleh PK. Soalan temu bual terdiri daripada dua tema utama yang dikaji iaitu pengetahuan dan kemahiran guru. Soalan temu bual telah disediakan oleh pengkaji sebagai panduan seterusnya soalan-soalan tambahan akan dikemukakan kepada responden untuk tujuan meneroka tiap-tiap persepsi dan pendapat PK agar banyak maklumat diperoleh sesuai dengan objektif kajian. Di samping itu juga, soalan semi berstruktur dapat memudahkan PK menjawab soalan-soalan yang diajukan pada masa yang sama bebas mengemukakan pelbagai jawapan dengan bersahaja tanpa terlalu terikat dengan kehendak soalan (Mohd Fadilah, 2018).

Seterusnya data temu bual ditranskripsikan kemudian ditaip dan diberikan label sebagai PK01, PK02, PK03, PK04, PK05 dan PK06 mengikut kategori guru. Sebelum dianalisis, data yang telah ditranskripsikan itu dibaca dan disemak oleh PK agar kesahihan data tidak dimanipulasi. Langkah seterusnya adalah menyaring, menyusun dan mengklasifikasi tema-tema yang terbit mengikut objektif kajian berbantuan perisian QSR Nvivo 10. Kemudian, jadual kekerapan yang sesuai dibina untuk melihat perbandingan respon-respon yang diterima daripada PK berdasarkan aspek pengetahuan dan kemahiran guru terhadap pengajaran secara digital.

## OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan adalah untuk mencapai dua objektif kajian iaitu:

1. Meneroka pengetahuan guru bahasa Melayu di SABK terhadap pengajaran secara digital
2. Meneroka kemahiran guru bahasa Melayu di SABK terhadap pengajaran secara digital

## DAPATAN KAJIAN

Jadual 1 menunjukkan kategori Peserta Kajian (PK) mengikut peringkat perkembangan dan profesionalisme guru oleh Trotter (1986). Seramai enam orang PK telah bersetuju menyertai kajian ini dalam kalangan guru bahasa Melayu di setiap SABK di negeri Pahang. Kalangan PK terdiri daripada tiga orang guru lelaki dan 3 orang guru perempuan. Daripada jumlah itu, seorang guru adalah kategori guru novis lanjutan dengan pengalaman mengajar bahasa Melayu (BM) selama lima tahun. Seramai dua orang guru pula kategori cekap dengan masing-masing berpengalaman mengajar BM selama tujuh dan lapan tahun. Dua orang guru pula kategori mahir dengan pengalaman 11 dan 13 tahun mengajar seterusnya seorang guru kategori pakar berpengalaman 17 tahun mengajar subjek BM.

<i>Kod PK</i>	<i>Kategori Guru mengikut peringkat perkembangan dan profesionalisme oleh Trotter</i>	<i>Jantina</i>
<i>PK01</i>	Novis Lanjutan-Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 5 tahun pengalaman	Perempuan
<i>PK02</i>	Cekap-Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 7 tahun pengalaman	Perempuan
<i>PK03</i>	Cekap-Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 8 tahun pengalaman	Lelaki
<i>PK04</i>	Mahir-Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 11 tahun pengalaman	Lelaki
<i>PK05</i>	Mahir- Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 13 tahun pengalaman	Lelaki
<i>PK06</i>	Pakar- Guru Opsyen Bahasa Melayu dengan 17 tahun pengalaman	Perempuan

**Jadual 1.** Kategori Peserta Kajian (PK) mengikut peringkat perkembangan dan profesionalisme guru oleh Trotter (1986)

Jadual 2 pula menunjukkan analisis kualitatif meneroka pengetahuan PK terhadap pengajaran secara digital. Untuk konstruk pengetahuan, pengkaji telah menemukan empat subtema pengetahuan yang diperolehi daripada temu bual pengkaji dengan PK iaitu guru tahu tentang pengajaran secara digital, guru memahami tentang konsep pengajaran secara digital, guru boleh memberikan contoh elemen pengajaran digital serta pengetahuan guru untuk mengaplikasikan pengajaran secara digital. Dapatan kajian menunjukkan dua orang guru iaitu PK02 dan PK03 mengetahui secara umum dan pernah mendengar tentang pengajaran secara digital. Berikut ialah respon PK bagi menjawab persoalan tentang pengetahuan mereka tentang pengajaran secara digital.

PK02 *Secara umumnya saya tahu tentang pengajaran digital ini* malah memang ada menggunakan elemen digital dalam PdP (B2-B3)

PK03 *Ya, saya memang pernah mendengar tentang pengajaran secara digital ini.* (B4-B5)

Seterusnya, empat orang PK iaitu PK01, PK04, PK05 dan PK06 memahami dengan jelas konsep pengajaran secara digital. Secara asasnya, guru memahami konsep pengajaran digital dengan baik kerana kalangan PK dapat mengaitkan pengajaran dengan elemen-elemen digital iaitu teknologi dan medium digital. Tiga orang PK iaitu PK04, PK05 dan PK06 memahami konsep pengajaran secara digital ialah sebarang aktiviti pengajaran yang menjadikan digital sebagai medium menyampaikan maklumat kepada murid. PK05 juga memahami pengajaran digital merujuk kepada penggunaan apa-apa sahaja yang bersumberkan Internet. Dari sudut pandang PK01 pula, PK memahami

pengajaran secara digital dengan lebih luas melalui integrasi teknologi dalam PdPc guru. Berikut ialah respon PK bagi menunjukkan tahap pemahaman masing-masing terhadap persoalan tentang pengetahuan tentang pengajaran secara digital.

- PK01 Apa yang saya faham, *pengajaran digital ini merujuk kepada pengajaran yang berasaskan teknologi dalam membantu guru untuk pengajaran dan pembelajaran.* (B5-B6)
- PK04 *Pengajaran digital ialah kaedah pengajaran menggunakan medium-medium digital.*(B2-B3)
- PK05 Pada pemahaman saya, *pengajaran digital ialah apa-apa sahaja yang diajar oleh guru menggunakan bahan-bahan digital.* Bahan digital ini tidak kira *apa-apa sahaja yang ada dalam Internet.* (B3-B5)
- PK06 Kalau kita sebut pasal *teknologi digital ini, sudah pasti ia ada kaitan dengan elemen-elemen TMK...* (B1-B2)

Apabila diteroka secara lebih mendalam maklum balas daripada PK, pengkaji dapati kalangan PK juga dapat memberikan contoh-contoh aplikasi, elemen mahupun medium digital yang digunakan oleh guru dalam PdPc. Situasi ini dapat menggambarkan bahawa kalangan PK mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang jelas tentang pengajaran secara digital walaupun pembudayaannya belum menyeluruh. Berdasarkan respon PK juga, pengkaji dapat mengkategorikan elemen pengajaran digital seperti yang diterjemahkan dalam definisi operasional TMK iaitu Internet (PK01), gamifikasi digital seperti Quizizz (PK01), aplikasi digital seperti Padlet, Canva, Powerpoint, Slide Share (PK01,PK04) dan aplikasi Web 2.0 DELIMA dan SUMBERKU (PK05). Berikut membuktikan respon PK terhadap pengetahuan mereka tentang aplikasi pengajaran digital.

- PK01 Sebagai contoh dengan melayari *Internet*, kita akan mencari laman-laman sesawang tertentu untuk melaksanakan PdPc juga untuk memberikan tugas kepada murid. Tugas tersebut mungkin diberikan dalam bentuk permainan atau kita sebut *gamifikasi* (B7-B9)
- PK04 Contoh seperti yang kerap saya gunakan sekarang seperti *powerpoint, quizizz, slide share dan canva.* Sesekali saya ada juga gunakan *padlet* (B3-B4)
- PK05 Sebagai contoh, secara peribadi saya rasa majoriti guru menggunakan portal *DELIMA KPM* sebagai rujukan mereka dan satu lagi guru menggunakan medium atau pautan *SUMBERKU KPM.*(B5-B6)

Dalam konteks pengetahuan PK terhadap pengaplikasian pengajaran digital, penemuan menarik yang pengkaji peroleh ialah semua PK secara umumnya tahu mengaplikasikan dan mengintegrasikan digital dalam pengajaran mereka. Variasi elemen digital yang telah digunakan oleh kalangan PK menunjukkan pengetahuan mereka terhadap pengaplikasian pengajaran digital di dalam PdPc pada tahap kesediaan yang tinggi. Berdasarkan data yang diperolehi, kalangan PK tahu mengaplikasikan sekurang-kurangnya dua elemen digital dalam PdPc sama ada penggunaan gajet atau mengintegrasikan elemen dan gamifikasi digital di dalam bilik darjah. PK03 didapati tahu mengaplikasikan empat elemen digital dalam PdPc iaitu Quizizz, Kahoot dan Youtube sebagai gamifikasi digital manakala komputer dan LCD projektor sebagai elemen TMK. PK05 pula yang telah berkhidmat 13 tahun juga tahu mengintegrasikan digital dalam PdPc melalui penggunaan DELIMA dan gamifikasi Quizizz serta Kahoot. PK01 dan PK02 kategori guru yang berkhidmat belum melebihi 8 tahun sinonim dengan gamifikasi di dalam PdPc iaitu Quizizz dan Kahoot. Dapatan ini juga menunjukkan PK04 kategori guru mahir telah menjadikan tablet sebagai sebahagian daripada BBM. Satu perkara yang menarik juga didapati, PK06 yang merupakan guru pakar dengan pengalaman 17 tahun mengajar, memilih untuk menggunakan aplikasi media sosial iaitu TikTok dan Youtube dalam mengaplikasikan pengajaran digital. Berikut ialah maklum balas PK terhadap pengetahuan mereka mengaplikasikan pengajaran secara digital.

- PK01 Dalam PdPc bahasa Melayu, saya banyak menggunakan *gamifikasi kahoot* kerana aplikasi ini mempunyai banyak medium yang berkaitan dengan aspek seni bahasa. Aplikasi ini juga mudah digunakan kerana saya boleh mengedit sahaja daripada bahan sedia ada. Selain itu *quizizz* banyak digunakan untuk aspek tatabahasa dan pengajaran di peringkat menengah rendah kerana soalan banyak berbentuk objektif juga soalan berkaitan dengan peribahasa dan situasi. (B10-B14)
- PK02 Saya gunakan yang mudah sahaja iaitu *quizizz*. Saya display pada screen sahaja, kemudian pelajar terus bagi respon secara spontan. Itu sahaja. Selain itu, saya juga *menggunakan kamus digital* untuk merujuk kosa kata jika pelajar bertanya (B11-B14)
- PK03 ....dari segi pengaplikasian secara jujurnya tidaklah secara menyeluruh tetapi ada la sedikit-sedikit saya aplikasikan juga di dalam kelas. Contohnya *penggunaan gajet seperti LCD, laptop, video youtube dan aplikasi seperti quizizz.* (B5-B7)

- PK04 Jadi, dalam PdP saya memang *standby tablet* saya dan bawa pelajar ke makmal komputer untuk penggunaan *komputer dan LCD projektor*. (B4-B5)
- PK05 Contoh *dalam potal DELIMA, saya gunakan aplikasikan quizizz* di dalam kelas. Memang saya gunakannya. Selain itu, saya guna juga kahoot, wordwall untuk tingkatan 3 sangat sesuai (B9-B11)
- PK06 Kalau saya, dalam PdP saya banyak gunakan elemen *audio dan video daripada youtube atau tiktok* yang saya rasakan sangat mudah dan berkesan terutama kemahiran mendengar. Contohnya melalui nyanyian yang mana murid-,murid kita suka menyanyi. Pada pendapat *saya youtube dan tiktok sangat 'perfect'*. (B12-B14)

BIL	SUBTEMA	PESERTA KAJIAN (PK)					
		PK01	PK02	PK03	PK04	PK05	PK06
1	Guru tahu tentang pengajaran secara digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui secara umum</li> <li>• Pernah mendengar</li> </ul>		/	/			
2	Guru memahami tentang konsep pengajaran secara digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengajaran berasaskan teknologi</li> <li>• Pengajaran menggunakan medium digital</li> </ul>	/			/	/	/
3	Guru boleh memberikan contoh elemen-elemen dalam pengajaran secara digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet dan Gamifikasi</li> <li>• Powerpoint, Quizizz, Slide Share, Canva, Padlet</li> <li>• DELIMA KPM, SUMBERKU KPM</li> </ul>	/			/	/	
4	Guru tahu mengaplikasikan pengajaran secara digital di dalam PdPc <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quizizz</li> <li>• Kamus Digital</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Tablet</li> <li>• Komputer Riba, LCD Projektor</li> <li>• DELIMA KPM</li> <li>• Youtube</li> <li>• Tiktok</li> </ul>	/	/	/	/	/	/

**Jadual 2** Analisis kualitatif meneroka pengetahuan PK terhadap pengajaran secara digital

Jadual 3 menunjukkan analisis kualitatif meneroka kemahiran PK terhadap pengajaran secara digital. Berdasarkan temu bual, pengkaji menemui dua subtema utama yang dapat dikaitkan dengan konstruk kemahiran PK terhadap pengajaran secara digital iaitu tahap kemahiran serta inisiatif PK memperoleh kemahiran tentang pengajaran secara digital. Tahap kemahiran dapat diklasifikasikan kepada dua peringkat sama ada kemahiran asas terhadap pengajaran secara digital dan peringkat mahir mengaplikasikan pengajaran secara digital. Temu bual menunjukkan keenam-enam PK memiliki kemahiran asas terhadap pengajaran secara digital. Dalam pada itu, tiga orang PK01, PK02 dan PK03 boleh mengaplikasikan pengajaran secara digital di dalam bilik darjah.

- PK01 *Dari segi kemahiran asas tu bolehla..taraf sederhana sahaja*, tidaklah expert. Lagi pun pelajar lagi expert dari cikgu,jadi cikgu banyak membimbing sahaja mereka menggunakan aplikasi tersebut dengan baik. (B30-B32)
- PK02 ...dari segi kemahiran digital, *saya boleh bagi 70/100 sahaja* termasuk penggunaan microsoft. Kalau mengajar pun saya masih gunakan powerpoint sahaja sesekali canva (B23-B24)
- PK03 dari segi pengaplikasian *secara jujurnya tidaklah secara menyeluruh tetapi ada la sedikit-sedikit* saya aplikasikan juga di dalam kelas. (B5-B6)

Dua orang PK pula sudah mempunyai kemahiran asas sejak di peringkat pengajian di IPT iaitu PK04 dan PK06. Kajian mendapati PK05 yang merupakan guru mahir memiliki kemahiran asas implikasi daripada pelaksanaan PdPr lagi.

- PK04 Di universiti memang saya ambil subjek yang berkaitan dengan digital ini iaitu subjek kemahiran belajar dankemahiran melibatkan penggunaan kaedah pengajaran abad ke-21. Jadi, *kami memang ada pendedahan dengan kaedah pengajaran digital dan abad ke-21 ini*. (B11-B14).

- PK05 ***Kalau nak kata saya sangat mahir agak mustahil.*** tetapi pada saya pengajaran digital ini bermula masa kita PKP lagi. Jadi selepas PdPr tu kita teruskan sahaja ilmu-ilmu kemahiran digital tu walaupun secara bersemuka.(B18-B20).
- PK06 ***Saya pula memang background ICT*** tetapi perkembangan ICT ni terlalu laju, tapi kalau tengok kita faham. Saya memang ada laptop, gajet sendiri dan pen tablet untuk memudahkan saya tanda tugas murid yang dihantar secara online. (B49-B51)

Kemahiran PK melaksanakan pengajaran secara digital diteroka berdasarkan kemahiran mereka mengintegrasikan elemen digital dalam PdPc. Kesimpulan yang boleh pengkaji rumuskan di sini mendapati variasi elemen digital telah direalisasikan oleh PK dalam PdPc seperti dalam pengajaran seni bahasa, tatabahasa, karangan dan tugas berasaskan digital yang menjadi pilihan PK01.

- PK01 Dalam PdPc bahasa Melayu, ***saya banyak menggunakan gamifikasi kahoot*** kerana aplikasi ini mempunyai banyak medium yang berkaitan dengan aspek seni bahasa. ***Aplikasi ini juga mudah digunakan kerana saya boleh mengedit sahaja*** daripada bahan sedia ada. Selain itu ***quizzz banyak digunakan untuk aspek tatabahasa*** dan pengajaran di peringkat menengah rendah kerana soalan banyak berbentuk objektif juga soalan berkaitan dengan peribahasa dan situasi. (B10-B13).

***Kalau mengajar karangan adakalanya saya membawa murid-murid ke makmal komputer untuk mereka mencari maklumat dan input berkenaan dengan tajuk-tajuk tertentu yang berkaitan.*** Jadi mereka boleh berkongsi gajet di makmal untuk mencari contoh-contoh karangan. Selain itu mereka juga mencari latihan-latihan yang menyentuh aspek seni bahasa. Selain itu, ***untuk tugas pembentangan saya juga membawa mereka ke makmal untuk mencari maklumat tentang isu yang hendak dikongsikan.*** Satu jam kelas mereka akan mencari dan menyediakan bahan, jadi kelas berikutnya mereka akan membentangkan dapatan masing-masing (B22-B26)

Kalangan guru cekap, mahir dan pakar juga mengintegrasikan pengajaran digital dalam PdPc semasa melaksanakan aktiviti murid, pelaksanaan set induksi dan ketika menunjuk cara. Ini diakui oleh PK03 manakala guru mahir PK04 dan PK05 mengintegrasikan elemen digital melalui aktiviti murid menghasilkan buku skrap dan modul dalam bentuk digital serta pengajaran tatabahasa di samping sebagai bahan bantu mengajar (BBM).

- PK03 ***Biasanya saya jadikan sisipan dalam PdPc saya seperti dalam pelaksanaan aktiviti dan set induksi.*** Saya paling kerap menggunakan gamifikasi quizzz dalam PdPc khususnya dalam PdP tatabahasa. Sesekali ***kahoot dan acapkali juga penggunaan utube sebagai cara untuk menunjukkan contoh dan tunjuk cara kepada murid-murid.*** Kekserapan saya menggunakan aplikasi digital ini ialah sekurang-kurangnya 1 minggu 1 kali (B12-B15)
- PK04 Pelajar memang ada menggunakan elemen digital contohnya seperti yang saya buat pertandingan ***menyediakan buku skrap dan menyediakan modul yang dibuat sendiri oleh murid iaitu modul tatabahasa.*** Pelajar menggunakan komputer sepenuhnya dan bina modul tersebut melalui penggunaan medium seperti word, powerpoint dan canva (B17-B20)
- PK05 Paling banyak saya gunakan dalam pengajaran tatabahasa(B12). Satu lagi sumber digital yang saya cadangkan untuk guru-guru BM ialah U-PUSTAKA. Di situ murid-murid pun boleh akses banyak maklumat. Saya akan guna untuk cari bahan mengajar saya (B42-B44)

Guru pakar yang berpengalaman mengajar 17 tahun memilih untuk mengoptimumkan penggunaan barcode yang terdapat di dalam buku teks juga buku kerja. Hal ini membuktikan guru senior masih berupaya dan relevan mengaplikasikan pengajaran secara digital.

- PK06: ***Elemen audio itu saya hanya scan pada barcode sahaja sama ada di dalam buku teks digital atau juga buku kerja murid*** (B16-B17).

Kajian turut mendapati kalangan PK mempunyai inisiatif yang positif untuk mengaplikasikan pengajaran secara digital sama ada guru novis mahupun guru pakar. Terdapat tiga kaedah PK memperoleh kemahiran tersebut sama ada melalui rakan sejawat, pembelajaran sendiri melalui tontonan youtube juga melalui kursus dan latihan yang disertai oleh PK. Dua orang PK menjadikan rakan sejawat sebagai sumber memperoleh kemahiran iaitu PK01 dan PK03. Guru novis lanjutan mempunyai banyak inisiatif melalui rujukan rakan sejawat

sama ada di tempat kerja sendiri, institusi berbeza, melalui komuniti pembelajaran profesional (PLC) dan tidak segan merujuk guru muda yang sedang menjalani sesi praktikum di sekolah sendiri.

- PK01 Saya lebih berfokus belajar dengan *rakan sekerja sahaja*. Contohnya, saya belajar dengan *guru lain* menggunakan aplikasi canva atau jika ada guru bertanya saya akan mencari rakan-rakan sama ada di sekolah atau jabatan lain yang boleh membantu.. (B32-B34). Kalau rakan di sekolah ni memang saya bersemuka la. Bukan sahaja rakan sebaya, *adik-adik junior yang datang praktikum* di sekolah ini juga selalu menjadi pakar rujuk kami sebab mereka generasi digital yang dah biasa dengan peranti bagai ni. Kalau dengan kawan-kawan yang jauh saya *menghubungi mereka secara google meet dan saya jadikan sebagai PLC* untuk didaftarkan dalam SPLKPM. (B38-B41)
- PK03 Kursus secara formal memang saya tidak pernah hadir tetapi banyak belajar dari *rakan sejawat di sekolah* yang lebih mahir. Di sekolah saya selalu juga ada *guru-guru yang menjalani praktikum*, jadi mereka juga selalu menjadi rujukan kerana kepakaran mereka dalam ICT ni sangat baik.(B19-B21)

Selain PK01 dan PK02, PK04 juga menjadikan youtube sebagai medium meningkatkan kemahiran digital. Kalangan PK menonton youtube untuk mempelajari aplikasi kahoot, pool, animasi, Google Site dan tunjuk cara penggunaan aplikasi padlet.

- PK01 saya belajar menggunakan kahoot dan pool dalam telegram *melalui youtube* (B35).
- PK02 Kalau saya belajar secara *menonton youtube* atau online pula, saya rasa seronok hanya setengah jam sahaja, kemudian selepas dari itu senyap pula. Antara sesi yang pernah saya join ialah *aplikasi excell dan animasi serta penyediaan bahan digital untuk panitia iaitu google site*...(B26-B28)
- PK04 Di samping itu banyak juga yang saya explore dan belajar sendiri meneroka melalui youtube contohnya cara mengaplikasikan padlet dalam pengajaran tatabahasa. (B14-B15)

Kajian menunjukkan tiga orang PK mengambil inisiatif mengikuti kursus dan latihan sama ada latihan anjuran PPD setempat, PPD daerah lain dan juga kursus LADAP dianjurkan oleh institusi masing-masing. PK02 mengikuti LADAP di sekolah, PK04 menghadiri kursus anjuran PPD dan PK05 mengikuti latihan anjuran PPD luar daerah.

- PK02 SU LADAP ada juga *ambil inisiatif anjurkan LADAP* berkaitan dengan elemen digital tetapi kepentingan untuk guru bukan pengajaran digital di dalam bilik darjah contoh tadi penggunaan google side dan google kalendar untuk kita set tarikh appointment meeting yang akan keluar notification pada handphone kita.(B32-B35)
- PK04 Tahun lepas ada juga saya menghadiri *bengkel pengajaran abad ke-21 anjuran PPD* dan di bawah kelolaan SISC+ Bahasa Melayu. (B15-B16)
- PK05 ....kecuali pernah sekali kursus berkaitan *anjuran PPD Temerloh* secara jemputan mana-mana guru yang berminat. Jadi, saya join kursus itu yang mana kami diajar memaksimumkan penggunaan handphone android di dalam bilik darjah. Tak perlu guna laptop dah. (B33-B35).

Bil	Subtema	PESERTA KAJIAN (PK)					
		PK01	PK02	PK03	PK04	PK05	PK06
1	Guru mempunyai kemahiran asas tentang pengajaran secara digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh mengaplikasikan pengajaran secara digital</li> <li>• Latar belakang bidang TMK di peringkat IPT</li> <li>• Implikasi pelaksanaan PdPr</li> </ul>	/	/	/	/	/	/
2	Guru mahir mengintegrasikan pengajaran secara digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• PdPc Seni Bahasa, Tatabahasa, Karangan dan Tugas</li> <li>• Aktiviti murid, Set Induksi, Tunjuk cara</li> <li>• Menyediakan buku skrap, Modul Tatabahasa</li> <li>• Tatabahasa, Sumber BBM</li> <li>• Memaksimumkan penggunaan Barcode</li> </ul>	/		/	/	/	/
3	Inisiatif guru memperoleh kemahiran melalui rakan sejawat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakan sejawat di institusi yang sama</li> <li>• Rakan sejawat di institusi yang berbeza</li> <li>• Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC)</li> <li>• Guru muda yang menjalani sesi paraktikum</li> </ul>	/		/			
4	Inisiatif guru memperoleh kemahiran melalui tontonan youtube <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot dan Pool</li> <li>• Animasi dan Google Site</li> <li>• Padlet</li> </ul>	/	/		/		
5	Inisiatif guru memperoleh kemahiran melalui kursus dan latihan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus anjuran PPD lokaliti</li> <li>• Kursus anjuran PPD luar lokaliti</li> <li>• Kursus anjuran sekolah (LADAP)</li> </ul>		/		/	/	

**Jadual 3** Analisis kualitatif meneroka kemahiran PK terhadap pengajaran secara digital.

### KESIMPULAN

Kajian ini disertai oleh enam orang peserta kajian yang bersetuju untuk ditemu bual dalam kalangan guru bahasa Melayu di SABK di negeri Pahang. Variasi peserta daripada pelbagai latar belakang tempoh pengalaman mengajar secara tidak langsung dapat membantu pengkaji untuk melihat aspek pengetahuan dan kemahiran mereka.

Dari sudut pengetahuan guru terhadap pengajaran secara digital, penerokaan dalam kalangan PK menunjukkan secara umumnya kalangan guru mempunyai pengetahuan yang baik tentang pengajaran secara digital. Dalam konteks ini, guru sangat mengetahui dan memahami konsep pengajaran digital dengan baik kerana kalangan guru dapat mengaitkan pengajaran dengan elemen-elemen digital iaitu teknologi dan medium digital. Bukan itu sahaja, pengetahuan guru untuk mengaplikasikan pengajaran secara digital juga dalam kondisi yang memuaskan. Situasi ini dapat menggambarkan bahawa guru-guru bahasa Melayu mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang jelas tentang pengajaran secara digital walaupun pembudayaannya belum menyeluruh. Dapatan ini membuktikan elemen pengetahuan guru terhadap pengajaran secara digital semakin baik berbanding kajian pada tahun 2022 oleh Tai Hui Ling dan Suziyani Mohamed yang menunjukkan pengetahuan guru terhadap aplikasi digital yang boleh digunakan dalam sesi PdPc masih kurang. Tambahan pula variasi elemen digital yang telah digunakan oleh kalangan PK menunjukkan pengetahuan guru terhadap pengaplikasian pengajaran digital di dalam PdPc pada tahap yang tinggi. Senario ini dikatakan demikian kerana guru-guru tahu mengaplikasikan sekurang-kurangnya dua elemen digital dalam PdPc sama ada penggunaan gajet atau mengintegrasikan elemen dan gamifikasi digital di dalam kelas. Dapatan kajian ini juga menunjukkan guru-guru veteran yang telah lama mengajar turut menguasai pengetahuan yang baik seiring guru-guru muda dan novis. Jelaslah, kajian ini menyokong rumusan kajian oleh Mohd Amin (2020) yang melihat kesedaran dan peranan guru untuk mempunyai ilmu berkaitan e-pembelajaran sangat penting agar kalangan pendidik bersedia melaksanakan pengajaran secara digital.

Penerokaan terhadap aspek kemahiran pula menyimpulkan bahawa, kalangan guru bahasa Melayu di SABK memiliki kemahiran asas dan kemahiran teknikal yang tinggi tentang pengajaran secara digital. Kemahiran guru melaksanakan pengajaran secara digital dapat dirumuskan berdasarkan kemahiran mereka mengintegrasikan elemen digital dalam PdPc seperti dalam pengajaran seni bahasa, tatabahasa, karangan dan tugas berasaskan digital. Bukan itu sahaja, kalangan guru berpengalaman berupaya mengintegrasikan pengajaran digital dalam PdPc semasa melaksanakan aktiviti murid sebagai contoh menghasilkan buku skrap dan modul dalam bentuk digital serta pengajaran tatabahasa di samping sebagai bahan bantu mengajar (BBM), pelaksanaan set induksi dan ketika menunjuk cara. Oleh itu, kajian oleh Hussein dan Norizan (2020) yang mendapati masih terdapat guru yang kurang mahir serta



kurang pengalaman dalam penggunaan teknologi hanya sebilangan kecil Sahaja. Di samping itu, kajian membuktikan guru senior masih berupaya mengaplikasikan pengajaran secara digital seperti mengoptimumkan penggunaan barcode yang terdapat di dalam buku teks dan buku kerja. Perkara yang tidak boleh dikesampingkan ialah, kalangan guru bahasa Melayu di SABK juga mempunyai kesedaran dan mengambil inisiatif meningkatkan kecekatan tentang ICT dan elemen pengajaran secara digital. Keadaan ini menyokong cadangan oleh Rahayu et.al (2020) agar guru-guru sentiasa cuba mempertingkatkan kemahiran dalam TMK akibat perubahan landskap pendidikan negara. Kalangan guru memperoleh pengetahuan dan kemahiran tersebut melalui rakan sejawat, pembelajaran sendiri serta melalui kursus dan latihan yang disertai. Perkara ini secara tuntas dapat meningkatkan keyakinan mereka untuk mengajar dan mengaplikasikan elemen digital dalam PdPc (Balakrishnan, 2002). Kesimpulannya, nyatalah bahawa guru-guru bahasa Melayu di SABK di negeri Pahang khususnya sudah mempunyai tahap kesediaan yang baik untuk melaksanakan pengajaran secara digital. Pengetahuan dan kemahiran yang ditonjolkan berdasarkan respon dan maklum balas sebagai bukti kalangan guru secara tuntas menyokong usaha KPM memperkasakan pengajaran secara digital. Oleh hal yang demikian, adalah menjadi akauntabiliti pemegang taruh dan ejen sosialisasi serta komuniti sekolah untuk menyokong dari pelbagai sudut dimensi. Akhirnya, adalah sangat didambakan agar kajian ini juga memberi seribu satu maslahat kepada variasi pihak untuk benar-benar bersedia mendigitalkan pendidikan demi memartabatkan pendidikan negara dalam era teknologi yang penuh mencabar ini.

## RUJUKAN

- Abdul Hafiz, S.@ K. & Zamri, M. (2018). Keberkesanan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran dan Pengajaran Interaktif Tatabahasa Bahasa Melayu. Diakses di: [https://sted18.files.wordpress.com/2018/12/\(30/8/2023\)](https://sted18.files.wordpress.com/2018/12/(30/8/2023)).
- Hussein, A. & Norizan, A.R. (2018). English Language Teacher's Readiness for The Application of Technology Towards Fourth Industrial Revolution Demands. *Asia Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 7(22), 89-98.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2019). *Ringkasan Eksekutif Pelan Transformasi ICT Kementerian Pendidikan Malaysia 2019-2023*. Putrajaya: Bahagian Pengurusan Maklumat; KPM. Diakses di: [https://www.moe.gov.my/\(22 Mei 2023\)](https://www.moe.gov.my/(22%20Mei%202023)).
- Kementerian Pendidikan Malaysia.(2013). *Ringkasan Eksekutif Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Pengurusan Maklumat; KPM. Diakses di: [https://www.moe.gov.my/\(22 Mei 2023\)](https://www.moe.gov.my/(22%20Mei%202023)).
- Kitikedizah, H. & Maimun, A.L. (2022). Kepentingan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Jurnal on Islam and Civilization (ACER-J)*, Volume 5(1): 56-84.
- Mazura, S. & W.C.Wok. (2018). Tinjauan tentang Pengetahuan dan Penerimaan terhadap Pengajaran Terbeza dalam Kalangan Siswa Pendidik Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan. *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam*: 283-294. Kuala Lumpur: Penerbitan Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Norehan, M.N & Mahaliza, M. (2021). Cabaran Guru dalam Melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPr): Suatu Pemerhatian Awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, Volume 6(7): 416-421
- Nurul Safwah, A.Z., Nurul Atikah, P., & Azira, H. (2021). *Tiktok Sebagai Medium Pengajaran Terkini* (pp.1-2). Diakses di: [https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/63785/1/63785.pdf\(30/8/2023\)](https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/63785/1/63785.pdf(30/8/2023)).
- Nur Adibah Liyana, A., & Hafizhah, Z. (2021). Amalan kreativiti Guru Pendidikan Islam dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Asean Comparative Education Research Jurnal on Islam and*

*Civilization (ACER-J)*, Volume 4(1): 40-54.

Tai Hui Ling & Suziyani Mohamed. (2022). Kesediaan Guru Bagi Pembelajaran Dalam Talian Semasa Pandemik Covid-19. *International Journal of Advanced Research In Islamic Studies and Education*. 2(2):80-89.