

## Strategi Pilihan Untuk Menggalakkan Penglibatan Murid dalam Pembelajaran Secara Atas Talian

*(Preferred Strategies for Encouraging Student Engagement in Online Learning)*

Louis Pulong<sup>1\*</sup> , Mohd Mahzan Awang<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: [uddelouis@gmail.com](mailto:uddelouis@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: [mahzan@ukm.edu.my](mailto:mahzan@ukm.edu.my)

### CORRESPONDING

#### AUTHOR (\*):

Louis Pulong  
([uddelouis@gmail.com](mailto:uddelouis@gmail.com))

### KATA KUNCI:

Strategi pilihan  
Penglibatan murid  
Pembelajaran secara atas talian

### KEYWORDS:

Choice strategy  
Student involvement  
Online learning

### CITATION:

Louis Pulong & Mohd Mahzan Awang.  
(2023). Strategi Pilihan Untuk  
Menggalakkan Penglibatan Murid dalam  
Pembelajaran Secara Atas Talian. *Malaysian  
Journal of Social Sciences and Humanities  
(MJSSH)*, 8(4), e002250.  
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i4.2250>

### ABSTRAK

Pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada tahun 2020 telah mengubah kaedah pembelajaran murid sepenuhnya kepada pembelajaran secara atas talian. Sehubungan dengan itu, kajian ini dilaksanakan bagi meneroka strategi pilihan yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid. Kajian ini melibatkan lima peserta kajian yang berusia 12 tahun (Tahun 6) di sebuah sekolah yang terletak di Wilayah Persekutuan Labuan. Data dikutip menggunakan kaedah temu bual. Dapatan data dianalisis secara tematik dan dihuraikan dalam bentuk naratif. Hasil kajian menunjukkan kaedah pembelajaran yang dapat melibatkan murid secara aktif dalam pembelajaran secara atas talian bagi subjek sejarah adalah melalui kaedah pembelajaran yang menggunakan Google Slaid, Google Meet dan aplikasi Whatsapp. Pemilihan ketiga kaedah pembelajaran ini disebabkan oleh faktor emosi, tahap penguasaan isi pelajaran dan kemahiran murid. Oleh itu diharapkan dengan kajian ini dapat mengambil perhatian pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk menyebarkan penggunaan Google Slaid, Google Meet dan aplikasi Whatsapp secara maksima dalam pembelajaran secara atas talian bagi kalangan seluruh warga pendidik di Malaysia.

### ABSTRACT

Malaysia Movement Control Order (MCO) in 2020 has completely changed pupils' learning methods to online learning. So, this study was carried out to explore optional strategies that can engage pupil involvement in online learning from the pupils' perspective. This study involves five study participants who are 12 years old (Year 6) at a school located in the Federal Territory of Labuan. Data was collected using the interview method. Data findings were analyzed thematically and described in narrative form.

Results of the study show that learning methods that can actively involve pupils in online learning for the subject of history are using Google Slides, Google Meet, and the Whatsapp application. The selection of these three learning methods is due to emotional factors, mastery of the subject content, and pupil skills. Therefore, with this study, the Ministry of Education Malaysia (MOE) can give attention to spreading the maximum use of Google Slides, Google Meet, and Whatsapp applications in online learning for all educators in Malaysia.

**Sumbangan/Keaslian:** Kajian ini memberi sumbangan pengetahuan kepada semua pendidik di Malaysia berkaitan strategi yang menjadi pilihan murid dalam melaksanakan pembelajaran dan pemudahcaraan secara atas talian.

## 1. Pengenalan

Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) telah diumumkan oleh pihak kerajaan sebagai usaha memutuskan rantaian wabak dan mengawal penularan virus covid - 19, yang mana pelaksanaan PKP ini telah memberi implikasi yang besar dalam sistem pendidikan ([Abdul Rashid et al., 2020](#)). Hal ini kerana, semua institusi pendidikan telah ditutup dan bermulanya sesi Pengajaran dan Pembelajaran Dari Rumah (PdPR) ([Syahirah Hani, 2020](#)). Sehubungan dengan itu, berdasarkan rekod Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) menunjukkan peratus dalam aliran trafik internet telah meningkat dalam negara semasa pelaksanaan PKP ([Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia, 2020](#)). Hal ini terjadi sebagai akibat daripada berlakunya perubahan kaedah pembelajaran dalam tanah air secara drastik iaitu bersemuka yang telah bertukar menjadi pembelajaran secara atas talian. Pembelajaran secara atas talian merupakan pengajaran dan pembelajaran dalam pelbagai bentuk yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi digital.

Sehubungan dengan itu, artikel ini melaporkan tentang strategi pilihan untuk menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian daripada perspektif murid bagi subjek sejarah. Kajian tentang strategi pilihan murid dalam pembelajaran secara atas talian sudah banyak dilaksanakan bagi pelbagai subjek. Namun begitu kajian berkaitan dengan strategi pilihan yang menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid bagi subjek sejarah masih kurang. Oleh itu, kajian ini memberi sumbangan pengetahuan kepada warga pendidik tentang strategi yang menjadi pilihan murid untuk terlibat dalam pembelajaran sejarah secara atas talian. Artikel ini akan memberi gambaran tentang strategi pembelajaran secara atas talian yang dapat menggalakkan penglibatan murid. Hal ini selaras dengan objektif kajian ini dijalankan iaitu bagi meneroka strategi pilihan yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian bagi subjek sejarah dari perspektif murid. Kajian ini perlu agar pada masa akan datang warga pendidik mempunyai tahap kesediaan kemahiran yang baik dalam mengendalikan kaedah pembelajaran yang menjadi pilihan murid semasa melaksanakan pembelajaran secara atas talian.

## 2. Sorotan Literatur

Berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 - 2025 ([Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013](#)) kualiti mahupun kuantiti terhadap penggunaan TMK di sekolah masih berada pada tahap yang belum mencapai tahap yang memuaskan. Didapati 80% guru menggunakan TMK kurang sejam seminggu dan hanya 1/3 guru sahaja yang menggunakan TMK secara tetap. Namun begitu pelaksanaan PKP telah mengakibatkan peratusan aliran trafik internet di seluruh tanah air telah meningkat ([Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia, 2020](#)). Hal ini menunjukkan bahawa ramai pendidik memilih TMK sebagai medium pembelajaran secara atas talian ([Abdul Rashid et al., 2020](#)). Dalam hal ini menurut [Losius, Ahsly, Marcelus dan Nazarius \(2020\)](#) ramai guru yang menggunakan kaedah cuba jaya sebagai akibat daripada perasaan ragu terhadap kebolehtadbiran dan keberkesanan platform yang sesuai digunakan dalam melaksanakan pembelajaran secara atas talian.

Menerusi kajian [Azor et al. \(2020\)](#) penggunaan Youtube, audio dan video semasa pembelajaran subjek Sejarah bagi pelajar sekolah menengah di Nigeria memberi impak positif terhadap motivasi, minat dan pencapaian murid bagi subjek Sejarah itu sendiri. Manakala di Jordan pula, menerusi kajian [Aljaraideh dan Yousef \(2020\)](#) mendapati bahawa murid lebih bermotivasi dan mencapai pencapaian yang lebih baik dalam subjek Bahasa Inggeris apabila pembelajaran dilaksanakan melalui kaedah bercerita secara digital. Selain itu, kajian tinjauan yang dilaksanakan oleh [Marta Liesa-Orus et al. \(2020\)](#) yang melibatkan 345 profesor tentang penggunaan TMK, mendapati bahawa TMK memberikan kesan positif terhadap pembelajaran dan pembangunan kemahiran PAK-21 dalam kalangan murid. Oleh itu, pembelajaran berasaskan teknologi di luar negara memberikan impak yang positif terhadap pembelajaran murid.

Menurut [Syed Lamsah \(2017\)](#) aplikasi *Whatsapp* dan *Telegram* yang digunakan pada telefon pintar dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat universiti berjaya membantu pelajar universiti mencapai objektif pembelajaran. Manakala dalam kajian [Ashraf dan Kamaljit \(2011\)](#) dan [Oluwafisayo \(2010\)](#) menyatakan bahawa Web 2.0 yang digunakan sebagai aplikasi teknologi melalui telefon pintar seperti *Blog*, *Youtube*, *Facebook*, *Twitter* dan sebagainya berjaya meningkatkan komunikasi, kerjasama, interaksi, pemerolehan ilmu serta penggunaannya yang lebih fleksibel dalam pengajaran dan pembelajaran. Berikutnya, menerusi kajian [Analisa Hamdan, Rosseni dan Siti Zuraida \(2012\)](#) pula menunjukkan bahawa perisian pendidikan percuma dan aplikasi Web 2.0 seperti *Wikipedia*, *Youtube*, *Facebook*, dan *Google Search* merupakan aplikasi yang sering diakses oleh pelajar sama ada menggunakan Android, iOS atau pun BlackBerry Os, sebagai ekoran aplikasi-aplikasi ini mudah diakses untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan telefon pintar.

Seterusnya menyoroti kajian [Lezah @ Lejah dan Rosy \(2018\)](#) didapati bahawa wujud peningkatan minat, kefahaman dan daya ingatan murid terhadap isi pelajaran apabila guru menggunakan alat bantu mengajar yang berasaskan teknologi seperti video *youtube* dalam proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) sejarah. Kajian [Nur Hazirah dan Masayu \(2020\)](#) pula menyatakan bahawa penggunaan *Whatsapp* sebagai aplikasi pilihan dalam menyampaikan PdPc amat berkesan sepanjang tempoh pelaksanaan PKP. Manakala dapatan kajian [Siti Balqis dan Muniroh \(2020\)](#) menunjukkan antara aplikasi yang kerap digunakan ialah *Whatsapp*, *Telegram*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* dan *Zoom*. Seterusnya, dalam kajian [Ritchie Len et al. \(2021\)](#), menunjukkan bahawa penggunaan Word Wall dalam PdPc sejarah dapat meningkatkan

motivasi, minat dan pencapaian murid dalam mata pelajaran sejarah. Tuntasnya, penggunaan teknologi dalam pendidikan penting dalam melahirkan generasi berkemahiran dan berupaya bersaing dalam dunia penuh cabaran selaras dengan keperluan revolusi industri 4.0. Berdasarkan tinjauan literatur yang dilaksanakan telah didapati bahawa terdapat pelbagai kaedah pembelajaran secara atas talian yang telah digunakan secara meluas terutamanya semasa pandemik Covid 19. Namun begitu kajian berkaitan dengan strategi pilihan yang menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid masih kurang. Sehubungan dengan itu kajian ini dilaksanakan bagi meneroka strategi pilihan yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid.

### 3. Metod Kajian

Kajian ini dilaksanakan menggunakan jenis reka bentuk kajian kes bagi meneroka strategi pilihan untuk menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian daripada perspektif murid bagi subjek sejarah. Sampel kajian adalah terdiri daripada lima orang murid tahun 6. Pemilihan sampel kajian adalah secara pensampelan bertujuan. Peserta kajian diambil daripada tiga kelas yang berlainan dan merupakan murid yang aktif dalam mengikuti pembelajaran secara atas talian. Kajian ini telah dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan Kerupang, Wilayah Persekutuan Labuan. Hal ini kerana lokasi ini merupakan bandar yang terdapat di sebuah pulau dan mudah bagi pengkaji menjalankan kajian mengikut keperluan kajian. Instrumen kajian yang digunakan dalam pelaksanaan kajian ini adalah temu bual. Kutipan data dilaksanakan melalui temu bual terhadap peserta kajian secara individu. Data dianalisis menggunakan pendekatan tematik yang dihuraikan secara deskriptif dan naratif.

### 4. Hasil Kajian

Jadual 1 menunjukkan profil peserta kajian yang terdiri daripada lima peserta kajian iaitu tiga perempuan dan dua lelaki. Semua peserta kajian berumur 12 tahun.

Jadual 1: Profil Peserta Kajian

Peserta	Jantina	Umur
Ayla	Perempuan	12 tahun
Afif	Lelaki	12 tahun
Shaz	Lelaki	12 tahun
Mila	Perempuan	12 tahun
Esha	Perempuan	12 tahun

#### 4.1. Strategi pilihan yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid

Jadual 2 menunjukkan tema-tema yang muncul mengikut objektif kajian berdasarkan temu bual yang dijalankan terhadap lima peserta kajian berkaitan perspektif peserta kajian terhadap strategi pilihan yang menggalakkan penglibatan peserta kajian dalam pembelajaran secara atas talian bagi subjek sejarah. Didapati bahawa peserta kajian

telah memilih tiga kaedah pembelajaran secara atas talian yang paling disukai iaitu melalui *Google Slaid*, *Google Meet*, dan aplikasi *Whatsapp*. Sehubungan dengan itu dapatan kajian berkaitan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaedah pembelajaran, kekangan yang mempengaruhi pemilihan kaedah pembelajaran, pengaruh kekerapan penggunaan kaedah pembelajaran yang dipilih serta kaedah pembelajaran yang diharapkan oleh peserta kajian pada masa akan datang diuraikan mengikut subtajuk kaedah pembelajaran yang dipilih oleh peserta kajian iaitu *Google Slaid*, *Google Meet* dan *Whatsapp*.

Jadual 2: Tema - tema mengikut objektif kajian

Tema	Subtema
<i>Google Slaid</i>	Mahir mengendalikan <i>Google Slaid</i> Seronok menggunakan <i>Google Slaid</i> Pelbagai fitur <i>Google Slaid</i> Memperkembangkan kreativiti
<i>Google Meet</i>	Mudah mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran Bersemuka dengan rakan dan guru
Aplikasi <i>Whatsapp</i>	Mudah mendapat maklumat yang disampaikan

#### 4.2. *Google Slaid* sebagai strategi yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid

Berdasarkan temu bual yang dijalankan terhadap lima peserta kajian terdapat dua peserta kajian iaitu Ayla dan Esha yang memilih *Google Slaid* sebagai kaedah pembelajaran yang paling digemari. Hal ini sedemikian kerana mereka mahir dan berasa seronok menggunakan medium ini, tambahan pula Ayla menyatakan bahawa melalui *Google Slaid*, beliau dapat bekerjasama dengan rakan sekumpulan. Hal ini dapat dilihat semasa Ayla menyatakan bahawa '*sebab dapat bekerjasama dengan kawan dan seronok*'.

Seterusnya, apabila Ayla dan Esha disoal berkaitan kekangan yang mungkin dihadapi oleh mereka terhadap kaedah pembelajaran lain sehingga menyebabkan mereka lebih menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid*, Ayla dan Esha telah memberikan jawapan yang berbeza. Dalam hal ini peserta kajian Ayla menyatakan bahawa beliau tidak mempunyai kekangan sebaliknya beliau amat tertarik dengan aktiviti yang boleh dilaksanakan melalui penggunaan *Google Slaid* seperti melukis. Manakala peserta kajian Esha pula menyatakan bahawa beliau juga tidak menghadapi kekangan terhadap kaedah pembelajaran yang lain, beliau memilih *Google Slaid* kerana melalui *Google Slaid* beliau dapat menunjukkan kreativiti beliau yang membolehkan beliau memperoleh markah pentaksiran yang tinggi. Hal ini dapat kita lihat dalam jawapan Esha yang menyatakan bahawa '*tidak dalam google slaid cikgu boleh bagi markah yang tinggi kalau kami buat cantik – cantik*'.

Namun begitu, apabila pengkaji menanyakan sekiranya rakan lain turut menyukai cara pembelajaran melalui *Google Slaid*. Kedua peserta kajian telah memberikan respon yang berbeza, yang mana Ayla menyatakan bahawa rakan lain turut menyukai cara pembelajaran yang menggunakan *Google Slaid*. Hal ini kerana mereka boleh menggunakan pelbagai fitur yang terdapat dalam *Google Slaid* untuk melaksanakan tugas dan aktiviti pembelajaran seperti memasukkan gambar dan sebagainya. Ayla

menyatakan '*suka. Sebab boleh buat macam – macam, boleh masukkan gambar. Kan ada macam – macam features*'. Sedangkan Esha pula hanya menyatakan kebarangkalian yang mana rakannya yang mahir menggunakan *Google Slaid* mungkin akan menyukai kaedah pembelajaran ini dan sebaliknya rakan yang kurang mahir mungkin tidak menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid*.

Oleh itu, secara ringkasnya selain daripada Ayla dan Esha terdapat juga murid lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid* yang mempunyai pelbagai fitur yang dapat digunakan oleh murid untuk melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Walaupun, mereka menyatakan bahawa *Google Slaid* kurang kerap digunakan dalam pembelajaran secara atas talian oleh guru. Hal ini dapat dilihat dalam jawapan peserta kajian semasa ditanya tentang kekerapan penggunaan *Google Slaid* oleh guru subjek sejarah dan guru bagi subjek yang lain. Dalam hal ini Esha menjelaskan '*tiada. Guru lain buat Google Form dan menulis*'.

Selanjutnya, Ayla dan Esha berpendapat bahawa kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid* tidak memerlukan perubahan dengan justifikasi masing-masing. Dalam hal ini Ayla menyatakan bahawa tiada perubahan perlu dilakukan dalam kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid*. Hal ini kerana mereka bukan sahaja belajar melalui *Google Slaid* semata – mata, namun turut belajar melalui kaedah lain seperti melalui projek. Ayla menyatakan '*sebab kadang – kadang pelajar buat projek*'. Manakala Esha menyatakan sebab beliau minat oleh itu tiada perubahan perlu dibuat. Ekoran daripada itu, beliau tidak mengharapkan apa – apa kaedah pembelajaran lain pada masa akan datang. Namun bagi Ayla pula berharap agar pembelajaran pada masa akan datang adalah pembentangan dalam bentuk video. Hal ini dapat kita lihat melalui jawapan Ayla, '*kalau boleh presentation, buat video*'.

Oleh itu, melalui kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid* dapat disimpulkan bahawa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaedah pembelajaran ini adalah disebabkan oleh kemahiran peserta kajian atau murid, di samping manfaat lain yang diperoleh seperti dapat bekerjasama dengan rakan lain. Seterusnya penggunaan *Google Slaid* juga tidak mendatangkan mana-mana kekangan yang mempengaruhi dua peserta kajian ini memilih kaedah pembelajaran ini, sebaliknya terdapat alasan mereka yang tersendiri seperti boleh memperoleh markah petaksiran yang tinggi, menggunakan fitur yang pelbagai dan sebagainya. Bahkan terdapat juga rakan mereka yang lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid*. Manakala dari segi pengaruh kekerapan penggunaan kaedah pembelajaran yang dipilih pula, tidak terdapat pengaruh dari segi kekerapan penggunaan *Google Slaid*. Hal ini kerana guru sendiri tidak kerap menggunakan kaedah pembelajaran ini semasa melaksanakan pembelajaran secara atas talian. Akhir sekali tiada kaedah pembelajaran yang diharapkan oleh peserta kajian pada masa akan datang berkaitan perkara yang perlu ditambah baik semasa menggunakan kaedah pembelajaran melalui *Google Slaid* selain daripada membuat pembentangan melalui video kerana guru masih turut mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran, di samping murid atau peserta kajian sendiri seronok menggunakan fitur yang sedia ada dalam *Google Slaid*.

#### **4.3. *Google Meet* sebagai strategi yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid**

Berdasarkan temu bual yang dijalankan terhadap lima peserta kajian terdapat dua peserta kajian iaitu Afif dan Mila yang memilih *Google Meet* sebagai kaedah

pembelajaran yang paling disukai. Hal ini sedemikian kerana bagi Afif, Google Meet lebih memudahkan beliau untuk mengikuti sesi pembelajaran secara atas talian. Manakala Mila pula menyatakan bahawa melalui *Google Meet*, pembelajaran secara atas talian dapat dijalankan secara bersemuka dan boleh terus berkomunikasi dengan guru atau murid lain. Mila menyatakan, '*boleh berbual, boleh bersemuka*'

Seterusnya, Afif dan Mila ditanya berkaitan kekangan yang mungkin dihadapi oleh mereka terhadap kaedah pembelajaran lain sehingga menyebabkan mereka lebih menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Meet*. Menurut Afif, beliau menjawab ringkas dengan menyatakan bahawa beliau tidak mempunyai kekangan. Manakala peserta kajian Mila pula menyatakan bahawa beliau menghadapi kekangan lain, yang mana mesej pembelajaran terlalu banyak yang menyebabkan beliau terlepas pandang. Dalam hal ini, Mila menyatakan '*masalah terlalu banyak mesej*'.

Apabila pengkaji menanyakan sekiranya rakan lain turut menyukai cara pembelajaran melalui *Google Meet*. Afif telah memberikan respon dengan menyatakan terdapat rakan lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Meet* dengan alasan melalui *Google Meet* pembelajaran dapat dilaksanakan secara bersemuka dan hal ini memberikan mereka lebih bersemangat kerana dapat melihat rakan yang lain. Afif menjelaskan '*ada. Boleh bersemuka, lebih bersemangat nampak kawan yang lain*'. Hal ini sama dengan jawapan Mila yang menyatakan bahawa rakan beliau yang lain juga turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Meet*. Hal ini kerana melalui *Google Meet* perbincangan dapat dijalankan.

Oleh itu, secara ringkasnya selain daripada Afif dan Mila terdapat juga murid lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Meet* yang mana melalui *Google Meet* murid dapat bersemuka, lebih bersemangat dan berbincang antara sesama. Walaupun, mereka menyatakan bahawa *Google Meet* kurang kerap digunakan dalam pembelajaran secara atas talian oleh guru. Hal ini dapat dilihat dalam jawapan peserta kajian semasa ditanya tentang kekerapan penggunaan *Google Meet* oleh guru subjek sejarah dan guru bagi subjek yang lain. Dalam hal ini, Mila menjelaskan '*tidak juga sebab ada juga buat kuiz, kadang – kadang, RBT buat Google Meet*'.

Sehubungan dengan itu, peserta kajian Afif berpendapat bahawa kaedah pembelajaran melalui *Google Meet* tidak memerlukan perubahan dengan justifikasi agar murid lebih bersemangat, lebih faham dan boleh terus bertanya soalan kepada guru. Afif menjelaskan, '*supaya lebih semangat, lebih faham, boleh terus bertanya dengan cikgu*'. Oleh itu, Afif tidak mengharapkan apa-apa kaedah pembelajaran lain pada masa akan datang. Manakala, Mila pula menyatakan bahawa beliau ingin pembelajaran melalui kuiz dilaksanakan dengan alasan boleh menjawab kuiz secara berkumpulan. Mila menyatakan, '*melalui kuiz, belajar lebih banyak melalui whatsapp*'. Selain daripada itu Mila turut berharap agar pembelajaran melalui Whatsapp pada masa akan datang dimaksimumkan lagi. Hal ini dapat kita lihat melalui temu bual yang dijalankan.

Oleh itu, melalui kaedah pembelajaran melalui *Google Meet* dapat disimpulkan bahawa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaedah pembelajaran ini adalah disebabkan oleh pengendalian *Google Meet*, boleh bersemuka dan berkomunikasi dengan rakan lain. Seterusnya wujud kekangan yang mempengaruhi peserta kajian Mila dalam memilih kaedah pembelajaran ini, yang mana beliau menerima mesej pembelajaran yang banyak sehingga terdapat mesej pembelajaran yang terlepas pandang. Bahkan terdapat juga rakan mereka yang lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui *Google Meet*

kerana dapat bersemuka, lebih bersemangat melihat rakan lain dan dapat melaksanakan perbincangan. Manakala dari segi pengaruh kekerapan penggunaan kaedah pembelajaran yang dipilih pula, tidak terdapat pengaruh dari segi kekerapan penggunaan *Google Meet*. Hal ini kerana guru sendiri tidak kerap menggunakan kaedah pembelajaran ini semasa melaksanakan pembelajaran secara atas talian. Akhir sekali tiada kaedah pembelajaran yang diharapkan oleh peserta kajian Afif pada masa akan datang berkaitan perkara yang perlu ditambah baik semasa menggunakan kaedah pembelajaran melalui *Google Meet* selain daripada melaksanakan kuiz dan menggunakan aplikasi *Whatsapp* yang lebih banyak.

#### **4.4. Aplikasi *Whatsapp* sebagai strategi yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid**

Berdasarkan temu bual yang dijalankan terhadap lima peserta kajian terdapat satu peserta kajian iaitu Shaz yang memilih aplikasi *Whatsapp* sebagai kaedah pembelajaran yang paling disukai. Hal ini sedemikian kerana bagi Shaz melalui *Whatsapp* beliau mudah mendapatkan maklumat, memastikan jawapan beliau betul dan dapat melihat contoh jawapan daripada rakan lain. Dalam hal ini Shaz menjelaskan, '*mudah mendapat maklumat, memastikan jawapan betul, melihat jawapan kawan*'

Seterusnya, apabila Shaz disoal berkaitan kekangan yang mungkin dihadapi oleh beliau terhadap kaedah pembelajaran lain sehingga menyebabkan beliau lebih menyukai kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*, Shaz menyatakan bahawa beliau tidak mempunyai kekangan dengan jawapan yang ringkas '*tidak ada*'. Namun begitu, apabila pengkaji menanyakan sekiranya rakan lain turut menyukai cara pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Shaz menyatakan bahawa rakan lain turut menyukai cara pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Hal ini kerana mereka boleh bercerita sambil membuat kerja sekolah dan hal ini dapat menghilangkan tekanan. Shaz menjelaskan, '*suka. Sebab mereka dapat bercerita sambil membuat kerja sekolah, hilang stres*'.

Oleh itu, secara ringkasnya selain daripada Shaz terdapat juga murid lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Walaupun, Shaz menyatakan bahawa aplikasi *Whatsapp* digunakan bergantung kepada masa. Dalam hal ini Shaz turut menyatakan bahawa dalam subjek lain aplikasi *Whatsapp* ini turut digunakan sebagai medium pembelajaran seperti subjek Matematik, Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Shaz menyatakan, '*ada sesetengah Math, BM, BI*'.

Selanjutnya, Shaz berpendapat bahawa kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* tidak memerlukan perubahan. Dalam hal ini Shaz menyatakan bahawa tiada perubahan perlu dilakukan dalam kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Hal ini kerana melalui kaedah pembelajaran lain boleh mendatangkan tekanan kepada beliau, terutamanya apabila membuat kerja secara bersendirian. Shaz menjelaskan, '*cara lain boleh menyebabkan stress bila buat kerja sendiri*'. Namun begitu Shaz berharap agar kaedah pembelajaran lain pada masa akan datang akan menggunakan *Youtube*.

Oleh itu, melalui kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dapat disimpulkan bahawa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaedah pembelajaran ini adalah disebabkan oleh Shaz atau murid mudah mendapat maklumat dan contoh pembelajaran. Seterusnya penggunaan aplikasi *Whatsapp* juga tidak mendatangkan mana - mana kekangan yang mempengaruhi Shaz memilih kaedah pembelajaran ini. Bahkan terdapat

juga rakan beliau yang lain yang turut menyukai kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Manakala dari segi pengaruh kekerapan penggunaan kaedah pembelajaran yang dipilih pula, tidak terdapat pengaruh dari segi kekerapan penggunaan aplikasi *Whatsapp*. Hal ini kerana penggunaan kaedah pembelajaran ini bergantung pada masa walaupun dalam subjek lain turut menggunakan kaedah pembelajaran ini. Akhir sekali tiada kaedah pembelajaran yang diharapkan oleh peserta kajian pada masa akan datang berkaitan perkara yang perlu ditambah baik semasa menggunakan kaedah pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* selain daripada melalui *Youtube*.

## 5. Perbincangan Kajian

### 5.1. Strategi pilihan yang dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran secara atas talian dari perspektif murid bagi subjek Sejarah

Berdasarkan dapatan kajian, terdapat tiga strategi pembelajaran secara atas talian yang menjadi pilihan peserta kajian iaitu *Goolge Slaid*, *Google Meet* dan aplikasi *Whatsapp*. Dapatan ini hampir sama dengan dapatan kajian [Siti Balqis dan Muniroh \(2020\)](#) yang menyatakan antara aplikasi yang kerap digunakan dalam menjalankan PdPc secara atas talian ialah *Whatsapp*, *Telegram*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* dan *Zoom*. Namun dapatan dalam kajian ini menunjukkan selain daripada *Google Meet* dan *Whatsapp*, peserta kajian turut memilih *Google Slaid* sebagai pilihan mereka. Dalam hal ini, pada kajian lepas mungkin penggunaan *Google Slaid* dalam pembelajaran secara atas talian masih kurang digunakan dalam negara.

Pemilihan *Google Slaid* sebagai salah satu kaedah pembelajaran secara atas talian kerana murid mempunyai kemahiran dalam menggunakan *Google Slaid*, di samping murid juga dapat bekerjasama antara satu sama lain bagi aktiviti pembelajaran yang melibatkan kumpulan. Selain daripada itu, murid juga berasa seronok menggunakan *Google Slaid*. Sehubungan dengan itu murid tidak akan berasa tertekan dalam menjalani pembelajaran secara atas talian. Bahkan melalui *Google Slaid* juga hasil kerja murid mudah untuk ditaksir bagi pelbagai tujuan pentaksiran terutamanya bagi Pentaksiran Bilik Darjah (PBD). Dalam hal ini murid berpeluang mengembangkan potensi, bakat dan kreativiti mereka dalam menggunakan *Google Slaid* yang menyediakan pelbagai fitur yang dapat membantu murid melaksanakan dan menyelesaikan tugas murid dengan baik. Melihat kepada kebaikan penggunaan *Google Slaid* dalam pembelajaran secara atas talian bagi subjek sejarah. Guru perlulah lebih kerap menggunakan *Google Slaid* sebagai salah satu kaedah pembelajaran yang dapat melibatkan murid bergiat secara aktif dalam pembelajaran secara atas talian.

Seterusnya pemilihan *Google Meet* sebagai kaedah pembelajaran secara atas talian pula adalah disebabkan oleh *Google Meet* dapat memberi kesempatan kepada murid bersemuka dengan guru dan rakan – rakan yang lain secara dalam talian. Hal ini selaras dengan kajian [Mazidah dan Nor Aidawati \(2021\)](#) yang menunjukkan responden dalam kajian mereka bersetuju bahawa *Google Meet* mempunyai reka bentuk antara muka pengguna yang mudah dan menarik semasa menjalankan PdPc. Sehubungan dengan itu dapatan menerusi kajian [Zakaria et al. \(2020\)](#) menunjukkan siswa guru juga bersetuju melaksanakan PdPc menggunakan *Google Meet* sebagai platform dengan min keseluruhan 3.34. Apa tah lagi apabila hasil kajian [K.Anitha dan Mohd Nihra Haruzuan \(2022\)](#) menunjukkan bahawa majoriti warga pendidik mengajar menggunakan *Google Meet* dan *Telegram*. Hal ini penting dalam menyuntik semangat murid untuk mengikuti sesi pembelajaran secara atas talian. Kajian [Azor et al. \(2020\)](#) menunjukkan bahawa

selain daripada minat dan motivasi, pencapaian murid sekolah menengah terhadap subjek Sejarah di Nigeria turut mendapat impak positif dengan penggunaan audio dan video dalam pembelajaran. Tambahannya pula, menurut kajian [Ugartini dan Zamri \(2021\)](#) penggunaan Google Meet dapat memberikan murid ruang untuk berkolaborasi semasa pembelajaran, penjaan pemikiran yang kritikal serta membangunkan hubungan sosial sewaktu berkomunikasi. Oleh itu, melalui penggunaan *Google Meet* murid dapat terus mendengar audio dan menonton video yang digunakan oleh guru, selain dapat mendengar suara rakan dan melihat rakan dalam bentuk video semasa berkomunikasi secara langsung, terutamanya semasa menjalankan kolaborasi yang mana hal ini dapat memberi kesan positif atas minat, motivasi, pemikiran kritikal dan hubungan sosial murid untuk menyertai pembelajaran secara atas talian. Di samping itu juga terdapat pelbagai kelebihan yang murid peroleh apabila pembelajaran dilaksanakan menggunakan *Google Meet* seperti murid tidak perlu menerima banyak mesej pembelajaran yang boleh mengakibatkan murid terlepas pandang mesej – mesej pembelajaran yang lain, dapat menjalankan perbincangan antara sesama sendiri dan dapat terus bertanya kepada guru dan rakan lain berkaitan sesuatu isi pelajaran. Sehubungan dengan itu *Google Meet* juga perlu diambil perhatian oleh guru sebagai salah satu kaedah pembelajaran yang banyak manfaat kepada murid dan guru itu sendiri apabila *Google Meet* ini kerap digunakan.

Manakala pemilihan aplikasi *Whatsapp* pula sebagai kaedah pembelajaran secara atas talian kerana sifat aplikasi ini sendiri yang banyak memudahkan murid berkomunikasi, berkongsi bahan pembelajaran yang mana dapat membantu murid membuat perbandingan pelbagai contoh dalam memilih contoh yang terbaik, bagi menyelesaikan tugas yang diberikan. Dapatan ini disokong oleh kajian [Malini dan Tan \(2020\)](#) yang menunjukkan bahawa melalui penggunaan *Whatsapp* ahli dapat melaksanakan proses pembelajaran melalui perkongsian dengan mudah antara sesama ahli, yang mana hal ini dapat membantu ahli yang menghadapi sebarang masalah pembelajaran mengatasi masalahnya. Memetik kajian [Nur Hazirah dan Masayu \(2020\)](#) didapati bahawa kaedah pembelajaran melalui *Whatsapp* selain daripada murid dapat mengulang pelajaran yang tidak difahami, murid juga dapat belajar dan mengulang kaji mengikut waktu masing - masing apa lagi apabila aplikasi *Whatsapp* mudah diakses.

Selain itu berdasarkan komunikasi yang berkesan antara murid dengan guru serta antara murid dengan murid sendiri melalui aplikasi *Whatsapp* juga dapat menghilangkan tekanan murid untuk mengikuti pembelajaran secara atas talian. Bahkan menerusi kajian [Melvina dan Sara \(2021\)](#) mendapati bahawa tahap motivasi pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan *Whatsapp* berada pada tahap tinggi dengan nilai min purata 4.08. Oleh itu, guru perlu melihat penggunaan aplikasi *Whatsapp* sebagai satu medium pembelajaran yang berpotensi besar dalam mempelbagaikan kaedah pembelajaran secara berkesan. Hal ini kerana dalam kajian [Nur Hazirah dan Masayu \(2020\)](#) menyatakan bahawa penggunaan aplikasi *Whatsapp* amat efektif sebagai medium penyampaian PdPc sepanjang pelaksanaan PKP. Apa tah, lagi menurut [Syed Lamsah \(2017\)](#) dalam kajiannya terhadap penggunaan aplikasi *Whatsapp* dan *Telegram* pada telefon pintar dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat universiti dapat membantu pelajar universiti mencapai objektif pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Whatsapp* secara maksima sebagai salah satu kaedah pembelajaran secara atas talian, pasti akan dapat mengubah konsep pemikiran pengguna aplikasi ini, yang mana *Whatsapp* bukan sahaja berfungsi sebagai medium tempat menyampaikan sesuatu informasi tetapi juga dapat bertindak sebagai platform pembelajaran yang dapat

memberi impak yang besar kepada emosi murid yang positif dan penguasaan isi pelajaran.

Oleh itu, dalam memastikan murid terlibat secara aktif dalam pembelajaran secara atas talian ketiga-tiga kaedah pembelajaran ini perlu digunakan secara maksima dengan menambah sedikit aktiviti-aktiviti sampingan yang lain seperti membuat pembentangan dalam bentuk video, menggunakan dan menghasilkan konten *Youtube* sebagai sumber atau bahan pembelajaran dan sebagainya. Hal ini perlu agar murid sentiasa bersemangat, mempunyai emosi yang positif, dapat menguasai isi pelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan kemahiran TMK semasa pembelajaran secara atas talian dilaksanakan. Sehubungan dengan itu kajian secara lebih khusus dan mendalam berkaitan *Google Slaid*, *Google Meet* dan aplikasi *Whatsapp* perlu dilaksanakan agar pengkaji dan pembaca mendapat maklumat yang lebih terperinci bagi mana – mana kaedah pembelajaran yang disebutkan. Hal ini perlu dalam memudahkan guru merancang pelbagai strategi penggunaan ketiga – tiga kaedah pembelajaran ini secara lebih maksima. Tambahnya lagi, kajian ini hanya melibatkan lima peserta kajian yang berusia 12 tahun dan bersekolah di kawasan bandar di sebuah pulau. Oleh itu, pengkaji lain boleh menjalankan kajian berkaitan penggunaan ketiga - tiga kaedah pembelajaran pilihan murid secara dalam talian ini pada peringkat usia dan kawasan sekolah yang lain.

## 6. Kesimpulan

Pemilihan kaedah atau pendekatan PdPc yang dilaksanakan secara atas talian amat penting dalam memastikan keberkesanan pelaksanaan sesuatu PdPc itu. Dalam hal ini, mengambil kira strategi yang menjadi pilihan murid dalam melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran secara atas talian sepatutnya dijadikan sebagai tumpuan utama bagi mencapai keberkesanan pelaksanaan PdPc yang dihasratkan. Kajian ini membuktikan bahawa setiap murid mempunyai pilihan strategi pelaksanaan PdPc secara atas talian iaitu *Google Slaid*, *Google Meet* dan aplikasi *Whatsapp*. Sebagai tindak balas oleh pemegang taruh terhadap pemilihan ketiga strategi ini ialah dengan mengambil tahu faktor – faktor yang menjadi alasan terhadap pemilihan ketiga – tiga strategi ini. Hal ini perlu dalam memastikan murid melibatkan diri secara aktif pembelajaran secara atas talian yang dilaksanakan. Menerusi senarai subtema yang muncul daripada hasil kajian. Murid memilih untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran secara atas talian atas faktor emosi, mudah menguasai isi pelajaran dan kemahiran murid itu sendiri dalam mengendalikan platform yang digunakan oleh guru. Oleh itu kajian ini dapat memberikan cadangan kepada warga pendidik terhadap strategi yang menjadi pilihan murid dalam mengikuti pembelajaran secara atas talian. Namun begitu, pemilihan strategi pembelajaran oleh guru perlulah mengikut kesesuaian latar belakang murid masing-masing. Hal ini kerana hasil kajian ini terhad kepada strategi pembelajaran secara atas talian yang pernah diikuti oleh peserta kajian, usia dan lokasi sekolah mereka. Di samping pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dapat mengatur pelbagai strategi dalam memaksimumkan penggunaan *Google Slaid*, *Google Meet* dan aplikasi *Whatsapp* dalam kalangan warga pendidik bagi tujuan pembelajaran secara atas talian.

## **Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)**

Para penyelidik menggunakan garis panduan etika penyelidikan yang disediakan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (RECUKM). Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikut kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

## **Penghargaan (*Acknowledgement*)**

Terima kasih kepada semua responden dan semua pihak yang telah memberikan kerjasama dalam menjayakan kajian ini.

## **Kewangan (*Funding*)**

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan.

## **Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)**

Penulis tidak mempunyai konflik kepentingan berkaitan penyelidikan dan penerbitan ini.

## **Rujukan**

- Abdul Rashid Abdul Aziz, Amin Al Haadi Shafie, Umi Hamidaton Mohd Soffian Lee & Raja Nur Syafiqah Raja Ashaari. (2020). Strategi pembangunan aspek kesejahteraan sendiri bagi mendepani tekanan akademik semasa wabak COVID-19. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(12),16 - 30.
- Aljaraideh & Yousef Ahmad. (2020). The impact of digital storytelling on academic achievement of sixth grade students in English language and their motivation towards it in Jordan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(1), 73-82.
- Analisa Hamdan, Rosseni Din & Siti Zuraida Abdul Manaf. (2012). Penerimaan mPembelajaran dalam Sistem Pendidikan di Malaysia melalui The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Satu Analisis Literatur. *1st International Conference on Mobil Learning, Applications, and Services*.
- Ashraf Darwish & Kamaljit Lakhtaria. (2011). The impact of the new web 2.0 technologies in communication, development and revolutions of societies. *Journal of Advances in Information Technology*, 2(4), 204-216.
- Azor R.O, Asogwa U. D, Ogwu E. N & Apeh A. A. (2020). YouTube audio-visual documentaries: Effect on Nigeria students' achievement and interest in history curriculum, *The Journal of Educational Research*, 113(5), 317-326.
- K. Anitha Kuppan & Mohd Nihra Haruzuan Mohamad Said. (2022). Kajian Berkaitan Pedagogi Guru-guru SJK (T) Daerah Segamat Dalam Pelaksanaan PdPR. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 72 - 84.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 - 2025*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Lezah @ Lejah Kiamsin & Rosy Talin. (2018). Kaedah pengajaran sejarah yang diminati pelajar dan justifikasinya. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 3(2), 137-145

- Losius Goliong, Ahsly Kasin, Marcelus Johnny & Nazarius G. Yulip (2020). *Cabaran pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran jarak jauh (PDPCCJJ) semasa perintah kawalan pergerakan*. Pejabat Pendidikan Daerah. Ranau: 1-15.
- Malini Kamlin & Tan, C. K. (2020). Kemampuan ICT “WhatsApp” Sebagai Medium Komunikasi Berkesan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 178 -183.
- Marta Liesa-Orus, Cecilia Latorre-Coscolluela, Sandra Vázquez-Toledo dan Veronica SierraSanchez. (2020). *The technological challenge facing higher education professors: perceptions of ICT tools for developing 21st Century Skills, Sustainability*. Faculty of Human Sciences and Education, University of Zaragoza:1-14.
- Mazidah Musa & Nor Aidawati Abdillah. (2021). Penggunaan Google Meet Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin. *International Journal Of Modern Education*, 104 - 113.
- Melvina Chung, H. C. & Sara Beden. (2021). Penggunaan Aplikasi Whatsappdalam E-Pembelajaran Bagi Guru Interim Di Ipg. *Jurnal kurikulum dan Pengajaran Asia Pasifik*, 1 -10.
- Nur Hazirah Hairia’an & Masayu Dzainudin. (2020). Pengajaran dan pemudahcaraan dalam talian Semasa Perintah Kawalan Pergerakan. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, (9), 18-28.
- Oluwafisayo. (2010). Constructivism and web 2.0 in the emerging learning era: global perspective. *Journal of Strategic Innovation and Sustainability*, 6(4), 17-28.
- Ritchie Len Joon Woei, Soon Singh Bikar, Balan Rathakrishnan & Zulfikar Rabe. (2021). integrasi permainan media word wall dalam pendidikan sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(4), 69-78.
- Ugartini Magesvaran & Zamri Mahamod. (2021). Aplikasi Google Meet sebagai Medium Pembelajaran Bahasa Melayu Secara dalam Talian di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah. *International Conference on Business Studies and Education*, 30 - 43.
- Siti Balqis Mahlan & Muniroh Hama. (2020). *Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Talian Semasa Perintah Kawalan Pergerakan*. 14-22. Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM). Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang, Malaysia:14-22.
- Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia. (2020). *Internet Users Servay*. Cyberjaya: Suruhanjaya Komunikasi Dan Multimedia Malaysia.
- Syahirah Hani Roslan. (2020). COVID-19: Semua sekolah diarahkan tutup, kebajikan pelajar mesti diambil kira. Kuala Lumpur: *Astro Awani*.
- Syed Lamsah Syed Chear. (2017). Pengajaran dan Pembelajaran Melalui Aplikasi Whatsapp dan Telegram di Universiti Swasta. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 42(2).
- Zakaria Saad, Baskaran Subramaniam, Malar Muthiah, Abdul Malek Yaakub, Chin Soo Fong & Othayakumaran a/l Kandasamy. (2020). Kesediaan Penggunaan Google Meet Sebagai Platform Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Talian Bagi Siswa Guru Di Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Abdul Halim. *Proceedings of International Conference on The Future of Education IConFE*d) (pp. 84 -102). Penang: Institute of Teacher Education Tuanku Bainun Campus.