

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah dan Hubungannya dengan Penguasaan Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS)

(Digital Media in History Education: Relationship with the Development of Historical Thinking Skills)

Revadhi Shumugam^{1*}, Mohd Mahzan Awang²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: g-86403997@moe-dl.edu.my

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: mahzan@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Revadhi Shumugam
(g-86403997@moe-dl.edu.my)

KATA KUNCI:

Media digital
Kemahiran Pemikiran Sejarah
(KPS)
Mata pelajaran Sejarah

KEYWORDS:

Digital media
Historical Thinking Skills (KPS)
History subject

CITATION:

Revadhi, S., & Mohd Mahzan, A. (2026).
Penggunaan Media Digital dalam
Pembelajaran Sejarah dan Hubungannya
dengan Penguasaan Kemahiran Pemikiran
Sejarah (KPS). *Malaysian Journal of Social
Sciences and Humanities (MJSSH)*, 11(2),
e003793.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v11i2.3793>

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan meningkatkan penguasaan Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) dalam kalangan murid sekolah menengah. Media digital sebagai medium pembelajaran kontemporari yang digemari generasi Z dan Alpha, berpotensi dimanfaatkan secara strategik bagi memperkukuh penguasaan KPS. Mata pelajaran Sejarah tidak dapat dipisahkan daripada KPS kerana elemen-elemen KPS membina kefahaman mendalam serta memupuk pemikiran kritis murid. Objektif utama kajian adalah untuk mengenal pasti hubungan antara penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dengan penguasaan KPS. Kajian ini menilai penggunaan media digital berdasarkan kekerapan serta penguasaan KPS berdasarkan persepsi murid dengan melibatkan semua peringkat pendidikan menengah. Kajian kuantitatif berbentuk tinjauan korelasi ini melibatkan 361 murid dari Tingkatan 1 hingga 5 di daerah Petaling Perdana, dengan data dikumpul melalui soal selidik. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan media digital dan tahap penguasaan KPS adalah pada tahap sederhana, namun hubungan antara kedua-duanya adalah signifikan dan kuat. Tahap penggunaan media digital yang sederhana menunjukkan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah masih belum diamalkan secara berterusan dan sistematik walaupun kemudahan peranti dan akses terhadap internet tinggi bagi responden kajian ini. Pengintegrasian media digital secara berkesan dalam pengajaran Sejarah yang berpotensi meningkatkan penguasaan KPS serta memperkukuh pemahaman Sejarah secara kritis dan holistik memerlukan perancangan pedagogi yang sistematik bagi guru-guru Sejarah.

ABSTRACT

This study investigates the relationship between digital media use in History learning and the mastery of Historical Thinking Skills (KPS) among secondary school students. Using a quantitative correlational survey design, the study involved 361 students from Forms 1 to 5 in the Petaling Perdana district. Data were collected through a questionnaire to measure the frequency of digital media use and students perceived KPS mastery. The findings show that both digital media use and KPS mastery were at a moderate level, yet a significant and strong relationship was found between the two variables. The results suggest that although students have high access to digital devices and the internet, digital media integration in History teaching has not been implemented consistently or systematically. Effective and well-planned pedagogical integration of digital media is therefore essential to enhance KPS mastery and promote a more critical and holistic understanding of History.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini meneroka hubungan antara penggunaan media digital dengan penguasaan Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS). Hubungan positif yang signifikan dan kuat daripada dapatan kajian ini menunjukkan penggunaan media digital berpotensi dalam memperkukuh KPS apabila digunakan secara terancang dan berfokus dalam pembelajaran Sejarah.

1. Pengenalan

Media merupakan saluran, alat atau platform yang digunakan dalam penyampaian maklumat, mesej atau kandungan dari satu pihak kepada pihak lain. Media menjadi pilihan kebanyakan guru sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPC). Makalah daripada surat khabar dan majalah serta filem-filem yang ditayangkan menerusi televisyen menjadi alternatif kepada para guru selain menggunakan buku teks dalam proses PdPC. *YouTube* dan *TikTok*, laman web dan permainan digital merupakan media baharu yang tergolong dalam media digital (Siti Nasarah & Dzaa Imma, 2019). Aplikasi-aplikasi ini acap kali digunakan oleh generasi Z dan Alpha yang kini berada di sesi persekolahan. Kajian Salinah, Maslida, Rusmadi, Karim & Zaitul Azma (2024) merujuk generasi Z sebagai kumpulan individu yang lahir bermula pertengahan tahun 1990-an sehingga awal tahun 2010-an (Twenge, 2017) sementara generasi Alpha ialah individu yang lahir selepas tahun 2010 sehingga kini (Ronny, Maya Zaina, Rosiani & Henrik, 2024). Kedua-dua golongan ini dibesarkan dalam persekitaran yang sarat dengan teknologi dan internet sekali gus cekap dalam penggunaan peranti digital seperti telefon pintar, tablet dan komputer (Salinah et al., 2024). Platform digital seperti Instagram, *TikTok* dan Twitter di samping aplikasi pemesejan segera seperti *WhatsApp* dan *Snapchat* merupakan medium utama bagi kedua-dua generasi ini untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri (Lenhart, 2015). Dampak media digital yang besar dalam kehidupan generasi Z dan Alpha perlu diambil perhatian oleh para guru. Hal ini sedemikian kerana penggunaannya dalam PdPC pasti memberi keterujaan, keseronokan dan kehairahan kepada murid-murid generasi Z dan Alpha. Kajian Ronny et al. (2024) menemui bahawa generasi Alpha cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi seperti animasi, audio, permainan edukasi, aplikasi pembelajaran dan *virtual reality* (VR). Maklum balas mereka sangat tinggi kepada maklumat yang disampaikan secara visual dan audio. Hasil kajian turut

memberi penekanan terhadap peranan pendidik untuk membimbing generasi ini menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital bagi tujuan pembelajaran dengan seimbang.

Media digital merupakan suatu inovasi pada masa kini yang berupaya merangsang minat murid untuk belajar subjek Sejarah dengan aktif dan optimum. Dengan menggunakan pelbagai aplikasi media digital akan wujud tanggapan baharu terhadap mata pelajaran ini sebagai menyeronokkan dan menarik minat dan seterusnya mampu menangkis sangkaan negatif terhadap mata pelajaran ini sebagai sukar, memerlukan penghafalan fakta dan menjemukan. Beberapa kajian terdahulu yang mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah melaporkan murid-murid menunjukkan kecenderungan yang tinggi dan keterlibatan mereka sangat aktif ketika belajar sejarah. Kajian oleh [Ritchie, Soon Singh, Balan dan Zulfikar \(2021\)](#) mendapati impak menggunakan permainan digital seperti *WordWall* mendorong peningkatan motivasi, minat dan pencapaian murid dalam sejarah. Melalui permainan *WordWall* murid berasa seronok dan terhibur dalam pembelajaran mereka berbanding dengan kaedah pengajaran sebelum ini yang lebih bersifat tradisional.

1.1. Permasalahan Kajian

Banyak individu mempunyai andaian bahawa penyampaian mata pelajaran sejarah hanya memerlukan penceritaan. Andaian itu sememangnya betul kerana Sejarah mengandungi kisah-kisah berkaitan kehidupan individu, tokoh atau sesuatu masyarakat dan kisah-kisah tersebut perlu disampaikan melalui kaedah [penceritaan \(Syed, Pushpavally, Meor Airis & Rosly, 2017\)](#). Namun untuk menyampaikan cerita-cerita dan kisah-kisah tersebut dengan baik agar dapat meninggalkan iktibar, nilai-nilai patriotisme, nilai-nilai sivik di samping mengembangkan pemikiran kritis serta analitis seperti merenung pertalian antara peristiwa masyarakat lampau dengan masa kini yang mempunyai persamaan dan perbezaan, KPS perlu dikembangkan secara optimum semasa pembelajaran Sejarah ([Ismail, 2016](#)). Tindakan sedemikian menepati hala tuju kurikulum Sejarah pada peringkat menengah atas yang berhasrat melahirkan murid yang menguasai elemen-elemen KPS seperti memahami kronologi iaitu mengkaji peristiwa sejarah secara urutan masa, meneroka bukti iaitu mengenal pasti sumber-sumber yang menjadi eviden kepada peristiwa lampau yang dikaji, membuat interpretasi seperti memberikan ulasan kepada sesuatu peristiwa berdasarkan sumber yang diperoleh, membuat imaginasi iaitu mendalami peristiwa lampau secara empati serta visual dan akhirnya membuat rasionalisasi seperti memberikan hujah berdasarkan sumber yang diperoleh untuk mencari penyelesaian dalam situasi baharu ([Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018](#)). Kajian-kajian lepas membuktikan murid-murid yang menguasai KPS dapat meningkatkan pemahaman tentang tajuk pelajaran. [Kaviza \(2019\)](#) yang meneliti hubungan antara penguasaan elemen KPS terhadap pencapaian mata pelajaran Sejarah telah membuktikan murid-murid menampakkan keberhasilan tinggi dalam subjek Sejarah apabila guru-guru mempraktikkan KPS pada peringkat optimum dalam proses pengajaran.

Terdapat usaha berterusan dari pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bagi memperkukuh subjek Sejarah. Laporan oleh KPM 2023 menunjukkan bahawa 5.6% calon Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) gagal dalam mata pelajaran Sejarah. Walaupun peratus murid yang gagal dalam subjek sejarah berkurangan berbanding tahun 2022 yang mencatatkan 7.6% ([Kementerian Pendidikan Malaysia, 2023b](#)) situasi ini masih menimbulkan kebimbangan mengenai tahap minat dan penguasaan murid terhadap sejarah di peringkat menengah atas. Walaupun keadaan ini disebabkan faktor-faktor lain

seperti keciciran murid namun kegagalan para guru untuk menimbulkan semangat ingin tahu dan kehairahan untuk belajar Sejarah secara akademik perlu diambil perhatian. Oleh itu, pendekatan pengajaran yang membangkitkan keterujaan murid dengan menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah hendaklah diterokai bagi menangkis perspektif serong terhadap subjek Sejarah. Dasar Pendidikan Digital (DPD) ialah antara usaha kerajaan untuk mengembangkan kemahiran digitalisasi dalam generasi kini agar mereka mampu menjadi modal insan yang berdaya saing. Sekiranya DPD diaplikasikan sepenuhnya dalam dunia pendidikan kemenjadian murid akan terserlah dalam menghadapi era digital yang memerlukan pengetahuan, kemahiran nilai-nilai berkaitan teknologi digital (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2023a). Dalam keadaan sedemikian, subjek Sejarah mestilah menyahut seruan KPM supaya dapat memenuhi keperluan dasar kerajaan dan kehendak persekitaran pendidikan kini. Pembelajaran yang bermakna bagi mata pelajaran Sejarah terbentuk apabila murid mengoptimumkan sumber digital sejarah yang dibangunkan oleh pembekal sumber berautoriti seperti Arkib Negara dan Muzium Negara serta sumber-sumber dari luar negara (Pusaparani & Anuar, 2021). Tambahan lagi subjek Sejarah yang dipelajari melalui permainan digital, seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* dapat membentuk persepsi yang positif terhadap subjek Sejarah sebagai menyeronokkan dan mengghairahkan untuk dipelajari. Justeru kajian ini bertujuan meneroka tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah untuk menguasai Kemahiran Pemikiran Sejarah.

1.2. Objektif Kajian

Objektif kajian ini ialah:

1. Mengukur tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah bagi murid sekolah menengah
2. Mengukur tahap penguasaan KPS bagi murid sekolah menengah
3. Menentukan hubungan antara penggunaan media digital dengan penguasaan KPS bagi murid sekolah menengah

Hipotesis kajian ini ialah:

Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat hubungan yang signifikan terhadap penggunaan media digital dengan penguasaan KPS bagi murid sekolah menengah di Petaling Perdana

2. Sorotan Literatur

2.1. Penggunaan Media Digital Dalam Pendidikan Sejarah

Penggunaan Web 2.0 ialah cara murid memperoleh maklumat melalui interaksi dalam talian yang dimanfaatkan untuk pembelajaran. *Kahoot!*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Ed-Puzzle* dan *Plickers* ialah contoh aplikasi media digital yang berasaskan Web 2.0. [Emilda Balkis dan Anuar \(2022\)](#) mendapati kesediaan murid mengaplikasikan Web 2.0 dalam Sejarah di Sekolah Menengah adalah pada tahap tinggi bagi aspek pengetahuan, kemahiran dan sikap. Kajian ini menumpukan ketiga-tiga aspek tersebut semasa menggunakan teknologi tanpa meneliti secara mendalam impak penggunaan Web 2.0 terhadap penguasaan KPS. Pelaksanaan kajian baharu ini membolehkan pengkaji menganalisis tahap sokongan pembelajaran menggunakan media digital terhadap elemen KPS. Kajian [Emilda Balkis dan Anuar \(2022\)](#) yang melibatkan murid Tingkatan 1 dan Tingkatan 2 sahaja dari aspek metodologi, mendesak kajian terbaru dengan turut melibatkan murid-murid Tingkatan 4 dan 5. Hal ini disebabkan murid-murid menengah atas mengikuti kandungan kurikulum

sejarah dengan lebih mendalam serta berhadapan dengan kehendak soalan pemikiran aras tinggi, terutamanya dalam peperiksaan SPM. Dengan meneliti kekerapan penggunaan media digital dalam tajuk pelajaran sejarah mereka, kajian ini boleh memberi satu dapatan baharu untuk menilai keberkesanan media digital untuk mengurangkan kegagalan murid dalam SPM bagi subjek Sejarah.

[Ritchie et al. \(2021\)](#) mendapati melalui pengintegrasian permainan *WordWall* semasa pembelajaran Sejarah di dalam bilik darjah minat, sikap dan motivasi murid-murid bertambah. Dapatan ini telah mengubah stigma kepada subjek sejarah yang dikatakan jemu dan tidak menarik untuk dipelajari. Permainan *WordWall* bukan hanya mempengaruhi domain afektif seperti yang dinyatakan malah domain kognitif juga menunjukkan perubahan positif. Menerusi permainan ini prestasi murid jua naik dalam topik yang telah dipelajari. Permainan *WordWall* dianggap pelengkap untuk mengembangkan semua domain yang perlu dibangunkan melalui pendidikan. Walau bagaimanapun kajian yang berskala kecil dengan hanya 20 orang murid yang menunjukkan prestasi lemah dan kerap gagal dalam ujian subjek sejarah menggambarkan media digital berfungsi sebagai intervensi kepada murid-murid untuk menambah baik pencapaian dan meningkatkan motivasi intrinsik. Justeru kajian terbaru yang akan dilakukan ini lebih memfokuskan peranan media digital untuk meningkatkan penguasaan KPS.

Pendekatan pembelajaran sendiri menjadi satu norma baharu semasa pandemik Covid-19 menyerbu seluruh pelosok dunia tahun 2020. Pembelajaran sendiri merupakan satu dimensi baru dalam dunia pendidikan semasa pandemik kerana keinginan dan dorongan untuk belajar lahir daripada diri murid sendiri agar tidak ketinggalan dalam pembelajaran. Hal sedemikian membuktikan proses belajar tidak lagi hanya terhad di sekolah malah proses belajar akan menjadi lebih bermakna jika pembelajaran di sekolah diperluaskan dengan pembelajaran sendiri di rumah. Kajian [Pusaparani dan Anuar \(2021\)](#) telah mengenal pasti pemahaman, kemahiran dan sikap murid dalam menggunakan sumber digital sejarah untuk tujuan pembelajaran sendiri mempunyai tahap keupayaan tinggi. Pembelajaran Sejarah yang berkesan memerlukan penekanan yang lebih mendalam kepada KPS agar murid-murid dapat memahami kesinambungan kehidupan manusia yang bermula dari silam dan berlanjutan sehingga ke hari ini ([Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018](#)). Dalam konteks pembelajaran Sejarah, KPS merupakan teras kepada pemahaman mendalam dalam subjek Sejarah.

Pendekatan pembelajaran Sejarah yang menggunakan media digital menawarkan peluang kepada murid-murid memupuk pemikiran kritis dan memahami naratif sejarah. [López-García \(2023\)](#) mendapati kaedah aktif dan media digital merupakan metod yang berkesan untuk remaja Sepanyol memahami teori pemikiran sejarah. Tahap penerimaan teori pemikiran sejarah lebih tinggi bagi responden kumpulan eksperimen yang diajar menggunakan gabungan sumber digital, kaedah aktif dan pendekatan epistemologi berbanding responden kumpulan kawalan yang diajar menggunakan pendekatan tradisional seperti kebergantungan kepada buku teks dan guru mengawal proses pembelajaran. Kumpulan eksperimen menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi terhadap penguasaan fakta sejarah utama, pengendalian dokumen dan sumber, pemahaman punca dan akibat peristiwa sejarah serta penggunaan ICT. Median dan purata tinggi bagi hampir semua item menandakan majoriti pelajar mendapat manfaat daripada pendekatan ini tanpa perbezaan signifikan mengikut jantina, kecuali beberapa item tertentu. Sebaliknya, kumpulan kawalan yang menggunakan pendekatan tradisional menunjukkan lebih banyak keraguan dan penolakan terhadap penggunaan kronologi,

pengendalian sumber sejarah, perubahan dan kesinambungan sejarah, penghargaan terhadap warisan, dan penggunaan ICT. Purata yang lebih rendah dan median yang menunjukkan jawapan “tidak pasti” menekankan kelemahan pendekatan pasif dalam memupuk pemikiran kritis dalam pembelajaran Sejarah. Kajian [López-García \(2023\)](#) menegaskan bahawa pendekatan interaktif untuk menyampaikan pemikiran sejarah yang disokong oleh sumber digital dapat meningkatkan penglibatan murid, pemahaman mendalam dan keupayaan murid untuk memindahkan pengetahuan sejarah ke situasi sebenar dalam kehidupan. Walaupun kajian ini mempunyai skop yang terhad dari segi sampel kajian, dapatan kajian menegaskan perlunya perubahan dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran sejarah supaya murid-murid dapat menguasai KPS dengan efektif.

2.2. Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) Dalam Kalangan Murid Sekolah Menengah

[Kaviza \(2020\)](#) mendapati semasa melaksanakan kelas *flipped* dengan mengintegrasikan sumber digital dampaknya kepada penguasaan KPS adalah memberangsangkan. Kajian eksperimen kuasi yang melibatkan murid Tingkatan 1 membuktikan murid-murid mampu meningkatkan KPS sungguhpun baru menjejak persekolahan menengah dengan pendedahan kepada KPS yang lebih tinggi berbanding KPS yang mereka peroleh semasa sekolah rendah. Murid-murid yang menunjukkan peningkatan KPS menerusi ujian yang diduduki mencerminkan murid-murid Tingkatan 1 merintis berbagai-bagai jenis sumber digital yang menggalakkan mereka untuk mahir mengamalkan komponen KPS semasa setiap kali belajar sejarah. Tambahan lagi murid-murid dapat berkongsi dan membandingkan maklumat pelajaran yang diperolehi dalam sumber digital dalam konteks pembelajaran yang fleksibel. Media digital merupakan pilihan utama murid semasa mengikuti pembelajaran kelas *flipped*. Strategi pembelajaran yang berpusatkan murid bersama-sama dengan pengintegrasian sumber digital akhirnya telah menggalakkan murid terlibat secara aktif dalam proses meneroka bahan pembelajaran digital secara sendiri.

Kajian mengenai penerimaan elemen KPS oleh murid turut menjadi tumpuan [Noorhawani dan Anuar \(2023\)](#). Kajian ini mendedahkan penerimaan 10 orang murid dari kelas pertengahan berumur 15 tahun terhadap elemen KPS. Hasil dapatan melalui sesi temu bual menunjukkan penerimaan murid dari aspek pengetahuan adalah baik tetapi sederhana dari segi kemahiran dan sikap. Peserta kajian peka dengan kewujudan elemen KPS dan dapat menyebut beberapa elemen KPS yang mereka ketahui. Mereka mengaku telah mendapat pendedahan elemen KPS melalui penerokaan dalam *Google*, melihat dalam buku teks apabila memulakan bab baharu dan dengan bimbingan daripada guru. Bagi aspek kemahiran mereka mahir menjawab soalan-soalan yang memerlukan kemahiran berfikir pada aras tinggi (KBAT) dan juga mahir menulis laporan kajian kes hasil daripada elemen KPS yang dipelajari. Menurut dapatan kajian ini lagi, penerapan elemen KPS mendorong murid lebih peka terhadap berita-berita politik dan berita-berita semasa di dalam negara. Perkara ini menimbulkan rasa cinta terhadap negara menerusi elemen imaginasi dalam KPS. Walau bagaimanapun dari segi sikap, hasil kajian menunjukkan motivasi diri murid kurang yakin dan berasa takut semasa menjawab soalan berkaitan elemen KPS yang dikemukakan oleh guru. Murid menyatakan soalan KPS ini sukar kerana murid mengalami kekangan dari sudut bahasa untuk menjawab soalan dan soalan KPS berkaitan dengan pengetahuan am. Keterbatasan memperoleh maklumat dari sumber lain dan ketergantungan yang banyak kepada buku teks merupakan punca kepada isu ini. Dalam situasi sedemikian pencarian maklumat dari media digital yang pelbagai akan menjadi solusi kepada isu tersebut.

Kajian [Ozdemir \(2023\)](#) bertujuan meningkatkan kesedaran bahawa media digital boleh digunakan dalam pengajaran mata pelajaran sejarah yang sarat dengan konsep abstrak. Berdasarkan keputusan yang diterima, pengetahuan 25 orang murid Tingkatan Sembilan di sebuah sekolah menengah di Turki mengenai media digital didapati agak terhad. Selain itu, hanya beberapa murid sahaja benar-benar memahami media digital secara mendalam iaitu mereka bukan sekadar menggunakan media digital secara rawak atau santai tetapi menggunakan teknologi dengan kesedaran. Dapatan lain menunjukkan guru masih belum pada tahap yang optimum dalam penggunaan alat digital dalam pembelajaran. Hal ini mencerminkan cabaran dalam pembangunan literasi digital termasuk kemampuan menilai kesahihan maklumat dan mengakses sumber secara efektif bagi tujuan pembelajaran mendalam. Dalam konteks Malaysia, pelaksanaan DPD berpotensi berfungsi sebagai mekanisme pencegahan terhadap isu yang serupa. Dasar ini menekankan pembangunan literasi digital pelajar, integrasi pedagogi digital yang bermakna oleh guru serta akses kepada sumber digital yang sahih dan berstruktur. Kajian turut mendapati bahawa pelajar melihat alat media digital sebagai komponen yang wajar dalam pendidikan sejarah, khususnya bagi memahami topik yang mencabar atau memerlukan pengukuhan selepas sesi pengajaran. *YouTube* muncul sebagai platform pilihan utama mencerminkan kebergantungan murid kepada bahan audiovisual berbanding teks tradisional. Walaupun murid turut menyatakan bahawa mereka menggunakan media digital untuk tujuan seperti membuat carian maklumat sejarah, mendapatkan sumber yang sahih, membaca artikel atau buku dalam talian dan memperoleh gambaran awal tentang sesuatu topik, pola penggunaan mereka didominasi oleh kandungan video. Dapat dirumuskan bahawa media digital bukan sekadar alat bantu pembelajaran malah turut membentuk cara murid menstrukturkan pengetahuan sejarah yang bersifat abstrak.

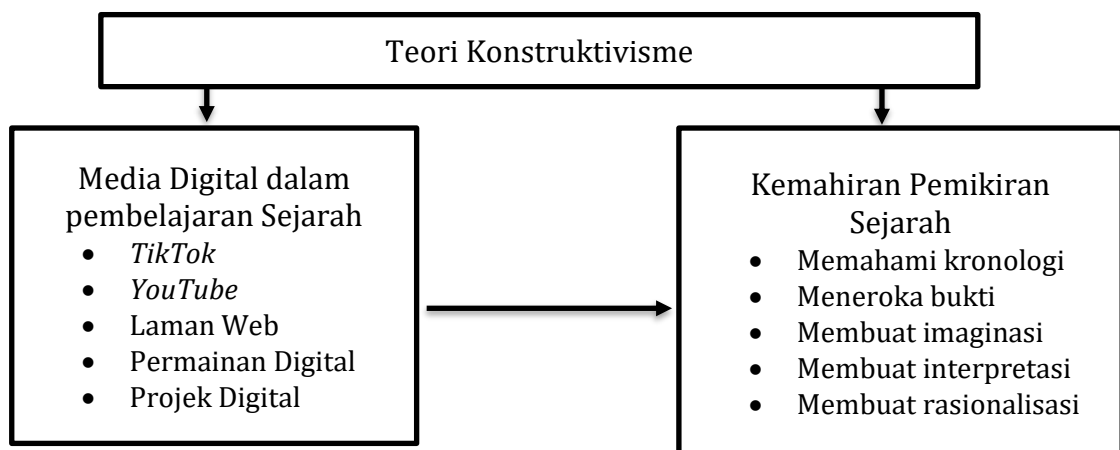
Walaupun terdapat kajian lepas yang menjelaskan tentang keberkesanan media digital terhadap penerimaan serta penguasaan KPS, skop sampel yang kecil dengan memilih sampel yang terhad dan tidak mewakili populasi secara menyeluruh mengehadkan generalisasi dapatan kepada konteks yang lebih luas. Oleh itu, kajian baharu ini melibatkan kaedah persampelan rawak mudah dengan mengambil murid-murid dari tiga buah sekolah di sebuah daerah Selangor, membolehkan data dikumpulkan secara lebih meluas dan bersifat representatif. Selain itu, tumpuan yang terhad kepada jenis media digital tertentu seperti permainan digital atau filem sahaja dalam kajian-kajian lepas juga menimbulkan keperluan untuk meneroka pelbagai jenis media digital lain seperti laman web, video *YouTube*, *TikTok*, permainan digital dan lain-lain media digital secara serentak dalam konteks mengaplikasikan KPS dalam kajian ini. Keperluan ini penting kerana setiap jenis media digital mempunyai potensi yang berbeza dalam mempengaruhi cara murid membina, memproses dan mentafsir maklumat sejarah.

Model Lima Fasa Konstruktivisme yang dikemukakan oleh [Needham \(1997\)](#) dipilih sebagai kerangka teori dalam kajian ini kerana model ini menekankan proses pembelajaran yang aktif dan berperingkat. Terdapat lima fasa dalam model ini iaitu orientasi, penjanaaan idea, penyusunan semula idea, aplikasi, dan refleksi dalam model ini ([Subadrah Nair & Malar, 2005](#); [Sutha & Nurhanani, 2023](#)). Perkara ini sesuai dengan objektif kajian ini untuk mengkaji penggunaan media digital dalam penguasaan KPS. Contohnya di fasa orientasi, guru memulakan pelajaran dengan video pendek *TikTok* atau *YouTube* yang berkaitan dengan tajuk pelajaran supaya murid mendapat gambaran awal mengenai pelajaran pada hari itu. Situasi ini memenuhi elemen kemahiran membuat imaginasi kerana murid membayangkan situasi atau konteks sejarah dengan lebih jelas sebelum pembelajaran diteruskan. Seterusnya di fasa penjanaaan idea selepas murid

menonton video sejarah atau animasi berkaitan tajuk pelajaran murid akan dibimbing untuk berbincang secara berkumpulan mengenai maklumat yang diperoleh. Dalam situasi ini murid akan mengemukakan idea-idea mereka tentang peristiwa sejarah yang ditonton dan melakukan perkaitan antara maklumat baru dengan pengetahuan sedia ada. Murid juga menyoal dan mengkritik maklumat yang diperoleh daripada sumber sejarah yang dipelajari dari buku teks. Aktiviti ini dapat merangsang pemikiran membuat interpretasi kerana melibatkan proses mentafsir, memberi makna dan membuat penilaian terhadap fakta sejarah secara aktif. Di fasa penyusunan semula idea, murid membangunkan pemahaman baharu melalui penerokaan bahan digital. Contohnya, mereka boleh melayari laman web sejarah untuk mendapatkan maklumat tambahan, menganalisis bukti sejarah melalui imej digital, dokumen lama yang dipaparkan secara digital serta video berkaitan peristiwa sejarah. Perkara ini mengembangkan kemahiran meneroka bukti dalam KPS kerana murid berupaya mengumpul, menilai dan mentafsir bukti sejarah. Di fasa aplikasi murid mengaplikasikan pemahaman yang diperoleh dengan menghasilkan hasil kerja projek digital kreatif seperti video pendek, video animasi, kuiz, pembentangan digital yang berkaitan topik dipelajari. Dalam konteks ini kemahiran membuat interpretasi dapat diteroka kerana murid mengolah maklumat sejarah untuk menghasilkan penjelasan atau persembahan yang bermakna. Di fasa refleksi, murid diberi peluang untuk menilai semula pemahaman mereka melalui aktiviti menjawab soalan refleksi menggunakan kuiz digital dan soal selidik dalam *Google Form*. Kemahiran membuat rasionalisasi dapat dikembangkan dalam fasa ini kerana murid memberi penilaian dan justifikasi berkaitan tajuk yang dipelajari. Dengan mengaplikasikan lima fasa dalam model Konstruktivisme [Needham \(1997\)](#) murid-murid meneroka pelbagai jenis media digital untuk menguasai KPS.

Rajah 1 memperlihatkan kerangka yang menggunakan Teori Konstruktivisme dengan memfokuskan peranan penggunaan media digital terpilih dalam memperkukuh penguasaan elemen KPS.

Rajah 1: Kerangka Konseptual



3. Metod Kajian

Kajian ini adalah reka bentuk kuantitatif serta tinjauan korelasi. Kajian korelasi bertujuan mengesan hubungan antara pemboleh ubah yang dikaji ([Nik Hazimah, Hayatul Safrah, Yusnita, Wan Norhayati & Nor Azila, 2021](#)). Kajian korelasi bertujuan meneroka hubungan antara tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dengan tahap penguasaan KPS. Pengkaji menggunakan analisis statistik korelasi Pearson. Data

akan dianalisis secara statistik untuk menentukan bentuk korelasi antara dua pemboleh ubah melalui kekuatan nilai r .

Populasi untuk kajian ini ialah murid-murid yang belajar subjek Sejarah dari Tingkatan Satu hingga Tingkatan Lima yang belajar di sekolah harian biasa, termasuk murid inklusif daripada Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) yang mengikuti pembelajaran bersama aliran perdana. Penentuan populasi adalah daripada tiga buah sekolah menengah di daerah Petaling Perdana, Selangor. Pemilihan murid dari semua peringkat umur ialah untuk memastikan keadilan mengimplementasikan DPD kepada semua peringkat murid di samping kedudukan subjek ini sebagai subjek teras di semua peringkat. Elemen-elemen KPS turut telah dipelajari murid-murid dari setiap peringkat umur. Populasi sebenar dari ketiga-tiga sekolah ini adalah 6,225 murid. Teknik persampelan kebarangkalian dengan sampel kluster digunakan. Merujuk kajian [Nurul Hidayana dan Amirah \(2024\)](#), berdasarkan teknik ini setiap peserta dalam populasi berpeluang dipilih sebagai sampel ([Rahman et al., 2022](#)). Populasi kajian adalah daripada daerah Petaling Perdana yang merupakan daerah kedua terbesar di negeri Selangor. Justeru itu sampel kluster lebih sesuai kerana tidak praktikal mendapatkan sampel dari kawasan geografi yang luas ([Turner, 2020](#)). Penyelidik telah membahagikan sampel-sampel kepada kumpulan yang mewakili Tingkatan Satu hingga Tingkatan Lima.

Saiz sampel ditentukan dengan mengambil kira beberapa faktor utama seperti saiz populasi, tahap keyakinan, margin ralat serta reka bentuk kajian yang dijalankan merupakan antara faktor utama. Populasi kajian ialah 6,225 orang murid sekolah menengah di Petaling Perdana. Berpandukan jadual penentuan saiz sampel [Krejcie dan Morgan \(1970\)](#), saiz sampel seharusnya sekitar 361 responden untuk populasi yang melebihi 6,000. Jadual ini dibina berasaskan tahap keyakinan 95%, margin ralat $\pm 5\%$ dan anggapan perbandingan populasi 0.5, yang lazim digunakan dalam penyelidikan sosial. Saiz sampel ini adalah mencukupi untuk mewakili populasi berserta tahap ketepatan yang tinggi serta sesuai untuk analisis statistik inferensi seperti korelasi. Selain itu, pengkaji turut mengambil kira kemungkinan kadar bukan balas daripada responden, menjadikan jumlah sampel yang disasarkan sekitar 400 orang murid agar data yang dikumpulkan mencukupi dan mewakili populasi kajian.

Soal selidik berstruktur dibangunkan sendiri oleh pengkaji di samping mengadaptasi soal selidik daripada kajian lepas. Soal selidik mengandungi bahagian A, B dan C. Item-item bahagian A dan C diadaptasi daripada kajian lepas sementara item Bahagian B dibangunkan sendiri oleh pengkaji dengan kebolehpercayaan yang tinggi. Bahagian A mengenal pasti maklumat demografi responden daripada 7 konstruk. Antaranya ialah umur, jantina, gred pencapaian sejarah, pekerjaan ibu bapa, pendapatan ibu bapa, kemudahan peranti dan kemudahan internet. Item-item tersebut diadaptasi daripada [Khalissafri dan Mohd Isa \(2024\)](#) dalam *Pendigitalan Pendidikan: Kesiediaan dan Cabaran Terhadap Murid dalam Pembelajaran*. Item-item ini sesuai untuk memenuhi objektif kajian kerana penggunaan media digital mempunyai cabaran dalam pelaksanaannya.

Bahagian B mengkaji Tahap Penggunaan Media Digital yang mengandungi 32 item. Item-item daripada bahagian B mengukur kekerapan murid menggunakan media digital yang pelbagai sejajar dengan zaman digital sekarang untuk belajar Sejarah. Antaranya ialah video *TikTok* atau *YouTube*, (2) laman web, (3) permainan digital dan (4) projek digital. Bahagian B menggunakan skala kekerapan seperti tidak pernah, sangat jarang, jarang, kadang-kadang, selalu dan sangat kerap. Bahagian C mengkaji Tahap Penguasaan KPS yang mengandungi 30 item. KPS dikaji dengan lima elemen iaitu memahami kronologi,

meneroka bukti, membuat interpretasi, membuat imaginasi dan membuat rasionalisasi yang menggunakan skala persetujuan seperti sangat tidak setuju, tidak setuju, sederhana setuju, setuju dan sangat setuju. Item-item Bahagian C diadaptasi daripada kajian *Penguasaan Aplikasi Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Kalangan Pelajar Sejarah Tingkatan Enam* oleh Kaviza, Zulkefli, Noor Seha dan Rohiza (2023). Item-item dalam kajian lepas hanya meneliti pencapaian KPS dalam kalangan murid tingkatan 6 tanpa melibatkan penggunaan media digital. Pengkaji telah mengadaptasi item-item tersebut dengan mengintegrasikan penggunaan media digital dalam setiap elemen KPS.

Tiga orang Guru Cemerlang Sejarah telah menyemak kandungan soal selidik untuk tujuan kesahan. Pengubahsuaian dibuat pada Bahagian B dan C berdasarkan cadangan mereka dengan membuat pelarasan bahasa supaya item soal selidik dapat dijawab oleh semua peringkat umur murid dari Tingkatan Satu hingga Tingkatan Lima. Kajian rintis dilakukan kepada 30 orang murid yang mewakili populasi sama. Hasil ujian kebolehpercayaan menggunakan pekali Alpha Cronbach menunjukkan julat kebolehpercayaan bagi konstruk penggunaan media digital dengan penguasaan KPS berada di antara 0.736 hingga 0.937. Manakala alfa Cronbach bagi keseluruhan penggunaan media digital adalah 0.950 (32 item) dengan penguasaan KPS adalah 0.945 (30 item). Oleh itu, instrumen yang digunakan mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi dan tidak keberatan apabila digunakan untuk kajian sebenar (Pallant, 2016).

Kajian ini dijalankan melalui keizinan secara tidak formal iaitu lisan kepada pentadbir sekolah dan guru-guru yang terlibat. Penyelidik telah hadir ke dua buah sekolah yang terpilih untuk memberikan penjelasan berkenaan objektif dan keperluan kajian secara terus kepada Ketua Panitia Sejarah dan guru-guru terlibat. Sebuah lagi sekolah adalah tempat bertugas penyelidik sendiri yang turut melalui prosedur kajian sama seperti dua buah sekolah lain.

Borang soal selidik dicetak dan diserahkan kepada Ketua Panitia Sejarah di ketiga-tiga sekolah untuk diselaraskan pengagihannya kepada guru-guru Sejarah lain. Pengedaran dan pengisian soal selidik kepada murid-murid dijalankan secara bersemuka dengan bergantung pada kesesuaian jadual pengajaran guru sejarah dan masa lapang murid. Penyelidik berperanan sebagai penyedia bahan, pelaksana dan pemantau sepanjang proses pengumpulan data. Tempoh pengumpulan data kajian adalah tiga minggu. Setelah selesai dijawab oleh responden penyelidik kembali ke sekolah untuk mengumpul semula borang-borang soal selidik. Murid-murid yang terlibat dimaklumkan bahawa segala data yang diperoleh dijamin kerahsiaan dan digunakan untuk tujuan kajian ini semata-mata.

Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 27 digunakan untuk menganalisis data secara deskriptif dan inferensi. Statistik deskriptif digunakan untuk menentukan tahap penggunaan media digital dan tahap penguasaan KPS melalui nilai min dan sisihan piawai. Manakala statistik inferensi digunakan untuk mengenal pasti hubungan antara pemboleh ubah melalui ujian korelasi Pearson. Analisis korelasi Pearson dirujuk berdasarkan [Jadual 1](#) manakala analisis min bagi tiga tahap dirujuk berdasarkan [Jadual 2](#).

Jadual 1: Interpretasi Kekuatan Korelasi

Skor Min	Tahap
0.70 – 1.00	Amat tinggi
0.50 – 0.69	Tinggi
0.30 – 0.49	Sederhana tinggi
0.10 – 0.29	Rendah
0.00 – 0.09	Diabaikan

Sumber: Adaptasi daripada [Davies \(1971\)](#) daripada [Kaviza \(2019\)](#)

Jadual 2: Interpretasi Tahap Min

Skor Min	Tahap
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.66	Sederhana
3.67 – 5.00	Tinggi

Sumber: Adaptasi daripada [Jamil Ahamd \(2002\)](#) daripada [Kaviza, Zulkefli, Noor Seha & Rohiza \(2023\)](#)

4. Hasil Kajian

Kajian ini menggunakan instrumen tiga bahagian: A (demografi responden), B (tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah), dan C (tahap penguasaan Kemahiran Pemikiran Sejarah). Statistik deskriptif iaitu frekuensi dan peratusan sampel digunakan bagi menerangkan profil responden dan penggunaan min dan sisihan piawai menjelaskan tahap pemboleh ubah dalam kajian ini. Seterusnya statistik inferensi korelasi pearson digunakan untuk menguji hipotesis kajian.

Responden kajian terdiri daripada 361 orang murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana. Profil responden diperoleh melalui soal selidik Bahagian A yang mengandungi tujuh item demografi merangkumi tingkatan, jantina, gred pencapaian Sejarah, pekerjaan dan pendapatan ibu bapa/penjaga, serta kemudahan peranti dan akses internet. Data demografi dianalisis dan dipersembahkan dalam bentuk bilangan dan peratusan, seperti ditunjukkan dalam [Jadual 3](#).

Jadual 3: Taburan Demografi Responden

Demografi	Sub-profil	Bilangan	Peratus
Umur (Tingkatan)	13 tahun (Tingkatan 1)	64	17.7
	14 tahun (Tingkatan 2)	68	18.8
	15 tahun (Tingkatan 3)	76	21.1
	16 tahun (Tingkatan 4)	78	21.6
	17 tahun (Tingkatan 5)	75	20.8
Jantina	Lelaki	161	44.6
	Perempuan	200	55.4
Gred pencapaian	A	58	16.1
	B	43	11.9
	C	110	30.5
	D	68	18.8
	E	59	16.3
	G	23	6.4
		Sektor Kerajaan	110

Pekerjaan ibu bapa/penjaga	Sektor Swasta	171	47.4
	Perniagaan / Usahawan (Persendirian)	66	18.3
	Pesara	7	1.9
	Tidak bekerja	7	1.9
Pendapatan ibu bapa/penjaga	RM0-RM4,850 (B40)	157	43.5
	RM4,851-RM10,959 (M40)	159	44.0
	RM11,000 ke atas (T20)	45	12.5
Kemudahan peranti	Ada	357	98.9
	Tiada	4	1.1
Kemudahan internet	Ada	357	98.9
	Tiada	4	1.1

Daripada 361 orang responden yang terlibat dalam kajian ini, taburan umur murid adalah seimbang merangkumi Tingkatan 1 hingga Tingkatan 5. Kajian ini menunjukkan bilangan murid perempuan (55.4%) melebihi berbanding murid lelaki (44.6%). Pencapaian murid dalam mata pelajaran Sejarah menunjukkan gred yang pelbagai dengan sebahagian besar murid berada di gred C (30.5%). Majoriti ibu bapa/penjaga murid bekerja dalam sektor swasta (47.4%) diikuti sektor kerajaan (30.5%). Sebahagian ibu bapa/penjaga juga terlibat dalam sektor perniagaan/usahawan (18.3%). Pendapatan ibu bapa/penjaga murid didominasi oleh kategori B40 (43.5%) dan M40 (44.0%) dan T20 hanya mewakili peratusan yang kecil (12.5%). Dari segi kemudahan pembelajaran, hampir keseluruhan murid mempunyai akses kepada kemudahan peranti dan internet.

Analisis deskriptif dalam [Jadual 4](#) menunjukkan tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah bagi murid sekolah menengah, selaras dengan objektif pertama kajian. Skala Likert 6 mata digunakan untuk menentukan tahap rendah, sederhana, dan tinggi ([Daskalovska et al., 2023](#)). Walaupun [Daskalovska et al. \(2023\)](#) menggunakan skala Likert 6-tahap dengan enam kategori, kajian ini menggunakan skala yang sama tetapi menggabungkan kategori untuk membentuk tiga tahap sahaja: *very low* dan *low* sebagai rendah, *average* dan *high* sebagai sederhana serta *very high* sebagai tinggi bagi memudahkan analisis dan tafsiran data.

Jadual 4: Nilai Min dan Sisihan Piawai Tahap Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah

Pemboleh ubah	Min	SP	Tahap
Konstruk <i>TikTok</i> atau <i>YouTube</i>	2.91	1.018	Sederhana
Konstruk Laman Web	2.93	1.106	Sederhana
Konstruk Permainan Digital Interaktif	2.63	1.279	Rendah
Konstruk Projek Digital	2.41	1.039	Rendah
Keseluruhan penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah	2.72	.920	Sederhana

(Tahap: Rendah = 1.00-2.66, Sederhana = 2.67-4.32, Tinggi = 4.33-6.00)

Tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah diukur oleh 4 konstruk iaitu *TikTok* atau *YouTube*, Laman Web, Permainan Digital Interaktif dan Projek Digital. Dapatan menunjukkan Permainan Digital Interaktif (min = 2.63, SP = 1.279) dan Projek Digital (min = 2.41, SP = 1.039) adalah pada tahap yang rendah manakala *TikTok* atau *YouTube* (min = 2.91, SP = 1.018) dan Konstruk Laman Web (min = 2.93, SP = 1.106) adalah pada tahap sederhana. Secara keseluruhannya tahap penggunaan media digital

dalam pembelajaran Sejarah berada pada tahap yang sederhana dengan nilai (min = 2.72, SP = 0.920).

Keputusan kajian berikutnya memenuhi objektif kedua, iaitu mengenal pasti tahap penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana, dengan analisis deskriptif dipersembahkan dalam [Jadual 5](#).

Jadual 5: Nilai Min dan Sisihan Piawai Tahap Penguasaan KPS

Pemboleh ubah	Min	SP	Tahap
Konstruk Memahami Kronologi	3.34	.693	Sederhana
Konstruk Meneroka Bukti	3.25	.701	Sederhana
Konstruk Membuat Interpretasi	3.33	.788	Sederhana
Konstruk Membuat Imaginasi	3.20	.783	Sederhana
Konstruk Membuat Rasionalisasi	3.21	.751	Sederhana
Keseluruhan penguasaan Kemahiran Pemikiran Sejarah	3.27	.640	Sederhana

(Tahap: Rendah = 1.00-2.33, Sederhana = 2.34-3.66, Tinggi = 3.67-5.00)

Dalam kajian ini, tahap penguasaan KPS diukur oleh 5 konstruk. Kesemua lima skor konstruk tahap penguasaan KPS iaitu Memahami Kronologi (min = 3.34, SP = 0.693), Meneroka Bukti (min = 3.25, SP = 0.701), Membuat Interpretasi (min = 3.33, SP = 0.788), Membuat Imaginasi (min = 3.20, SP = 0.783) dan Membuat Rasionalisasi (min = 3.21, SP = 0.751) berada pada tahap yang sederhana. Secara keseluruhannya tahap penguasaan KPS berada pada tahap yang sederhana dengan nilai (min = 3.27, SP = 0.640).

Kajian ini bertujuan menilai hubungan antara tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dengan tahap penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di Petaling Perdana. Hipotesis nol (H_0) menyatakan tiada hubungan yang signifikan antara kedua-dua pemboleh ubah dengan aras signifikan ditetapkan pada $\alpha = 0.01$. Kajian ini akan merungkai sama ada penggunaan media digital dapat meningkatkan penguasaan KPS. Untuk menguji hipotesis kajian, analisis korelasi Pearson digunakan bagi menentukan sama ada terdapat hubungan signifikan antara dua pemboleh ubah tersebut. Dapatan analisis dipaparkan dalam [Jadual 6](#).

Jadual 6: Hubungan Antara Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Penguasaan KPS

	Penguasaan KPS	
	r	Tahap hubungan
Penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah	0.631**	Kuat

** $p < 0.01$

[Jadual 6](#) menunjukkan keputusan pengujian hipotesis menghasilkan satu dapatan penting, iaitu penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah ($r = 0.631$, $p < 0.01$) mempunyai hubungan yang signifikan pada tahap yang kuat dengan penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana. Maka H_0 ditolak.

Analisis deskriptif menunjukkan purata dan sisihan piawai skor bagi kedua-dua pemboleh ubah berada dalam julat yang dijangka berdasarkan [Jadual 7](#). Ujian normaliti menunjukkan bahawa nilai skewness bagi semua pemboleh ubah berada dalam

lingkungan -0.299 hingga 0.875 manakala nilai kurtosis berada dalam lingkungan -0.611 hingga 0.320. Oleh itu data adalah normal dan sesuai untuk analisis parametrik (George & Mallery, 2010).

Jadual 7: Hasil taburan kenormalan data berdasarkan ujian statistik *Skewness* dan *Kurtosis*

Pemboleh ubah	Skewness	Kurtosis
Penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah		
Konstruk <i>TikTok</i> atau <i>YouTube</i>	.155	-.611
Konstruk Laman Web	.400	-.485
Konstruk Permainan Digital Interaktif	.696	-.352
Konstruk Projek Digital	.875	.320
Keseluruhan penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah	.512	-.115
Penguasaan KPS		
Konstruk Memahami Kronologi	-.276	.203
Konstruk Meneroka Bukti	-.299	.146
Konstruk Membuat Interpretasi	-.298	.025
Konstruk Membuat Imaginasi	-.222	.013
Konstruk Membuat Rasionalisasi	-.142	.169
Keseluruhan penguasaan KPS	-.269	.147

Analisis korelasi Pearson digunakan sebagai ujian parametrik untuk mengkaji hubungan antara tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dengan tahap penguasaan KPS. Pemilihan ujian ini adalah sesuai kerana data kajian berbentuk skor berangka berskala selang dan analisis normaliti menunjukkan taburan data adalah normal (George & Mallery, 2010) seperti [Jadual 7](#). Keputusan ujian Perason menunjukkan hubungan signifikan dan kuat antara tahap penggunaan media digital dan penguasaan KPS ($r = 0.631$, $p < 0.01$). Dapatan ini menegaskan bahawa peningkatan penggunaan media digital berkait positif dengan penguasaan KPS sekaligus mengukuhkan kepentingan integrasi media digital dalam PdPC Sejarah.

Kajian ini meneliti tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah, tahap penguasaan KPS serta hubungan antara penggunaan media digital dengan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana. Kajian ini penting kerana ia memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejauh mana penggunaan media digital dapat menyokong penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah. Selain itu, kajian ini juga sejajar dengan keperluan DPD yang berhasrat melahirkan generasi fasih digital dan berdaya saing. Dapatan kajian ini juga dapat memberi panduan kepada pendidik dan pihak berkepentingan mengenai penggunaan media digital yang berkesan dalam pembelajaran Sejarah, sama ada di sekolah, di rumah atau di persekitaran lain. Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dan tahap penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana adalah di tahap sederhana dengan nilai min masing-masing sebanyak 2.72 (SP = 0.920) dan 3.27 (SP = 0.640).

Tahap penggunaan media digital yang sederhana menunjukkan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah masih belum diamalkan secara berterusan atau sistematik walaupun kemudahan dan akses terhadap media digital semakin meluas. Keputusan kajian ini berbeza daripada kajian [Emilda Balkis dan Anuar \(2022\)](#) yang mendapati

kesediaan murid mengaplikasikan Web 2.0 dalam pembelajaran Sejarah berada pada tahap tinggi dari segi pengetahuan, kemahiran dan sikap. Perbezaan ini disebabkan fokus kajian tersebut menilai kesediaan murid dan bukannya kekerapan penggunaan media digital sebagaimana yang diteliti dalam kajian ini. Tambahan lagi kajian [Emilda Balkis dan Anuar \(2022\)](#) hanya melibatkan murid Tingkatan 1 dan 2 manakala kajian ini melibatkan murid sekolah menengah secara lebih menyeluruh termasuk murid menengah atas yang berhadapan dengan peperiksaan SPM. Orientasi pembelajaran yang berfokus kepada peperiksaan menjadi antara faktor yang mengehendkan penggunaan media digital. Hal ini disebabkan murid-murid lebih cenderung memilih kaedah pembelajaran konvensional yang dianggap lebih selari dengan keperluan peperiksaan berbanding penggunaan media digital.

Seterusnya, dapatan kajian ini juga tidak selari dengan kajian [Ritchie et al. \(2021\)](#) yang mendapati penggunaan permainan digital seperti *WordWall* meningkatkan minat, sikap, motivasi serta prestasi murid dalam pembelajaran Sejarah. Walau bagaimanapun, kajian [Ritchie et al. \(2021\)](#) dilaksanakan dalam konteks intervensi berskala kecil dan berfokus kepada murid yang lemah berbanding dengan kajian ini yang menilai penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran sebenar yang lebih umum tanpa intervensi khusus. Oleh itu, tahap penggunaan media digital yang sederhana dalam kajian ini mencerminkan bahawa penggunaan media digital belum dimanfaatkan secara konsisten dan sistematik dalam pembelajaran Sejarah.

Tahap penguasaan KPS yang sederhana turut mencerminkan bahawa penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah telah menyokong pembangunan KPS pada tahap tertentu, namun pengintegrasian media digital perlu dilakukan secara terancang dan berkesan bagi memperkukuh penguasaan KPS. Dapatan ini memperlihatkan corak yang tidak sepenuhnya selari dengan beberapa kajian terdahulu yang melaporkan peningkatan KPS pada tahap yang lebih memberangsangkan apabila media digital diintegrasikan secara sistematik dalam pembelajaran Sejarah. Sebagai perbandingan, kajian oleh [Kaviza \(2020\)](#) mendapati pengintegrasian sumber digital melalui pendekatan kelas *flipped* memberi impak yang positif dan signifikan terhadap penguasaan KPS murid Tingkatan 1. Murid bukan sahaja menunjukkan peningkatan prestasi dalam ujian KPS, malah aktif meneroka pelbagai sumber digital secara sendiri serta berupaya mengaplikasikan komponen KPS dalam pembelajaran Sejarah. Perbezaan dapatan ini boleh dijelaskan melalui perbezaan pendekatan pedagogi, kerana kajian [Kaviza \(2020\)](#) melaksanakan intervensi berstruktur yang berpusatkan murid, manakala kajian ini menilai penguasaan KPS dalam konteks amalan pembelajaran sedia ada tanpa pelaksanaan pendekatan pedagogi khusus.

Dapatan kajian ini selari secara separa dengan kajian [Noorhawani dan Anuar \(2023\)](#) yang mendapati penerimaan murid terhadap elemen KPS adalah baik dari aspek pengetahuan namun sederhana dari segi kemahiran dan sikap. Tahap penguasaan KPS yang sederhana dalam kajian ini mengesahkan dapatan tersebut, khususnya berkaitan kekangan murid dalam aspek kemahiran aplikasi dan keyakinan diri semasa menjawab soalan KPS. [Noorhawani dan Anuar \(2023\)](#) turut menegaskan bahawa keterbatasan akses kepada sumber maklumat selain buku teks serta kebergantungan tinggi terhadap bahan tradisional menjadi penghalang kepada penguasaan KPS secara menyeluruh. Dapatan [Noorhawani dan Anuar \(2023\)](#) mengenai aspek kemahiran murid yang sederhana kepada elemen KPS, selari dengan dapatan kajian ini yang menunjukkan penguasaan KPS belum mencapai tahap tinggi.

Keputusan pengujian hipotesis menunjukkan bahawa terdapat hubungan positif yang signifikan dan kuat antara penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah dengan penguasaan KPS dalam kalangan murid sekolah menengah di daerah Petaling Perdana ($r = 0.631$, $p < 0.01$). Dapatan ini menunjukkan bahawa peningkatan penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah berkait rapat dengan tahap penguasaan KPS dalam kalangan murid. Hubungan yang kuat ini mencadangkan bahawa penggunaan media digital berpotensi menjadi medium sokongan yang berkesan dalam memperkukuh kemahiran berfikir sejarah, khususnya apabila media digital digunakan secara terancang dan berfokus kepada pembelajaran bermakna. Keputusan ini juga menegaskan kepentingan pengintegrasian media digital secara konsisten dalam pengajaran Sejarah bagi menyokong pembangunan kemahiran kognitif murid.

5. Kesimpulan

Penguasaan KPS yang sederhana dalam kalangan murid di daerah Petaling Perdana dipengaruhi oleh tahap integrasi media digital yang masih belum dimanfaatkan optimum dalam menyokong elemen-elemen yang ditekankan dalam KPS. Hal ini memberi implikasi bahawa penggunaan media digital belum menyokong sepenuhnya penguasaan KPS selaras dengan prinsip teori Konstruktivisme yang telah dibincangkan. Dapatan ini mengukuhkan hujah bahawa penggunaan media digital perlu digabungkan dengan strategi pedagogi yang terancang seperti kelas *flipped* dan pembelajaran sendiri berpandu, bagi meningkatkan penguasaan KPS secara berterusan dalam pembelajaran Sejarah. Sehubungan itu, peranan pendidik adalah penting dalam merancang dan melaksanakan strategi pengajaran yang mengintegrasikan media digital secara lebih sistematik dan berkesan. Guru-guru Sejarah memerlukan pendedahan dan latihan amalan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi untuk mengintegrasikan media digital secara efektif semasa penyampaian KPS. Media digital seperti *TikTok* dan *YouTube* yang digunakan tanpa perancangan pedagogi yang terarah menyebabkan potensi media tersebut untuk merangsang KPS terbatas dan berkemungkinan dilihat sebagai media hiburan semata-mata dalam dunia pendidikan. Keperluan ini sejajar dengan [Ozdemir \(2023\)](#) yang menegaskan cabaran membangunkan literasi digital termasuklah guru yang masih belum mahir menggunakan alat digital dalam pembelajaran. Justeru guru-guru Sejarah sewajarnya meningkatkan kemahiran dan literasi digital mereka agar mereka dapat merancang penggunaan media digital yang sesuai dengan keperluan murid dan kandungan pelajaran.

Kajian ini hanya melibatkan murid sekolah menengah di kawasan bandar dan kaedah kuantitatif yang kurang memberi gambaran mengenai pengalaman serta cabaran kepada guru serta murid semasa mengintegrasikan media digital dalam memahami KPS. Oleh itu, kajian yang disarankan untuk masa hadapan ialah menggunakan kaedah kualitatif seperti temu bual dan pemerhatian. Dengan ini, dapat memperoleh pemahaman holistik mengenai keupayaan media digital untuk menyokong penguasaan KPS seperti kemampuan menilai kesahihan maklumat dari laman web dan mengakses sumber secara efektif. Di samping itu, hubungan antara penggunaan media digital dan penguasaan KPS wajar diperluaskan kepada murid-murid dari kawasan luar bandar supaya memperoleh keputusan yang lebih menyeluruh dan seimbang. Perbezaan dari segi akses infrastruktur digital, tahap literasi teknologi, sokongan persekitaran pembelajaran serta amalan pedagogi guru berkemungkinan mempengaruhi corak penggunaan media digital dan seterusnya tahap penguasaan KPS dalam kalangan murid luar bandar. Kajian lanjutan yang melibatkan murid luar bandar juga berpotensi mengenal pasti jurang digital yang wujud serta menilai sejauh mana penggunaan media digital berupaya menyokong

pembangunan pemikiran sejarah merentas konteks geografi dan sosioekonomi. Dapatan daripada kajian lanjutan sedemikian bukan hanya memperkukuh kesahan penyelidikan berkaitan KPS, malah turut memberi sumbangan kepada perancangan dasar pendidikan yang berfokus kepada keadilan akses pembelajaran berasaskan teknologi.

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

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 mengikuti kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Setinggi-tinggi penghargaan dirakamkan kepada Professor Mohd Mahzan Awang yang memberi tunjuk ajar dan bimbingan berterusan untuk menyiapkan kajian ini. Ucapan terima kasih juga kepada semua responden kajian ini terhadap kerjasama yang telah diberikan sepanjang proses pengumpulan data dilakukan. Sekalung penghargaan turut dirakamkan kepada guru-guru dari tiga buah sekolah dalam kajian ini yang menunjukkan komitmen tinggi mengedarkan borang soal selidik dan membimbing responden kajian menjawab borang soal selidik. (1 hingga 3 ayat sahaja)

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan manuskrip ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan dari mana-mana pihak. Penyelidik menggunakan sumber kewangan sendiri dalam penyediaan, pengedaran dan pengutipan semula borang soal selidik sehingga ke proses penerbitan manuskrip. (1 hingga 3 ayat sahaja)

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Pengkaji tidak mempunyai konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarang atau penerbitan kajian ini.

Rujukan

- Daskalovska, N., Hadzi-Nikolova., & Jankova Alagjovska, N.J. (2023). The use of metacognitive listening strategies by English language learners. *European Journal of English Language Teaching*, 8(1), 19-33. <https://oapub.org/edu/index.php/ejel/article/view/4648/7283>
- Davies, J. A. (1971). *Elementary Survey Analysis*. New Jersey: Prentice Hall.
- Emilda Balkis Ismail & Anuar Ahmad. (2022). Kediaan murid mengaplikasikan penggunaan Web 2.0 dalam mata pelajaran Sejarah di sekolah menengah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(2), 1-13. <https://media.neliti.com/media/publications/530690-none-b2ae31be.pdf>

- George, D., & Mallery, P. (2016). *IBM SPSS Statistics 23 Step by Step A Simple Guide and Reference SPSS for Windows step by step: A Simple Guide and Reference (14th ed.)*. New York: Taylor & Francis.
- Ismail Said. (2016). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Petaling Jaya: Sasbadi Sdn. Bhd.
- Jamil Ahmad. (2002). *Pemupukan budaya penyelidikan di kalangan guru di sekolah: Satu penilaian*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kaviza, M. (2019). Hubungan penerapan elemen Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam proses pengajaran dan pembelajaran terhadap pencapaian mata pelajaran sejarah dalam kalangan murid. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 7(1), 30-38. <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/17859/10029>
- Kaviza, M. (2020). Pelaksanaan Kelas Flipped dengan Sumber Digital dalam Mata Pelajaran Sejarah: Kesannya Terhadap Kemahiran Pemikiran Sejarah. *Journal of ICT in Education*, 7(1), 30-42. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/3587>
- Kaviza, M., Zulkefli Othman, Noor Seha Bahari & Rohiza Mat Isa. (2023). Penguasaan aplikasi Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam kalangan pelajar Sejarah tingkatan enam. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(4), 33-42.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Sejarah Tingkatan 4 dan 5*. Putrajaya: Bahagian Perkembangan Kurikulum. <https://ipim.jmm.gov.my/sites/default/files/dockokurikulum/DSKP-KSSM-SEJARAH-TINGKATAN-4-DAN-5.pdf>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2023a). *Dokumen Dasar Pendidikan Digital*. Kuala Lumpur: Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan. <https://www.moe.gov.my/storage/files/shares/Dasar/Dasar%20Pendidikan%20Digital/Dasar%20Pendidikan%20Digital.pdf>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2023b). *Laporan Analisis Keputusan Peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia*. Putrajaya: Lembaga Peperiksaan Malaysia. <https://lp.moe.gov.my/files/spm/2024/Laporan%20Analisis%20Keputusan%20SPM%202023.pdf>
- Khalissafri Mohd Haslin & Mohd Isa Hamzah. (2023). Pendigitalan pendidikan: Kesiediaan dan cabaran terhadap murid dalam pembelajaran. *QALAM International Journal of Islamic and Humanities Research*, 3(1), 41-57. https://www.researchgate.net/publication/378903144_PENDIGITALAN_PENDIDIKAN_KESEDIAAN_DAN_CABARAN_TERHADAP_MURID_DALAM_PEMBELAJARAN_DIGITIZATION_OF_EDUCATION_READINESS_AND_CHALLENGES_FOR_STUDENTS_IN_LEARNING
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining sample size for research activities. Educational and psychological measurement. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610. file:///C:/Users/User/Downloads/DETERMINING_SAMPLE_SIZE_FOR_RESEARCH_ACT.pdf
- Lenhart, A. (2015). *Teens, social media & technology overview 2015*. Pew Research Center.
- López-García, A. (2023). Effectiveness of a teaching methodology based on the theory of historical thinking through active methods and digital resources in Spanish adolescents. *Frontiers in Education*, 8, 1-12. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2023.1175123/full>
- Needham, R. (1997). Constructivism and science learning. Dalam B. J. Fraser & K. G. Tobin (Eds.), *International handbook of science education*. Kluwer Academic Publishers.

- Nik Hazimah Nik Mat, Hayatul Safrah Salleh, Yusnita Yusof, Wan Norhayati Mohamed & Nor Azila Mohd Noor. (2021). *Panduan Penyelidikan Ilmiah: Kaedah dan Penulisan*. Sintok: UUM Press.
- Noorhawani Abd Wahid & Anuar Ahmad. (2023). Penerimaan murid terhadap elemen Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) di sebuah sekolah menengah dalam Daerah Kluang, Johor. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(6), 1-23. https://www.researchgate.net/publication/372396022_Penerimaan_Murid_Terdhadap_Elemen_Kemahiran_Pemikiran_Sejarah_KPS_di_Sebuah_Sekolah_Menengah_dalam_Daerah_Kluang_Johor
- Nurul Hidayana Mohd Noor & Amirah Mohamad Fuzi. (2024). Teknik persampelan dan penentuan saiz sampel bagi penyelidikan Sains Sosial. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 6(4), 313-326. https://www.researchgate.net/publication/386382339_Teknik_Persampelan_dan_Penentuan_Saiz_Sampel_bagi_Penyelidikan_Sains_Sosial_Sampling_Techniques_and_Sample_Size_Determination_for_Social_Science_Research
- Ozdemir, K. (2023). Student opinions on the place of digital media in History education. *African Educational Research Journal*, 11(3), 530-540. https://www.netjournals.org/z_AERJ_23_087.html
- Pallant, J. (2016). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide To Data Analysis Using IBM SPSS (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Pusaparanani Nagendran & Anuar Ahmad. (2021). Tahap keupayaan pelajar terhadap menggunakan sumber digital sejarah dalam pembelajaran sendiri. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 236-242.
- Rahman, M. M., Tabash, M. I., Salamzadeh, A., Abdul, S., & Rahaman, M. S. (2022). Sampling techniques (probability) for quantitative social science researchers: a conceptual guidelines with examples. *Seeu Review*, 17(1), 42-51.
- Ritchie, L. J. W., Soon Singh Bikar, Balan Rathakrishnan & Zulfikar Rabe. (2021). Integrasi permainan media *WordWall* dalam pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal of Social and Humanities*, 6(4), 69-78. https://www.researchgate.net/profile/Soon-Singh-Bikar-Singh/publication/350738765_Integrasi_Permainan_Media_Word_Wall_dalam_Pendidikan_Sejarah/links/61270e22035d5831d7725f77/Integrasi-Permainan-Media-Word-Wall-dalam-Pendidikan-Sejarah.pdf
- Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi & Henrik Tuka. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara*, 3(4), 277-297. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/3661/3263>
- Salinah Ja'afar, Maslida Yusoff, Rusmadi Baharuddin, Karim Harun & Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2024). Kreativiti dan impak komunikasi digital dalam kalangan Generasi Z. *Akademika*, 94(3), 515-529. Diakses dari https://journalarticle.ukm.my/24978/1/Akademika_94_3_29.pdf
- Siti Nasarah Ismail & Dzaa Imma Abdul Latiff. (Eds.). (2019). *Media Baharu dalam Pendidikan*. Shah Alam: Universiti Teknologi Mara.
- Subadrah Nair & Malar Muthiah. (2005). Penggunaan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, 20, 21-41. [http://web.usm.my/apjee/webtest/APJEE_20_2005/JPP02Subadrah%20\(21-42\)B.pdf](http://web.usm.my/apjee/webtest/APJEE_20_2005/JPP02Subadrah%20(21-42)B.pdf)
- Sutha Sundram & Nurhanani Romli. (2023). Penggunaan model konstruktivisme Lima Fasa Needham (MKLFN) dalam pembelajaran dan pemudahcaraan: Sorotan literatur bersistematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(2), 283-292.
- Syed Ismail Syed Mustapa, Pushpavalli A. Rengasamey, Meor Airis Meor Hamzah & Rosly Mohd. Sani. (2017). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Petaling Jaya: Sasbadi Sdn. Bhd.

- Turner, D. P. (2020). Sampling methods in research design. *Headache: The Journal of Head & Face Pain*, 60(1).
- Twenge, J. M. (2017). *IGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood*. Simon and Schuster.