



Keberkesanan Aplikasi Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa Seloka Boros dan Jimat bagi Pelajar Tingkatan 4

Efficacy of Wordwall Apps in Teaching and Learning Language Style of *Seloka Boros dan Jimat* for Form 4 Students

Evelyn Anak Sili ¹, Norazimah Zakaria ^{1,*}

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim Perak, Malaysia.

*Corresponding Author; E-mail: norazimah@fbk.ups.edu.my

Article Info

Article history:

Received: 12/11/2022

Accepted: 11/03/2023

Published: 30/03/2023

DOI:

<https://doi.org/10.33102/alazkiya.a45>

ABSTRAK

Kajian "Keberkesanan Aplikasi Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa Seloka Boros dan Jimat bagi Pelajar Tingkatan 4" menumpukan kepada fungsi atau kelebihan teknologi ini dalam membantu guru menjalankan pengajaran dalam kelas. Kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan Teori Kecerdasan Pelbagai (Verbal-Linguistik). Kajian terdiri daripada dua objektif iaitu pertama melihat kepada fungsi dan kelebihan aplikasi Wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa Seloka Boros dan Jimat. Objektif kedua pula melihat kepada keberkesanan penggunaan aplikasi ini dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dalam kelas berdasarkan Teori Kecerdasan Pelbagai (Verbal-Linguistik). Kajian ini melibatkan tujuh responden yang terdiri daripada dua orang guru dan lima orang pelajar Tingkatan Empat yang mengambil subjek Kesusasteraan Melayu. Kajian ini merupakan kajian kualitatif iaitu melalui kaedah deskriptif, temu bual, pemerhatian dan analisis dokumen. Data kajian dikumpul dengan membuat sesi temu bual bersama dua orang guru, pemerhatian berdasarkan senarai semak serta menganalisis lembaran kerja yang telah disiapkan oleh pelajar. Analisis daripada dapatan kajian mendapati bahawa guru menggalakkan penggunaan teknologi dalam pengajaran subjek Kesusasteraan Melayu bagi meningkatkan kefahaman pelajar dalam sesebuah topik yang diajar. Kefahaman pelajar juga dapat dilihat dengan jelas sebelum dan selepas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pengajaran gaya bahasa Seloka Boros dan Jimat. Terbukti bahawa pelajar lebih menyukai dan memahami isi pembelajaran hasil daripada lembaran kerja

yang diberi. Pelajar juga dilihat menerapkan teori Verbal-Linguistik semasa sesi pembelajaran berlaku sama ada secara lisan atau tulisan. Melalui dapatan kajian diharapkan agar dapat membantu dalam meningkatkan kualiti pengajaran guru di dalam kelas.

Kata Kunci: Keberkesanan, Aplikasi, Teori Verbal-Linguistik, Kesusasteraan Melayu

ABSTRACT (English)

The study "Efficacy of *Wordwall* Apps in Teaching and Learning Language Style of *Seloka Boros dan Jimat* for Form 4 Students" focuses on the functions or advantages of this technology in helping teachers conduct in-class teaching. The study was carried out using the Theory of Multiple Intelligence (Verbal-Linguistics). The study consists of two objectives, the first of which looks at the functions and advantages of the *Wordwall* apps in the teaching and learning of the Language Style of *Seloka Boros dan Jimat*. The second objective looks at the effectiveness of the use of this application in classroom teaching and learning sessions based on the Theory of Multiple Intelligence (Verbal-Linguistics). The study involved seven respondents comprising two teachers and five Form Four students who took the subject of Malay Literature. This study is a qualitative study through descriptive, interview, observation and document analysis. The study data was collected by conducting an interview session with two teachers, observation based on checklists and analysing the worksheets that completed by the students. Analysis from the findings of the study found that teachers encourage the use of technology in teaching Malay Literature subjects to improve students' understanding of a topic. The students' understanding can also be clearly seen before and after the use of the *Wordwall* apps in the teaching of the *Gaya Bahasa Seloka Boros dan Jimat*. It is evident that students prefer and understand the content of learning as a result of a given worksheet. Students are also seen applying the Verbal-Linguistic theory while the learning session takes place either orally or in writing. Through the findings of the study, it is hoped that it will help in improving the quality of teachers' teaching in the classroom.

Keywords: Efficacy, Apps, Theory Verbal-Linguistics, Literature of Malay

PENGENALAN

Kemajuan dunia membawa perubahan dalam pelbagai aspek. Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting dalam kehidupan manusia yang tidak ketinggalan berubah. Pendidikan haruslah berubah untuk beradaptasi mengikut perubahan zaman, kemajuan teknologi serta pemikiran generasi baharu. Maka, sistem pendidikan negara menerapkan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21) bagi memastikan pelajar tidak ketinggalan dalam kepesatan dunia yang semakin membangun. PAK21 telah diperkenalkan dalam sistem pendidikan negara sejak 2014, dan hanya dibincangkan dalam kalangan anggota sistem pendidikan sahaja sama ada dalam kalangan guru, pelajar pendidikan atau ahli akademik. Namun, semenjak berlakunya pandemik Covid-

19, banyak pihak telah sedar akan hal ehwal pendidikan yang perlu diambil tahu oleh orang awam, khususnya ibu bapa yang perlu menjadi 'guru kedua' anak-anak di rumah. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPr) telah memperkembangkan fungsi ibu bapa dalam aspek pendidikan.

Pembelajaran abad ke-21 (PAK21) dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) merupakan satu perubahan baharu dalam dunia pendidikan kerana ia merupakan satu keperluan dalam memenuhi kehendak pendidikan masa kini. Selain daripada membawa pembaharuan dalam pendidikan, PAK21 disebut sebagai proses PdPc yang berpusatkan kepada murid dan guru yang menjadi fasilitator. Antara elemen penting yang perlu diterapkan oleh guru dalam PAK21 ini ialah kreativiti. (Awi et al., 2021). Kini, kemajuan teknologi amat mempengaruhi dalam melaksanakan pendekatan pengajaran yang kreatif, inovatif, dinamik serta menghiburkan. Hal ini demikian kerana ia merupakan medium utama yang mampu menarik perhatian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada abad ke-21 ini termasuklah di institusi pendidikan tinggi, peringkat sekolah menengah bahkan di peringkat sekolah rendah. Aplikasi Wordwall merupakan salah satu game based learning yang memanfaatkan permainan digital dalam proses pembelajarannya. Game based learning merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran menggunakan game elektronik untuk penyampaian tujuan pembelajaran dan salah satu aplikasi yang sering digunakan. Ia juga adalah sebuah web aplikasi yang mempunyai kuiz pelajaran dan interaktif yang menarik. Tambahan pula aplikasi ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar, alat penilaian dan dapat dimainkan dengan mudah oleh pelajar. Bukan itu sahaja, aplikasi ini juga menyediakan contoh-contoh hasil kreativiti guru-guru sehingga ia memudahkan pengguna baru untuk menggunakan dan mencipta bahan yang disediakan pada media tersebut (Shiddiq, 2021). Kepelbagaian media seperti grafik, audio, video, animasi, teks kini semakin menjadi tumpuan dalam kajian pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan (Che Soh et al., 2015). Integrasi pelbagai media ini merujuk kepada konsep multimedia. Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan integrasi berbagai-bagai jenis media antaranya teks, suara, grafik, animasi dan video yang disampaikan dengan menggunakan teknologi komputer atau dimanipulasi secara digital serta dapat disampaikan atau dikawal secara interaktif. Multimedia terbahagi kepada tiga iaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linear. Dalam kajian ini, skop multimedia yang difokuskan ialah multimedia interaktif. (Iwan Binanto, 2010).

Menurut Mario Vargas Llosa (2002), sastera dan kehidupan adalah aspek yang tidak boleh dipisahkan ibarat isi dengan kuku. Beliau melihat sastera sebagai salah satu wadah bagi pencernaan pemikiran yang paling memberansangkan untuk membentuk warganegara dalam masyarakat merdeka. Namun, sebaliknya berlaku dalam dunia sekarang yang memperlihatkan sastera semakin mengecut dan lenyap daripada kurikulum akademik. Menurut Syahid (2019), gaya bahasa adalah keahiran pemilihan kata yang digunakan oleh pengarang dalam menciptakan sebuah karya sastera, sehingga mempengaruhi keberhasilan dan keindahan dari hasil ekspresi dirinya baik secara lisan mahupun tulisan. Gaya bahasa ialah pemanfaatan kekayaan bahasa,

pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu, keseluruhan ciri bahasa sekelompok penulis sastra dan cara khas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis. (Susiati, 2020). Selain itu, gaya bahasa dalam retorika dikenal dengan istilah style. Kata "style" diturunkan dari bahasa "stylus" iaitu alat untuk menulis pada lempengan lilin. Secara ringkas (Tarigan, 2009) mengatakan bahawa gaya bahasa merupakan bentuk retorik iaitu penggunaan kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyemak atau pembaca. Howard Gardner (1983) telah memperkenalkan teori kecerdasan pelbagai dengan mengatakan setiap individu mempunyai potensi berbeza-beza secara fitrahnya dan boleh diukur dengan darjah kecerdasan (IQ). Kecerdasan ini ialah kecerdasan logik-matematik, lisan-bahasa, interpersonal, intrapersonal, visual-ruang, kinestetik, muzik, dan akhirnya kecerdasan naturalis. Bagi kecerdasan verbal linguistik pula, Gardner (1983) mendefinisikan sebagai kebolehan untuk memahami dan menyatakan bahasa dan perkataan yang sukar dan kompleks. Ia merupakan sebuah kebolehan semulajadi seseorang individu untuk menghasilkan laras bahasa termasuk puisi, membuat metafora, penaakulan abstrak, pemikiran simbolik, penulisan dan membuat corak konseptual yang baik.

METODOLOGI

Kajian ini adalah sejenis kajian yang berbentuk kajian tinjauan (*survey*) yang merupakan kajian inferensi dengan menggunakan data-data kualitatif sahaja yang dipungut melalui deskriptif, temu bual, pemerhatian, dan analisis dokumen. Pengkaji lampau memberikan pandangan yang berbeza mengenai reka bentuk kajian. Reka bentuk kajian berfungsi untuk menukar persoalan kajian kepada projek yang melibatkan komponen tujuan, teori, persoalan kajian, metod dan strategi persampelan. Kajian ini mengadaptasi kerangka bentuk kajian yang didapati secara menyeluruh dan dapat menunjukkan perkaitan yang jelas antara falsafah, strategi dan teknik kajian. Falsafah di sebalik kajian ini adalah kecerdasan pelbagai. Reka bentuk kajian adalah jenis kualitatif. Strategi kajian ini pula adalah kajian kes. Manakala teknik kajian ini pula adalah kombinasi antara temu bual soalan terbuka dan analisis kandungan dokumen.

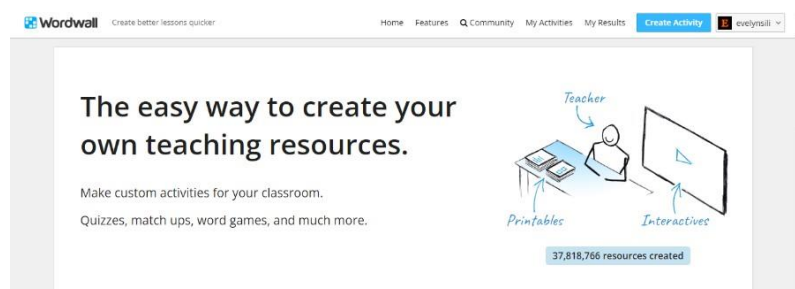
PERBINCANGAN DAN DAPATAN KAJIAN

Fungsi Dan Kelebihan Aplikasi Wordwall

Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah perisian yang menarik dan mesra pengguna (mudah dikenali) untuk kegunaan guru atau para murid dalam membantu meningkatkan minat belajar serta menyukai proses pembelajaran tersebut. Perisian atau aplikasi ini hampir keseluruhan fungsi disediakan secara percuma. Secara umumnya, aplikasi *Wordwall* berfungsi sebagai satu medium atau alat bantu mengajar yang tidak menyediakan sebarang modul kurikulum secara khusus untuk pembelajaran. Guru bebas menggunakan templat untuk menyediakan bahan pembelajaran manakala murid bebas memilih pelajaran yang sedia ada dibuat mengikut subjek yang sedia ada.

Fungsi Aplikasi Wordwall

Aplikasi Wordwall boleh digunakan untuk mencipta aktiviti yang interaktif serta boleh dicetak oleh pengguna. Templat-templat yang disediakan juga kebanyakannya bersifat interaktif dan boleh dicetak. Aplikasi ini juga menyediakan pelbagai aturan templat yang bersesuaian dalam bentuk permainan dan juga modul. Namun begitu, pengguna haruslah "Log In" terlebih dahulu bagi membolehkan mengakses bahan pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi tersebut.



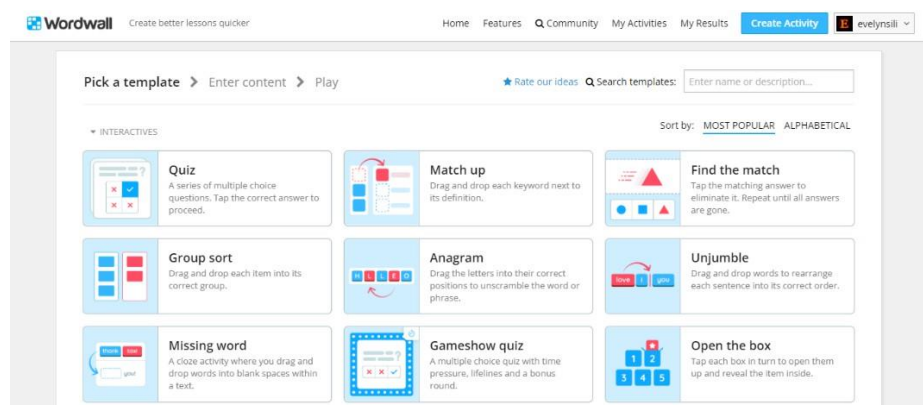
Rajah 1

Berdasarkan rajah 1, pengguna boleh masuk "Log In" pada bahagian daftar masuk aplikasi tersebut dan terus memaparkan paparan bahagian "Home". Selepas berjaya membuat pendaftaran masuk, maka pengguna bebas untuk menghasilkan bahan pengajaran atau pembelajaran serta mengakses templat-templat yang disediakan. Pengguna juga boleh mencipta aktiviti interaktif serta mencetak. Versi interaktif boleh dimainkan pada mana-mana peranti yang boleh menyokong penggunaan web seperti komputer, tablet, telefon atau papan putih interaktif. Aktiviti yang terdapat dalam aplikasi ini juga boleh dimainkan secara individu oleh murid atau dibimbing oleh guru dengan murid yang bergilir-gilir di hadapan kelas. Versi boleh dicetak pula membolehkan pengguna mencetaknya secara langsung atau dimuat turun sebagai fail PDF. Cetakan tersebut boleh digunakan sebagai rujukan semasa aktiviti interaktif atau dijadikan bahan untuk aktiviti berasingan.

Aturan 1 : Create Activity

Dalam aturan ini, pengguna / pengajar boleh memilih mana-mana templat yang tersedia untuk mencipta aktiviti daripada pelbagai templat. Templat ini bercirikan kandungan perisian yang berbentuk sama ada "Quiz" atau "Crossword". Aplikasi ini juga mempunyai templat yang berbentuk permainan gaya arked seperti "Maze Chase" dan "Airplane" dan terdapat juga alat pengurusan bilik darjah seperti "Seating Plan".

Bagi menghasilkan aktiviti baharu, pengguna / pengajar boleh bermula dengan templat yang dipilih dan kemudian memasukkan kandungan sendiri. Templat ini amat mudah digunakan dan membolehkan pengguna mencipta aktiviti interaktif sepenuhnya hanya dalam beberapa minit sahaja.



Rajah 2

Berdasarkan Rajah 2, terdapat 33 templat interaktif dan 17 templat yang boleh dicetak. Namun begitu, untuk melihat semua templat secara keseluruhan, pengguna haruslah melihat 'Manage Payment' untuk maklumat lebih khusus.

Aturan 2 : Switch Template

Selepas mencipta aktiviti, pengguna / pengajar boleh menukar kepada templat yang berbeza dengan hanya satu klik sahaja. Proses ini justeru menjimatkan masa pengguna / pengajar dan amat baik dalam melakukan sesuatu yang bercirikan kepelbagaian dan pengukuhan. Sebagai contoh, sekiranya pengguna / pengajar mencipta aktiviti "Match Up" berdasarkan tajuk gaya bahasa, maka ia boleh diubah menjadi "Balloon Pop" dengan tajuk yang sama. Dengan cara yang sama ini, pengguna boleh menukarkan sumber pengajaran kepada "Quiz" atau "Crossword" dan pelbagai templat yang lain.



Rajah 3

Berdasarkan Rajah 3, pengguna boleh mencari panel "Switch Template" pada sisi kanan setiap halaman aktiviti. Manakala, templat asal yang digunakan akan disenaraikan pada bahagian atas, dengans semua pilihan lain di bawahnya. Selain itu, templat yang digunakan juga boleh ditukarkan kepada pelbagai templat yang lain mengikut kesesuaian kandungan. Dalam aplikasi ini ia menyediakan beberapa pilihan yang terbaik untuk setiap format secara langsung dalam panel "Switch Template". Pilihan yang lebih esoterik boleh didapati di bawah pautan "Show All".

Namun begitu, setiap templat mempunyai fungsinya tersendiri. Sesetengah templat seperti "*Anagram*" atau "*Crossword*" hanya berfungsi dengan teks biasa. Jika bahan yang digunakan mengandungi imej, nombor atau aksara khas, maka ia kemungkinan tidak boleh ditukarkan kepada templat berasaskan teks. Sesetengah templat juga memerlukan kandungan yang minimum seperti templat "*Whack-a-mole*" hanya memerlukan sekurang-kurangnya lima jawapan betul dan lima jawapan salah. Beberapa templat seperti "*Random Wheel*" mempunyai senarai mudah kandungan, yang tidak boleh diubah menjadi struktur yang lebih kompleks seperti soalan dan jawapan.

Aturan 3 : *Edit Content*

Proses mengedit tidak perlu menggunakan aktiviti sedia ada. Hal ini kerana jika pengguna / pengajar berasa bahawa sesuatu aktiviti tidak sesuai, pengguna boleh menyesuaikan bahan-bahan berkenaan dengan mudah untuk memenuhi keperluan kelas dan pengajaran yang dibuat.

The screenshot shows the 'Edit content' interface. At the top, it says 'Edit content' and 'Last modified 27 Sep 11:16'. Below this is a 'Match up' button. The 'Activity Title' field contains 'Definisi Gaya Bahasa'. Under the 'Instruction' section, there is a table with 6 rows. Each row has a 'Keyword' column and a 'Definition' column. The keywords are: 1. Asonansi, 2. Aliterasi, 3. Anafora, 4. Responsi, 5. Sinkope, 6. Hiperbola. The definitions are: 1. Pengulangan huruf vokal dalam baris, 2. Pengulangan huruf konsonan dalam baris, 3. Pengulangan kata pada awal baris, 4. Pengulangan kata pada tengah baris, 5. Penggunaan kata singkatan, 6. Perbandingan yang menggambarkan sesuatu. There are also 'Swap Columns' and 'Match up' buttons.

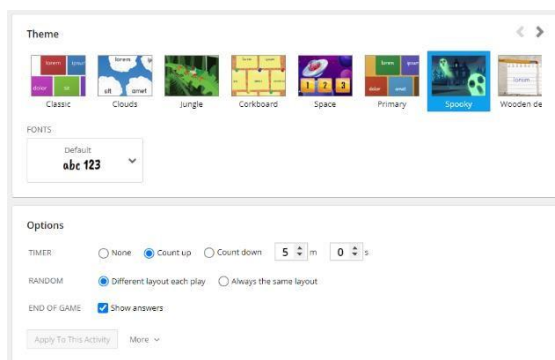
	Keyword	Definition
1.	Asonansi	Pengulangan huruf vokal dalam baris
2.	Aliterasi	Pengulangan huruf konsonan dalam baris
3.	Anafora	Pengulangan kata pada awal baris
4.	Responsi	Pengulangan kata pada tengah baris
5.	Sinkope	Penggunaan kata singkatan
6.	Hiperbola	Perbandingan yang menggambarkan sesuatu

Rajah 4

Pada mana-mana halaman aktiviti, pengguna boleh mencari pautan "*Edit Content*" di bawah aktiviti itu sendiri. Selepas menyesuaikan kandungan aktiviti tersebut, klik "*Done*" untuk menyimpan perubahan yang telah dibuat. Versi umum hanya boleh diubah suai oleh pengarang asal, tetapi pengguna akan mendapat salinan peribadi yang bebas untuk diedit.

Aturan 4 : *Theme and Options*

Ciri dalam templat ini juga boleh dipaparkan dalam tema yang berbeza. Setiap tema mengubah rupa dan gaya dengan grafik, fon dan bunyi yang berbeza-beza. Pengguna juga akan menemui pilihan selanjutnya untuk menetapkan pemasa atau menukar bentuk permainan. Begitu juga dengan templat boleh cetak yang mempunyai pilihan tersendiri. Contohnya, pengguna boleh mengubah fon, atau mencetak berbilang salinan bagi setiap halaman.

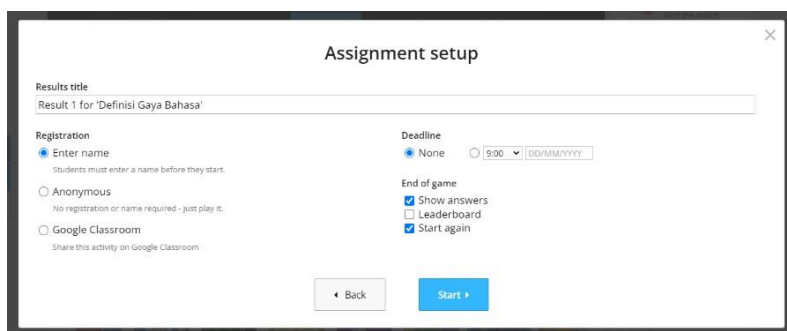


Rajah 5

Berdasarkan Rajah 5, pengguna boleh mengedit setiap templat yang digunakan. Hampir setiap templat mempunyai tetapan pemasa dalam panel pilihan di bawah tema. Pengguna juga boleh menukar ciri ini lebih awal sebelum memulakan permainan. Templat yang direka bentuk untuk bimbingan guru (contoh "*Seating Plan*" dan "*Brainstorm*") juga membolehkan pengguna / pengajar untuk menukar pemasa ketika permainan sedang berlangsung. Ia boleh dilakukan hanya dengan klik pada bacaan semasa. Selain itu, pengguna juga boleh menukar pilihan pada aktiviti orang lain. Contohnya, jika pengguna tidak log masuk, maka permainan akan berlangsung menggunakan mana-mana pilihan yang ditetapkan oleh pengarangnya. Walau bagaimanapun, jika pengguna log masuk, pengguna boleh mengubah pilihan tersebut untuk memenuhi keperluan sendiri.

Aturan 4 : *Student Assignments*

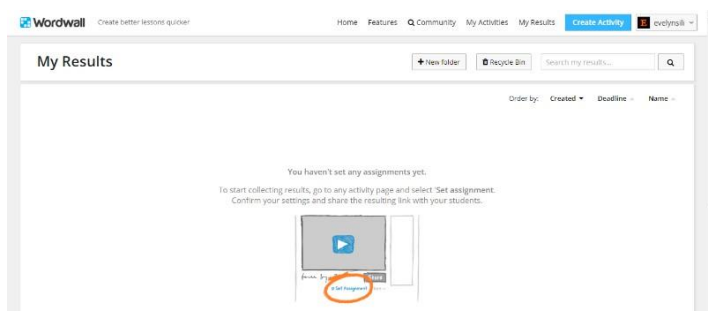
Aktiviti dalam aplikasi *Wordwall* boleh digunakan sebagai tugas yang lengkap untuk murid. Apabila seseorang guru menetapkan tugas, murid akan dihalakan kepada satu aktiviti tersebut tanpa gangguan untuk melawat halaman aktiviti utama. Ciri ini boleh digunakan "*in-class*" yang membolehkan murid mempunyai akses daripada peranti mereka sendiri atau sebagai cara untuk menyediakan "*homework*". Setiap keputusan murid juga akan direkodkan dan tersedia kepada guru.



Rajah 6

Berdasarkan Rajah 6, pengguna boleh pergi ke halaman aktiviti dan klik butang "*Shared*". Pilih "*Set Assignment*" dan pada halaman seterusnya, pengguna boleh mengkonfigurasi capaian murid dan penjejakan tugas. Halaman akhir akan

memaparkan pautan capaian unik dan boleh berkongsikan pautan tersebut dengan murid. Apabila murid mengunjungi pautan tersebut, maka tugas yang diberikan akan dipaparkan kepada mereka.

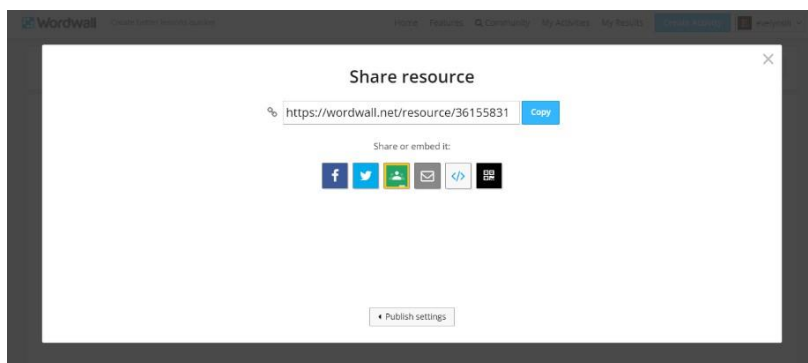


Rajah 7

Berdasarkan Rajah 7, pergi ke bahagian *"My Results"* di bahagian atas halaman, dan pilih aktiviti yang anda ingin lihat keputusannya. Keputusan murid secara individu boleh didapati sebaik sahaja murid menamatkan aktiviti tersebut. Sebanyak 25 templat yang boleh digunakan dan menyokong dalam membuat tugas untuk murid.

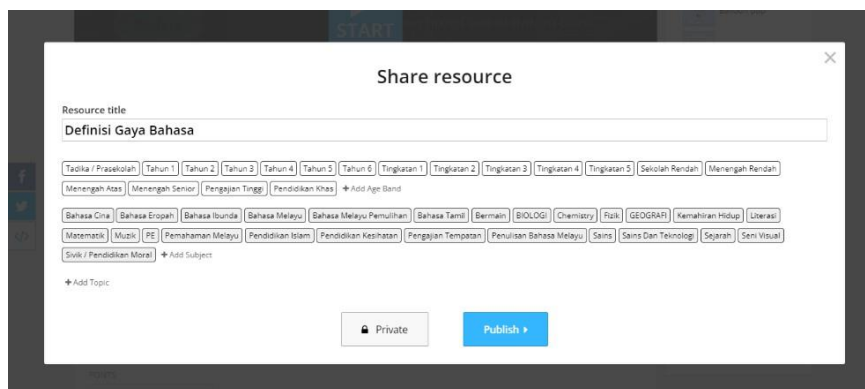
Aturan 4 : *Sharing with Teachers*

Setiap aktiviti yang dicipta boleh dijadikan *"Public"*. Hal ini bagi membolehkan pengguna untuk berkongsikan pautan laman aktiviti sama ada melalui e-mel, media sosial atau cara lain. Ia juga membolehkan guru lain untuk mencari aktiviti dalam hasil carian *"Our Community"*, memainkan dan juga mempertingkatkan.



Rajah 8

Berdasarkan Rajah 8, aktiviti yang telah diciptakan boleh dikongsikan kepada orang lain melalui pelbagai cara.

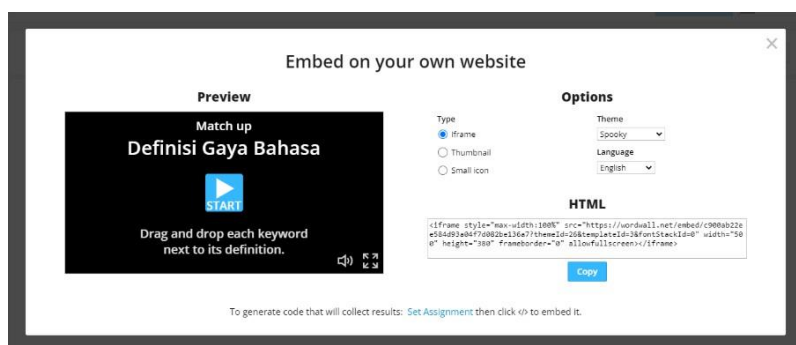


Rajah 9

Untuk berkongsi aktiviti tersebut, klik pada butang “Share” pada halaman aktiviti. Kemudian tekan “Publish Setting” dan pengguna akan mempunyai pilihan untuk menambahkan tag untuk umur, subjek dan topik. Ini akan lebih memudahkan guru lain untuk mencari sumber anda jika ingin memilih ciri ini.

Aturan 5 : *Embedding on a Website*

Aktiviti yang diciptakan dalam aplikasi Wordwall boleh diletakkan di laman web lain dengan cara menggunakan coretan kod HTML. Ia berfungsi dengan cara yang sama seperti ciri video yang serupa pada *YouTube* atau *Vimeo* dan membolehkan pengguna membenamkan aktiviti yang boleh dimainkan pada halaman sendiri.



Rajah 10

Berdasarkan Rajah 10, klik butang “Embed” pada halaman aktiviti. Pengguna boleh memilih sama ada berkongsi kepada guru atau murid. Di bawah pautan, pengguna akan menjumpai ikon `</>`; Klik untuk melihat kod yang dibenamkan dan kod ini boleh disalin dan disisipkan pada halaman web anda.

Kelebihan Aplikasi Wordwall

Aplikasi Wordwall merupakan sebuah media interaktif yang dapat menarik perhatian murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran khususnya pembelajaran secara atas talian. Justeru itu ianya penting dalam membantu guru untuk melaksanakan pengajaran yang lebih menarik dengan adanya kepelbagaian templat yang terdapat dalam perisian aplikasi tersebut. Berdasarkan pengenalan dan perincian kepada

aplikasi Wordwall, dapat dipastikan aplikasi dan laman ini sangat bermanfaat untuk semua murid dan pengajar.

- 1) Capaian terhadap aplikasi Wordwall adalah secara atas talian di mana sesiapa sahaja boleh mengakses sekiranya mempunyai sambungan internet.
- 2) Aplikasi yang digunakan ini juga adalah secara percuma dengan hanya perlu mendaftar akaun secara ringkas dan mudah.
- 3) Pembangunan modul pelajaran (set pelajaran) adalah mudah dan ringkas, hanya melibatkan dua pengisian iaitu perkataan dan gambar serta penerangan.
- 4) Pilihan bahasa boleh dipilih mengikut kesesuaian dan kefahaman kepada para pengguna dari serata dunia.
- 5) Permainan dan latihan pengukuhan yang mempunyai kepelbagaian dan menarik adalah dapat ditukar atau dipilih mengikut kehendak pengguna dengan menukar templat yang pelbagai.
- 6) Ketetapan masa di dalam permainan juga boleh disediakan dengan memberikan galakan bersaing secara sihat di antara murid.
- 7) Hasil kerja atau latihan yang dibuat membolehkan pengguna atau guru mengkongsikan kepada pelajar melalui pelbagai pautan di media sosial.
- 8) Pelajar dapat mengakses pautan atau latihan yang diberikan bila-bila masa mengikut kehendak dan guru akan melihat hasil kerja murid pada pautan yang sama.
- 9) Pengguna boleh mencetak hasil kerja atau latihan yang dibuat bagi memudahkan lagi guru memberi kerja kepada pelajar yang tidak dapat mengakses aplikasi Wordwall.
- 10) Guru boleh menetapkan kerja sekolah kepada murid dan melihat hasil kerja mereka pada ruang yang telah disediakan.

Keberkesanan Aplikasi Wordwall Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Gaya Bahasa Seloka Boros Dan Jimat Bagi Pelajar Tingkatan 4 Berdasarkan Teori Kecerdasan Pelbagai (Verbal-Linguistik)

Berikut merupakan hasil dapatan kajian yang diperolehi melalui sesi temubual bersama dua orang guru yang mengajar subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif bagi pelajar Tingkatan 4. Keberkesanan aplikasi Wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran Seloka Boros dan Jimat ini akan dilihat melalui temu bual bersama guru dan respon mereka terhadap keberkesanan aplikasi ini dalam memainkan peranan untuk pelaksanaan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

Latar Belakang Responden

Secara keseluruhan, kajian ini melibatkan lima orang murid dan dua orang guru di sebuah sekolah menengah di daerah Chemor, Perak. Umur pelajar yang terlibat adalah 16 tahun yang terdiri daripada dua orang lelaki dan tiga orang perempuan. Namun, responden bagi sesi temu bual ini hanya daripada dua orang guru yang mengajar subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif Tingkatan 4 sahaja.

Jadual 1. Demografi Responden berdasarkan Jantina

Jantina	Bilangan
Lelaki	3
Perempuan	4

Temu Bual

Kewajaran Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu berasaskan Teknologi Maklumat

Subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif merupakan sebuah subjek elektif yang diajarkan di sekolah dalam kalangan pelajar Tingkatan 4 dan 5. Namun, tidak semua guru yang menerapkan penggunaan teknologi maklumat dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil temu bual yang diperolehi, kedua-dua responden telah menjawab soalan tentang kewajaran penggunaan teknologi maklumat dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bagi subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Berikut merupakan kenyataan yang diberikan oleh responden berkaitan perkara ini :

"Pada pendapat saya, teknologi maklumat amat bersesuaian untuk digunakan semasa pdp kerana ianya akan boleh menyebabkan pelajar lebih memahami apa yang kita ajar kepada mereka lah"

Responden 1

"Ye, betul. Penggunaan teknologi maklumat amat membantu dalam pdp pada masa ini lagi-lagi subjek Kesusasteraan Melayu"

Responden 2

Kedua-dua responden mengatakan bahawa mereka sangat setuju bahawa pengajaran dan pembelajaran subjek Kesusasteraan Melayu ini amatlah wajar menggunakan kemudahan teknologi maklumat yang ada. Hal ini demikian kerana ia memudahkan para guru untuk mengajar dan memudahkan fahaman murid terhadap topik-topik yang diajar. Berdasarkan jawapan yang diberikan, pengkaji mendapati ianya sama dengan konsep yang dinyatakan oleh Alizah Lambri dan Zamri Mahamood (2019) penggunaan pelbagai alat dan bantu mengajar (ABM/ BBM) juga amat diperlukan bagi memastikan sesuatu pengajaran tersebut tidak membosankan.

Kelebihan Aplikasi Wordwall dalam Membantu Pengajaran dan Pembelajaran Gaya Bahasa Seloka Boros dan Jimat

Penggunaan aplikasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran sememangnya memberi banyak kelebihan kepada guru khususnya dalam topik gaya bahasa seloka Boros dan Jimat ini. Hal ini demikian kerana ia boleh digunakan untuk mengajar tentang gaya bahasa mengikut jenis, maksud serta contoh gaya bahasa yang

terkandung dalam gaya bahasa tersebut. Melalui aplikasi ini juga, guru boleh meningkatkan lagi kefahaman pelajar dalam pembelajaran seloka Boros dan Jimat. Berikut merupakan pernyataan responden mengenai kelebihan aplikasi Wordwall dalam membantu pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seloka Boros dan Jimat.

"Pada pendapat saya, ianya memang dapat membantu terutamanya dalam pengajaran seloka sebab pengajaran seloka biasanya memerlukan pelajar memahami cerita tersebut ataupun maksud seloka tersebut dengan ini untuk mengurangkan perasaan bosan di kalangan murid-murid untuk mempelajari sastera dengan adanya aplikasi ini ia lebih menarik minat mereka kepada KMK"

Responden 1

"Semestinya apps ni dapat membantu meningkatkan kefahaman pelajar terutama dalam seloka boros dan jimat kerana dengan menggunakan apps ni pelajar lebih faham dengan setelah penerangan guru dan latihan pengukuhan yang digunakan apps ni memang membantu pelajar meningkatkan lagi pemahaman mereka terhadap pdpc yang guru lakukan pada masa itu"

Responden 2

Berdasarkan jawapan responden terhadap soalan yang diajukan, jelaslah bahawa aplikasi Wordwall ini dapat membantu dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dengan memberi kefahaman yang baik kepada pelajar terhadap topik yang diajar. Selain itu, responden juga mengatakan bahawa penggunaan aplikasi ini dalam sesi pembelajaran tidak membosankan pelajar dalam mempelajari gaya bahasa seloka Boros dan Jimat.

Kesan Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran kepada Pelajar

Aplikasi yang dijadikan sebagai bahan pengajaran sememangnya dapat membantu guru dalam melaksanakan pdpc di dalam kelas. Oleh itu, guru harus mengambil tahu tentang kesan penggunaan bahan pengajaran yang digunakan kepada pelajar sama ada ia memberi manfaat yang positif atau sebaliknya khususnya aplikasi Wordwall dalam pengajaran subjek Kesusasteraan Melayu ini. Berikut merupakan respon daripada responden mengenai kesan penggunaan aplikasi ini dalam pengajaran kepada pelajar.

"Kesannya kepada pelajar adalah mereka akan lebih minat belajar sastera dan seterusnya mereka menjadi lebih aktif dan tidak pasif kerana ianya akan menyebabkan mereka suka untuk terlibat dalam pdpc secara aktif"

Responden 1

"Saya tidak pernah menggunakan aplikasi ini dalam pdpc tapi saya tahu bahawa ia memberikan kesan yang baik kepada pelajar dalam pembelajaran mereka"

Responden 2

Daripada jawapan yang diberikan oleh responden, dapat dilihat bahawa aplikasi ini memberi kesan yang positif terhadap guru dan pelajar dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Hal ini demikian kerana penggunaan aplikasi yang mengandungi pelbagai templat ini justeru membolehkan pelajar memberi respon dengan lebih aktif dan tidak bosan dengan suasana persekitaran sepanjang sesi pembelajaran berlangsung. Dengan ini ia akan membantu pelajar lebih memahami topik yang disampaikan oleh guru.

Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Kesusasteraan Melayu Berbanding Menggunakan Kaedah Mengajar Konvensional

Kaedah pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu faktor yang penting kepada guru untuk mengajar pelajar. Secara umumnya kaedah mengajar secara konvensional merupakan pembelajaran secara ceramah di mana guru berperanan aktif manakala pelajar akan lebih pasif. Manakala pembelajaran dengan menerapkan aplikasi Wordwall ini pula melibatkan komunikasi dua hala antara guru dan pelajar untuk kekal aktif serta mewujudkan suasana yang tidak membosankan pelajar. Oleh itu, berikut merupakan jawapan responden terhadap pandangan mereka tentang perbezaan kedua-dua kaedah ini.

"Disebabkan zaman berubah, jadi ini adalah kaedah yang sangat berkesan jika diaplikasikan dalam pdpc dan ianya boleh dilaksanakan berbanding dengan konvensional yang hanya melibatkan guru semata-mata tetapi murid hanya pasif sahaja"

Responden 1

"Penggunaan apps ni memang lebih berkesan berbanding dengan konvensional kerana pelajar akan terlibat secara aktif dan mereka boleh juga menjawab soalan guru dan mereka akan lebih berminat serta mereka akan lebih aktif lah"

Responden 2

Berdasarkan jawapan yang diberikan responden, mereka bersetuju bahawa kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan aplikasi ini lebih efisien dan memberi kesan yang positif terhadap pembelajaran pelajar jika dibandingkan hanya dengan menggunakan kaedah konvensional sahaja. Hal ini demikian kerana, kaedah konvensional kurang relevan untuk diaplikasikan pada masa kini untuk memberi kefahaman kepada pelajar secara sepenuhnya.

Pemerhatian

Pemerhatian dilakukan untuk melihat perbandingan pemerhatian minat pelajar sebelum menggunakan kaedah pengajaran aplikasi *Wordwall* serta penerapan teori verbal-linguistik dan selepas menggunakan kaedah pengajaran menggunakan aplikasi

Wordwall serta penerapan teori verbal-linguistik pada peringkat awal pengajaran dan pembelajaran.

Pemerhatian difokuskan kepada minat pelajar

Pemerhatian terhadap minat pada peringkat awal pengajaran dan pembelajaran sebelum menggunakan kaedah aplikasi *Wordwall* beserta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 2

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar menunjukkan kesungguhan untuk menyiapkan latihan?		/
2. Adakah pelajar bermain sesama sendiri semasa guru memulakan sesi pengajaran?	/	
3. Adakah pelajar memberi respon pada guru dan menerapkan teori verbal-linguistik ketika sesi pengajaran dilakukan?		/

Berdasarkan jadual 2 di atas, pemerhatian telah dilakukan kepada pelajar pada awal peringkat sesi pengajaran dan pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi *Wordwall*. Melalui pemerhatian yang dibuat oleh pengkaji, pelajar tidak menunjukkan minat mereka untuk belajar sebelum penggunaan aplikasi ini. Malah, terdapat segelintir pelajar yang bermain sesama rakan mereka sebelum bermulanya sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Pelajar juga kurang memberikan respon kepada guru semasa sesi soal jawab berlaku dan tidak menerapkan teori verbal-linguistik semasa sesi pembelajaran berlangsung. Hal ini demikian kerana tiada tarikan yang dapat merangsang pelajar untuk kekal aktif di dalam kelas serta membolehkan mereka berkomunikasi sesama rakan untuk aktiviti perbincangan.

Pemerhatian terhadap minat pada peringkat awal pengajaran dan pembelajaran selepas menggunakan kaedah aplikasi *Wordwall* beserta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 3

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar menunjukkan kesungguhan untuk menyiapkan latihan?	/	
2. Adakah pelajar bermain sesama sendiri semasa guru memulakan sesi pengajaran?		/
3. Adakah pelajar memberi respon pada guru dan menerapkan teori verbal-linguistik ketika sesi pengajaran dilakukan?		/

Berdasarkan jadual 3, pemerhatian telah dilakukan terhadap pelajar pada peringkat awal pengajaran dan pembelajaran selepas penggunaan aplikasi Wordwall beserta penerapan teori verbal-linguistik. Melalui pemerhatian yang telah dibuat, pengkaji mendapati bahawa pelajar menunjukkan minat mereka untuk belajar selepas sahaja aplikasi Wordwall ditayangkan. Pelajar juga dilihat mempunyai kesungguhan mereka dalam menyiapkan latihan yang diberi oleh guru pada akhir pembelajaran. Selain itu, terdapat perubahan di mana pelajar memberi tumpuan sepenuhnya semasa guru mengajar dengan menggunakan aplikasi Wordwall di dalam kelas. Namun, semasa guru menanyakan soalan kepada pelajar, mereka dapat memberikan respon yang baik serta berkomunikasi dengan guru tetapi pelajar tidak menerapkan teori verbal-linguistik ketika sesi pengajaran berlangsung. Hal ini demikian kerana, pelajar hanya menjawab secara ringkas dan tidak mampu untuk mentafsir sesuatu perkara yang tersirat dalam bahasa.

Pemerhatian difokuskan kepada pemahaman pelajar.

Pemerhatian semasa pengajaran dan pembelajaran sebelum penggunaan aplikasi Wordwall serta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 4

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar dapat membezakan cara pengolahan ayat yang betul atau tidak?		/
2. Adakah pelajar faham akan maksud-maksud bagi gaya bahasa yang diajar dalam isi pengajaran?		/
3. Adakah pelajar dapat menerangkan huraian dengan betul berdasarkan soalan yang diberikan semasa sesi latihan atau ujian?		/

Berdasarkan jadual 4, aspek pemerhatian telah dilakukan oleh pengkaji berdasarkan soalan-soalan berikut. Melalui pemerhatian pengkaji, pelajar tidak dapat membezakan cara pengolahan ayat yang betul semasa berlangsungnya sesi pengajaran dan pembelajaran sebelum penggunaan aplikasi *Wordwall*. Pelajar juga tidak menerapkan teori verbal-linguistik dalam proses pembelajaran berlaku di dalam kelas kerana mereka tidak menggunakan bahasa yang menarik dalam menjelaskan jawapan mereka ketika menjawab soalan. Selain itu, segelintir pelajar tidak memahami maksud-maksud bagi gaya bahasa yang diajar oleh guru. Hal ini kerana pelajar masih keliru untuk memberikan maksud bagi setiap jenis gaya bahasa dengan betul. Dalam sesi latihan juga pelajar tidak dapat menerangkan huraian dengan betul berdasarkan soalan yang diberi kerana jawapan yang diberikan oleh mereka hanya ringkas sahaja tanpa memberikan contoh dan huraian yang bersesuaian.

Pemerhatian semasa pengajaran dan pembelajaran selepas pengajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* serta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 5

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar dapat membezakan cara pengolahan ayat yang betul atau tidak?	/	
2. Adakah pelajar faham akan maksud-maksud bagi gaya bahasa yang diajar dalam isi pengajaran?	/	
3. Adakah pelajar dapat menerangkan huraian dengan betul berdasarkan soalan yang diberikan semasa sesi latihan atau ujian?	/	

Melihat kepada jadual 5, pemerhatian semasa pengajaran dan pembelajaran selepas penggunaan aplikasi Wordwall telah dibuat oleh pengkaji. Selepas penggunaan aplikasi *Wordwall* semasa mengajar, pelajar dapat memahami dengan membezakan cara pengolahan ayat yang betul melalui penerangan interaktif yang ditunjukkan oleh guru. Pelajar juga menanyakan beberapa soalan secara aktif mengenai topik yang mereka kurang fahami dan terjadinya komunikasi dua hala antara guru dan pelajar. Selain itu, pelajar juga dapat memahami maksud-maksud gaya bahasa dengan baik melalui permainan yang diadakan oleh guru melalui aplikasi *Wordwall* yang telah disediakan. Pelajar dilihat dapat menjawab soalan dengan baik terhadap maksud gaya bahasa yang diajukan dan pelajar tidak bersikap pasif namun pelajar tidak menerapkan teori verbal-linguistik dalam pembelajaran mereka. Manakala, untuk sesi latihan yang diberikan kepada pelajar, mereka dapat menerangkan huraian dengan betul namun tidak menerapkan teori verbal-linguistik dalam jawapan yang diberikan.

Pemerhatian difokuskan kepada penguasaan pelajar

Pemerhatian selepas pengajaran dan pembelajaran sebelum kaedah penggunaan aplikasi *Wordwall* beserta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 6

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar dapat memahami maksud gaya bahasa dengan baik?		/
2. Adakah pelajar dapat menghuraikan gaya bahasa yang terdapat dalam seloka?		/
3. Adakah pelajar dapat menganalisis gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dan menghuraikannya dengan baik?		/

Berdasarkan jadual 6, pengkaji telah membuat pemerhatian selepas pengajaran dan pembelajaran sebelum kaedah penggunaan aplikasi *Wordwall* digunakan. Selepas sesi pengajaran, pelajar tidak dapat memahami maksud gaya bahasa dengan baik walaupun penerangan telah dibuat oleh guru. Malah, pelajar juga tidak dapat menghuraikan gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dengan baik walaupun contoh telah diberi oleh guru sebagai bahan rujukan serta pelajar tidak menerapkan teori verbal-linguistik semasa mereka menghuraikan contoh gaya bahasa yang terdapat

dalam seloka yang diajar. Bukan itu sahaja, segelintir pelajar juga tidak dapat menganalisis gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dengan baik walaupun penerangan dan contoh telah diberikan. Hal ini menyebabkan guru harus menerangkan kepada pelajar secara individu bagi membolehkan mereka memahami topik yang diajar sehingga menyebabkan masa untuk sesi pengajaran dan pembelajaran tidak mencukupi.

Pemerhatian selepas pengajaran dan pembelajaran selepas kaedah penggunaan aplikasi *Wordwall* beserta penerapan teori verbal-linguistik.

Jadual 7

Soalan	Ya	Tidak
1. Adakah pelajar dapat memahami maksud gaya bahasa dengan baik dengan penerapan teori verbal-linguistik?	/	
2. Adakah pelajar dapat menghuraikan gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dengan menerapkan teori verbal-linguistik?	/	
3. Adakah pelajar dapat menganalisis gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dan menghuraikannya dengan baik dengan menerapkan teori verbal-linguistik?	/	

Melihat kepada jadual 7, pemerhatian dibuat selepas pengajaran dan pembelajaran dilakukan dengan penerapan aplikasi *Wordwall* beserta dengan teori verbal-linguistik. Dengan adanya penerapan aplikasi ini, pelajar dapat memahami maksud gaya bahasa dengan baik melalui media interaktif yang digunakan oleh guru. Hal ini demikian kerana guru menggunakan templat yang menarik untuk merangsang minat pelajar belajar dengan lebih aktif dengan mewujudkan komunikasi antara guru dan pelajar. Selain itu, pelajar juga dapat menghuraikan dan menganalisis gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dengan baik melalui permainan yang diadakan oleh guru melalui aplikasi *Wordwall*. Permainan yang diadakan oleh guru tersebut justeru menarik minat pelajar untuk menjawab soalan yang diajukan kerana ia menyeronokkan dan tidak membosankan pelajar. Namun begitu, terdapat juga segelintir pelajar yang masih kurang memahami bagaimana untuk menganalisis gaya bahasa yang terdapat dalam seloka dan pelajar-pelajar juga menerapkan teori verbal-linguistik sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat apabila pelajar dapat memberikan definisi gaya bahasa dengan baik menggunakan ayat tersusun serta mentafsir gaya bahasa yang terdapat dalam seloka Boros dan Jimat dengan baik.

Analisis Dokumen

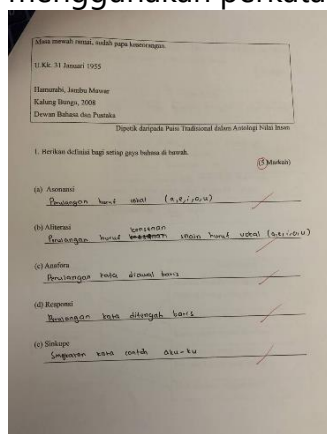
Kajian menggunakan analisis kandungan untuk menyusun maklumat yang dikumpul melalui hasil lembaran kerja yang disemak oleh guru. Kajian ini telah memilih lima orang pelajar untuk menjawab lembaran kerja berdasarkan topik pembelajaran. Dalam jadual 8 dapat dilihat dapatan kajian dalam ketiga-tiga soalan yang mengandungi lima

markah bagi setiap soalan melalui tiga analisis dokumen dibuat oleh Pelajar A, B, C, D dan E. Jadual berikut menunjukkan bilangan soalan yang dijawab dengan betul oleh lima orang pelajar terpilih.

Jadual 8. Analisis Kandungan Lembaran Kerja Pelajar

Pelajar	Jumlah jawapan yang betul			Jumlah jawapan yang salah			Penerapan teori verbal linguistik dalam sesi semak jawapan
	Soalan 1 (5m)	Soalan 2 (5m)	Soalan 3 (5m)	Soalan 1 (5m)	Soalan 2 (5m)	Soalan 3 (5m)	
A	5	5	5	0	0	0	Ada
B	5	5	5	0	0	0	Ada
C	5	5	5	0	0	0	Ada
D	4	3	3	1	2	2	Ada
E	5	3	0	0	2	5	Ada

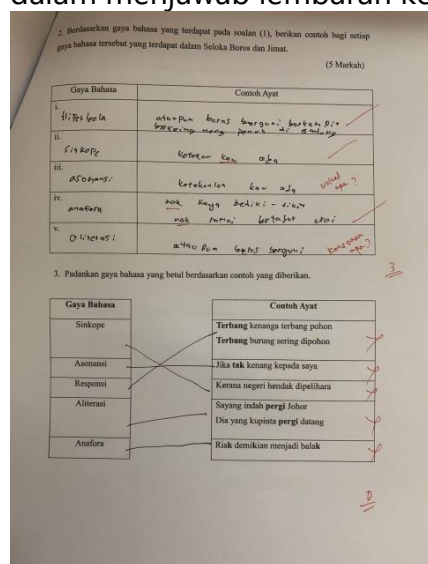
Berdasarkan jadual 8 dapat dilihat bahawa pelajar A, B dan C dapat menjawab kesemua soalan dengan betul. Ketiga-tiga pelajar ini dapat menjawab soalan yang berjumlah 15 markah dengan tepat pada lembaran kerja yang diberi. Manakala, dua orang pelajar pula menunjukkan beberapa kesalahan dalam lembaran kerja mereka. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar ini dapat memahami topik yang diajar iaitu gaya bahasa Seloka Boros dan Jimat setelah penggunaan aplikasi Wordwall yang berkesan digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Pelajar-pelajar tersebut juga menerapkan teori verbal-linguistik dalam lembaran kerja yang dibuat. Hal ini kerana pelajar dapat memberikan makna serta mentafsir gaya bahasa dengan menggunakan perkataan yang tersusun serta menarik.



Rajah 11. Lembaran Kerja Pelajar A bagi Soalan 1

Rajah 11 menunjukkan lembaran kerja bagi soalan 1 yang dijawab oleh pelajar A dapat dijawab dengan tepat dan mendapat markah penuh iaitu lima markah. Pelajar A juga

Berdasarkan rajah di atas, dapat dilihat terdapat beberapa kesalahan jawapan bagi soalan dua dan tiga yang dijawab oleh pelajar D. Pada soalan dua, pelajar D tidak menerangkan jawapan dengan tepat menganalisis gaya bahasa asonansi dan aliterasi yang terdapat dalam Seloka Boros dan Jimat. Pelajar D tidak menggariskan jawapan yang tepat bagi contoh gaya bahasa asonansi dan aliterasi tersebut. Hal ini menyebabkan pelajar D tidak mendapat markah penuh pada soalan dua tetapi hanya mendapat tiga markah sahaja. Manakala bagi soalan tiga pula, terdapat dua jawapan yang salah iaitu gaya bahasa responsi dan sinkope yang salah disuaikan dan hanya mendapat tiga markah sahaja. Pelajar C juga ada menerapkan teori verbal-linguistik dalam menjawab lembaran kerja yang diberikan pada soalan kedua.



Rajah 15 menunjukkan hasil lembaran kerja yang dijawab oleh pelajar E. Pada soalan dua, pelajar E hanya mendapat tiga jawapan yang tepat. Hal ini demikian kerana pelajar E tidak menggariskan jawapan yang tepat bagi contoh gaya bahasa asonansi dan

aliterasi yang terdapat dalam Seloka Boros dan Jimat. Maka, jawapan yang betul bagi soalan dua hanya tiga sahaja. Manakala, bagi soalan tiga pula, kesemua jawapan yang diberikan oleh pelajar E adalah salah. Hal ini menunjukkan pelajar E tidak memahami topik gaya bahasa dengan baik walaupun penggunaan aplikasi Wordwall digunakan beserta contoh gaya bahasa yang diberi. Namun begitu, pelajar E dapat menjawab dengan baik semasa sesi soal jawab secara lisan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Hal ini bermakna, pelajar E lebih cenderung ke arah kefahaman yang lebih baik dalam pembelajaran secara lisan berbanding secara bertulis. Pelajar E juga ada menerapkan teori verbal-linguistik dengan baik dalam lembaran kerja yang diberi serta memberikan respon yang baik semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung.

Oleh yang demikian, penggunaan aplikasi Wordwall ini jelas dapat membantu dan memberi keberkesanan kepada pelajar untuk memahami topik gaya bahasa yang terdapat dalam Seloka Boros dan Jimat. Walaupun pelajar D dan pelajar E tidak mendapat markah penuh dalam lembaran kerja mereka, namun tindak balas mereka dalam menjawab soalan semasa sesi jawab secara lisan memperlihatkan bahawa mereka dapat memahami topik dengan baik.

KESIMPULAN

Kajian ini boleh menggalakkan penemuan yang baharu dalam penerapan teknologi semasa PdP. Melalui dapatan kajian ini, dapat dilihat bahawa aplikasi Wordwall merupakan salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan untuk digunakan seiring dengan kepesatan pembangunan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lain. Fenomena ini menjadi satu tumpuan kerana memberi alternatif terbaik untuk guru-guru mewujudkan ruang pembelajaran yang efektif demi menjamin penguasaan ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam kalangan pelajar. Kajian ini sememangnya signifikan kerana keberkesanan PdP berteraskan teknologi bergantung kepada kemahiran guru dalam mengendalikan aplikasi berkenaan. Dengan adanya kemahiran guru dalam mengendalikan teknologi, maka pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas dapat dilaksanakan dengan lancar.

PENGHARGAAN

Kajian ini tidak disokong oleh sebarang geran daripada badan pembiayaan dalam sektor awam, swasta atau bukan berasaskan keuntungan.

SUMBANGAN PENULIS

Semua penulis menyumbang secara saksama dalam pembentukan konsep, penulisan, dan kelulusan akhir manuskrip ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis mengisytiharkan tiada konflik kepentingan.

KENYATAAN ETIKA

Semakan dan kelulusan etika telah dikecualikan bagi kajian ini.

RUJUKAN

- Awi, N. A. L., & Zulkifli, H. (2021). Amalan kreativiti guru Pendidikan Islam dalam pembelajaran abad ke-21. *Asean Comparative Education Research Journal On Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X, 4(1), 40-54.
- Bhasah Abu Bakar, Yuslina Mohamed, Nurhasma Muhamad Saad, Sulaiman Ismail, Mesbahul Hoque. (2022). Didikan Cinta Rasulullah saw dalam kalangan pelajar sekolah menengah. *International Journal of Languages and Education (Azkiyaa)*. Selangor: USIM.
- Liu, C. Z., Au, Y. A., & Choi, H. S. (2015). Effects of Freemium strategy in the mobile app market : An empirical study of Google Play. *Journal of Management Information Systems*, 31(3), 326–354. <https://doi.org/10.1080/07421222.2014.995564>
- Llosa, M. V (terj.) Padilah Haji Ali. (2002, Disember). Sastera dan kehidupan. *Dewan Sastera*, 31-36.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Norazimah Zakaria, Norazilawati Abdullah. (2019). Nilai pendidikan dalam bahan pengajaran multimedia kartun animasi Upin dan Ipin untuk murid sekolah rendah. *International Journal Of Heritage, Art And Multimedia*, 2(4), 12-23.
- Shiddiq, Jamaluddin. (2021). Inovasi pemanfaatan Wordwall sebagai media game-based learning untuk Bahasa Arab. *Jalie*, 5(1), 151-169.
- Susiati, S. (2020). *Gaya bahasa secara umum dan gaya bahasa pembungkus pikiran*.
- Syahid, A. (2019). Gaya bahasa dalam lirik lagu Shalawat Nissa Sabyan dan implikasinya terhadap studi stilistika (Ilmu Uslub). *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(1), 195-211.
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). *Pengkajian pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, Nur Farahkhanna Mohd Rosli, Azhar Wahid and Ani Omar. (2020). Malay authors strategies in displaying the intelligence of the figures and its effects in traditional Malay literary texts. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. www.ijicc.net 11(5), 655-672.
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Alizah Lambri, Nordiana Hamzah and Normarini Norzan. (2019). The beauty and benefits of proverbs as a symbol of the Mind. *Journal of Advance Research in Dynamical & Control Systems*, 11(7). 1843-1853.