



## Pendekatan Tematik Melalui Penggunaan Canva dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu

### The Thematic Approach Through The Use Of Canva In The Teaching And Learning Of Malay Language

**Muhammad Affan Ahamad**

*Pusat Bahasa, Universiti Pertahanan Nasional Malaysia, Kem Sungai Besi, 57000, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia*  
E-mail: [3201337@alfateh.upnm.edu.my](mailto:3201337@alfateh.upnm.edu.my)

#### Article Info

Article history:  
Received: 07/03/2024  
Accepted: 17/04/2024  
Published: 30/04/2024

DOI:  
<https://doi.org/10.33102/alazkiyaa82>

#### ABSTRAK

Pendekatan bertema merupakan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menggunakan satu tema yang diimplementasikan bersama pengetahuan, kemahiran, nilai serta disiplin ilmu yang lain untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik serta menggalakkan murid untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Objektif kajian ini adalah untuk meninjau penglibatan murid bagi pendekatan tematik dalam pembelajaran Bahasa Melayu berasaskan projek melalui penggunaan aplikasi Canva. Tiga orang murid dari kelas tahun enam dipilih sebagai informan kajian. Reka bentuk kajian ini adalah kualitatif yang menggunakan instrumen temu bual berstruktur. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat lima tema yang dikenal pasti iaitu motivasi murid, pemupukan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), kemahiran berbahasa, kemahiran sosial dan literasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Kesimpulannya, pendekatan bertema dapat dilaksanakan secara pembelajaran projek yang lebih menarik, bermakna dan mampu mencungkil bakat kreativiti murid dengan menggunakan aplikasi Canva dalam PdP Bahasa Melayu agar melahirkan murid yang fasih digital seiring pembelajaran abad ke-21.

**Kata Kunci:** *pendekatan bertema, pembelajaran berasaskan projek, teknologi maklumat komunikasi*

## ABSTRACT

The thematic approach is a teaching and learning (PdP) method that utilizes a theme implemented alongside knowledge, skills, values, and other disciplines to create more engaging learning experiences and encourage students to think critically and creatively. The objective of this study is to review student engagement in the thematic approach to project-based Malay language learning through the use of the Canva application. Three students from the sixth grade were selected as study informants. The research design is qualitative, using a structured interview instrument. The study findings indicate that there are five identified themes: student motivation, fostering High Order Thinking Skills (KBAT), language skills, social skills, and Information and Communication Technology (ICT) literacy. In conclusion, the thematic approach can be implemented through more engaging and meaningful project-based learning, capable of uncovering students' creative talents using the Canva application in Malay language teaching to produce digitally fluent students in line with 21st-century learning.

**Keywords:** *thematic approach, project-based learning, information and communication technology*

## PENGENALAN

Pendekatan tematik merupakan salah satu pendekatan yang boleh diaplikasikan oleh guru untuk memberi peluang kepada murid untuk meneroka pembelajaran berdasarkan minat, kesesuaian tempat dan masa bagi membolehkan proses pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) dapat dilakukan. Pada masa yang sama, murid dapat memperoleh ilmu pengetahuan, kemahiran dan nilai semasa PdPc Bahasa Melayu dilaksanakan. Pelaksanaan PdPc melalui pendekatan tematik adalah berdasarkan topik mengikut kesesuaian masa, tempat dan minat dapat mengukuhkan kemahiran berbahasa, sistem bahasa serta seni bahasa serta melangkaui disiplin ilmu yang boleh disepadukan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2021). Oleh itu, murid dapat memperkasa penguasaan kemahiran berbahasa semasa PdPc dilaksanakan dengan menekankan ketiga-tiga kemahiran iaitu mendengar bertutur, membaca dan menulis. Melalui pendekatan bertema ini, murid berupaya mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dengan menggabungkan mata Pelajaran yang lain.

Kesepaduan pembelajaran bertema ini turut memperlihatkan kreativiti PdP yang dilaksanakan dalam kalangan guru. Pengaplikasian pendekatan pembelajaran berasaskan projek dalam PdP dapat membantu guru melaksanakan PdP yang lebih berkualiti. Perkara ini amat selari dalam Matlamat Pembangunan Mampan (SDG) yang keempat kerana telah dibentuk oleh pihak Pertubuhan Saintifik dan Kebudayaan Pendidikan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNESCO) iaitu memberi peluang pembelajaran sepanjang hayat kepada semua orang. Menurut Muhammad Affan dan Abdul Hamid (2023), pembelajaran berasaskan projek dapat memberi pengalaman yang sebenar serta mencungkil bakat murid melalui sokongan ahli kumpulan. Perkara ini membantu

murid dapat melibatkan diri secara aktif dan melaksanakan tugas secara langsung secara praktikal di dalam kelas. Impaknya, pembelajaran berasaskan projek ini dapat menarik minat murid untuk mendorong ke arah kemenjadian murid.

Teknologi maklumat komunikasi sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan masyarakat pada hari ini bagi pemerksaan celik digital. Perkara ini selari dengan usaha pihak Kementerian Pendidikan Malaysia dalam melaksanakan Dasar Pendidikan Digital (DPD) untuk melahirkan generasi yang fasih digital. Perkara ini dapat merealisasikan masyarakat Malaysia yang mampan bagi melestarikan digital dalam dunia pendidikan pada masa kini. Norizzathy Agir dan Mohd Effendi (2022) menjelaskan bahawa usaha ke arah pelaksanaan literasi dan kewarganegaraan digital melalui pendidikan adalah melibatkan pengukuhan literasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran serta kurikulum, mempromosikan pendidikan kurikulum etika dan tingkah laku melalui platform digital kepada masyarakat, kompetensi guru dalam pengajaran literasi digital serta pemerksaan ibu bapa dalam memahami TMK mengikut garis panduan dalam penggunaannya.

Pembelajaran yang menyeronokkan dalam kalangan murid dapat meningkatkan motivasi diri mereka. Guru memainkan peranan penting bagi menggalakkan pelibatan murid secara aktif semasa PdP dilaksanakan. Murid akan lebih bermotivasi dan bersemangat melalui penglibatan aktif bagi kedua-dua aspek iaitu fizikal dan mental seterusnya pembelajaran yang efektif dapat dibentuk melalui peranan guru sebagai pemudahcara (Zulkifly, Rahimah & Huda, 2021). Oleh itu, peranan guru sebagai penggerak kepada pembelajaran yang aktif memerlukan perancangan yang sistematik serta mendorong murid-murid semasa PdP dilaksanakan. Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti (2017) menggariskan peranan guru sebagai perancang, pengawal, pembimbing, pendorong pemudahcara, penilai dan guru memastikan murid sebagai pelajar yang aktif. Perkara ini dapat meningkatkan kualiti PdP dalam kalangan guru untuk menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna kepada murid-muridnya.

## **LATAR BELAKANG KAJIAN**

Pendigitalan pendidikan sememangnya perlu diberi penekanan dalam pendidikan pada masa kini. Peranan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam memastikan setiap murid memanfaatkan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) adalah salah satu usaha ke arah pemerksaan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21). Pengintegrasian TMK dalam pendidikan dapat dilaksanakan melalui inisiatif pemberian kemudahan sebanyak 50 000 buah komputer riba kepada semua pihak sekolah di bawah KPM seperti yang dinyatakan dalam pembentangan Belanjawan 2023 oleh Perdana Menteri, Datuk Seri Anwar Ibrahim (BERNAMA, 2023). Perkara ini, adalah bertujuan untuk memastikan tiada lagi jurang penggunaan TMK dalam kalangan masyarakat di bandar dengan mereka yang tinggal di luar bandar agar semua pihak dapat mengecapi kesaksamaan akses pendidikan.

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang bermakna adalah melibatkan pembelajaran yang aktif dalam kalangan murid melalui penggunaan bahan bantu belajar yang berkesan. Oleh itu kajian ini memberi pengalaman yang bermakna kepada murid melalui penggunaan aplikasi Teknologi Maklumat Komunikasi (TMK) iaitu Canva sebagai bahan bantu belajar yang menarik, mudah, menyeronokkan dan interaktif. Menurut Aminamul, Bity dan Zamri (2023), penggunaan bahan selain buku teks dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran murid melalui penggunaan bahan pengajaran yang boleh digunakan berulang kali secara interaktif. Oleh itu, murid dapat meneroka pengetahuan, mempunyai kemahiran dan etika dalam penggunaan TMK secara kreatif dan inovatif.

Selain itu, kajian ini membantu pemeraksanaan kompetensi guru dalam melestarikan pendigitalan pendidikan yang memberi impak positif dalam PdP. Guru perlu memiliki pengetahuan, kemahiran dan sikap untuk diaplikasikan melalui pendigitalan pendidikan yang kian berkembang maju tanpa batasan. Penguasaan pedagogi berasaskan teknologi perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru pada masa kini agar guru dapat mempelbagai strategi pengajaran seiring pembelajaran abad ke-21. Menurut Mohd Razimi et al. (2021), semasa guru menjalankan PdP, pemilihan strategi pengajaran yang terbaik dapat ditentukan oleh guru itu sendiri melalui kemahiran pedagogi yang dikuasainya. Oleh itu, pengajaran yang kreatif dan lebih interaktif dapat dibentuk untuk menarik minat murid untuk belajar kerana segala maklumat baharu dapat dicipta, diakses, disimpan dan disebarkan dengan lebih mudah kepada sesiapa sahaja melalui medium teknologi.

## **SOROTAN LITERATUR**

Pembelajaran bertema turut menjadi pilihan guru dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) mengikut kesesuaian tema dan keupayaan murid. Dalam pembelajaran bertema ini, aspek minat murid perlu diberi perhatian kerana dapat membentuk pembelajaran berpusatkan murid. Berdasarkan dapatan kajian lalu, Siti, Faizah dan Khir (2017) menunjukkan sebanyak 85% orang murid amat meminati pembelajaran tematik "Diri Kita" di peringkat awal kajian kerana cenderung kepada gaya pembelajaran secara visual yang mengandungi rajah, gambar, ilustrasi dan bersifat aktif. Impaknya, murid dapat melaksanakan aktiviti *hands on* secara berkumpulan. Oleh itu, penyelidik dapat melaksanakan PdP yang lebih bermakna kerana melaksanakan projek komik kerana memberikan pengalaman secara langsung kepada murid dan lebih menyeronokkan.

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) melalui penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) sememangnya menjadi perkara utama pada masa kini kerana memerlukan kemahiran penggunaannya. Kemahiran pedagogi melalui penggunaan aplikasi TMK dalam PdP pada abad ini perlu dikuasai kerana dapat memudahkan guru dan murid untuk menjalankan PdP yang lebih kreatif dan memahami pengajaran dengan sebaiknya sebagai bahan bantu belajar. Menurut Lau dan Roslinda (2020), pengetahuan TMK pedagogi kandungan dalam kalangan guru Matematik adalah rendah kerana sebanyak 49.2% guru memilih skala sederhana dalam

penggunaan TMK bagi pelaksanaan projek. Maka, kajian kini yang dijalankan oleh penyelidik adalah berkaitan PdP bagi mata pelajaran Bahasa Melayu bagi penghasilan projek dengan menggunakan aplikasi Canva melalui pembelajaran bertema.

Pemilihan aplikasi TMK yang sesuai pada masa kini dapat menarik minat murid dan memudahkan PdP menjadi keutamaan dalam kalangan guru. Perkara ini dapat membantu para guru untuk menerokai PdP berbantuan TMK seiring pendigitalan pendidikan. Pemilihan aplikasi Canva oleh penyelidik sebagai bahan bantu belajar yang berkesan di dalam kelas telah membolehkan murid menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara kreatif dan inovatif. Setya, Intan dan M. Rafi (2021) menjelaskan bahawa aplikasi Canva memiliki beberapa ciri seperti langganan secara percuma dan berbayar, hasilnya boleh diubah kepada bentuk yang lain seperti paparan PowerPoint, reka bentuk yang menarik, memiliki pelbagai ciri dan sifat, menjimatkan waktu penggunaannya dan boleh digunakan melalui penggunaan gajet selain computer riba serta memerlukan jaringan Internet yang bagus. Oleh itu, penyelidik ingin meningkatkan motivasi murid untuk belajar secara maya dan memberi pendedahan kepada mereka bagi penguasaan digital seiring pada masa kini.

## **METODOLOGI**

Reka Bentuk Kajian ini ialah kajian kualitatif. Melalui kajian kualitatif ini membolehkan penyelidik memperoleh data secara terperinci daripada responden. Kajian kualitatif ini membantu penyelidik untuk merungkai maklumat secara mendalam terhadap perkara yang dikaji bagi memperlihatkan secara eksplisit terhadap isu kajian.

### **Pemilihan Peserta Kajian**

Peserta kajian ini melibatkan responden yang memiliki ciri-ciri homogen yang memiliki persamaan. Pengelompokan peserta kajian mengikut ciri-ciri persamaan adalah memudahkan penyelidik untuk melaksanakan kajian secara terancang. Saiz bilangan peserta kajian ini adalah lebih kecil kerana membantu penyelidik untuk mendapatkan maklumat dengan lebih menyeluruh dan mendalam. Peserta kajian ini melibatkan tiga orang murid tahun 6 iaitu M1, M2 dan M3. Peserta kajian ini merupakan murid yang diajar oleh guru Bahasa Melayu yang sama dalam sebuah Sekolah Kebangsaan Sungai Jejawi yang terletak di daerah Hilir Perak. Lokasi sekolah ini adalah terletak di kawasan luar bandar. Pemilihan lokasi peserta kajian ini adalah membolehkan penyelidik meninjau tahap keupayaan murid luar bandar dalam kemahiran penggunaan aplikasi Canva seiring Dasar Pendigitalan Pendidikan (DPD) yang menekankan aspek murid fasih digital pada masa kini. Kajian ini melibatkan empat kriteria pemilihan peserta kajian yang ditetapkan oleh penyelidik iaitu:

- a) Murid yang diajar oleh guru Bahasa Melayu yang sama dalam kalangan mereka.
- b) Murid yang diajar oleh guru menggunakan pendekatan tematik

- c) Murid yang dipilih oleh penyelidik secara suka rela dalam kajian yang dijalankan.
- d) Murid yang sudah biasa didedahkan oleh guru mengenai aktiviti berkumpulan.

### Kaedah Pengumpulan data

Penyelidik menggunakan kaedah temu bual dan analisis dokumen iaitu hasil kerja murid sebagai instrumen kajian. Pemilihan instrumen ini memudahkan penyelidik untuk mendapatkan maklumat dengan lebih jelas daripada peserta kajian. Dalam kaedah temu bual yang dilaksanakan oleh penyelidik, data diperolehi daripada komunikasi secara lisan bersama informan. Pemilihan temu bual berstruktur dipilih oleh penyelidik untuk memastikan keseragaman soalan temu bual yang dibentuk terlebih dahulu agar membolehkan informan menyalurkan maklumat mengenai pandangan mereka terhadap penguasaan kemahiran berbahasa iaitu mendengar bertutur, membaca dan menulis melalui pendekatan bertema dengan melaksanakan aktiviti projek yang menggunakan aplikasi Canva. Tempoh masa temu bual ini dilaksanakan selama 15 minit dan secara berulang sebanyak tiga kali. Tempoh masa yang tidak terlalu lama membolehkan peserta kajian menyalurkan maklumat berkaitan pandangan mereka dan tidak menyebabkan mereka berasa bosan. Temu bual ini dilaksanakan selepas selesai sesi aktiviti projek dilaksanakan agar informan dapat membuat refleksi terhadap pelibatan diri dalam aktiviti PdPc tersebut.

Penyelidik telah membahagikan kepada lima item soalan temu bual yang telah dibentuk iaitu :

- a) Apakah perasaan kamu mempelajari Bahasa Melayu melalui pendekatan bertema melalui aktiviti projek menggunakan aplikasi Canva?
- b) Adakah kamu dapat mengikuti pembelajaran Bahasa Melayu dengan menggunakan tema keselamatan melalui aktiviti projek menggunakan aplikasi Canva secara kreatif?
- c) Bagaimanakah penguasaan kemahiran Bahasa Melayu melalui pendekatan bertema menggunakan aplikasi Canva?
- d) Adakah kamu bekerjasama dengan ahli kumpulan melalui pendekatan bertema untuk menyiapkan projek menggunakan aplikasi Canva?
- e) Bagaimanakah kamu menggunakan Canva melalui pendekatan bertema dalam pembelajaran Bahasa Melayu?

### Analisis Data

Penyelidik telah menganalisis kajian untuk mendapatkan data kajian seperti yang dinyatakan dalam objektif kajian. Penyelidik menggunakan aplikasi "Voice Recorder" yang dimuat turun daripada Playstore untuk merakam temu bual daripada peserta kajian. Kemudian, penyelidik telah mentranskripsi temu bual ke dalam Microsoft Word untuk menganalisis data dengan mengenal pasti tema utama dan subtema dalam kajian ini sebelum pelaporan kajian dilaksanakan.

## DAPATAN KAJIAN

### Demografi Peserta kajian

Kod Peserta Kajian	M1	M2	M3
Jantina	Lelaki	Perempuan	Perempuan
Umur	12 tahun	12 tahun	12 tahun
Jawatan	Ketua kumpulan	Ketua kumpulan	Ketua kumpulan
Pengalaman	Ya	Ya	Ya
Aktiviti Projek			

Pelibatan murid bagi pendekatan tematik melalui penggunaan Canva dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Bahasa Melayu.

Penyelidik telah menganalisis temu bual bersama informan dengan mengenal pasti tema utama untuk dibincangkan dalam kajian ini. Berdasarkan analisis temu bual yang dilaksanakan, terdapat lima tema yang menjadi inti pati berkaitan objektif kajian ini mengenai pelibatan murid bagi pendekatan tematik melalui penggunaan Canva dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Bahasa Melayu. Antaranya adalah melibatkan motivasi murid, pemupukan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), kemahiran berbahasa, kemahiran sosial dan literasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).

#### a) Motivasi murid

M1 menyatakan dirinya sangat minat dan seronok apabila menjalankan aktiviti projek dengan menggunakan aplikasi Canva.

- *"Saya memang tak sabar-sabar untuk siapkan projek. Saya nak buat yang paling bagus daripada yang lain."*(M1)

M2 pula memberitahu bahawa pemberian markah dalam aktiviti projek dapat menjadikan dirinya lebih bersemangat untuk menyiapkan aktiviti projek.

- *"Saya nak menang dalam projek ni. Saya akan tertunggu-tunggu kelas cikgu untuk buat projek ni sebab ada markah Dojo Class".* (M2)

M3 pula menjelaskan bahawa dia amat suka dan bersungguh-sungguh untuk menghasilkan projek komik ini.

- *"Projek komik ini sangat saya suka. Saya suka membaca komik yang berwarna-warni. Saya dan kawan-kawan akan bersungguh-sungguh untuk belajar guna Canva sebab tak pernah guna sebelum ni".* (M3)



Secara keseluruhan dapatan kajian ini telah menunjukkan bahawa murid-murid sentiasa bermotivasi tinggi, seronok, minat, suka dan bersemangat untuk mengikuti kelas PdPc Bahasa Melayu dengan menggunakan pendekatan bertema untuk melaksanakan aktiviti projek. Oleh itu, dapatan kajian ini juga memperlihatkan bahawa pengajaran guru yang kreatif mengikut peredaran dan perkembangan teknologi pada masa kini menjadikan faktor kepada murid untuk minat dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

b) Pemupukan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT),

M1 mendapati bahawa pembelajaran bertema ini memerlukan ahli kumpulannya untuk menghasilkan sebuah komik yang bersesuaian dengan tema keselamatan. Mereka perlu berbincang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

- *"nak buat projek ni , kami perlu fikir terlebih dahulu. Nak hasilkan projek komik dengan tema keselamatan memang agak sukar sedikit tetapi kami dapat menyelesaikan masalah bersama-sama." (M1)*

M2 menjelaskan bahawa penghasilan projek tersebut memerlukan mereka untuk menganalisis maklumat daripada sumber lain seperti laman sesawang dan buku teks mata pelajaran lain.

- *"...Saya kena cari maklumat lain untuk menghasilkan projek ini. Jadi, kami sekumpulan kena tengok satu-satu maklumat yang dari Internet dan buku teks Sains. Kami pilih tajuk yang sesuai untuk tema keselamatan ni..." (M2)*

M3 pula menerangkan bahawa projek komik ini disesuaikan dalam kehidupan seharian murid. Perkara ini menunjukkan bahawa pembelajaran konstruktivisme dapat dibentuk dalam pembelajaran projek mereka kerana murid mengaitkan pengetahuan sedia ada yang dimiliki dalam kehidupannya untuk membentuk pengetahuan yang baharu.

- *Kami sekumpulan nak buat komik tentang keselamatan diri tentang elektrik. Sebab semua orang biasa guna cas telefon setiap hari...." (M3)*

Dapatan daripada keseluruhan analisis tema Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) ini menunjukkan bahawa pembelajaran Bahasa Melayu dengan tema keselamatan ini amat menggalakkan pemikiran murid untuk menyelesaikan masalah dan menyiapkan tugas. Beberapa elemen KBAT yang dilihat daripada analisis data ini seperti mengaplikasi, menganalisis dan mencipta. Perkara ini amat selari dengan pendekatan konstruktivisme yang menjadi kaedah pengajaran dalam aktiviti projek pada masa kini kerana melibatkan pembelajaran abad ke-21. Oleh itu, murid perlu berfikir secara kritis dan kreatif untuk menghasilkan projek dengan mengaitkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada dalam kehidupan seharian.



## c) Kemahiran Berbahasa

M1 menjelaskan bahawa pendekatan bertema ini membolehkan dirinya untuk menguasai kemahiran membaca kerana setiap ahli kumpulan perlu membaca maklumat untuk dipindahkan ke dalam bentuk grafik dan ilustrasi.

- *"Saya akan membaca maklumat daripada Internet dan buku teks Sains untuk buat komik. Saya pindahkan maklumat tu dalam bentuk dialog mengikut watak komik. Jadi, semua orang boleh faham kalau kita baca komik tu nanti." (M1)*

M2 menyatakan bahawa kemahiran menulis juga dapat dikuasai kerana memerlukan papan cerita untuk menghasilkan komik. Murid dapat menjana idea secara bertulis dalam bentuk peta I-Think iaitu peta alir bagi memperlihatkan kronologi cerita komik yang dihasilkan.

- *"Saya akan menulis cerita dalam buku tulis sebelum buat komik. Saya dapat tau urutan cerita dengan menggunakan peta alir ni. Lepas tu, saya akan pindahkan ayat yang ditulis tadi untuk ditaip dalam Canva." (M2)*

Keseluruhan dapatan kajian daripada tema kemahiran berbahasa ini amat ditekankan dalam subjek Bahasa Melayu. Murid berupaya untuk menjelaskan dan memahami maklumat yang dibaca bersama rakan-rakan mereka. Penulisan dialog berdasarkan watak dalam komik tersebut membantu murid untuk membina ayat.

## d) Kemahiran sosial

M1 amat memerlukan kerjasama daripada ahli kumpulan dengan penggunaan kaedah bertema untuk menyiapkan tugas projek yang diberikan oleh guru.

- *... saya akan tolong kawan-kawan lain. Saya nak kumpulan saya siap cepat buat komik. Kawan lain pun sama-sama buat kerja." (M1)*

M2 pula menyatakan bahawa aktiviti projek ini memang mudah sekiranya semua ahli kumpulan bekerjasama untuk menyiapkannya. M2 juga akan menegur ahli kumpulan yang melaksanakan projek ini secara sambil lewa membuat kerja.

- *Nak buat projek ni mesti sama-sama. Projek ni senang je kalau semua sama-sama buat. Saya akan tegur rakan yang tidak membuat kerja sungguh-sungguh." (M2)*

M3 menjelaskan bahawa dia dapat melibatkan diri secara aktif tidak bosan mengikuti kelas Bahasa Melayu dengan menggunakan tema keselamatan ini kerana pelbagai maklumat boleh diakses bersama-sama rakannya.

- *Saya dan kawan-kawan akan menyiapkan tugas ni sampai masa BM habis. Saya senang cari maklumat dari Internet dan berbincang sesama rakan.” (M3)*

#### e) Literasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

M1 mengatakan bahawa dia dapat pengetahuan baharu mengenai penggunaan aplikasi Canva melalui pendekatan bertema bagi penghasilan projek. M1 dapat mencuba pengetahuan baharu ini mencipta karya komik mereka.

*“... inilah kali pertama saya guna Canva sebab tak pernah guna pun sebelum ni. Biasanya saya lukis kartun guna pensil je tapi sekarang mudah je. Cantik pula sebab ada kaler.” (M1)*

M2 pula menjelaskan bahawa tugas projek ini dapat dikongsikan kepada rakan-rakan ahlinya. Tugas penghasilan komik ini memerlukan kolaborasi dan pembahagian tugas melalui e-mel.

*“kerja saya jadi mudah sebab semua orang tolong. Projek ni boleh dibuat semua orang sebab kita boleh share je projek ni kepada e-mel kawan. Masing-masing perlu siapkan tugas yang saya beri.” (M2)*

M3 pula menyatakan pembelajaran bertema untuk menghasilkan projek ini yang menggunakan Canva sangat mudah dan tiada kerisauan dalam dirinya.

*“.. Saya tak perlu risau buat projek komik ni guna Canva sebab automatik disimpan. Kalau bateri laptop habis dan Internet tak ada, kerja kita akan disimpan secara automatik dan boleh menyambung tugas kita pada masa lain.”(M3)*

## PERBINCANGAN

Pendekatan bertema dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu membantu para murid untuk mengaplikasi pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan seharian. Pendekatan bertema ini sememangnya dapat menggabungkan pengetahuan lain agar dapat disepadukan dalam PdP guru. Melalui tema keselamatan yang telah diterapkan, murid dapat mengaitkan pengetahuan Sains yang telah dipelajari serta mengimplementasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam pembelajaran agar mereka mudah memahami dan mengikuti PdP dengan berkesan. Firdayu Fitri dan Ardipal (2021) menjelaskan bahawa pembelajaran tematik melalui pelaksanaan aktiviti penghasilan video yang menerapkan elemen TMK merupakan pembelajaran yang sangat praktikal kerana membolehkan para pelajar memahami bahan pengajaran dengan lebih baik. Oleh itu,

secara tidak langsung, kemahiran bernilai tambah dapat diterapkan dalam pembelajaran bertema.

Pembelajaran bertema melalui projek yang dijalankan ini memberi peluang kepada para murid untuk meningkatkan penguasaan kemahiran penggunaan digital. Menurut Muhammad Affan, Erda dan Jowati (2022), penguasaan literasi teknologi maklumat komunikasi (TMK) dalam pembelajaran dan pemudahcaraa (PdPc) Bahasa Melayu memerlukan seseorang untuk mahir mengakses maklumat, mengintegrasikan pembelajaran melalui penggunaan peranti digital seterusnya mencipta sesuatu dan dikongsikan kepada orang lain untuk disebarluaskan. Murid berkebolehan mengakses maklumat daripada Internet untuk merujuk maklumat berkaitan projek yang akan dilaksanakan. Pada masa yang sama murid dapat meneroka aplikasi Canva bagi memilih grafik yang sesuai untuk menghasilkan projek komik. Pelaksanaan projek ini boleh dilaksanakan secara kolaborasi sesama rakan ahli kumpulannya. Ketua kumpulan akan menghantar pautan tugasannya kepada e-mel ahli mereka seterusnya ahli kumpulannya dapat membuka e-mel tersebut bagi menyiapkan projek komik. Perkara ini menjadikan murid-murid berupaya mencipta projek tersebut secara digital.

Penyelidik mendapati bahawa motivasi murid dalam PdPc melalui pendekatan bertema semakin meningkat melalui penghasilan projek. Murid berasa tertarik apabila penghasilan projek dilaksanakan secara digital. Kenyataan ini disokong oleh Sharul, Normah dan Shahrul (2020) yang telah menjelaskan bahawa untuk menarik perhatian orang lain, penggunaan bahan yang berbentuk visual dan grafik dalam pengajaran dapat diterapkan bahkan penyampaian mesej yang disampaikan juga dapat dimantapkan. Hal ini kerana penghasilan projek komik ini membolehkan mereka mencipta komik yang mengandungi ilustrasi, elemen grafik dan warna yang sangat cantik untuk menyampaikan mesej yang positif kepada para pembaca. Perkara ini mendorong mereka bersiap sedia untuk melaksanakan tugas projek yang dilaksanakan dengan lebih teliti dan mengikut tema yang ditetapkan oleh guru. Oleh itu, mereka dapat mengekspresi idea mereka melalui produk yang dihasilkan secara kreatif dan berusaha untuk menunjukkan bakat yang dimiliki. Tambahan lagi, pemberian mata ganjaran yang terbanyak kepada kumpulan yang telah berjaya menyiapkan tugas akan menambahkan lagi semangat kekitaan dalam ahli kumpulan untuk menyiapkan projek tersebut dengan cemerlang.

Di samping itu, pendekatan bertema yang diimplementasikan bersama TMK dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Bahasa Melayu memberi kesan yang positif bagi penguasaan kemahiran berbahasa dalam kalangan murid. Perkara ini dilihat melalui hasil kerja murid iaitu komik yang diciptanya itu mengandungi penggunaan kepelbagaian jenis ayat dan ragam ayat. Penguasaan kemahiran berbahasa iaitu mendengar dan bertutur ini diperlihatkan melalui aktiviti perbincangan dalam ahli kumpulan agar mereka dapat berkomunikasi untuk bertukar pendapat dan idea sebagai langkah awal pelaksanaan projek. Sejurus daripada aktiviti perbincangan, kemahiran menulis dan membaca dapat dilihat apabila murid menghasilkan papan cerita secara bertulis dan murid perlu membacanya semula untuk menjelaskannya. Habibah, Norshahrul, Wan dan Saifulazry (2020) menyatakan bahawa pendekatan

berasaskan projek serta diikuti dengan pendekatan belajar sambil bermain dan pendekatan bertema dapat mengukuhkan kemahiran berbahasa yang turut diterapkan aspek seni bahasa. Hasilnya, penulisan dan bacaan ayat yang gramatis dan indah ke dalam dialog mengikut watak dan perwatakan secara didik hibur membantu mereka memperkaya kemahiran berbahasa. Oleh itu, Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dapat diimplementasikan melalui seni bahasa kerana murid dapat menghasilkan sebuah cerita yang menarik dan mempersembahkannya secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang indah.

Bukan itu sahaja, pendekatan bertema juga sesuai diterapkan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) kerana bersesuaian dalam konteks kehidupan seharian murid. Ia amat selari dengan pendekatan konstruktivisme yang menggalakkan keupayaan murid untuk berfikir bagi menyelesaikan masalah. Kenyataan ini disokong oleh Gayathiri Subramaniam dan Muhammad Sofwan (2022) iaitu murid memperoleh ilmu yang bermanfaat kerana berupaya untuk berfikir secara logik serta dapat menyelesaikan masalah melalui penggunaan kaedah konstruktivisme. Perkara ini membolehkan murid dapat mengaitkan pengalaman sedia ada yang dimilikinya untuk diaplikasikan dalam pembentukan ilmu pengetahuan yang baharu. Secara tidak langsung, murid dapat menjana pengetahuan baharu untuk dipersembahkan secara kritis dan kreatif. Impaknya, murid dapat menghasilkan pengetahuan yang baharu dalam bentuk komik yang menarik kerana mengandungi mesej, nilai dan pengajaran serta ilustrasi yang berwarna-warni untuk menarik minat para pembaca juga memberi panduan serta nasihat kepada para pembaca.

Seterusnya, kejayaan sesebuah projek yang dilaksanakan dalam sesebuah kumpulan adalah untuk menggalakkan persekitaran pembelajaran yang memerlukan sokongan beberapa elemen seperti rakan sebaya. Berdasarkan kajian ini, didapati elemen *scaffolding* iaitu sokongan dan bimbingan jelas berlaku apabila bantuan rakan sebaya yang lebih mahir diberikan kepada rakan yang kurang mahir. Menurut Muhammad Affan dan Abdul Hamid (2023), aktiviti projek menggalakkan murid berkolaborasi dan menjana idea melalui bantuan daripada rakan yang mahir. Kesannya, proses pelaksanaan projek ini dapat mempercepat projek ini disiapkan melalui kolaborasi sesama rakan ahli kumpulan. Bantuan dan bimbingan daripada rakan yang lebih mahir akan dihentikan apabilan murid yang kurang mahir sudah melepasi satu tahap penguasaan agar memastikannya dapat melaksanakan tugas itu dengan sebaik mungkin. Oleh itu, guru yang berperanan sebagai fasilitator hendaklah menggalakkan pembelajaran yang aktif dalam kalangan murid agar mereka dapat mencungkil bakat dan mengketengahkan potensi mereka melalui platform pembelajaran berpusatkan murid.

## **KESIMPULAN**

Kepelbagaian pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) perlulah dikuasai oleh para guru agar dapat memberi peluang kepada murid-murid untuk meneroka pembelajaran yang menjurus kepada pemupukan pengetahuan, kemahiran

dan nilai dalam diri mereka. Pengupayaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) hendaklah disambut baik oleh semua pihak sama ada daripada pihak pentadbir, guru-guru, ibu bapa serta murid agar sama-sama merealisasikan pendigitalan pendidikan pada kini. Pelestarian TMK dalam pendigitalan pendidikan sememangnya perlu diimplementasikan bersama-sama pendekatan bertema agar murid dapat menerima kepelbagaian ilmu pengetahuan secara bersepadu. Pada masa yang sama, murid akan lebih tertarik dan bermotivasi terhadap PdP yang dilaksanakan secara kritis dan kreatif melalui TMK. Impaknya, murid dapat menyelesaikan tugas yang diberi secara interaktif dengan lebih mudah melalui carian maklumat secara meluas di Internet.

Pendekatan bertema dalam pembelajaran berasaskan projek harus juga dilihat dari aspek kemenjadian murid. Murid diberi kebebasan untuk melaksanakan projek serta akan lebih meminati perkara yang dilakukan secara berkumpulan. Perkara ini menepati strategi pembelajaran berpusatkan murid yang menggalakkan murid untuk melibatkan diri secara aktif. Pada masa yang sama, murid dapat bertukar idea dan pandangan sesama ahli kumpulan mereka secara kolaborasi. Impaknya, kemenjadian murid seperti murid berupaya dan mampu memberikan pandangan, hujah, menjelaskan maklumat tersirat yang dibaca serta menjana idea dalam bentuk penulisan secara grafik sememangnya perkara yang paling utama dalam membantu murid-murid untuk meningkatkan kemahiran berbahasa. Oleh itu, perkembangan bakat murid yang bersandarkan kecerdasan pelbagai menjadi tunjang kejayaan dalam projek yang dilaksanakan kerana setiap murid memiliki kecenderungan minat yang berbeza antara satu sama lain.

Tuntasnya, kompetensi guru dalam TMK sememangnya diperlukan pada masa kini agar guru dapat membimbing murid untuk mengadaptasi cabaran dunia pendidikan pada masa kini yang tidak boleh ketinggalan dalam memastikan mereka celik digital. Oleh yang demikian, peranan guru Bahasa Melayu sebagai penggerak dalam pemertabatan Bahasa Melayu perlu memiliki dan mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam pengupayaan TMK melalui PdP. Natijahnya, guru dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan serta menyokong penguasaan Bahasa Melayu dalam kalangan murid yang bersifat dinamik dan berasimilasi mengikut peredaran masa. Oleh itu, guru sebagai peneraju ke arah pendidikan yang berkualiti seiring pembelajaran abad ke-21 hendaklah sentiasa berusaha untuk mengaplikasikan serta menambah baik strategi dan pendekatan yang sesuai seiring perubahan zaman pada masa kini agar merealisasikan kemenjadian murid.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih kepada murid-murid tahun 6 UM 2023/2024 yang sentiasa memberikan kerjasama. Tidak dilupakan juga ribuan terima kasih kepada rakan-rakan guru dan pentadbir sekolah yang sentiasa memberikan sokongan kepada diri saya agar sentiasa istiqamah meningkatkan profesionalisme perguruan. Kajian dan penulisan artikel ini adalah menggunakan sumber kewangan sendiri oleh penyelidik.

## RUJUKAN

- Aminamul Saidah Mad Nordin, Bity Salwana Alias & Zamri Mahamod. (2023). Pendigitalan pendidikan. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Teknologi Malaysia*, 1(1), 66-73.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2021). *Kurikulum standard sekolah rendah, bahasa Melayu sekolah kebangsaan, dokumen standard kurikulum dan pentaksiran tahun 6*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia. <http://bpk.moe.gov.my/index.php/terbitan-bpk/kurikulum-sekolah-rendah/category/524-dskp-tahun-6>
- BERNAMA (2023, 24 Februari), Kerajaan bekal 50,000 komputer riba kepada sekolah. *Sinar Harian*. <https://www.sinarharian.com.my/article/246882/khas/belanjawan-2023/kerajaan-bekal-50000-komputer-riba-kepada-sekolah>
- Firdayu Fitri & Ardipal. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Gayathiri Subramaniam & Muhammad Sofwan Mahmud. (2022). Pelaksanaan pendekatan sosial konstruktivisme menggunakan google jamboard dalam pdp matematik terhadap pelajar tahun 4. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(12), <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1923>
- Habibah @ Artini Ramlie, Norshahrul Marzuki Mohd Nor, Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad & Saifulazry Mokhtar. (2020). Analisis kandungan kemahiran bahasa Melayu dalam kurikulum prasekolah di Malaysia. *PENDETA*, 11(1), 46-67. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol11.1.4.2020>
- Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti. (2017). *Standard Kualiti Pendidikan Malaysia Gelombang 2 (SKPMg2)*. Wilayah Persekutuan Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia <http://eprints.iab.edu.my/v2/756/>
- Lau, J. S. C., & Roslinda Rosli. (2020). Pengetahuan teknologi maklumat dan komunikasi guru matematik sekolah rendah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(11), 71-84. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i11.1546>
- Mohd Razimi Husin, Nurulhuda Md Hassan, Yii. V. Z. S, Alia Syazwani Md Tormiz, Nur Syaiera Amara Zulkapli, Milleny Anak George, Roslina Rosli, Nur Irzwana Rabiatal Adawiyah Mohammad Hishamuddin, Nor Syafiqah Shaharudin & Chelsea Sovency Adampai. (2021). Perspektif guru terhadap pembelajaran pelajar remaja. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(1), 40-49.
- Muhammad Affan Ahamad, Erda Wati Bakar & Jowati Juhary. (2022). Kemahiran berfikir aras tinggi melalui pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran seni bahasa.

*Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(7)  
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i7.1597>

Muhammad Affan Ahamad & Abdul Hamid Abu Bakar. (2023). Pembelajaran bahasa Melayu berasaskan projek untuk meningkatkan kemahiran bahasa dalam kalangan murid tahun enam. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 13(2), 53-68. <https://doi.org/10.15282/ijleal.v13i2.9398>

Norizzathy Agir & Mohd Effendi @ Ewan Mohd Matore. (2022). Literasi dan kewarganegaraan digital: konsep dan strategi implementasi dalam pendidikan di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i3.1367>.

Setya Resmini, Intan Satriani & M. Rafi. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>

Sharul Azim Sharudin, Normah Mustaffa & Shahrul Nazmi Sannusi (2020). Peranan infografik dalam meningkatkan kesedaran kesihatan belia daripada perspektif pereka grafik. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(1), 356-368.

Siti Hendon Sheikh Abdullah, Faizah Md Ghazali & Khir Johari Mohd Ali. (2017). Modul pengajaran dan pembelajaran tematik untuk menangani masalah pembelajaran murid-murid tercicir di sekolah bimbingan jalinan kasih. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 5(1), 7- 18.

Zulkifly Md Alwayi, Rahimah Embong, Huda Afiqah Hashim. (2021). Perancangan pengajaran guru dalam pembelajaran dan pemudahcaraan: satu kajian rintis. *Asian Journal of Civilizational Studies*. 3(1), 11-18.