



Cabaran Penggunaan Quizlet dalam Pengajaran Aksara Cina bagi Kursus Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di Universiti Malaysia Sabah

The Challenge Of Using Quizlet in teaching Chinese Characters for Mandarin Language Courses as a Foreign Language at Universiti Malaysia Sabah

Chee Shiaw Phin¹, Ruth Chua Hui Hui², Yong Ing Ket³

¹*Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*
E-mail: cheesphin@ums.edu.my

²*Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*
E-mail: rchh_5674@ums.edu.my

³*Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*
E-mail: malan98@ums.edu.my

Article Info

Article history:

Received: 05/10/2023

Accepted: 07/01/2024

Published: 30/04/2024

DOI:

<https://doi.org/10.33102/alazkiyaa94>

ABSTRAK

Pandemik COVID-19 telah mengubah sepenuhnya mod pengajaran dari pembelajaran bersemuka dan pembelajaran teradun (Blended learning, BL) kepada pengajaran dalam talian atau e-pembelajaran (E-learning). Selain menghadapi cabaran asas seperti pencapaian dan kestabilan rangkaian internet, hasil pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemahiran guru dalam menggunakan teknologi pendidikan moden dan sikap pembelajaran pelajar. Sejak tahun 2016, Kursus Bahasa Mandarin di Universiti Sabah Malaysia (UMS) telah menggunakan Quizlet sebagai alat pembelajaran aksara Cina dalam talian. Ketika dilanda pandemik, pembelajaran dalam talian secara bersemuka (Synchronous Learning) ataupun secara tidak bersemuka (Asynchronous Learning) telah mengatasi masalah jarak dengan membolehkan pelajar belajar serentak dan mengatur waktu pembelajaran secara bebas. Namun, terdapat

kekangan seperti kelajuan Internet dan sikap pembelajaran pelajar turut mempengaruhi keberkesanan pembelajaran pelajar dalam menguasai aksara Cina. Kaji selidik dijalankan bagi melihat isu dan masalah penggunaan Quizlet yang dihadapi oleh pelajar Kursus Bahasa Mandarin kohort tahun 2022 di UMS yang pernah mengalami pembelajaran serentak dalam talian semasa pandemik di peringkat sekolah menengah dan kelas fizikal di universiti selepas pandemik. Maka, hasil analisis kajian ini dapat memberikan rujukan bagi pengajaran aksara Cina dalam talian dan luar talian bagi kursus Bahasa Cina sebagai bahasa asing.

Kata Kunci: Quizlet, pembelajaran dalam talian (e-pembelajaran), pembelajaran aksara Cina, cabaran

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan moden merujuk kepada penggunaan teknologi dan internet dalam pendidikan dan pengajaran. Pendidikan 4.0 (*Education 4.0*) merupakan konsep pendidikan yang mementingkan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (*Information and Communications Technology, ICT*) untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti seperti Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence, AI*) dan Data Besar (*Big Data*), serta memupuk kemahiran pelajar bagi menghadapi cabaran globalisasi yang semakin mencabar. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menggariskan memanfaatkan *ICT* dalam meningkatkan kualiti pendidikan di Malaysia (KPM, 2011).

Dengan penggunaan platform pembelajaran digital dalam pembelajaran dalam talian, konsep pembelajaran berpusatkan pelajar (*Student-centred learning, SCL*) juga didorong disebabkan pelajar menjadi pemain utama dalam menjalankan proses pembelajaran secara fleksibel mengikut kesesuaian dan kebolehan sendiri. Pelajar bukanlah lagi individu yang hanya menerima maklumat dan pengetahuan, bahkan secara aktif terlibat dalam penyusunan dan pembinaan semula maklumat yang sedia ada dengan maklumat baru (Perkins, 1991).

Sebelum dilandai Pandemik COVID-19, pembelajaran dalam talian bukanlah satu konsep yang asing di Malaysia. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) telah merangkumkan Pembelajaran Dalam Talian Tahap Global (*Globalised Online Learning, GOL*) sebagai Lonjakan Kesembilan, yang memberi tumpuan kepada peluasan akses pendidikan, peningkatan kualiti pengajaran dan pembelajaran di samping membolehkan pembelajaran disesuaikan mengikut keperluan semasa pelajar dengan penekanan penggunaan sistem pengurusan

pembelajaran (*Learning Management System, LMS*) iaitu platform *Moodle* (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment).

Dasar e-Pembelajaran Negara 2.0 (DePAN) juga menetapkan bahawa dari tahun 2016 hingga 2020, 50% kursus di institusi pengajian tinggi harus dijalankan dalam mod pembelajaran teradun melalui penerapan gabungan teknologi e-pembelajaran dengan pembelajaran bersemuka dengan sekurang-kurangnya mempunyai campuran pendekatan pembelajaran mod dalam talian dengan mod pembelajaran bersemuka di mana 30%-79% kandungan kursus disampaikan secara dalam talian (Dasar e-Pembelajaran Negara 2.0, 2015).

Oleh itu, pembelajaran teradun dijalankan melalui platform LMS Moodle yang dikenali sebagai Smart UMS yang telah diguna bermula pada tahun 2010 di UMS dan kini telah diganti namanya menjadi ITEL pada tahun 2023. Pusat e-Pembelajaran (PEP) bertanggungjawab memastikan kursus-kursus di UMS mencapai status "*blended*" sejak dasar ini dijalankan.

KEPENTINGAN PEMBELAJARAN AKSARA CINA

Aksara Cina ataupun dikenali sebagai "Hanzi" (汉字) adalah sistem simbol tulisan bagi Bahasa Cina. Ciri-ciri pembentukan aksara Cina melibatkan "bentuk", "bunyi", dan "makna", dan ini menjadi elemen utama pengajaran aksara Cina untuk membangunkan kebolehan pelajar dalam mengenal dan menulis aksara Cina (Liu, 2002).

Dalam pengajaran aksara Cina kepada pelajar bahasa Cina sebagai bahasa asing, aksara Cina dianggap sukar dipelajari, diingat, dan ditulis oleh kebanyakan pelajar kerana ia mempunyai banyak *stroke* dan karakter. Bandingkannya dengan Bahasa Inggeris atau Melayu, bentuk aksara Cina berbentuk persegi, komponennya yang boleh digabungkan dan dipisahkan, serta perbezaan antara bentuk karakter dengan karakter lain adalah cabaran dalam mempelajari aksara Cina (YunFu, 2014).

Walaupun aksara Cina dikenali sebagai aspek yang paling sukar dipelajari dalam Bahasa Mandarin dan kebanyakan kursus Bahasa Mandarin di universiti awam Malaysia lebih menitikberatkan kegunaan *Pinyin*¹ dalam penilaian

¹ *Pin* bermaksud "eja" manakala *yin* bermaksud bunyi. Pinyin menggunakan huruf latin (*Initial* dan *final*) bagi mewakili bunyi-bunyi dalam Bahasa Cina dengan symbol suprasegmental (*tones*) untuk mewakili empat nada. Secara ringkasnya, Pinyin merupakan huruf fonetik yang menggunakan huruf latin untuk membantu dalam membaca aksara Mandarin.

komunikasi bertulis, namun UMS masih memandang berat terhadap pengajaran aksara Cina dalam Kursus Bahasa Mandarin.

Ini kerana aksara Cina merupakan aspek penting dalam kaum Cina. Dengan belajarnya, pelajar dapat memahami sejarah, budaya, dan tradisi Cina. Walaupun *Pinyin* dapat membantu pelajar belajar dan menyebut perkataan-perkataan dalam bahasa Cina dengan cepat, namun aksara Cina yang merupakan unit asas penulisan bahasa Cina memainkan peranan penting dalam kehidupan seharian. Tanpa menguasai aksara Cina, kemahiran membaca dan memahami teks dalam bahasa Cina akan terhad, termasuk iklan, menu, buku, sosial media dan lain-lain.

Pembelajaran aksara Cina juga dapat membantu pelajar menulis atau menaip pelbagai teks seperti kad ucapan hari jadi, catatan, mesej dan sebagainya. Maka penggunaan aksara Cina dapat membantu pelajar menyampaikan dan memahami bahasa Cina dengan lebih tepat.

Contohnya, *Pinyin* "nán" boleh membawa maksud lelaki, susah ataupun selatan. Namun dengan menggunakan aksara Cina; 男 (lelaki), 难 (susah), dan 南 (selatan), mesej dapat dihantar dengan pantas dan tepat tanpa membuang masa untuk meneka maksudnya. Ini dapat meningkatkan keberkesanan komunikasi.

Justeru, *pinyin* bukanlah sistem penulisan aksara Cina. Ia hanya merupakan panduan sebutan yang memberi kemahiran asas pada langkah awal dalam pertuturan dan pendengaran bahasa Mandarin. Ia bukan gantian aksara Cina yang merupakan alat penting untuk memahami budaya Cina dengan lebih mendalam dan berkomunikasi dengan lebih efektif dalam bahasa Cina.

LATAR BELAKANG

Pengajaran Aksara Cina Kursus Bahasa Mandarin di UMS

Dari segi pengajaran, hasil pengajaran, isi kandungan pengajaran dan mod penilaian perlu sejajar bagi mencapai keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Ketiga-tiga elemen ini saling berkait rapat. Pengajaran dan pembelajaran yang terancang dan konsisten adalah penting bagi memastikan keberkesanan setiap aspek pengajaran serta ia menyumbang kepada pencapaian hasil pembelajaran yang dirancang. Maka, mod penilaian yang sesuai dan teliti dapat memberi laporan yang jelas dan lengkap terhadap pemahaman dan prestasi pelajar tentang pencapaian pelajar dalam isi kandungan pengajaran yang telah diajar.

Kursus Bahasa Mandarin di UMS ditawarkan dalam 3 tahap dengan menitikberatkan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Kuliah-

kuliah Bahasa Mandarin ini dijalankan 3 jam seminggu sepanjang semester, iaitu 14 minggu. Salah satu hasil pengajaran kursus Bahasa Mandarin UMS adalah pelajar dapat menggunakan kosa kata dalam tahap tersebut untuk menyelesaikan pelbagai tugas termasuk membaca dan menulis setelah menamatkan kursus tersebut. Hasil pengajaran ini juga menyumbang sebanyak 35 peratus dalam penilaian kursus, iaitu masing – masing 10 peratus dalam Kerja Kursus (*Course Work*) dan Penilaian Komunikasi Bertulis 1 (*Written Communication Assessment 1*) serta 15 peratus dalam Penilaian Komunikasi Bertulis 2 (*Written Communication Assessment 2*). Ini menunjukkan betapa pentingnya pengajaran aksara Cina dalam kursus Bahasa Mandarin.

Hasil pengajaran dan mod penilaian yang menekankan penguasaan aksara Cina menunjukkan bahawa pelajar bukan sahaja perlu menguasai kosa kata yang mencukupi secara lisan, tetapi juga perlu mahir menggunakan kosa kata dalam membaca dan menulis. Pelajar-pelajar Kursus Bahasa Mandarin di UMS diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik tidak kira dalam bentuk penulisan atau pembacaan aksara Cina.

Maka, aksara Cina yang merupakan unsur asas pengenalan kosa kata memainkan peranan berat dalam aspek isi kandungan pengajaran dan pembelajaran. Selain bergantung dengan pengajaran secara tradisional, iaitu pembelajaran dan pengajaran secara bersemuka dalam kuliah dan latihan penulisan, pengajaran aksara Cina dalam Kursus Bahasa Cina di UMS juga mengintegrasikan kaedah pengajaran dengan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi bagi meningkatkan hasil pembelajaran.

*Quizlet*² yang cara penggunaannya sangat mudah menjadi pilihan utama pengajar Kursus Bahasa Mandarin di UMS dalam pengajaran aksara Cina. Ini kerana pengajar dapat mengakses aplikasi ini tanpa sebarang rintangan. Ini secara tidak langsung dapat meningkatkan keyakinan pengajar dalam penggunaan teknologi dalam pengajaran.

Fasa penggunaan *Quizlet* bagi Kursus Bahasa Mandarin di UMS

Sejak tahun 2015, Unit Bahasa Mandarin mula aktif secara beransur-ansur dalam penggunaan Smart UMS. Malah dari tahun 2016 hingga 2022, semua kursus Bahasa Mandarin telah mencapai status "*blended*". Ini menunjukkan teknologi pendidikan

² Quizlet dibangunkan sejak tahun 2005 oleh Andrew Sutherland, iaitu seorang anak muda yang berumur 15 tahun bagi memudahkannya dalam pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Perancis (htt

moden telah digunakan dalam pengajaran Bahasa Cina sebagai bahasa asing dalam skop dan tahap tertentu, dan telah mencapai kesan dan keberkesanan (Jing, 2015)

Manakala *Quizlet* merupakan salah satu daripada aktiviti pembelajaran teradun yang disediakan untuk pelajar bagi menjalankan pembelajaran dalam talian. Walaupun *Quizlet* telah dicipta pada tahun 2005, namun ia baru dimasukkan sebagai salah satu aktiviti pembelajaran dalam talian bagi Kursus Bahasa Mandarin UMS pada tahun 2016.

Penggunaan *Quizlet* dalam Kursus Bahasa Mandarin di UMS boleh dibahagikan kepada tiga fasa, iaitu fasa pertama (fasa sebelum Pandemik COVID-19), fasa kedua (fasa semasa Pandemik COVID-19), dan fasa ketiga (fasa selepas Pandemik COVID-19). Cabaran yang berbeza dihadapi ketika menggunakan *Quizlet* sebagai platform pembelajaran aksara Cina pada ketiga-tiga fasa tersebut.

I. Fasa Pertama (Fasa Sebelum Pandemik COVID-19)

Bagi fasa pertama yang dialami sebelum Pandemik COVID-19, penggunaan *Quizlet* dalam talian ataupun dalam kuliah mengalami cabaran besar terutama bagi pelajar yang tidak mempunyai telefon pintar. Ini kerana telefon pintar bukanlah alat pembelajaran yang lazim pada tahun 2015 hingga 2019. Pelajar yang tidak dapat menyertai aktiviti *Quizlet Live* yang dijalankan di kuliah mungkin akan berasa terpinggir kerana tidak terlibat dalam pembelajaran jika berbanding dengan rakan sekelas yang mempunyai telefon pintar dan dapat menyertai aktiviti *Quizlet Live* secara langsung.

Maka pada fasa ini, kaedah pembelajaran menggunakan *Quizlet* lebih cenderung kepada berkongsi pautan di platform Moodle, iaitu Smart UMS bagi membolehkan pelajar mengatur masa sendiri dan cara pembelajaran dalam talian. Bagi pelajar yang tidak mempunyai telefon pintar perlu mencari alternatif seperti meminjam alat pembelajaran teknologi atau menggunakan kemudahan yang dibekalkan di perpustakaan. Lebih banyak usaha dan masa yang diperlukan mungkin mengurangkan motivasi pelajar untuk menggunakan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran.

Pada masa itu, rangkaian internet di kampus UMS juga tidak stabil menyebabkan para pelajar mempunyai masalah ketika menjalankan aktiviti *Quizlet* lalu mempengaruhi pengalaman pembelajaran mereka. Harga data mudah alih yang mahal juga menyebabkan pelajar mungkin mengelakkan penggunaannya dalam

pembelajaran dalam talian seperti *Quizlet*. Ini membataskan kemudahan dan fleksibiliti penggunaan *Quizlet* pada pelbagai tempat dan masa.

II. Fasa Kedua (Fasa Semasa Pandemik COVID-19)

Pada fasa kedua iaitu fasa semasa Pandemik COVID-19, mod pembelajaran pelajar mengalami perubahan yang mendadak. Pengajar dan pelajar terpaksa menggunakan mod pengajaran jarak jauh dalam talian (*Online Distance Learning, ODL*) dengan sepenuhnya.

Kekurangan alatan pembelajaran elektronik dan capaian rangkaian yang terhad menyebabkan munculnya jurang dalam cara dan hasil pembelajaran pelajar. Terdapat sebilangan pelajar yang menghadapi tekanan untuk membeli alatan pembelajaran elektronik dan masalah tiada rangkaian Wi-Fi atau rangkaian Wi-Fi yang tidak stabil terutamanya bagi mereka yang tinggal di pedalaman.

Proses pembelajaran *ODL* dengan menggunakan *Quizlet* juga berbeza dengan fasa sebelum Pandemik COVID-19. Pelajar hanya perlu menggunakan telefon pintar untuk mengimbas kod QR yang dipaparkan pada skrin komputer pengajar dengan adanya rangkaian Wi-Fi atau mudah alih sebelum pandemic. Semasa pandemik, pelajar memerlukan lebih banyak kapasiti rangkaian Wi-Fi atau mudah alih untuk menyertai kuliah dalam talian serta menjalankan permainan dalam talian.

Walaupun pandemik telah mempercepatkan perkembangan pembelajaran dalam talian dan *Quizlet* telah menjadi platform di mana pengajar berharap pelajar sendiri dapat mengatur masa untuk belajar aksara Cina. Tetapi apabila semua subjek dijalankan dalam talian semasa pandemik, pelajar mungkin menghadapi kesulitan menyesuaikan diri dalam mod pembelajaran *ODL* dan perubahan kehidupan pada masa Perintah Kawalan Pergerakan (*Movement Control Order, MCO*). Kemudahan pembelajaran yang dibekalkan oleh *Quizlet* tidak semestinya membawa kesan pembelajaran yang positif dan membawa kegembiraan kepada pelajar. Ini kerana pelajar akan berasa bosan dan letih terhadap semua aktiviti pembelajaran yang terpaksa dijalankan dalam talian.

III. Fasa Ketiga (Fasa Selepas Pandemik COVID-19)

Pada fasa ketiga iaitu fasa selepas Pandemik COVID-19 bermula pada Sesi 1 Semester 2022/2023 yang semua pelajar universiti awam Malaysia telah kembali ke kelas fizikal. Walaupun penggunaan *Quizlet* telah kembali ke dalam kuliah fizikal namun terdapat

perbezaan dalam suasana penggunaan berbanding dengan fasa sebelum Pandemik COVID-19.

Pelajar terpaksa menghadap skrin alatan pembelajaran elektronik untuk menjalankan aktiviti *ODL* sepanjang *MCO* menyebabkan mereka merasakan keletihan terhadap penggunaan alatan pembelajaran elektronik. Oleh itu, apabila berpeluang kembali ke kelas fizikal, pelajar lebih cenderung menggunakan kaedah pembelajaran tradisional yang melibatkan interaksi antara pelajar dengan pengajar dalam kelas Bahasa Mandarin. Terdapat sebilangan pelajar kurang minat untuk menggunakan alatan pembelajaran elektronik ataupun menjalankan kuliah dalam talian bagi kuliah bahasa Mandarin. Mereka menyatakan bahawa mereka sukar menumpukan perhatian dalam kuliah bahasa Mandarin yang dijalankan dalam talian. Hasil pembelajaran dan interaksi di antara rakan sekelas dan pengajar juga kurang memuaskan. Malah, masalah pencapaian rangkaian Wi-Fi dan kestabilan bekalan elektrik juga masih menjadi masalah bagi segelintir kecil pelajar UMS.

Selain itu, walaupun setiap pelajar mempunyai telefon pintar sebagai alat keperluan pembelajaran setelah mengharungi masa pandemik, namun penggunaan telefon pintar untuk tujuan hiburan dan sosial telah menjadi kebiasaan ketika pelajar berpegangan dengannya. Ini menyebabkan aktiviti *Quizlet Live* yang memerlukan telefon pintar akan menjadi gangguan pembelajaran. Pelajar akan mengambil kesempatan ini untuk melayari media sosial. Ini akan mempengaruhi keberkesanan pembelajaran aksara Cina dengan menggunakan *Quizlet*. Pengajar perlu meningkatkan rondaan dan interaksi dalam kuliah bagi mengelakkan pelajar menyalahgunakan kebaikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

FUNGSI DAN KELEBIHAN QUIZLET

Quizlet merupakan aplikasi yang kerap digunakan oleh pengajar dan pelajar dalam pembelajaran bahasa. Pelajar gemar menggunakan *Quizlet* kerana kemudahannya dan keberkesannya dalam menguasai kosa kata walaupun ia juga mempunyai kelemahan dalam sebutan (Pham, 2022).

Berikut adalah fungsi-fungsi pembelajaran atas talian yang disediakan secara percuma oleh *Quizlet* yang memudahkan pengajaran dan pembelajaran aksara Cina dengan adanya sifat yang menarik dan mesra pengguna (*user friendly*) terhadap pelajar dan pengajar. Ia dibahagi kepada dua, iaitu aktiviti pembelajaran individu (*self-study activity*) yang membolehkan pelajar menjalankan pembelajaran secara perseorangan pada bila-bila masa dengan adanya rangkaian Wi-Fi dan aktiviti dalam

kelas (*in class activity*) yang memerlukan bimbingan dan iringan pengajar bagi mengeksek fungsi tersebut. Ia juga membolehkan pelajar menjalankan aktiviti pembelajaran secara langsung bersama-sama dalam talian atau secara fizikal untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama.:

Aktiviti Pembelajaran Individu Quizlet :

1. *Flashcard* : Kad kosa kata secara digital disediakan oleh pengajar dengan merangkumi teks, imej dan sebutan bagi mempelajari dan mengingat aksara Cina.
2. *Learn* : Pelajar boleh menggunakan mod ini untuk memperkukuhkan pemahaman aksara Cina dengan menjalankan sesi latihan interaktif melalui teknik pengulangan. Ia membolehkan pelajar mengamalkan penulisan aksara Cina dengan secara digital, iaitu menaip dan memilih aksara Cina dengan betul yang merupakan keperluan asas dalam pembelajaran aksara Cina.
3. *Test* : Fungsi ujian dapat mengukur pemahaman pelajar terhadap kandungan melalui ujian dalam talian dengan membina soalan-soalan berdasarkan set *flashcard* yang telah direka. Antara jenis soalan yang disediakan ada *True or False* , *Multiple Choice*, *Matching* dan *Written*.
4. *Match* : Ini merupakan mod permainan yang melibatkan pengiraan masa dengan memadankan aksara Cina dengan imej atau maksud yang betul.

Aktiviti Quizlet dalam kelas :

1. *Classic Live* : Mod permainan ini boleh dibahagi kepada dua, iaitu *Individuals* yang dijalankan secara perseorangan dengan adanya sekurang-kurangnya dua orang pemain dan *Random Teams* yang dimana pelajar dibahagi kepada kumpulan secara rawak dengan adanya sekurang-kurangnya empat orang pemain. Kedua-dua permainan ini mengukuhkan pengenalan aksara Cina melalui elemen persaingan yang menyeronokkan dengan menekankan memilih aksara Cina dengan tepat dan cepat.
2. *Checkpoint* : Mod permainan ini dijalankan secara perseorangan dalam kuliah. Pelajar akan diberi 20 saat untuk menjawab setiap soalan. Prestasi pencapaian pelajar terhadap setiap kosa kata dapat dipantau dengan adanya laporan peratusan sebaik sahaja setiap pelajar menjawab setiap soalan dalam masa yang ditentukan. Pengajar dapat menganalisis aksara Cina yang masih perlu diperkukuhkan oleh pelajar dengan spontan melalui permainan. Penjelasan yang lebih mendalam juga boleh dijalankan secara serentak semasa permainan dijalankan.

Kelebihan *Quizlet* dalam pembelajaran aksara Cina

Dengan adanya *Quizlet*, pembelajaran aksara Cina yang dianggap membosankan dan memberikan tekanan menjadi menyenangkan dan interaktif. Ini membolehkan pembelajaran aksara Cina dapat dijalankan dengan lebih efektif.

Berikut adalah kelebihan penggunaan *Quizlet* dalam memperkayakan pengajaran dan pembelajaran aksara Cina:

1. Kepelbagaian Mod Pembelajaran : *Quizlet* yang terdiri daripada pelbagai jenis fungsi pembelajaran yang boleh dijalankan secara individu seperti *Flashcard*, *Learn*, *Test*, *Match*, *Individuals* dan *Checkpoints* serta secara kumpulan seperti *Random Teams* dapat meningkatkan pembelajaran aksara Cina secara berperingkat, iaitu bermula dari pembelajaran dan ulang kaji perseorangan dengan pembelajaran aksara ataupun kosa kata melalui *flashcard* dan *learn*, seterusnya ke peringkat latihan melalui *test* dan *match* dan akhirnya ke pembelajaran secara interaksi dan kerjasama iaitu *Quizlet Live*.
2. Pengulangan yang Berkesan : *Ebbinghaus Forgetting Curve*³ menekankan kepentingan pengulangan pembelajaran secara berkala selepas pembelajaran bagi mengurangkan kelajuan melupakan maklumat pembelajaran. Maka, salah satu keistimewaan *Quizlet* adalah dengan adanya fungsi pengulangan dalam *Flashcard*, *Learn* dan *Test* yang membolehkan pelajar memantapkan penguasaan aksara Cina secara berulang-ulang dengan menjalankan aktiviti dalam *Quizlet*. Dengan adanya ulang kaji sebegini, pelajar dapat menguasai kosa kata yang harus dikuasai dalam masa yang singkat dengan cara yang berkesan.
3. Mudah Diakses : *Quizlet* boleh diakses melalui laman web atau aplikasi secara dalam talian. Kemudahan ini membolehkan pelajar dapat menjalankan aktiviti pembelajaran di mana-mana sahaja dan pada bila-bila dengan mengikut kesesuaian masa sendiri. Ini telah meningkatkan fleksibiliti pembelajaran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat pembelajaran pelajar terhadap aksara Cina.
4. Mempelbagaikan Sumber Pembelajaran : *Quizlet* boleh dijadikan *platform* perkongsian sumber pembelajaran kerana ia membolehkan guru dan pelajar berkongsi bahan pembelajaran termasuk *Flashcard* yang telah dibangunkan oleh pengguna lain. Ini menjimatkan masa pengajar untuk menyediakan bahan

³ Psikologi Jerman, Hermann Ebbinghaus menyatakan bahawa maklumat baru cepat dilupakan dalam tempoh masa yang singkat, terutamanya dalam jam pertama selepas pembelajaran. Kelajuan lupakan pada mulanya sangat cepat dan kemudian perlahan-lahan melambat. Dalam tempoh masa tertentu selepas pembelajaran, kelajuan lupakan akan perlahan dan stabil. Maka melalui mengulangkaji secara kerap, maklumat tersebut dapat dikekalkan dengan baik dan kelajuan lupakan juga berkurang.

pengajaran yang serupa maka masa tersebut boleh digunakan untuk mencipta bahan pengajaran yang baru bagi memperluaskan kurikulum pengajaran.

Dengan adanya *Quizlet*, persekitaran yang ideal untuk pembelajaran di dalam dan luar kuliah dapat dibentuk. *Quizlet* membolehkan pelajar menjalankan proses pembelajaran kosa kata dan menilai penguasaan kosa kata mereka dengan mengikut kesesuaian dan tahap penguasaan sendiri (Sanosi, 2018). Penggunaan *Quizlet* bukan sahaja dapat meningkatkan pencapaian pelajar dalam pengenalan aksara Cina (Suo, 2017), malah juga dapat meningkatkan keyakinan pelajar dalam pendengaran Bahasa Cina (Wang, 2021).

METODOLOGI

Objektif Kajian

Memandangkan Kursus Bahasa Mandarin di UMS telah menggunakan *Quizlet* sebagai alat pengajaran aksara Cina, kajian tentang penggunaan *Quizlet* untuk mempelajari aksara Cina oleh pelajar Kursus Bahasa Mandarin selepas Pandamik COVID-19 telah dibuat secara khusus bagi meninjau persoalan berikut:

1. Tahap kepuasan pelajar terhadap penggunaan *Quizlet Live*.
2. Mod kegemaran dan cabaran dalam penggunaan *Quizlet Live* di kuliah fizikal pembelajaran aksara Cina.
3. Penggunaan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran aksara Cina dalam *SCL*.

Peserta

Responden bagi kajian ini adalah seramai 89 orang, iaitu terdiri daripada pelajar Kursus Bahasa Mandarin Tahap 2 dari empat seksyen; seksyen 26 hingga 29 pada Semester 2 Sesi 2022/2023. Mereka adalah kumpulan pelajar Kursus Bahasa Mandarin (Kod Kursus : UN00202) kohort tahun 2022 di UMS yang pernah mengalami pembelajaran serentak dalam talian semasa pandemik di peringkat sekolah menengah dan kelas fizikal di universiti selepas pandemik.

Prosedur

Langkah pertama adalah menyediakan set pembelajaran aksara Cina di *Quizlet* berdasarkan bab-bab pembelajaran bahan pengajaran *New Practical Chinese Reader Textbook 1(2nd Edition)* yang digunakan dalam kursus Bahasa Mandarin di UMS. Terdapat 14 set *Quizlet* bagi 4 unit pembelajaran Kursus Bahasa Mandarin Tahap 2, iaitu bab 5 hingga bab 8 disediakan di *Quizlet*. Jumlah kosa kata yang perlu dikuasai oleh pelajar adalah sebanyak 204 Hanzi (lihat Jadual 1).

Link *Study Set* bagi Kursus Bahasa Mandarin Tahap 2 akan diberi kepada pelajar melalui *Moodle* dan *Kaizala* supaya pelajar dapat mengakses aktiviti pembelajaran di *Quizlet* sepanjang semester.

Jadual 1. Study set UN00202_2_2022/2034 yang digunakan dalam kajian ini

| Study UN00202_2_2033/2023 | Folder | Quizlet | Study Quizlet | Set | Bilangan kosa kata / Hanzi | Jumlah Hanzi |
|----------------------------------|---------------------------|---|--------------------------------|------------|-----------------------------------|---------------------|
| <i>New Reader Edition</i> | <i>Practical Textbook</i> | <i>Chinese 1(2nd Edition) - Chapter 5</i> | Hanzi Asas | | 10 | 41 |
| | | | Hanzi Teks 1 | | 20 | |
| | | | Hanzi Teks 2 | | 11 | |
| <i>New Reader Edition</i> | <i>Practical Textbook</i> | <i>Chinese 1(2nd Edition) - Chapter 6</i> | Hanzi Asas | | 10 | 37 |
| | | | Hanzi Teks 1 | | 13 | |
| | | | Hanzi Teks 2 | | 14 | |
| <i>New Reader Edition</i> | <i>Practical Textbook</i> | <i>Chinese 1(2nd Edition) - Chapter 7</i> | Hanzi Asas | | 19 | 61 |
| | | | Hanzi Teks 1 | | 15 | |
| | | | Hanzi Teks 2 | | 17 | |
| | | | Hanzi Tambahan | | 10 | |
| | | | | | | |
| <i>New Reader Edition</i> | <i>Practical Textbook</i> | <i>Chinese 1(2nd Edition) - Chapter 8</i> | Hanzi Asas | | 13 | 65 |
| | | | Hanzi Teks 1 | | 27 | |
| | | | Hanzi Teks 2 | | 10 | |
| | | | Hanzi Tambahan | | 15 | |
| | | | | | | |
| JUMLAH | | | 14 set | | 204 | 204 |

Kajian ini dijalankan sepanjang semester, iaitu 14 minggu bermula dari 27 Mac hingga 10 Julai 2023 dengan kuliah pembelajaran bersemuka tiga jam setiap minggu, ditambah dengan masa pembelajaran autonomi setiap pelajar mengikut kesesuaian sendiri.

Penggunaan Quizlet diperkenalkan pada kuliah pertama bagi membolehkan pelajar dapat menjalankan pembelajaran kosa kata sebelum kuliah sebagai persediaan dan selepas kuliah sebagai aktiviti mengulang-kaji. Pada kuliah kedua, aktiviti *Quizlet Live* dijalankan setelah kosa kata Hanzi asas telah diajar pada kuliah pertama bagi menjalankan ulang-kaji melalui aktiviti permainan dan kerjasama antara rakan sekelas.

Pada kuliah terakhir, satu soal selidik atas talian telah diberikan kepada pelajar dalam kuliah. Ia juga dikongsi di *Moodle* dan *Kaizala* supaya pelajar yang tidak hadir dapat menjawab soal selidik tersebut.

Malah, 3 orang pelajar yang memiliki tahap penguasaan Bahasa Cina yang berbeza berdasarkan prestasi Penilaian Komunikasi Bertulis 1 (baik, sederhana, lemah) dari 4 seksyen dijemput secara rawak untuk menghadiri temu bual berkenaan dengan kekangan yang dihadapi dalam penggunaan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran aksara Cina.

Pengumpulan Data

Kajian ini dijalankan berdasarkan dua bentuk, iaitu berbentuk kuantitatif dengan menggunakan instrument soal selidik dan berbentuk kuantitatif dengan menjalankan temu bual semi struktur. Edaran soal selidik kepada responden adalah melalui *Microsoft Form* dan dijawab secara dalam talian setelah semester tamat. Temu bual semi struktur bersama 12 orang pelajar terhadap kekangan penggunaan *Quizlet* juga dijalankan secara fleksibel selepas semester tamat bagi membolehkan responden menyatakan masalah utama yang dihadapi dalam penggunaan *Quizlet* dengan tidak berasa tertekan.

Pelajar dimaklumkan bahawa penyertaan mereka adalah secara sukarela dan dapatan kajian atau penyertaan mereka dalam kajian ini tidak akan mempengaruhi gred atau markah kursus Bahasa Mandarin Tahap 2 mereka.

Data kuantitatif dikumpulkan daripada soal selidik atas talian terdiri daripada tiga bahagian, iaitu; Bahagian A (Tahap penerimaan pelajar terhadap *Quizlet Live*) yang berdasarkan skala Likert 5 mata dari sangat tidak setuju (1) hinggan sangat setuju (5), Bahagian B (Mod kegemaran dan masalah atau cadangan dalam penggunaan *Quizlet Live*) dan Bahagian C (Penggunaan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran aksara Cina dalam *SCL*) sebagaimana yang ditunjukkan dalam Jadual 2. Bentuk soalan Bahagian B dan C terdiri daripada soalan pilihan dan soalan terbuka bagi menerima pandangan pelajar terhadap penggunaan *Quizlet*.

Jadual 2. Bahagian dan bentuk kenyataan soal selidik

| Kategori Soalan | Bentuk Kenyataan |
|------------------------|--|
| Bahagian A | Tahap penerimaan pelajar terhadap <i>Quizlet Live</i> |
| Bahagian B | Mod kegemaran dan masalah atau cadangan penggunaan <i>Quizlet Live</i> |
| Bahagian C | Penggunaan <i>Quizlet</i> sebagai alat pembelajaran aksara Cina dalam <i>SCL</i> |

ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN

Hasil Dapatan Soal Selidik

Berikut adalah analisis dan dapatan kajian yang diperolehi dari soal selidik yang dijalankan melalui *Microsoft Form*. Perincian dapatan kajian ditunjukkan dalam Jadual 3 hingga 5.

Jadual 3 menunjukkan dapatan bahagian A, iaitu tahap penerimaan pelajar terhadap *Quizlet Live* yang dijalankan sebagai aktiviti pembelajaran aksara Cina di kuliah fizikal. Pilihan jawapan untuk A1 hingga A4 adalah berskala likert dari 1-5, iaitu; (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Neutral, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju.

Jadual 3. Tahap penerimaan pelajar terhadap *Quizlet Live* di kuliah fizikal

| Item | Kategori | Bilangan | % |
|--|---------------|----------|-------|
| A1. <i>Quizlet Live</i> menyeronok dalam pembelajaran aksara Cina | Setuju | 5 | 5.62 |
| | Sangat Setuju | 84 | 94.38 |
| A2. <i>Quizlet Live</i> membantu dalam pembelajaran aksara Cina | Setuju | 6 | 6.74 |
| | Sangat Setuju | 83 | 93.26 |
| A3. <i>Quizlet Live</i> dapat meningkatkan minat pembelajaran aksara Cina | Setuju | 13 | 14.61 |
| | Sangat Setuju | 76 | 85.39 |
| A4. <i>Quizlet Live</i> dapat meningkatkan keyakinan pembelajaran aksara Cina | Tidak Setuju | 6 | 6.74 |
| | Setuju | 13 | 14.61 |
| | Sangat Setuju | 70 | 78.65 |
| A5. Aktiviti yang memberi tekanan masa dalam pembelajaran aksara Cina | Checkpoint | 4 | 4.49 |
| | Individuals | 24 | 26.97 |
| | Random Teams | 61 | 68.54 |
| A6. Aktiviti yang membawa tekanan pesaing sekelas dalam pembelajaran aksara Cina | Checkpoint | 10 | 11.24 |
| | Individuals | 29 | 32.58 |
| | Random Teams | 50 | 56.18 |
| A7. Aktiviti yang lebih membantu dalam pembelajaran aksara Cina | Checkpoint | 16 | 17.98 |
| | Individuals | 24 | 26.97 |
| | Random Teams | 49 | 55.06 |

Melalui Jadual 3, didapati pelajar setuju bahawa *Quizlet Live* menjadikan pembelajaran aksara Cina lebih seronok, peratus "Sangat Setuju" adalah 94.38% dan "Setuju" adalah 5.62%. Lebih daripada 90% memilih "Sangat Setuju" bagi *Quizlet Live*

membantu dalam pembelajaran aksara Cina. Bagi *Quizlet Live* dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran aksara Cina, lebih daripada 85% adalah "Sangat Setuju". Manakala bagi *Quizlet* dapat meningkatkan keyakinan pembelajaran aksara Cina, 78.65% pelajar adalah "Sangat Setuju" dan 14.61% pelajar adalah "Setuju" dengan pernyataan tersebut. Namun, ada sebilangan pelajar, iaitu 6% pelajar tidak setuju bahawa *Quizlet Live* dapat meningkatkan keyakinan mereka.

Aktiviti *Quizlet Live* dikategorikan kepada mod individu dan mode kumpulan. Aktiviti kumpulan adalah *Random Teams*, iaitu pelajar dibahagikan dalam kumpulan secara rawak dan memerlukan kerjasama antara satu dengan lain dengan menjawab soalan melalui penggunaan semua aplikasi ahli kumpulan. Manakala aktiviti mod individu ada dua, iaitu; *Individuals* dan *Checkpoints*. *Individuals* memberi cabaran kepada pelajar untuk bersaing dengan rakan sekelas untuk mencapai prestasi yang lebih baik dengan menjawab semua soalan dengan tepat dan cepat. *Checkpoints* pula memerlukan semua pelajar menjawab soalan yang tertera sebelum bergerak ke soalan ke seterusnya. Keputusan setiap soalan juga dipaparkan selepas setiap soalan dijawab oleh pelajar. Ini membolehkan pengajar mengesan kemajuan dan prestasi pelajar dengan lebih terperinci.

Menurut dapatan kajian bagi A5 hingga A7, bagi aktiviti yang memberi tekanan masa dan pesaing rakan sekelas dalam pembelajaran aksara Cina, *Random Teams* mendapat peratusan yang paling tinggi, iaitu 68.54% dan 56.18%. Tekanan boleh menjadi punca kepada sebilangan pelajar yang merasakan *Quizlet Live* mempengaruhi keyakinannya dalam menguasai aksara Cina. Namun tekanan juga boleh menjadi sumber motivasi seseorang untuk mencapai kejayaan. Aktiviti *Random Teams* yang dijalankan secara berkumpulan mendapat peratusan yang paling tinggi (55.06%) dalam A7, iaitu lebih membantu dalam pembelajaran aksara Cina di antara tiga jenis aktiviti *Quizlet Live*.

Jadual 4. Mod kegemaran pelajar dan masalah atau cadangan penggunaan *Quizlet Live* di kuliah fizikal

| Item | Kategori | Bilangan % | |
|-----------------------------------|------------------------------|------------|-------|
| B1. | ModMod Kumpulan | 8 | 8.99 |
| Pembelajaran | Mod Individu | 16 | 17.98 |
| <i>Quizlet Live</i> yang digemari | Saya suka kedua-duanya | 65 | 73.03 |
| | Dijalankan kerap dalam kelas | 8 | 8.99 |
| | Masalah Wi-Fi | 5 | 5.62 |

| | | | |
|-----|--|----|-------|
| | Skor markah <i>reset</i> kerana kesalahan menjawab | 1 | 1.12 |
| | Menambahkan jenis permainan dalam kumpulan | 6 | 6.74 |
| | Meningkatkan keupayaan untuk mengenal Hanzi | 3 | 3.37 |
| B2. | Cadangan Meningkatkan daya persaingan pelajar | 1 | 1.12 |
| | atau masalah Membantu dalam mengulangkaji sambil yang dihadapi berseronok. | 5 | 5.62 |
| | Tiada komen | 56 | 62.92 |
| | Tidak cukup masa. | 3 | 3.37 |
| | Tambahkan bilangan soalan | 1 | 1.12 |

Hasil daripada analisis data di Jadual 4 menunjukkan terdapat 73.03% pelajar gemar kedua-dua jenis mod aktiviti *Quizlet Live*, iaitu mod kumpulan dan individu yang dijalankan dalam kuliah fizikal. Lebih daripada 60% pelajar tiada sebarang komen bagi penyertaan *Quizlet Live* di kuliah. Antara cadangan yang diberi ada *Quizlet* boleh dijadikan aktiviti kekerapan di kuliah (8.99%), penambahan jenis permainan (6.74%) dan bilangan soalan (1.12%). Ini menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar memang gemar terhadap penggunaan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran aksara Cina.

Terdapat juga sebilangan pelajar yang menyatakan kebaikan *Quizlet Live* iaitu membantu dalam mengulangkaji dalam keseronokan (5.62%), meningkatkan keupayaan untuk mengenal Hanzi (3.37%) dan meningkatkan daya pesaingan pelajar (1.12%).

Lebih daripada 60% tidak mempunyai sebarang komen bagi penggunaan *Quizlet*. Manakala masalah yang dihadapi oleh pelajar semasa menjalankan *Quizlet Live* adalah masalah Wi-Fi (5.62%), masa tidak mencukupi (3.37%) dan skor markah *reset* kerana kesalahan menjawab (1.12%).

Dengan adanya peningkatan daya penguasaan aksara Cina, masalah seperti masa tidak mencukupi untuk menjawab soalan dan kesalahan menjawab soalan yang menyebabkan pelajar terpaksa memulakan permainan dari titik permulaan dapat dikurangkan atau dielakkan. Manakala bagi masalah kestabilan Wi-Fi, pihak pengurusan universiti harus memandang berat terhadap perkara ini kerana rangkaian Wi-Fi yang stabil merupakan fasiliti asas dalam Pembelajaran Dalam Talian Tahap Global pada zaman ini .

Jadual 5. Pemasangan aplikasi *Quizlet* sebagai alat *SCL* di kalangan pelajar

| Items | Kategori | Bilangan | % |
|-------|----------|----------|---|
|-------|----------|----------|---|

| | | | |
|--|--|----|-------|
| C1. | Saya hanya mengikuti <i>Quizlet Live</i> di dalam kelas. | 26 | 29.54 |
| Pemasangan aplikasi <i>Quizlet</i> di telefon pintar | Saya menggunakan versi laman web. | 35 | 39.77 |
| | Saya telah memasang dan selalu menggunakannya | 28 | 31.46 |
| C2. | Berminat dengan semua aktiviti di <i>Quizlet</i> | 31 | 49.20 |
| Aktiviti Kegemaran <i>Quizlet</i> bagi <i>SCL</i> (n=63) | <i>Flashcard</i> | 13 | 20.63 |
| | <i>Learn</i> | 15 | 23.80 |
| | <i>Match</i> | 2 | 3.17 |
| | <i>Test</i> | 2 | 3.17 |

Bagi penggunaan *Quizlet* sebagai alat *SCL* selepas kuliah, hasil kajian menunjukkan bahawa hampir 40% pelajar lebih suka menggunakan versi laman web untuk menjalankan pembelajaran aksara Cina dengan menggunakan *Quizlet* dan hanya 31.45% pelajar menggunakan aplikasi *Quizlet* melalui telefon bimbit ataupun tablet. Malah, terdapat hampir 30% pelajar tidak menggunakan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran *SCL*. Mereka hanya mengikuti *Quizlet Live* di kuliah. Ini juga mencerminkan terdapat segelintir kecil pelajar tidak berminat ataupun jarang menjalankan ulangkaji aksara Cina dalam talian selepas kuliah dijalankan. Mereka hanya bergantung kepada pembelajaran aksara Cina yang dijalankan secara bersemuka dalam kuliah fizikal.

Bagi 63 orang pelajar yang menggunakan *Quizlet* sebagai alat pembelajaran *SCL*, hampir 50% pelajar berminat dengan semua aktiviti di *Quizlet*. Terdapat 28.80% pelajar berminat dengan aktiviti *Learn*, 20.63% pelajar gemari *Flashcard*, dan 3.17% pelajar suka *Match* dan *Test*.

Hasil Dapatan Temu Bual

Temu bual bersama 12 orang pelajar telah dijalankan bagi mengenal pasti masalah-masalah utama yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan *Quizlet*.

Dapatan temu bual menunjukkan bahawa responden bersetuju dengan *Quizlet* membantu dalam pengenalan aksara Cina. Ia merupakan aplikasi pembelajaran yang senang diguna dengan tanpa sebarang bayaran.

"Quizlet membolehkan saya mengenal Hanzi dengan pantas dan tepat tidak kira di pembelajaran dalam kuliah ataupun menjawab soalan yang melibatkan pengenalan Hanzi dalam Penilaian Bertulis." (Responden L)

"Saya dapat menjalankan aktiviti pembelajaran di mana-mana sahaja dengan adanya Wi-Fi dan smartphone. " (Responden C)

"Pembelajaran aksara Cina menjadi menarik kerana Quizlet telah mengabungkan 3 element penting pembelajaran Bahasa Cina dalam 1 aplikasi, iaitu membaca, mendengar dan mengenal Hanzi " (Responden B)

Bagi masalah penggunaan Quizlet di dalam kuliah ataupun selepas kuliah, terdapat responden yang mencadangkan Quizlet boleh mempelbagaikan lagi jenis aktiviti pembelajaran. Selain itu, terdapat juga responden yang menyatakan berasa tertekan dalam penggunaan Quizlet di kuliah

"Bagi saya, aktiviti learn dan test adalah hampir sama. Maka Quizlet boleh mencipta aktiviti pembelajaran berfungsi permainan yang baru bari menarik minat pengguna " (Responden E)

"Quizlet Live yang dijalankan melibatkan persaingan di antara rakan sekelas menyebabkan saya berasa tertekan jikalau sering tidak dapat menjawab soalan dengan betul. Saya juga berasa kecewa jikalau sering tidak dapat menyelesaikan aktiviti pada masa yang ditetapkan." (Responden F)

"Saya lemah dalam subjek ini. Quizlet Live secara kumpulan yang dijalankan secara rawak di kuliah menyebabkan saya berasa rendah diri ketika ahli kumpulan saya dapat mendapat jawapan dengan pantas. Jikalau berkumpulan dengan rakan sekelas yang tahap penguasaan Hanzinya yang sama dengan saya, kami tidak dapat menjawab soalan - soalan yang tertera. Saya tidak pernah mendapat tempat pertama, kedua atau ketiga dalam Quizlet Live Individu dan kumpulan" (Responden E)

Malah, terdapat juga responden yang menyuarakan bahawa Quizlet tidak membantu dalam penulisan Hanzi dan melafazkan Hanzi dengan nada yang betul.

"Tahap penguasaan penulisan Hanzi saya tetap lemah walaupun saya dapat mengenal Hanzi. Saya masih tidak dapat menulis Hanzi dengan tepat dan cepat." (Responden I)

"Quizlet tidak dapat melafazkan Pinyin dengan betul, terutamanya Pinyin yang membawa "ü". (Responden A)

CABARAN PENGGUNAAN QUIZLET DALAM PENGAJARAN AKSARA CINA

Berdasarkan hasil dapatan kaji selidik dan temu bual, cabaran yang dihadapi oleh pengajar dalam pengajaran aksara Cina adalah seperti berikut:

1. Meningkatkan penggunaan *Quizlet* sebagai alat *SCL* di kalangan pelajar :

Kesedaran pelajar terhadap *Quizlet* sebagai alat *SCL* adalah amat penting (Nguyen Trong Luan, 2023). Pengajar perlu lebih berusaha untuk memotivasikan pelajar yang masih berasa tidak selesa dengan penggunaan penggunaan alat pembelajaran dalam talian. Pengajar boleh mencadangkan pelajar menggunakan *Quizlet* pada masa menunggu bas ataupun dalam perjalanan ke destinasi yang dituju bagi tidak membazirkan masa.

2. Meningkatkan keyakinan pelajar lemah bagi penggunaan *Quizlet* :

Sokongan dan bimbingan perlu diberikan kepada pelajar yang lemah bagi membolehkan mereka dapat menyertai aktiviti-aktiviti *Quizlet* dengan yakin. Unsur pertandingan antara pelajar ataupun kumpulan tidak seharusnya dititikberatkan dalam penggunaan *Quizlet*.

3. Pengagihan masa bagi penggunaan *Quizlet* di kuliah :

Kebanyakan pelajar berminat dengan menjalankan *Quizlet Live* di kuliah. Maka, pengajar perlu merancang penggunaan *Quizlet* di kuliah dengan bijak bagi memastikan keseimbangan masa antara penggunaan *Quizlet* dan topik pembelajaran lain.

4. Memperkuatkan pemahaman pelajar terhadap peranan pembelajaran *Quizlet*:

Pengenalan aksara Cina merupakan prasyarat pelajar menguasai penulisan aksara Cina. *Quizlet* adalah aplikasi pengenalan Hanzi bukan penulisan Hanzi. Namum ia dapat membantu pelajar dalam penguasaan pengenalan aksara Cina dengan berkesan. Adalah penting bagi pengajar untuk menyampaikan dengan jelas kepada pelajar mengenai nilai dan manfaat yang boleh diperolehi melalui penggunaan *Quizlet*.

KESIMPULAN

Quizlet merupakan platform dalam talian yang membolehkan pelajar menguasai aksara Cina dengan penggunaan teknologi moden yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Selepas melalui tiga fasa, iaitu "Sebelum – Semasa – Selepas" Pandemik COVID – 19, *Quizlet* yang mesra pengguna tetap menjadi platform pilihan utama bagi pengajaran dan pembelajaran aksara Cina dalam kursus Bahasa Mandarin di UMS.

Melalui hasil dapatan kajian, dapat disimpulkan bahawa penggunaan *Quizlet Live* di kuliah fizikal bagi pembelajaran aksara Cina boleh dikekalkan kerana masalah

kekurangan aplikasi elektronik tidak lagi menjadi masalah utama selepas mengharungi ODL semasa Pandemik COVID-19. Malah penggunaan aplikasi elektronik dalam kuliah seperti mencatat nota, menyempurnakan tugas elektronik serta mendapatkan bahan rujukan dalam bentuk elektronik menjadi perkara biasa bagi sebilangan besar pelajar.

Permainan *Quizlet* yang dijalankan tidak kira dalam mod kumpulan atau individu serta persaingan sihat di antara rakan sekelas dapat meningkatkan minat pelajar dalam pembelajaran aksara Cina. Selain itu, *Quizlet Live* yang melibatkan pengiraan masa secara langsung juga dapat mencungkil potensi pelajar dalam pembelajaran aksara Cina. Walaupun *Quizlet Live* dijalankan dalam bentuk persaingan, ia tetap menarik minat pelajar menggunakannya dalam pembelajaran aksara Cina dengan rakan sekelas.

Namun, tanpa rangkaian Wi-Fi, segala aktiviti di atas tidak dapat dijalankan. Oleh itu, rangkaian WiFi yang stabil kini menjadi kunci utama untuk memastikan semua pelajar dapat menyertai aktiviti *Quizlet Live* dalam kuliah fizikal. Masalah Wi-Fi di kampus seharusnya tidak menjadi penghalang dalam penerapakan Pembelajaran Dalam Talian Tahap Global.

Manakala dorongan bagi penggunaan *Quizlet* sebagai alat *SCL*, terutamanya memuat turun aplikasinya pada telefon pintar haruslah dipertingkatkan supaya pelajar boleh menggunakannya di mana-mana dan bila-bila masanya dengan adanya rangkaian internet. Dengan penggunaan aplikasi *Quizlet*, pelajar dapat menjalankan ulang kaji dengan kerap bagi mengelakkan isi kandungan yang dipelajari dalam kuliah dilupakan dengan cepat.

Bagi *Quizlet*, beberapa peningkatan fungsi aplikasi boleh dijalankan bagi meningkatkan kualiti pembelajaran pengguna. *Quizlet* boleh mempelbagaikan mod pembelajaran dan membetulkan *bugs* di sistem, seperti ketidakmampuan melafazkan *Pinyin* dengan betul serta kestabilan sistem. Perkara seperti pelajar akan terkeluar dari sistem jikalau permainan *Quizlet Live* dijalankan dalam kumpulan pelajar yang besar seperti bilangan pelajar yang menyertai permainan adalah melebihi 30 orang pelajar.

Secara keseluruhannya, Kursus Bahasa Cina di UMS akan terus menggunakan *Quizlet* sebagai platform pembelajaran aksara Cina bagi kuliah fizikal dan dalam talian. *Quizlet* merupakan alat pembelajaran yang penting tidak kira dalam pengajaran secara fizikal, pembelajaran dalam talian, pembelajaran secara berkumpulan, ataupun secara individu kerana ia dapat meningkatkan minat pembelajaran dan mengukuhkan

pemahaman dan penguasaan isi kandungan pengajaran melalui latihan secara berulang.

LIMITASI KAJIAN DAN CADANGAN UNTUK PENYELIDIKAN MASA DEPAN

Kajian ini merupakan titik permulaan kajian terhadap penggunaan aplikasi dalam pengajaran aksara Cina di UMS. Maka ia hanya meliputi 4 seksyen pelajar Kursus Bahasa Mandarin Tahap 2 Semester 2 Sesi 2022/2023. Oleh itu, kajian masa depan haruslah merangkumi semua pelajar bahasa Mandarin pada kohort yang sama.

Kajian juga seharusnya dijalankan pada ketiga-tiga semester pembelajaran kursus Bahasa Mandarin bagi memerhati dan mengumpul data responden terhadap penggunaan *Quizlet*.

Selain itu, hanya *Quizlet* yang dijadikan alat intervensi dalam kajian ini. Oleh itu, aplikasi pembelajaran gamifikasi yang lain juga seharusnya dimasukkan bagi membandingkan kesan pembelajaran aksara Cina.

RUJUKAN

- Jing, Xia. (2015). *Trends in the application of modern educational technology in teaching Chinese as a foreign language* Wuhan: China University of Geosciences Press.
- Nguyen Trong Luan, N. T. (2023). Perceptions of university students on using *Quizlet* in self-study. . *TEM Journal*. Volume 12, Issue 3, , 1706-1712.
- Perkins, D. (1991, May). Technology meets constructivism: Do they make a marriage? *Educational Technology*, Vol. 31, No. 5, 18-23.
- Pham, A. T. (2022, April). University students' perceptions on the use of *Quizlet* in learning vocabulary. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 54-62.
- Sanosi, A. B. (2018). Sanosi, A. B. (2018). The effect of *Quizlet* on vocabulary acquisition. . *Asian Journal of Education and e-Learning*, 6(4), 71-77.
- Suo, Y. J. (2017). Vocabulary acquisition through *Quizlet* by Mandarin language learners: A case study in USIM. In B. Kurniawan & O. Xiao (Eds.), *Proceedings of International Conference on Chinese Language Learning* , 98-106.
- Wang, L. C. ((2021)). Effects of *Quizlet*-based learning activities on American high school students' beliefs and confidence in learning Chinese as a foreign

language. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 17(1) , 18-37.

- Xun, Liu. (2002). *A brief introduction to teaching Chinese as a second language*. Beijing: Beijing Language and Culture University Press.
- YunFu, Li. (2014). Ciri Aksara Cina dan Pengajaran Aksara Cin. *World Chinese Teaching*, V 3.
- Zhan Zehui, L. X. (2009). Blended learning definition, strategies, current status, and development trends—A case study with Indiana University, USA. *China Educational Technology*, 1-5.