

**PENGGUNAAN APLIKASI ATAS TALIAN DALAM
PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
BAHASA KETIGA:
PENGENALAN KEPADA QUIZLET.COM**

Ahmad Zaki bin Amiruddin¹, (Dr. Ahmed Thalal bin Hassan², Ahmad bin Abdul Rahman³, Nor binti Abdul Rahman⁴, Mohd Shahrman bin Abu Bakar⁵)

*¹Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Jeli, Kelantan, Malaysia
ahmadzaki@umk.edu.my*

*(²Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Bachok, Kelantan, Malaysia)
thalal@umk.edu.my*

*(³Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Bachok, Kelantan, Malaysia)
ahmad.ar@umk.edu.my*

*(⁴Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Bachok, Kelantan, Malaysia)
nor@umk.edu.my*

*(⁵Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Jeli, Kelantan, Malaysia)
shahrman@umk.edu.my*

ABSTRAK

Pembelajaran kursus bahasa ketiga dilihat sangat penting dan mula diperkenalkan di institut pengajian tinggi (IPT) bagi meningkatkan kebolehpasaran para graduan. Pelbagai teknik dan pendekatan diketengahkan bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) bahasa ketiga lebih menarik dan efisien. Sejalan dengan kemajuan global, para pengajar mula tertarik untuk menggabungkan proses P&P dengan kemajuan teknologi, seperti; aplikasi atas talian (*Online Application*) sama ada secara percuma mahupun secara berbayar. Menyedari kepentingan ini, satu tajuk dibentangkan bertujuan memperkenalkan sebuah laman sesawang; iaitu Quizlet.Com yang menyediakan aplikasi atas talian khas bagi tujuan P&P. Kajian ini melibatkan pengenalan kepada aplikasi tersebut, kelebihan aplikasi, fungsi secara umum dan fungsi secara khusus untuk P&P bahasa ketiga yang difokuskan kepada bahasa Arab, serta hasil pembelajaran yang mampu diperolehi daripada proses P&P setelah menggunakan aplikasi tersebut beserta lampiran contoh bergambar. Dapatan kajian menyokong aplikasi atas talian ini bukan sahaja lebih menarik minat para pelajar, bahkan amat bersesuaian untuk proses P&P bahasa ketiga berdasarkan fungsi yang disediakan di dalam aplikasi tersebut. Melalui kajian ini, diharapkan dapat merencanakan lagi perkembangan teknik dan pendekatan proses P&P yang digabungkan dengan kemajuan teknologi terkini.

Keywords: bahasa ketiga; e-learning; aplikasi komputer; pengajaran & pembelajaran; teknologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi pada hari ini telah memberi impak yang sangat besar kepada hampir kesemua sistem di seluruh pelosok dunia. Kemajuan teknologi ini bukan sahaja memudahkan proses sesuatu sistem dan meningkatkan kualiti dan kuantiti penghasilan, bahkan ia mempercepatkan lagi aliran kerja. Di samping itu, penggunaan teknologi juga dilihat lebih menarik dan efisien. Melalui perkembangan sihat ini, pelbagai pihak mula mengambil perhatian serius terhadap teknologi dan dikaitkan kepada pelbagai bidang. Antara bidang yang menjadi tumpuan ialah bidang pendidikan, yang mana para tenaga pengajar mula menekankan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) di pelbagai peringkat pengajian.

Penggunaan teknologi dalam P&P, atau istilah “teknologi pendidikan” mula dilaksanakan secara meluas sama ada di peringkat sekolah, mahupun di peringkat pengajian tinggi. Bertepatan dengan saranan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM - sekarang dikenali sebagai Kementerian Pendidikan Malaysia) agar dibudayakan penggunaan teknologi dalam P&P peringkat sekolah (<http://www.moe.gov.my/v/profil-jabatan?div=4>, 28 Januari 2014), para pelatih pendidik di institut pendidikan guru (IPG) telah didedahkan dengan pelbagai kemahiran berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam P&P, seperti; penggunaan aplikasi atau perisian dan alat bantu mengajar (komputer, projektor, LCD). Kesungguhan pihak kementerian dalam hal ini dijelaskan lagi dengan kewujudan Bahagian Teknologi Pendidikan di bawah Sektor Pelajaran, KPM sejak tahun 1988 lagi (<http://www.moe.gov.my/v/profil-jabatan?div=4>, 28 Januari 2014).

Manakala di peringkat pengajian tinggi, walaupun tiada penyelarasan dari pihak kementerian di institut pengajian tinggi (IPT) sebagaimana dilakukan di peringkat sekolah, namun, majoriti IPT telah menggunakan teknologi sebagai satu medium penting dalam P&P, sebagai contoh; penggunaan *e-learning* di Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), dikenali sebagai; Global Open Access Learning System (GOALS) (<http://goals.usim.edu.my/moodle/index.php>, 28 Januari 2014), di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), dikenali sebagai; MyGuru (<https://myguru2.upsi.edu.my/login.php>, 28 Januari 2014), dan banyak lagi.

Teknologi yang tiada batasan dan sempadan, yang mana sentiasa berkembang dari sehari ke sehari, ditambah galakan yang berterusan daripada pihak kementerian telah mencetuskan satu fenomena sihat dalam kalangan penyelidik bidang P&P untuk mengetengahkan pelbagai kajian berkaitan penggunaan teknologi dalam P&P. Berikut dinyatakan beberapa kajian terdahulu yang melibatkan teknologi dan P&P:

Muhammad Sabri Sahrir (2013), di dalam jurnal bertajuk: *Al-Al'ab Al-Lughawiyah Al-Muhwasabah fi Ta'alum Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Al-Natiqin bighayriha bayna Al-Nazariyyah wa Al-Tatbiq: Al-Jami'ah Al-Islamiyyah Al-'Alamiyyah bi Maliziya Namuzajan (Permainan Bahasa Berkomputer dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Penutur Bukan Arab di antara Teori dan Aplikasi: Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM) sebagai Contoh)*, telah membentangkan penerangan terperinci berkenaan permainan bahasa berkomputer terutamanya yang berasaskan laman sesawang (*website*), di samping menyenaraikan hampir keseluruhan capaian-capaian yang ada dan boleh disesuaikan untuk kegunaan pembelajaran bahasa Arab. Dari sudut yang lain, beliau turut membentangkan satu permainan bahasa yang dibangunkan sendiri, dan dilaksanakan dalam P&P bahasa Arab menggunakan model ADDIE. Maklum balas para pelajar direkodkan setelah selesai menggunakan permainan tersebut. Pada akhir kajian, didapati respon pelajar adalah positif dan permainan bahasa berkomputer sangat membantu pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab secara lebih mudah dan efektif.

Mohd Firdaus Yahaya (2012), di dalam tesis sarjananya bertajuk: *Istikhdam Al-Burfliyyu Al-Iliktruniyy Lada Al-Talabah Al-Mutakhassisin fi Al-Lughah Al-'Arabiyyah: Tatwir, wa Tanfiz, wa Taqwim (Penggunaan e-Portfolio dalam Kalangan Para Pelajar Pengkhususan Bahasa Arab: Pembangunan, Pelaksanaan, dan Penilaian)*, telah mengaitkan satu aplikasi atas talian berasaskan laman sesawang, yang dinamakan sebagai; *e-Portfolio*. Aplikasi ini dibangunkan dengan disesuaikan untuk penggunaan para pelajar pengkhususan bahasa Arab. Hasil daripada kajiannya, penggunaan aplikasi atas talian; *e-Portfolio* ini telah menarik minat para pelajar, seterusnya memudahkan lagi kerja-kerja mereka berkaitan pembelajaran bahasa Arab. Di samping itu, beliau menyimpulkan bahawa aplikasi atas talian; *e-Portfolio* ini bersesuaian untuk digunakan oleh semua peringkat pelajar.

Shaharuddin Md Salleh & Zaidatun Tasir (2011), di dalam jurnal bertajuk: *Pembinaan Sistem Pembelajaran Berasaskan Simulasi Interaktif Menerusi Sesawang Bagi Kursus Telekomunikasi dan Rangkaian*, yang diterbitkan di dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia, Jilid 1, No.1, Mac 2011 (<http://www.jtpm-meta.com/arkib.php>, 29 Januari 2014) telah membentangkan satu aplikasi atas talian berbentuk simulasi berasaskan laman sesawang yang telah dilaksanakan untuk pelajar kursus Telekomunikasi dan Rangkaian bagi Ijazah Sarjana Muda di Fakulti Pendidikan, UTM. Hasil daripada maklum balas pelajar yang diperoleh melalui borang kaji selidik dan forum di laman sesawang aplikasi tersebut, didapati bahawa ianya sangat positif dikuatkan lagi dengan ciri menarik yang dimiliki oleh simulasi berasaskan laman sesawang tersebut. Berdasarkan dapatan yang diperoleh, mereka mengesyorkan agar

laman sesawang seperti ini dilanjutkan ke kursus-kursus lain untuk meningkatkan keberkesanan dan menarik minat para pelajar.

Melalui tinjauan kepada kajian-kajian di atas, didapati bahawa matlamat utama penggunaan teknologi dalam P&P adalah untuk menarik minat pelajar, di samping meningkatkan lagi keberkesanan P&P. Semua ini jelas ditunjukkan melalui dapatan kajian yang dinyatakan, yang mana penggunaan teknologi dalam P&P berjaya mencapai matlamat utama sebagaimana diterangkan sebelum ini. Tambahan lain, terdapat beberapa manfaat penggunaan teknologi dalam P&P, sebagaimana disenaraikan oleh Unit Komputer Dalam Pendidikan Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia (2001), antaranya (http://web.moe.gov.my/bpk/bsk/bpanduan/ict_in_pnp.pdf, 30 Januari 2014):

- Meningkatkan kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap pelajaran.
- Memberi peluang pembelajaran yang sama kepada semua pelajar yang pelbagai keupayaan.
- Meningkatkan motivasi pelajar.
- Membolehkan pembelajaran bersendirian (*individual learning*).
- Membolehkan pelajar mengakses maklumat yang sukar diperolehi.
- Membolehkan pelajar mengumpul maklumat yang perlukan masa yang lama atau terlalu mahal untuk diperolehi.
- Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan mencabar.
- Membolehkan pelajar mencuba atau melaksana eksperimen yang sukar, terlalu mahal, mustahil atau bahaya untuk dilaksanakan dengan cara biasa.
- Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi pelajar.
- Memberi peluang kepada murid belajar secara berkesan dengan bimbingan yang minimum.
- Meningkatkan kemahiran ICT.

Justeru, menyedari kepentingan dan manfaat dari kajian seperti ini, penyelidik mengutarakan satu topik mengaitkan P&P dan teknologi, iaitu; aplikasi atas talian khas untuk P&P bahasa yang telah disediakan di dalam satu laman sesawang yang dikenali sebagai Quizlet.Com, bertujuan memperkenalkan aplikasi beserta lampiran gambar dan contoh-contoh yang berkaitan.

Definisi Teknologi

Teknologi satu istilah yang bukan lagi asing dalam kalangan masyarakat pada masa kini, boleh dikatakan setiap individu memiliki teknologi sendiri, seperti; komputer riba atau komputer peribadi, telefon bimbit, kereta dan banyak lagi. Pertalian teknologi dan manusia pada hari ini sangat erat, seolah-olah jika tiada teknologi, manusia akan mati atau hidup tidak sempurna. Itu gambaran mudah bagi istilah teknologi yang difahami oleh kebanyakan orang. Apakah teknologi sekadar alat atau perkakasan canggih dan terkini? Berikut dibentangkan takrifan teknologi yang lebih luas:

Mengikuti beberapa tokoh saintis dan cendekiawan Eropah; Finn (1960), Galbraith (1967), Heinich, Molenda dan Russell (1989), dan Seattler (1990) terdapat dua takrifan utama bagi teknologi. Pertama; teknologi dilihat sebagai satu proses pendekatan atau teknik berkesan dengan menggunakan ilmu pengetahuan saintifik atau cabang ilmu yang lain bagi menyelesaikan sesuatu permasalahan berkaitan. Teknologi juga difahami sebagai satu produk atau bahan yang terhasil daripada proses-proses teknologi itu sendiri, seperti perkakasan dan perisian.

Melalui takrifan di atas, dapat disimpulkan bahawa teknologi bukan sekadar melibatkan penggunaan sesuatu perkakasan atau perisian yang canggih dan terkini, tetapi teknologi juga berkait rapat (bahkan perlu digandingkan) dengan cara atau teknik atau proses yang berkesan dalam penggunaan perkakasan atau perisian itu sendiri.

Dalam kajian ini, penyelidik menumpukan kepada kedua-dua jenis teknologi sebagaimana yang telah diterangkan di atas, iaitu; melibatkan pengenalan kepada produk yang berupa perisian (fokus kepada aplikasi atas talian), dan penerangan kepada cara atau proses penggunaan aplikasi itu sendiri.

Definisi Aplikasi Atas Talian (*Online Application*)

Aplikasi atau perisian tertentu sama ada secara atas talian (*online*) atau tanpa talian (*offline*) merupakan salah satu bentuk teknologi atau boleh juga dikatakan sebagai satu produk yang dihasilkan oleh teknologi sebagaimana diterangkan oleh Finn (1960), Galbraith (1967), Heinich, Molenda dan Russell (1989), Romizowski (1988), dan telah dijelaskan sebelum ini.

Istilah “Atas Talian” merupakan terjemahan kepada istilah bahasa Inggeris “*Online*” (ada yang menterjemahnya sebagai “*Dalam Talian*”), bermaksud “*connected to and under the control of a central processor*” (e-Kamus 5.02 – Dictionary of Computer, 2007), “*actively using a computer system, especially the Internet*” (<http://foldoc.org/online>, 29 Januari 2014). Berdasarkan definisi ini, difahami bahawa “Atas Talian” merupakan sesuatu aktiviti yang melibatkan penyambungan kepada sesuatu sistem bagi alatan teknologi tertentu (iaitu; komputer), dan sistem itu biasanya adalah internet.

Oleh hal yang demikian, dapat disimpulkan di sini bahawa aplikasi atas talian adalah melibatkan sesuatu perisian yang dapat diakses secara sambungan internet. Dalam kajian ini, apa yang dimaksudkan dengan aplikasi atas talian adalah aplikasi yang tersedia di laman sesawang Quizlet.Com, yang dicapai melalui sambungan internet dengan menggunakan peralatan teknologi (iaitu; komputer dan lain-lain).

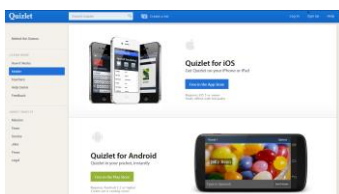
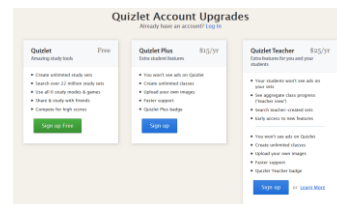
PENGENALAN KEPADA QUIZLET.COM



Quizlet.Com merupakan satu laman sesawang yang menyediakan alat bantu belajar bagi pelajar dan alat bantu mengajar bagi pengajar secara atas talian. Laman sesawang ini telah dibangunkan sejak tahun 2005 oleh seorang anak muda berumur 15 tahun. Pada awalnya, beliau telah membangunkan laman ini untuk tujuan peribadinya, ketika sedang mengikuti kelas Perancis, iaitu; untuk memudahkannya bagi mempelajari perbendaharaan kata bahasa Perancis. Setelah itu, beliau berkongsi laman ini kepada rakan-rakannya, dan mulai pada saat itu, laman ini telah berkembang pesat. (*The Quizlet story*: <http://quizlet.com/mission>, 29 Januari 2014)

Perkhidmatan Quizlet.Com adalah secara percuma (kecuali untuk tambahan fungsi-fungsi tertentu), ini menjadi tarikan kepada pengguna untuk memanfaatkan laman ini tanpa had. Pada hari ini, Quizlet.Com telah menjadi sangat popular dan merupakan salah satu laman sesawang untuk tujuan pendidikan yang dikenali di seluruh dunia. Jutaan pelajar dan pengajar seluruh dunia menggunakan laman ini. Quizlet.Com berpusat di San Francisco, California, Amerika Syarikat. (*The Quizlet story*: <http://quizlet.com/mission>, 29 Januari 2014)

Untuk tambahan fungsi yang lebih terperinci, seperti; menambah gambar dari simpanan peribadi, tiada sebarang gangguan iklan, membentuk kelas secara atas talian tanpa had dan beberapa keistimewaan lain, Quizlet.Com menawarkan akaun langganan secara tahunan, dengan bayaran USD15 (akaun *Quizlet Plus*) dan USD25 (akaun *Quizlet Teacher*).



Capaian Quizlet.Com adalah secara atas talian melalui komputer, *laptop*, tablet yang mempunyai sambungan internet di <http://quizlet.com/>. Quizlet.Com juga boleh digunakan dengan memuat turun aplikasi ke tablet dan telefon pintar

(*smart phone*) yang memiliki *operating system* (OS) android (*play store*) atau IOS Apple (*app store*) secara percuma. (<http://quizlet.com/mobile>, 04 Januari 2014)

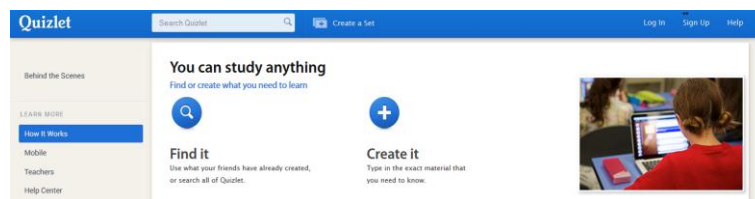
Misi dan Fungsi Umum Quizlet.Com

Misi Quizlet.Com menyediakan satu perisian yang menarik dan mesra pengguna (mudah dikendali) untuk membantu para pelajar belajar dan menyukai proses pembelajaran tersebut. Perisian atau aplikasi ini hampir keseluruhan fungsi disediakan secara percuma.

Secara umumnya, Quizlet.Com berfungsi sebagai satu medium atau alat bantu, tanpa disediakan sebarang modul kurikulum khusus untuk pembelajaran. Pelajar atau pengajar bebas memilih pelajaran atau silibus atau modul untuk dipelajari atau diajarkan, yang disebut sebagai set pelajaran. Quizlet.Com hanya menyediakan satu ruang, iaitu; perisian P&P dengan pelbagai pilihan aturan dan tema (akan diterangkan secara bergambar selepas ini). (*How Quizlet works*: <http://quizlet.com/mission>, 29 Januari 2014)

Fungsi Khusus Quizlet.Com

Mengikut sejarah pembangunan laman ini, yang mana diwujudkan untuk



memudahkan pembelajaran berkaitan perbendaharaan kata, maka boleh dikatakan di sini, secara khususnya, Quizlet.Com berfungsi untuk pembelajaran berkaitan perbendaharaan kata. Aplikasi P&P dengan pelbagai aturan dan tema yang disediakan adalah bersesuaian untuk mewujudkan modul pembelajaran yang menumpukan kepada proses mengingat perkataan atau fakta.

Antara aturan dan tema yang disediakan di dalam Quizlet.Com adalah sebagaimana berikut (*How It Works*: <http://quizlet.com/how-it-works>, 04 Februari 2014):

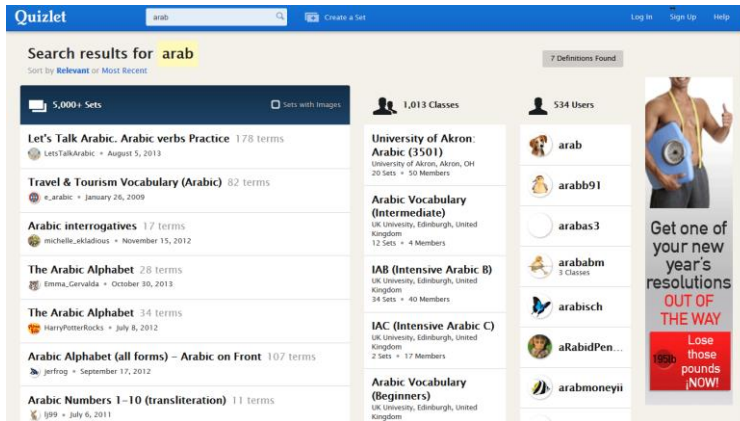
1) *Find it* berfungsi sebagai enjin pencarian (*search engine*) bagi keseluruhan isi kandungan pelajaran-pelajaran yang terdapat di dalam Quizlet.Com. Fungsi ini sesuai untuk pelajar atau pengajar yang ingin mendapatkan mana-mana modul pembelajaran yang telah dibangunkan oleh mana-mana pengguna



Find it

Use what your friends have already created,
or search all of Quizlet.

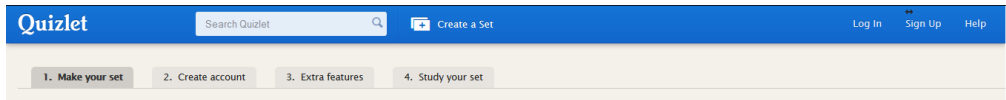
Quizlet.Com tanpa perlu mendaftar. Bukan sahaja set pelajaran yang boleh dicari, bahkan semua yang berkaitan (nama kumpulan/kelas/pengguna) dengan kata kunci yang ditaip akan ditayangkan. Berikut adalah contoh carian yang ditayangkan apabila perkataan “arab” ditaip sebagai kata kunci:



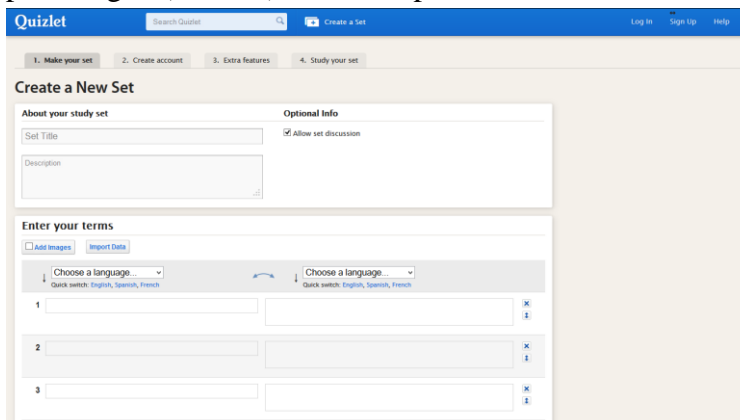
2) *Create it* berfungsi sebagai butang memulakan pembangunan modul (atau; set pelajaran) tersendiri. Para pelajar atau pengajar boleh membina dan menyusun pelajaran-pelajaran mengikut keperluan tersendiri, dan perlu mendaftar sebagai ahli Quizlet.Com secara percuma, dan mengikut beberapa ketetapan lain seperti gambar di bawah:



Create it
Type in the exact material that you need to know.



Aturan 1: *Make your set:* dalam aturan ini, pelajar atau pengajar perlu mengisikan perincian pelajaran yang ingin dibangunkan seperti; tajuk, penerangan ringkas berkenaan tajuk, pilihan bahasa (pelbagai bahasa disediakan) dan isi-isi pelajaran, iaitu; perkataan dan gambar jika ada, atau penerangan (definisi) berkaitan perkataan tersebut. Lihat gambar di bawah:



Ketetapan aturan pilihan bahasa yang betul sebagaimana perkataan yang dimasukkan adalah amat penting dalam memastikan *audio* yang dikeluarkan

ketika proses P&P adalah tepat. Sebagai contoh; jika perkataan yang dimasukkan adalah bahasa Inggeris, maka audio yang dikeluarkan ketika latihan/ujian menyebut dan mengeja adalah berbahasa Inggeris, dan seterusnya (yang mana hampir semua bahasa ada disediakan di dalam laman ini).

Fungsi *Add Image* adalah terhad kepada gambar-gambar sedia ada di capaian yang diletakkan di dalam laman tersebut kecuali ahli-ahli berbayar dan berdaftar yang melanggan secara tahunan sebagaimana diterangkan sebelum ini.

Fungsi *Import Data* adalah untuk memasukkan maklumat atau kandungan pelajaran yang telah disediakan di dalam bentuk dokumen *Microsoft Words* atau selainnya secara mudah dan cepat.

Aturan 2: *Create account*: pembangunan modul (atau lebih dikenali sebagai pembentukan set pelajaran) hanya boleh diteruskan dengan dilakukan pendaftaran akaun melalui aturan ini. Pilihan pendaftaran adalah sama ada melalui akaun *Facebook*, *Google* atau secara isian butiran yang diminta.

Aturan 3: *Extra features*: selepas pendaftaran dilakukan, para pengguna akan diberi pilihan, sama ada untuk meneruskan penggunaan Quizlet.Com secara percuma atau membuat langganan untuk tambahan fungsi yang lebih menarik.

Aturan 4: *Study your set*: selepas itu, pengguna boleh mula mengakses modul pelajaran yang dibangunkan sebentar tadi. Pembelajaran secara peribadi boleh dilaksanakan oleh para pelajar, dan para pengajar juga boleh mula menggunakannya dalam proses P&P di dalam kelas.

Melalui modul atau set pelajaran yang telah dibangunkan, para pelajar dan pengajar diberikan beberapa pilihan atau cara bagi menggunakan aplikasi, seperti; *Flashcards*, *Learn*, *Speller*, *Tests*, *Scatter* dan *Space Race*.



Flashcards berfungsi sebagai proses menghafaz dan mengingat perkataan.

Learn berfungsi sebagai menguji hafazan dan ingatan berdasarkan gambar atau penerangan yang telah disediakan.

Speller berfungsi sebagai menguji pendengaran dan sebutan perkataan dengan betul.

Test merangkumi semua bentuk ujian yang disusun secara automatik oleh Quizlet.Com, seperti soalan pilihan jawapan pelbagai (*multiple choice*), soalan bergambar, isi tempat kosong dan lain-lain, di samping keputusan ujian yang disediakan secara langsung setelah selesai.

Scatter adalah permainan bahasa yang mana perkataan perlu disesuaikan dengan gambar atau penerangannya secara secepat mungkin, kerana ada masa yang akan ditetapkan.

Space race juga adalah permainan bahasa yang menguji kecekapan mengeja dan memerhati perkataan. Perkataan atau gambar atau penerangan akan digerakkan dari kiri ke kanan dan perlu dieja (secara menaip) sebelum perkataan tersebut hilang di hujung sebelah kanan. Masa juga ditetapkan dalam permainan ini.

Fungsi-fungsi ini menjadikan Quizlet.Com sangat menarik dan mampu menjadikan proses P&P lebih mudah dan cepat terutama yang berkaitan proses hafazan dan ingatan perbendaharaan kata.

Kelebihan Quizlet.Com

Berdasarkan pengenalan dan perincian kepada Quizlet.Com, dapat dipastikan aplikasi dan laman ini sangat bermanfaat untuk semua pelajar dan pengajar. Antara kelebihan yang boleh disenaraikan adalah:

- 1) Capaian laman adalah secara atas talian, iaitu; sesiapa sahaja dan di mana sahaja boleh diakses sekiranya mempunyai sambungan internet.
- 2) Aplikasi yang disediakan boleh digunakan secara percuma, hanya perlu mendaftar akaun secara ringkas dan mudah.
- 3) Pembangunan modul pelajaran (atau set pelajaran) adalah mudah dan ringkas, hanya melibatkan dua pengisian, iaitu; perkataan dan gambar atau penerangan.
- 4) Pilihan bahasa yang pelbagai menjadi tarikan kepada pengguna dari serata dunia.
- 5) Permainan dan ujian pengukuhan yang pelbagai dan menarik adalah dijalankan secara automatik, tidak perlu apa-apa pengaturan.
- 6) Ketetapan masa di dalam permainan yang disediakan memberikan galakan bersaing secara sihat di antara para pelajar.

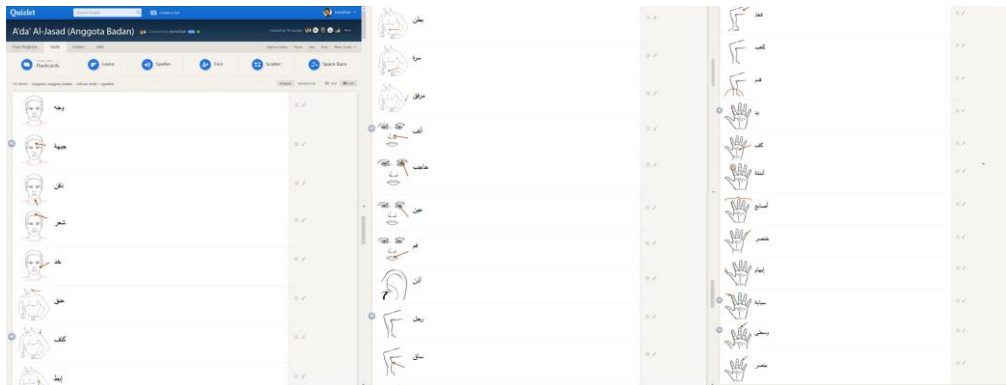
PENGGUNAAN QUIZLET.COM DALAM P&P BAHASA KETIGA

Untuk memberi gambaran yang lebih jelas berkenaan Quizlet.Com terutama perkaitannya dengan P&P bahasa, penyelidik akan membentangkan apa yang telah dibangunkan dan dilaksanakan dalam P&P bahasa ketiga, iaitu dalam kursus bahasa Arab di Universiti Malaysia Kelantan berserta contoh bergambar berkenaan perlaksanaannya dalam kalangan pelajar, yang terdiri daripada aktiviti-aktiviti pelajar dalam penggunaan aplikasi ini.

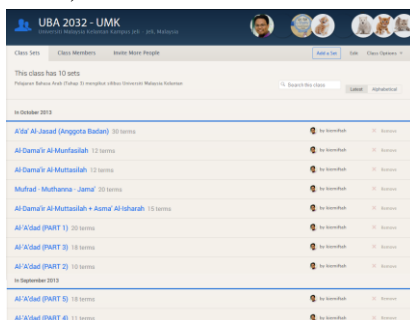
Sebagai permulaan, penyelidik sebagai pengajar kursus telah mendaftar akaun percuma, namun mendapati beberapa fungsi yang diperlukan tidak dapat

dipenuhi dengan akaun percuma, terutama untuk memuat naik gambar simpanan peribadi dalam proses pembangunan dan pembentukan modul atau set pelajaran. Penyelidik mengambil keputusan untuk beralih kepada akaun berbayar, iaitu *Quizlet Plus* dengan langganan USD15 selama setahun dan berpuas hati dengan fungsi-fungsi yang tersedia.

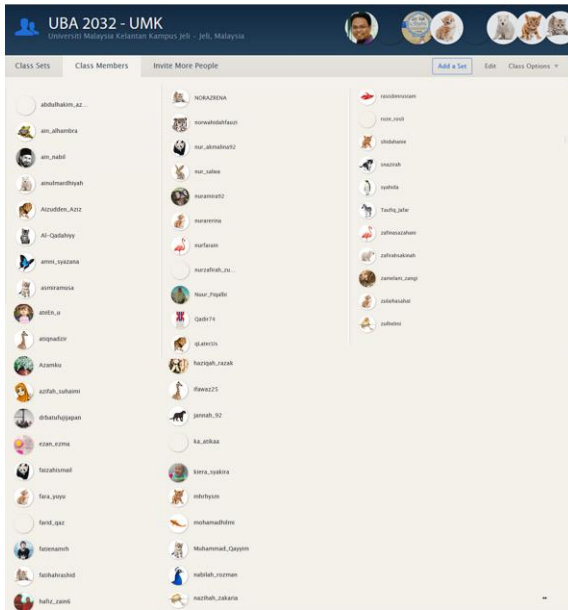
Langkah berikutnya, (sebagai contoh) satu modul pelajaran (atau set pelajaran) berkenaan perbendaharaan kata bahasa Arab berserta gambar telah dibangunkan dan dibentuk. Sebanyak 30 perkataan berkenaan anggota badan manusia telah diisi dan disediakan untuk hafazan para pelajar kursus. Perkataan-perkataan ini adalah sebagaimana yang terdapat di dalam silibus mereka. Lihat senarai perkataan seperti di dalam gambar di bawah (<http://quizlet.com/27371813/ada-al-jasad-anggota-badan-flash-cards/>, 04 Februari 2014):



Set pelajaran yang ditunjukkan ini hanya sekadar contoh, yang mana sebenarnya beberapa set pelajaran lain juga telah siap disediakan untuk P&P kelas berkenaan. Senarai set pelajaran yang telah disediakan adalah sebagaimana gambar di bawah (<http://quizlet.com/class/563310/>, 04 Februari 2014):



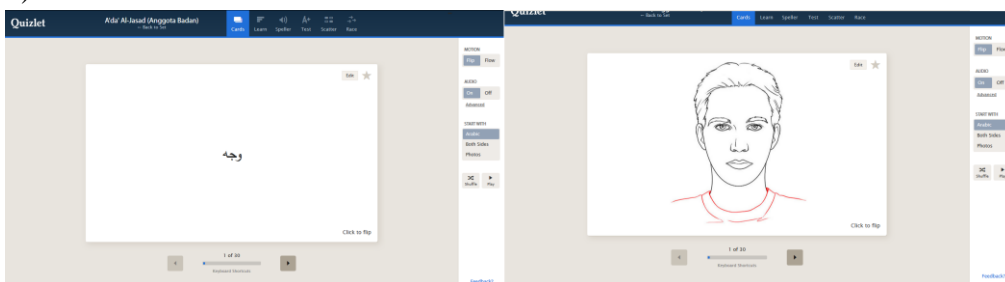
Selanjutnya, set pelajaran ini telah ditetapkan kepada satu kelas yang dinamakan UBA2032 - UMK, dan para pelajar telah diminta untuk mendaftar dan menyertai kelas tersebut untuk melaksanakan aktiviti P&P berkaitan pelajaran yang telah disediakan. Senarai pelajar adalah sebagaimana gambar di bawah:



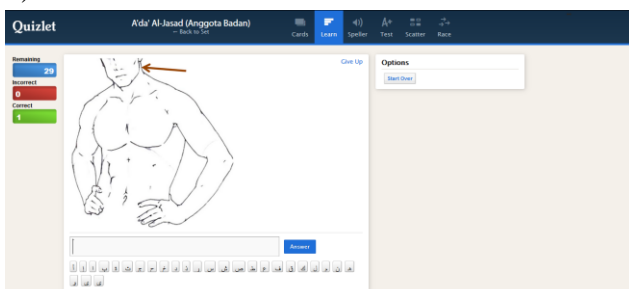
Sebelum membenarkan para pelajar mengeksplorasi sendiri aplikasi, mereka diterangkan secara terperinci berkenaan fungsi dan cara penggunaan aplikasi. Mereka didedahkan dengan set pelajaran berkaitan dengan bantuan *Flashcards*, dan seterusnya mereka dibiarkan mengoperasi sendiri aplikasi di bawah kelolaan dan penyeliaan pengajar.

Pengajar menggalakkan para pelajar mencuba keenam-enam fungsi (*Flashcards*, *Learn*, *Speller*, *Tests*, *Scatter* dan *Space Race*) dengan sebaiknya. Berikut disertakan gambar bagi setiap fungsi yang ada berdasarkan set pelajaran anggota badan sebagaimana diterangkan sebelum ini:

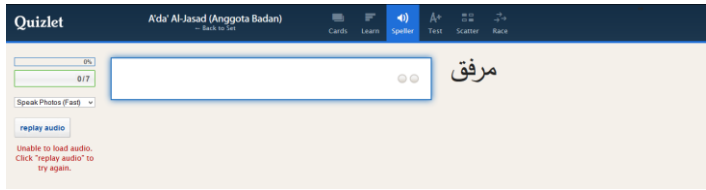
1) *Flashcards*



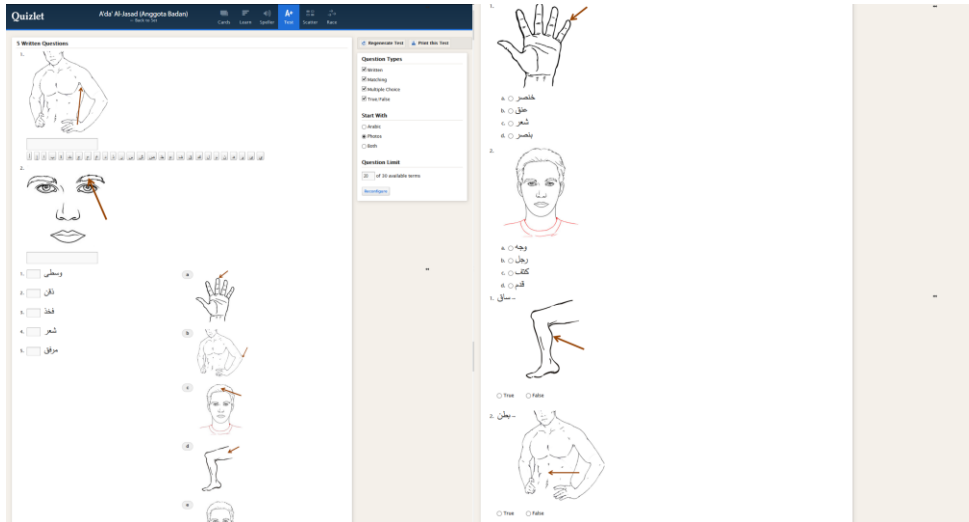
2) *Learn*



3) Speller



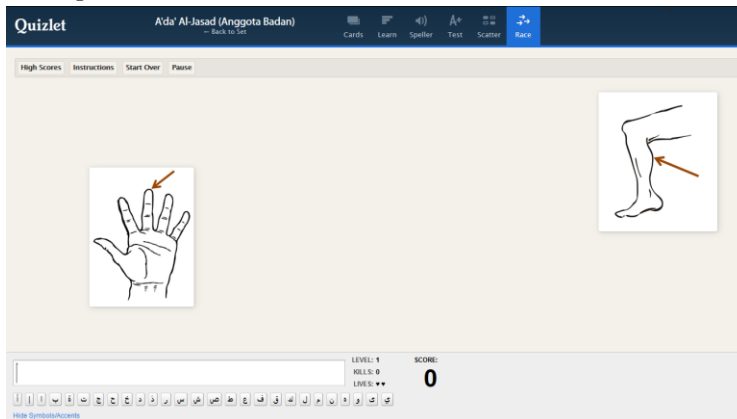
4) Test



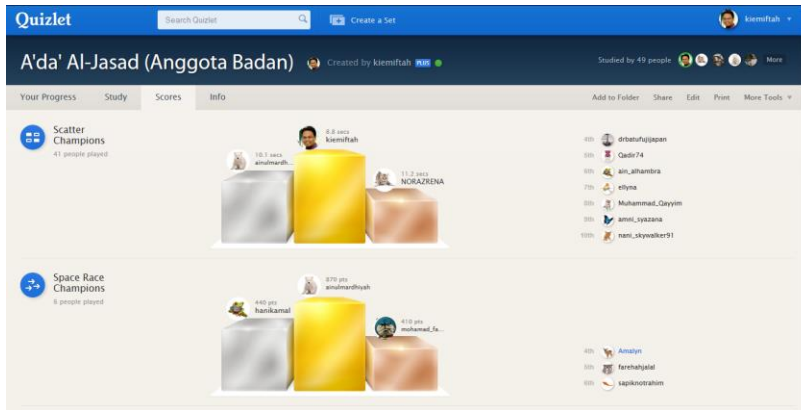
5) Scatter



6) Space Race



Sesi P&P lebih meriah lagi apabila pengajar turut serta dalam permainan *Scatter* dan *Space Race*, yang mana direkodkan masa terpantas. Para pelajar mencuba sedaya upaya untuk saling memecahkan rekod masa masing-masing. Senarai rekod masa terpantas boleh dilihat sebagaimana gambar di bawah:



Pengajar mengakhiri proses P&P selama dua jam itu dengan menguji kembali ingatan para pelajar kepada perkataan-perkataan yang telah dipelajari menggunakan Quizlet.Com sebentar tadi. Hasilnya, pengajar mendapati majoriti pelajar berjaya menghafaz dengan sebaiknya 30 perkataan baru selama dua jam. Di samping itu, pengajar turut menyarankan kepada para pelajar agar menggunakan aplikasi ini di luar kelas sebagai proses ulang kaji.

KESIMPULAN DAN PENUTUP

Secara kesimpulannya, berdasarkan penerangan dan pelaksanaan, jelas menunjukkan Quizlet.Com dan aplikasinya mampu memberi satu pendekatan P&P yang lebih menarik dan menyeronokkan. Para pelajar bukan sekadar lebih mudah memahami pelajaran, bahkan mereka lebih aktif dan bersemangat.

Di samping itu, penggunaan aplikasi berteknologi, seperti Quizlet.Com ini lebih menjimatkan berbanding penggunaan cara tradisional, sebagai contoh; penggunaan kad perkataan secara manual memerlukan persediaan yang melibatkan kos dan masa, sedangkan penggunaan aplikasi hanya memerlukan sedikit persediaan dari segi memuat naik gambar, dan seterusnya kad perkataan siap sedia untuk diguna sebagaimana fungsi *Flashcards* dalam aplikasi Quizlet.Com. Tambahan lagi, aplikasi seperti ini menyediakan pelbagai fungsi dalam satu masa, berbeza dengan cara pendekatan tradisional yang hanya mampu menyediakan fungsi tertentu dengan masa dan kos yang terhad.

Selain itu, aplikasi yang melibatkan P&P seperti ini juga memberi ruang yang lebih luas kepada para pelajar untuk menggunakannya, bukan sekadar di

dalam kelas, bahkan boleh diakses di mana-mana sahaja asalkan mempunyai sambungan internet. Tambahan lagi pada hari ini, boleh dikatakan semua golongan terutama pelajar mempunyai telefon pintar (*smart phone*), dan aplikasi Quizlet.Com ini juga boleh dimuat turun ke telefon tersebut. Ini memastikan lagi akses mereka ke aplikasi tersebut pada bila-bila masa, dan paling penting adalah galakan berterusan daripada pengajar.

Quizlet.Com ini hanyalah salah satu daripada banyak lagi aplikasi yang tersedia ada di internet yang mungkin tidak pernah diketahui oleh penyelidik, justeru melalui kajian seperti ini diharapkan akan ada kajian yang memperkenalkan aplikasi lain yang lebih baik, di samping akan wujud juga kajian yang menganalisis penggunaan aplikasi ini secara lebih terperinci seperti keberkesanan penggunaannya dan lain-lain sudut.

Akhir sekali, penyelidik mengharapkan dengan kajian pengenalan kepada Quizlet.Com ini akan menjadikannya lebih dikenali oleh semua, dan seterusnya dimanfaatkan penggunaannya dalam proses P&P terutamanya yang berkaitan bahasa. Semoga dengan perkongsian ilmu seperti ini akan meningkatkan lagi kualiti P&P di seluruh negara, demi melahirkan generasi yang bukan hanyut ditelan arus teknologi, tetapi mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk ilmu dan masa depan yang cerah.

RUJUKAN

- E-Kamus 5.02 Professional Edition. Dictionary of Computer (2007).
- Finn, J. D. (1960). *Technology and The Instructional Process, Audiovisual Communication Review*. Vol. 8 (1), New York: Springer.
- Galbraith, J. (1967). *The New Industrial State*. Boston: Houghton Mifflin.
- Global Open Access Learning System (GOALS), Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). Dirujuk pada 28 Januari 2014, dari <http://goals.usim.edu.my/moodle/index.php>.
- Free On-line Dictionary of Computing. Dirujuk pada 29 Januari 2014, dari <http://foldoc.org/online>.
- Mohd Firdaus, Yahaya (2012), *Istikhdam Al-Burtfuliyu Al-Iliktruniyy Lada Al-Talabah Al-Mutakhassisin fi Al-Lughah Al-'Arabiyyah: Tatwir, wa Tanfiz, wa Taqwim (Tesis Master)*. Universiti Islam Antarabangsa Malaysia.
- Muhammad Sabri, Sahrir. (2013). *Al-Al'ab Al-Lughawiyah Al-Muhwasabah fi Ta'alum Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Al-Natiqin bighayriha bayna Al-Nazariyyah wa Al-Tatbiq: Al-Jami'ah Al-Islamiyyah Al-'Alamiyyah bi Maliziya Namuzajan*. Journal of Faculty of Dar Al Uloom. 28 (June). Egypt: Minia University, Cairo.

- MyGuru, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Dirujuk pada 28 Januari 2014, dari <https://myguru2.upsi.edu.my/login.php>.
- Quizlet: Simple free learning tools for students and teachers. Dirujuk pada 29 Januari – 04 Februari 2014, dari <http://quizlet.com/>.
- Saettler, P. (1990). *The Evolution Of American Educational Technology*. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited.
- Sektor Pelajaran, Bahagian Teknologi Pendidikan. Dirujuk pada 28 Januari 2014, <http://www.moe.gov.my/v/profil-jabatan?div=4>.
- Shaharuddin, Md Salleh, Zaidatun Tasir (2011). *Pembinaan Sistem Pembelajaran Berasaskan Simulasi Interaktif Menerusi Web Bagi Kursus Telekomunikasi dan Rangkaian*, Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia. Jilid 1. No. 1. (Mac). Dirujuk pada 29 Januari 2014, <http://www.jtpm-meta.com/arkib.php>.
- Smaldino, S.E., Russell, J., Heinich, R., & Molenda, M., (2004). *Instructional Technology And Media For Learning*. (8th ed.). Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.