

# **Pengajaran Kemahiran Mendengar pada Abad Ke-21 (Teaching Listening Skills In The 21<sup>st</sup> Century)**

**Wan Faizatul Azirah Ismayatim<sup>1\*</sup>, Nur Dalila Mohamad Nazri<sup>2</sup>,  
Ramiaida Darmi<sup>3</sup>, Nursyuhada' Ab Wahab<sup>4</sup>, Nur Adibah Zamri<sup>5</sup>,  
Haliza Harun<sup>6</sup>, Hazlina Abdullah<sup>7</sup>, Melor Md Yunus<sup>8</sup>**

<sup>1,5</sup>*Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, 40100  
Shah Alam, Selangor, Malaysia*

<sup>2,3,4,6,7</sup>*Fakulti Pengajian Bahasa Utama, Universiti Sains Islam Malaysia,  
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia*

<sup>8</sup>*Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia,  
43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia*

\*E-mel: wf\_azira@uitm.edu.my

Tarikh terima: 28 Februari 2020

Tarikh diluluskan: 25 November 2020

## **ABSTRAK**

*Artikel ini membentangkan inovasi sebuah modul pintar pembelajaran bahasa Inggeris yang bertajuk My Electronic Visual and Audio (MyEVO), yang direka dan dibangunkan bagi membantu pelajar memperoleh kemahiran mendengar yang diperlukan melalui gabungan teknologi terkini iaitu teknologi Augmented Reality (AR) dan aplikasi dalam telefon mudah alih (mobile applications). Mengaplikasikan kaedah video media yang diperkenalkan oleh Gruba (1997, 2004) yang menerangkan bahawa pelajar memahami sesuatu teks mendengar dengan lebih baik melalui rakaman video berbanding rakaman audio, maka kesemua teks mendengar di dalam modul ini adalah menggunakan teks rakaman video. Melalui kaji selidik yang dijalankan, maklum balas yang diperoleh menunjukkan bahawa pelajar sangat teruja dan gembira untuk menggunakan modul bantuan teknologi ini jika dibandingkan dengan modul yang menggunakan pendekatan tradisional. Para pendidik juga percaya bahawa modul ini dapat memenuhi keperluan pelajar pada abad ke-21 dan sesuai digunakan sama ada di dalam bilik darjah mahupun secara pembelajaran sendiri. Satu lagi ciri utama yang ditekankan oleh pendidik terhadap modul ini ialah keupayaan penggunaan aplikasi untuk berkomunikasi dengan komuniti e-global atau*

*dikenali sebagai 'komuniti MyEVO' yang mana semua pengguna boleh berkongsi jawapan mereka dan bertukar pandangan mengenai soalan yang diberikan. Selain itu, aktiviti mendengar yang direka dalam modul ini juga memenuhi keperluan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang diperlukan dalam pembelajaran. Para pendidik juga bersetuju bahawa ciri interaktif yang ada dalam modul ini bukan sahaja menggalakkan pelajar belajar secara aktif, tetapi juga membantu mengurangkan tekanan, pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan dan kefahaman pelajar dalam topik yang diajar juga dapat ditingkatkan.*

**Kata kunci:** *Augmented Reality (AR), Praktis Mendengar, Pembelajaran Kendiri, Video Media*

### ABSTRACT

*This paper presents an innovation of a revolutionized self-directed English learning module entitled My Electronic Visual and Audio (MyEVO), which is designed and developed to assist language learners to conveniently acquire the required listening skills through the combination of current and state-of-the-art technology - Augmented Reality (AR) and mobile applications. Using Video Media method introduced by Gruba (1997, 2004), all listening practices in this module are based on video recording. Feedbacks gained from the users of the module indicate that learners are very excited and happy to use technology assisted module in acquiring listening skills compared to the traditional module. Educators also believe that this module cater the needs of the 21<sup>st</sup> century learners and is suitable to be used inside the classroom or as a self-directed learning module. Another key feature of this smart module highlighted by the educators is the ability of the mobile application that allows learners to engage with the e-global community known as 'MyEVO community, where all users can share their answers and exchange opinions regarding the given questions. In addition, listening activities that were designed in this module also cover the Higher Order Thinking Skills (HOTS) needed in learning. Educators also agreed that this interactive feature does not only encourage the learners to be active in their learning but it also helps to reduce their anxiety, learning process becomes more interesting and helps to aid their understanding of the topics covered.*

**Keywords:** *Augmented Reality (AR), listening practices, self-directed learning module, video media*

## PENGENALAN

Sebagai pendidik di peringkat pengajian tinggi, pensyarah sentiasa mempunyai aspirasi bahawa pelajar menjadi autonomi dan dapat mengambil alih sepenuhnya pembelajaran mereka. Para pelajar juga seharusnya dilengkapi dengan kemahiran abad ke-21 kerana ini merupakan beberapa alternatif untuk kekal relevan dan bertahan dalam menghadapi Revolusi Perindustrian 4.0. Terdapat empat kemahiran yang seharusnya dikuasai oleh pelajar dalam pembelajaran abad ke-21 iaitu komunikasi, pemikiran kritis, kolaboratif dan kreativiti. Dalam era yang mana pendidik dan pelajar adalah *digital native* ini, pembelajaran yang berkesan yang merangkumi kemahiran-kemahiran ini bukan hanya terhad kepada empat dinding bilik darjah sahaja, malah boleh berlaku di mana-mana dan pada bila-bila masa.

Proses pengajaran dan pembelajaran subjek Bahasa Inggeris di universiti awam adalah terhad kepada dua jam kredit seminggu selama 14 minggu. Walau bagaimanapun, pembelajaran bahasa memerlukan pelajar untuk sentiasa terdedah kepada bahasa sasaran contohnya seperti mendengar siaran radio Bahasa Inggeris dan menonton program berbahasa Inggeris di televisyen. Proses pembelajaran bahasa itu sendiri akan terbatas sekiranya pendedahan seperti ini tidak diperoleh. Dengan penggabungan teknologi canggih dalam pembelajaran bahasa seperti *Augmented Reality (AR)*, penyelidik percaya bahawa pengajaran dan pembelajaran bahasa akan menjadi lebih mudah bagi kedua-dua pihak, dengan syarat kegiatan yang berasaskan tugas yang tersusun disediakan oleh pendidik yang memainkan peranan sebagai fasilitator di dalam bilik darjah. Nunan (2005) menekankan tentang keperluan menjalankan aktiviti berasaskan tugas berstruktur (*well-structured task-based activities*) di luar bilik darjah dan dalam membangunkan kemahiran pembelajaran bebas (*independent learning skills*) dalam kalangan pelajar. Beliau juga menambah bahawa kemahiran ini perlu dibangunkan dengan menyediakan akses mudah kepada pelajar untuk berkomunikasi menggunakan bahasa sasaran dalam persekitaran yang sebenar (*authentic environment/settings*).

Pada abad ke-21 ini, akses yang sangat luas kepada pelbagai bahan bacaan, audio, video, nota dan latihan secara atas talian telah menyediakan peluang bagi pelajar untuk berdikari dalam pembelajaran mereka. Seperti yang dinyatakan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2015

- 2025), sistem pendidikan semasa harus secara aktif mengintegrasikan teknologi dan inovasi yang relevan dengan keperluan pelajar dan membolehkan pembelajaran yang lebih bersifat sendiri dalam pengalaman pembelajaran itu sendiri.

Kewujudan teknologi canggih yang terhad pada masa lalu menyebabkan pendidik perlu membawa radio, komputer riba dan alat pembesar suara ke dalam bilik darjah supaya pelajar dapat mendengar rakaman audio. Cabaran lain adalah kekurangan radio dan komputer untuk memainkan audio di dalam kelas. Dalam keadaan tertentu, terdapat juga segelintir pelajar yang mengadu tentang kualiti audio yang sukar didengar atau terlalu perlahan sekiranya mereka duduk di bahagian belakang kelas. Walau bagaimanapun sehingga kini, terdapat pendidik yang berpuas hati menggunakan kaedah tradisional ini kerana telah selesa menggunakan kaedah lama di samping kekurangan kemudahan teknologi yang disediakan. Dengan kata lain, antara halangan sebenar pengajaran mendengar adalah kerana tidak ada teknologi canggih yang mempermudah proses pembelajaran. Pembelajaran abad ke-21 memerlukan alat dan kemudahan terutamanya berkaitan ICT sedangkan alat dan kemudahan yang dibekalkan kepada sekolah-sekolah adalah tidak mencukupi dan kurang efisien untuk melaksanakan pembelajaran abad ke-21 (Rusdin & Ali, 2019). Selain itu, amalan pedagogi dalam pengajaran dan pembelajaran kemahiran mendengar khususnya dalam subjek Bahasa Inggeris masih boleh dikategorikan sebagai ketinggalan zaman. Ismayatim *et al.* (2019) menyatakan bahawa di dalam kelas bahasa, terdapat penggunaan bahan pengajaran kemahiran mendengar yang tidak tulen dan penutur dalam rakaman audio yang digunakan bukanlah penutur Bahasa Inggeris yang sebenar (*native speakers of English*). Audio rakaman yang digunakan menggunakan skrip yang telah direka dan menggunakan bukan suara penutur Bahasa Inggeris yang asli. Oleh itu, cabaran lain bagi pendidik adalah untuk membekalkan bahan mendengar yang tidak direka dan mempunyai suara penutur asli agar lenggok bahasa yang digunakan bersifat tulen. Hal ini sebenarnya boleh diatasi dengan penggunaan teknologi moden yang telah tersedia untuk digunakan dalam era digital kini.

## PENYATAAN MASALAH DAN RESOLUSI

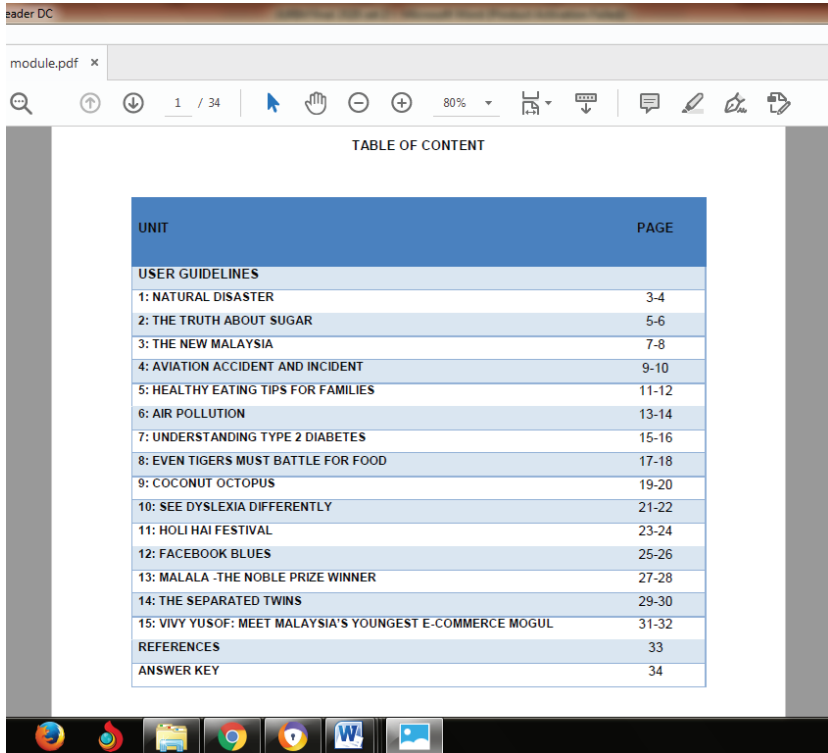
Bagi memperoleh kemahiran bahasa terutamanya kemahiran mendengar, pelajar Bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua (*English as Second Language – ESL*) sepatutnya didedahkan kepada akses bahan mendengar yang luas dan asli daripada sumber radio, televisyen, podcast, *You Tube* dan sebagainya. Oleh sebab kemahiran mendengar memerlukan pelajar mempunyai tahap penguasaan perbendaharaan kata yang tertentu dalam fikiran mereka dan mempunyai pemahaman tatabahasa yang baik untuk memahami audio yang didengari, maka tidak semua pelajar dapat memahami penceritaan sebenar dalam audio yang didengari. Oleh itu, pelajar sebenarnya dapat memahami konteks audio dengan lebih baik jika menonton video berbanding hanya mendengar audio rakaman sahaja. Hal ini kerana, apabila pelajar menonton video, mereka dapat melihat konteks sebenar bahan tersebut seperti tetapan geografi, isyarat badan, ekspresi wajah dan lain-lain dan seterusnya membantu proses pemahaman. Proses mendengar untuk memahami sesuatu perkara yang dibincangkan sebenarnya berlaku secara semula jadi dalam kehidupan. Namun, dalam konteks pengajaran dan memperoleh kemahiran mendengar semasa kelas *ESL*, pendidik dan pelajar adakala cenderung mengabaikan isu ini walaupun bahan pengajaran dalam bentuk video media yang bersifat asli tersedia secara meluas di alam maya dan para pelajar mempunyai kebebasan untuk belajar mengikut keperluan dan kehendak mereka sendiri. Pembangunan modul ini mengadaptasi teori video media oleh Gruba (1997 & 2004) yang meneliti isu utama berkaitan dengan penggunaan imej visual untuk pengajaran kemahiran mendengar di dalam kelas. Melalui teori ini, pelajar akan menggunakan video sebagai bahan utama untuk menjawab soalan kefahaman mendengar, dan tidak lagi menggunakan rakaman audio sebagai bahan untuk tujuan yang sama. Video yang dipilih dalam modul ini adalah berdasarkan kepada keasliannya, pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dan situasi kehidupan sebenar (*real life situations*).

Dengan evolusi peranti mudah alih dan kelajuan internet yang pesat berkembang, pembelajaran kemahiran mendengar tidak lagi dilihat sebagai aktiviti yang sukar dilaksanakan. Di samping itu, para pelajar kini lebih suka menggunakan teknologi multimedia sebagai sebahagian daripada alat pembelajaran mereka (Prensky, 2001) dan mereka mahu diajarkan tentang sesuatu yang dekat dengan kehidupan sebenar mereka (Manuel

*et al.*, 2018). Hal ini telah mendorong penyelidik menzahirkan inovasi dalam bentuk sebuah modul iaitu pengajaran dan pembelajaran kemahiran mendengar di dalam kelas Bahasa Inggeris. Dalam modul ini, penyelidik mengintegrasikan rakaman video bermaklumat daripada pelbagai aspek kehidupan sebenar sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah bagi menggantikan amalan tradisional yang hanya menggunakan rakaman audio sahaja. Video-video yang digunakan adalah dipilih dari kalangan video yang telah tersedia ada di dalam pelantar terkenal *YouTube*.

Modul yang dikenali dengan nama *My Electronic Visual and Audio (MyEVO)* ini adalah inovasi yang merevolusikan modul pembelajaran sendiri (*self-directed learning module*) yang mengintegrasikan penggunaan *Augmented Reality (AR)* dan kod Respons Pantas (*Quick Response code – QR code*) bagi memberi pengalaman interaktif dalam persekitaran dunia nyata kepada pelajar untuk mempraktikkan kefahaman mendengar mereka. Menurut Azuma (1997), *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi yang menggabungkan objek maya dua dan tiga dimensi ke dalam persekitaran tiga dimensi sebenar yang kemudiannya memaparkan objek maya yang nyata secara *real-time*. Persekitaran tiga dimensi (3D) atau disebut sebagai ruang objek yang mempunyai panjang, lebar, dan ketinggian yang tertentu. Istilah ini biasanya digunakan dalam seni, animasi, dan matematik komputer. Dalam teknologi *AR*, objek maya akan memaparkan maklumat dalam bentuk label atau video yang hanya dapat dilihat dengan kamera telefon atau komputer. Oleh itu, sistem dalam *AR* berfungsi dengan cara menganalisis objek (imej) masa sebenar yang dirakam dalam kamera, dan membolehkan imej itu diimbis dan kemudiannya diterjemahkan dalam bentuk video. Solak dan Cakir (2015) menerangkan bahawa aplikasi *AR* menunjukkan potensi yang baik dalam memberikan pembelajaran pelajar yang lebih aktif, berkesan dan bermakna kerana ia membolehkan pelajar melalui pengalaman pembelajaran yang realistik.

## INOVASI MODUL MENDENGAR *MYEVO* DAN KAEDAH PENGGUNAANNYA

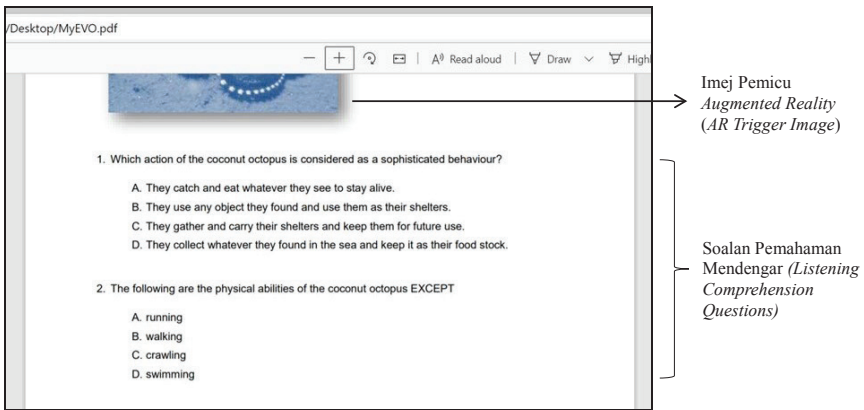


| UNIT  | PAGE  |
|---|-------|
| USER GUIDELINES   |       |
| 1: NATURAL DISASTER                                       | 3-4   |
| 2: THE TRUTH ABOUT SUGAR                                  | 5-6   |
| 3: THE NEW MALAYSIA                                       | 7-8   |
| 4: AVIATION ACCIDENT AND INCIDENT                         | 9-10  |
| 5: HEALTHY EATING TIPS FOR FAMILIES                       | 11-12 |
| 6: AIR POLLUTION  | 13-14 |
| 7: UNDERSTANDING TYPE 2 DIABETES                          | 15-16 |
| 8: EVEN TIGERS MUST BATTLE FOR FOOD                       | 17-18 |
| 9: COCONUT OCTOPUS  | 19-20 |
| 10: SEE DYSLEXIA DIFFERENTLY                              | 21-22 |
| 11: HOLI HAI FESTIVAL                                     | 23-24 |
| 12: FACEBOOK BLUES  | 25-26 |
| 13: MALALA -THE NOBLE PRIZE WINNER                        | 27-28 |
| 14: THE SEPARATED TWINS                                   | 29-30 |
| 15: VIVY YUSOF: MEET MALAYSIA'S YOUNGEST E-COMMERCE MOGUL | 31-32 |
| REFERENCES  | 33    |
| ANSWER KEY  | 34    |

Rajah 1: Tajuk-Tajuk di dalam Modul *MyEVO*

Rajah 1 di atas menunjukkan unit-unit praktis mendengar yang terdapat dalam modul *MyEVO*. Modul ini terdiri daripada 15 unit praktis yang meliputi isu kehidupan semasa dan fakta umum seperti hak asasi manusia, kesihatan dan festival antarabangsa. Praktis ini bertujuan meningkatkan kefahaman melalui kemahiran mendengar berikut - memahami idea utama, mengenal pasti butiran sokongan, mengenal pasti maklumat khusus, meneka konteks dan sikap penutur, membuat penilaian dan membuat kesimpulan. Setiap unit praktis disertakan dengan:

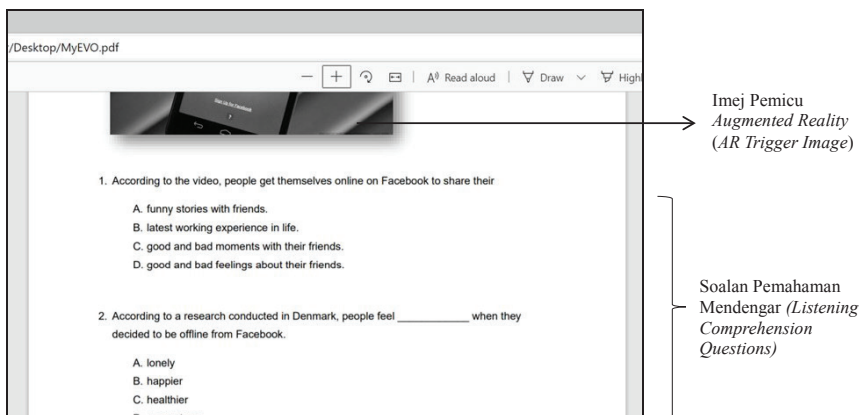
1. 1 imej pemicu *Augmented Reality (AR) - AR Trigger Image* yang menghubungkan pelajar ke video dalam halaman *MyEvo aura* (pelajar dikehendaki untuk memuat turun aplikasi *HP Reveal* sebelum mereka dapat mengakses dan mengikuti halaman *MyEVO aura*;
2. 5 soalan pemahaman mendengar (berdasarkan video yang ditonton dalam *MyEVO aura*)
3. 2 soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi; dan
4. 1 kod *QR* yang menghubungkan pelajar ke laman *MyEVO Community*.



**Rajah 2: Praktis (Unit 9) dalam Modul *MyEVO* dan Imej Pemicu *Augmented Reality***

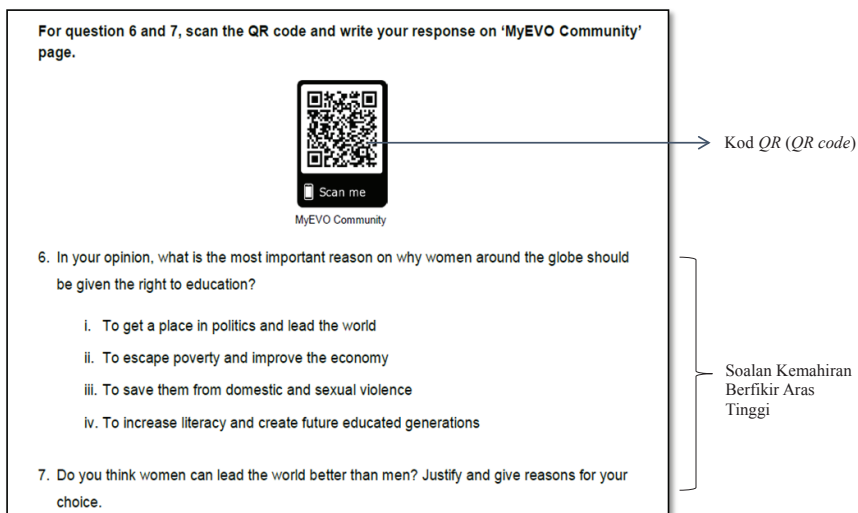
Rajah 2 di atas menunjukkan satu contoh imej pemicu *Augmented Reality* dan soalan pemahaman mendengar dalam unit 9 modul *MyEVO*.





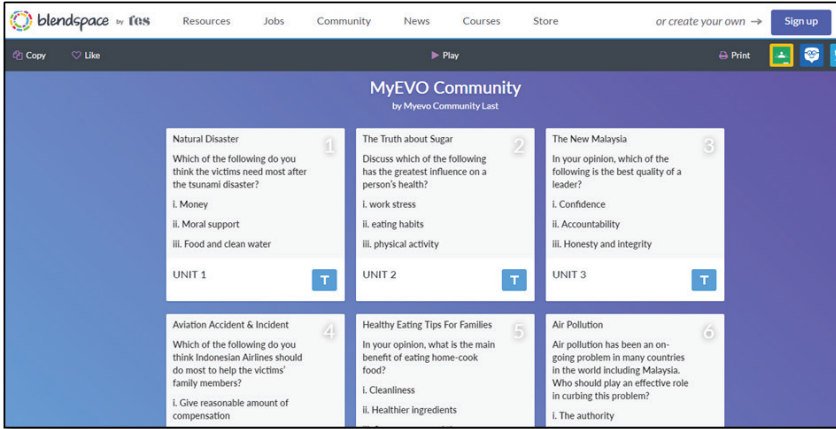
**Rajah 3: Praktis (Unit 12) dalam Modul *MyEVO* dan Imej Pemicu *Augmented Reality***

Rajah 3 di atas menunjukkan satu contoh imej pemicu *Augmented Reality* dan soalan pemahaman mendengar dalam unit 12 modul *MyEVO*.



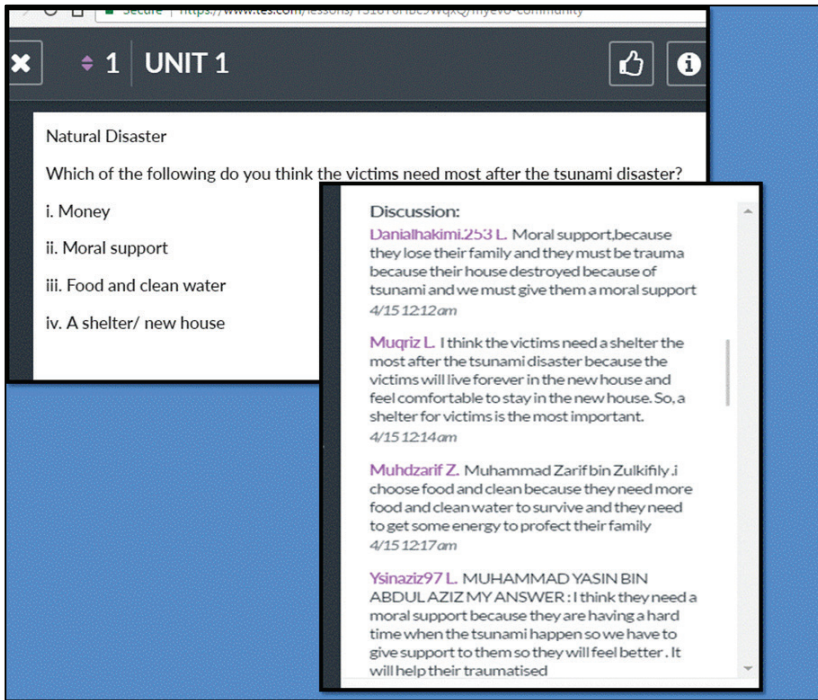
**Rajah 4: Soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Modul *MyEVO* dan Kod QR yang menghubungkan pelajar ke halaman *MyEVO Community***

Rajah 4 di atas menunjukkan satu contoh Kod QR yang boleh diimbas untuk menghubungkan pelajar ke halaman atas talian *MyEVO Community* dan soalan kemahiran berfikir aras tinggi dalam modul *MyEVO*.



**Rajah 5: Halaman Atas Talian *MyEVO Community***

Rajah 5 di atas menunjukkan sebahagian halaman atas talian *MyEVO Community* dan soalan kemahiran aras tinggi bagi setiap unit praktis dalam modul *MyEVO*.



**Rajah 6: Jawapan pelajar yang dihantar ke Halaman Atas Talian MyEVO Community (Unit 1)**

Rajah 6 di atas menunjukkan contoh jawapan pelajar bagi soalan kemahiran berfikir aras tinggi. Jawapan mereka dihantar secara atas talian ke halaman *MyEVO Community*. Soalan kemahiran berfikir aras tinggi ini disepadukan dalam setiap unit untuk menggilap kemahiran pemikiran analitis dan kritis pelajar. Pengguna *MyEVO* terdedah kepada komunikasi maya dan perdebatan melalui penyertaan mereka di dalam laman *MyEVO Community* yang dibina menggunakan aplikasi *Blendspace*. Di dalam *MyEVO Community*, pelajar juga berpeluang memberi tindak balas terhadap jawapan rakan dalam bentuk forum. Nota cepat untuk rujukan turut dilampirkan bersama modul bagi membantu pengguna memahami struktur modul terutamanya pengguna baharu. Penyelidik yakin bahawa pembangunan modul ini dapat memberi sinar dalam era baru pengajaran dan pembelajaran kemahiran mendengar pada abad ke-21 ini.

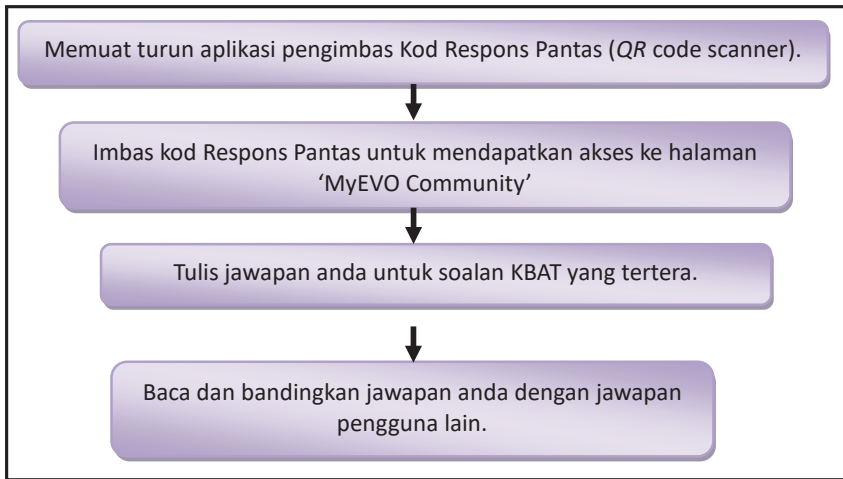
*MyEVO* adalah modul pembelajaran arah diri (*self-drected learning module*) yang mula dibangunkan pada November 2018 yang mana pelajar tidak lagi perlu bergantung kepada guru untuk memainkan audio mendengar di dalam kelas iaitu melalui pendekatan tradisional yang masih menggunakan komputer dan CD. Dengan menggunakan telefon pintar mereka sendiri, fon telinga dan data internet mudah alih atau jaringan internet tanpa wayar institusi pendidikan masing-masing, pelajar kini boleh mengimbas gambar dalam modul yang menterjemahkan teknologi *AR* ke dalam bentuk video selain melakukan praktis mendengar mengikut keselesaan masa dan lokasi mereka sendiri. Rajah 7 dan Rajah 8 menunjukkan langkah-langkah yang akan diikuti oleh pelajar apabila menggunakan modul *MyEVO*.



**Rajah 7: Langkah-langkah Menggunakan Modul MyEVO dengan Teknologi AR**

Untuk menggunakan modul *MyEVO* dengan teknologi *AR*, pengguna perlu memuat turun aplikasi *HP Reveal* di *Google Play*. Pengguna perlu mendaftar akaun *HP Reveal* dan kemudian mengikuti halaman *MyEVO Aura*. Untuk menonton video bagi setiap unit praktis di dalam Modul *MyEVO*, pengguna perlu mengimbas Imej Pemicu *Augmented Reality* yang terdapat

pada setiap unit dalam modul. Imbasan ini dilakukan dengan menggunakan pengimbas yang terdapat dalam aplikasi *HP Reveal*. Setelah imbasan dilakukan, video yang berkaitan dengan unit yang dipilih akan tertera di atas skrin telefon. Setelah menonton video, pengguna bolehlah menjawab kesemua soalan pemahaman mendengar yang disediakan di dalam modul.



**Rajah 8: Langkah-langkah Menggunakan Modul *MyEVO* dengan Teknologi Kod QR**

Untuk menggunakan modul *MyEVO* dengan teknologi kod respons pantas, pengguna perlu memuat turun aplikasi 'pengimbas kod Respons Pantas' di *Google Play* dan mengimbas kod respons pantas yang terdapat di dalam modul *MyEVO* dengan menggunakan aplikasi tersebut. Setelah imbasan Kod Respons Pantas berjaya, pengguna akan diarahkan ke halaman *MyEVO Community* dan boleh mula memberikan jawapan mereka berkaitan soalan kemahiran berfikir aras tinggi yang diberikan secara atas talian. Pengguna juga boleh membandingkan jawapan mereka dengan jawapan yang diberikan oleh pengguna *MyEVO* yang lain.

## KEBERHASILAN PROJEK

Sebanyak 506 pelajar dan lima orang pensyarah telah diperkenalkan kepada modul ini. Setelah selesai melakukan aktiviti yang terkandung dalam modul, kesemua responden dimohon menjawab beberapa soalan kaji selidik. Kaji selidik ini dapat membantu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pandangan pelajar dan pensyarah terhadap modul *MyEVO*, dan pada masa yang sama membolehkan penyelidik merekodkan kemungkinan dimensi persepsi yang berbeza antara pelajar dan pensyarah dari sudut fenomena yang serupa.

Apabila ditanya mengenai pengalaman pensyarah menggunakan Modul *MyEVO*, mereka bersetuju bahawa pendekatan modul ini lebih moden dan mesra pengguna. Antara maklum balas yang diberikan adalah seperti berikut:

| <b>Ciri-ciri <i>MyEVO</i></b>                    | <b>Petikan daripada maklum balas pensyarah</b>   |
|--|--|
| Menjimatkan masa dan meringankan beban pensyarah | <p><i>"Menjimatkan masa kerana pensyarah tidak perlu menyediakan komputer, projektor skrin dan alat pembesar suara di dalam kelas."</i></p> <p><i>"Kami tidak perlu membawa semua alat yang diperlukan untuk menjalankan praktis mendengar di dalam kelas seperti komputer riba / radio / pembesar suara."</i></p>   |
| Menarik minat pelajar                            | <p><i>"Pelajar berasa seronok kerana mereka berasa selesa menonton video dengan menggunakan alat peranti dan telefon pintar mereka sendiri."</i></p> <p><i>"Pelajar berasa seronok menggunakan <i>MyEVO</i> dan berpendapat bahawa pensyarah perlu mengintegrasikan lebih banyak pembelajaran berasaskan teknologi AR di dalam pengajaran mereka."</i></p>   |
| Menggalakkan pembelajaran sendiri                | <p><i>"Pembelajaran boleh dilakukan secara sendiri pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja tanpa memerlukan keberadaan pensyarah kerana boleh menggunakan telefon pintar mereka sendiri semasa membuat praktis dalam modul."</i></p> <p><i>"Pelajar menjadi lebih berdikari dan autonomus. Di dalam bilik darjah, pensyarah akan 'spoon feed' pelajar dengan bahan pengajaran yang disediakan terutamanya untuk pejar yang lemah, walau bagaimanapun, dengan menggunakan modul <i>MyEVO</i>, pelajar sedar bahawa pilihan untuk belajar atau pun tidak itu terletak di tangan mereka."</i></p> |

|  |  |
|--|--|
| Meningkatkan motivasi pelajar  | <p><i>"Pelajar yang mempunyai keyakinan sendiri yang rendah juga dapat menjawab soalan yang diberikan dengan baik."</i></p> <p><i>"Terdapat sesetengah pelajar merupakan pelajar yang pasif dan malu untuk bercakap di dalam kelas. Walau bagaimanapun, 'MyEVO Community' berjaya menarik minat pelajar-pelajar ini untuk memberikan idea mereka secara atas talian, yang mana mereka tidak perlu merasa malu untuk bercakap di dalam kelas."</i></p>  |
| Meningkatkan kefahaman pelajar   | <p><i>"Pelajar mendengar sambil menonton video. Pelajar dapat memahami cerita sebenar di dalam video tersebut kerana mereka dapat melihat 'non-verbal actions' watak dalam video tersebut."</i></p>  |
| Meningkatkan kemahiran bahasa yang lain                                      | <p><i>"Pelajar dapat menyebut perkataan bahasa Inggeris dengan betul kerana mereka mendengar terus daripada penutur bahasa Inggeris yang sebenar (native speakers of English)."</i></p>  |
| Membawa perubahan dan pengalaman baru dalam pembelajaran kemahiran mendengar | <p><i>"Pelajar hari ini lebih maju dalam teknologi. Kadangkala mereka meminta pengajar untuk memasang aplikasi tertentu yang boleh memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, pengajar perlu lebih maju untuk memenuhi keperluan pelajar. Saya akan mengatakan MyEvo adalah salah satu daripada modul yang 'modern' kerana memerlukan pelajar memasang QR dan aplikasi kod AR untuk melakukan latihan. Jadi, saya dapat melihat bahawa pelajar menjadi lebih teruja dan menikmati pelajaran mereka."</i></p> <p><i>"Saya suka apabila pelajar saya dapat melihat perspektif atau pandangan pengguna MyEVO yang lain terhadap perkara yang dibincangkan dalam 'MyEVO Community'. Ianya dapat meluaskan lagi 'world-view' mereka."</i></p> |
| Bersifat moden dan Interaktif  | <p><i>"Mudah digunakan, 'up-to-date' dan memberikan lebih 'ruang' keselesaan kepada pelajar."</i></p> <p><i>"Setiap orang mempunyai telefon pintar dan ianya membantu merealisasikan MyEvo sebagai sebuah medium pembelajaran yang interaktif dan seterusnya menambahkan kegembiraan dalam pembelajaran."</i></p>  |

Walaupun penyelidik menerima tindak balas yang bercampur baur apabila meminta responden menyatakan pendapat mereka mengenai kekuatan dan kelemahan penggunaan teknologi *AR* dalam Modul *MyEVO*. Namun, kebanyakan tindak balas adalah positif. Mereka bersetuju bahawa penggunaan *AR* dalam modul mendengar merupakan satu transformasi

positif dalam proses pembelajaran. Aktiviti menonton video di dalam Modul *MyEVO* telah banyak meningkatkan pemahaman pelajar terhadap konteks audio dan mereka juga dapat mendengar ucapan sah dan tulen, berbanding dengan CD audio lain yang tidak asli untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Secara keseluruhannya, dapat disimpulkan bahawa Modul *MyEVO* ini dapat menjimatkan masa dan meringankan beban pensyarah, dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi pelajar, menggalakkan pembelajaran sendiri, meningkatkan kefahaman, meningkatkan kemahiran bahasa yang lain, bersifat moden dan interaktif serta membawa perubahan dan pengalaman baharu dalam dimensi pembelajaran kemahiran mendengar di dalam bilik darjah.

Apabila ditanya mengenai pengalaman pelajar ketika menggunakan *MyEVO* pula, pelajar telah memberikan reaksi yang positif. Berikut adalah antara petikan jawapan yang diambil daripada respons pelajar:

- *"Kurang tekanan."*
- *"Saya menjadi lebih fokus untuk mendengar."*
- *"Pembelajaran saya menjadi lebih seronok"*
- *"Maklumat dalam bentuk video adalah lebih mudah untuk difahami."*
- *"Ini membantu saya untuk lebih fokus ketika melakukan praktis mendengar dan juga meningkatkan pengetahuan saya tentang topik latihan."*
- *"Menonton video adalah lebih menyeronokkan dan saya tidak merasa seperti saya sebenarnya sedang belajar."*
- *"Saya dapat memperbaiki bahasa saya dengan lebih baik melalui tontonan video dan saya dapat mengetahui siapa yang sedang bercakap, berbanding hanya mendengar rakaman audio sahaja."*
- *"Saya boleh mendengar dan menonton video berulang kali sehingga saya betul-betul faham."*

Melalui kaji selidik yang dijalankan, mereka bersetuju bahawa penggunaan modul ini mengurangkan rasa tertekan dan mereka lebih fokus untuk mendengar rakaman yang disediakan di dalam modul. Hal ini kerana mereka mempunyai autonomi dalam menentukan masa mereka sendiri untuk belajar dan boleh memainkan video dalam modul ini seberapa banyak yang mereka mahu sehingga mereka benar-benar faham dan berpuas hati. Selain itu, pelajar juga menyatakan bahawa mereka menjadi lebih seronok ketika belajar menggunakan video dan ia adalah lebih mudah untuk difahami selain dapat meningkatkan ilmu pengetahuan tentang topik yang diajar.



Terdapat juga pelajar yang bersetuju bahawa Modul *MyEVO* telah membantu meningkatkan lagi kemahiran bahasa mereka kerana mereka lebih mudah memahami isi kandungan bahan yang mereka lihat dan dengar di dalam video berbanding hanya mendengar rakaman audio.

Walau bagaimanapun, terdapat juga maklum balas yang negatif terhadap penggunaan modul ini disebabkan oleh masalah teknikal seperti masalah peranti iaitu masalah bateri, sambungan internet yang lemah dan ruang skrin telefon yang tidak cukup luas. Walau bagaimanapun, penyelidik percaya bahawa intipati modul ini adalah suatu pengalaman pendidikan yang bermakna yang ditawarkan oleh teknologi *AR*. Seperti yang dinyatakan oleh Kesim dan Ozarslan (2012), walaupun terdapat banyak peluang dunia maya untuk mengajar dan belajar, sukar untuk memberikan tahap realisme yang mencukupi. Apabila pengguna ‘tenggelam’ dalam persekitaran (maya) ini, mereka menjadi ‘terpisah’ daripada persekitaran yang sebenar. Oleh itu, penggunaan teknologi *AR* mampu memberikan pengalaman maya tetapi dengan ‘memodelkan’ dunia nyata yang dialami.

## KESIMPULAN

Oleh kerana pelajar hari ini dilahirkan dengan teknologi canggih yang telah sedia terbangun (*digital natives*), pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi adalah sangat penting untuk menarik penglibatan mereka dalam pembelajaran. Walau bagaimanapun, hanya menggunakan teknologi tanpa pedagogi yang direka dengan baik boleh mengakibatkan gangguan pembelajaran berbanding penglibatan pelajar (Sattar et al., 2017). Oleh itu, pendidik perlu mengambil kira pelbagai keberhasilan projek penyelidikan dalam pendidikan ketika merancang aktiviti di dalam bilik darjah supaya mereka dapat meningkatkan kualiti kandungan dan persekitaran aktiviti pengajaran dan pembelajaran pelajar, khususnya dalam penggunaan teknologi *AR*. Penyelidik percaya bahawa pembangunan Modul *MyEVO* ini merupakan satu usaha amalan pedagogi yang selaras dengan kemajuan teknologi moden dan mampu menarik minat dan penglibatan pelajar dalam era digital. Kesim dan Ozarslan (2012) juga bersetuju bahawa terdapat keperluan yang besar bagi pereka pengajaran pada masa kini untuk merancang aktiviti pengajaran mereka dengan menggunakan teknologi *AR*.

Diharap inovasi ini akan memberi inspirasi kepada penyelidik dan cendekiawan yang lain untuk mencipta capaian yang lebih terbuka dan mesra pengguna berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggeris di Malaysia, terutamanya untuk mencapai aspirasi yang digariskan dalam Rangka Kerja Pendidikan Bahasa Inggeris Malaysia 2015-2025 (*Malaysian English Education Roadmap 2015-2025*).

## **PENGHARGAAN**

Kami ingin merakamkan jutaan terima kasih dan penghargaan di atas segala sokongan pihak pengurusan Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, pihak pengurusan Fakulti Pengajian Bahasa Utama, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) Nilai, Negeri Sembilan dan pihak pengurusan Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM). Terima kasih juga buat semua pensyarah serta pelajar yang terlibat secara langsung atau tidak bagi merealisasikan projek modul pintar *MyEVO* ini. Semoga segala usaha ini diberkati dan menjadi rujukan kepada para pendidik yang lain dan juga menjadi landasan kepada kejayaan anak-anak kita yang merupakan generasi masa depan negara. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada pihak InQKA kerana telah menerima artikel ini untuk diterbitkan di dalam Jurnal JURIM.

## **PRA-SYARAT**

1. *International e-Learning Carnival & Conference 2019* (26 Jun 2019)  
– Pingat EMAS.

## **RUJUKAN**

- Azuma, R.T. (1997). A survey of augmented reality. *Tele-operator and Virtual Environments*, 3355-385.
- Buletin Anjakan. (April, 2015). Ciri-ciri pembelajaran abad ke-21. *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*, p. 2.

- Gruba, P. (1997). The role of video media in listening assessment. *An International Journal of Educational Technology and Applied Linguistics*, 25(3), 335-345.
- Gruba, P. (2004). Understanding digitized second language videotext. *Computer Assisted Language Learning*, 17(1), 51-82.
- Ismayatim, W.F.A., Wahab, N.A, Zamri N.A., Nazri, N.D.M., Darmi, R., Harun, H., Abdullah, H., Yunus, M.M. (2019). Students' perception of using augmented reality and mobile applications to enhance their listening skills in the 21st century classroom. In Othman, M.F.I. & Jano, Z. (Eds.), *Proceeding of the 1<sup>st</sup> International e-Learning Carnival & Conference 2019* (pp. 31-34). The Centre for Instructional Resources and Technology, Universiti Teknikal Malaysia, Melaka. <http://elcc2019.utm.edu.my/download-view/proceedings/>
- Kesim, M and Ozarlan, Y. (2012). Augmented reality in education: Current technologies and the potential for education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*.<https://www.researchgate.net/publication/257716287>
- Ministry of Education. (2015). *Executive Summary Malaysia Education Blueprint 2015-2025(Higher Education)*. Ministry of Education Malaysia. <https://www.um.edu.my/docs/um-magazine/4-executive-summary-pppm-2015-2025.pdf>
- Manuel, A.Y.O., Goncalves, R., Martins, J. & Branco, F. (2018). The social impact of technology on millennials and consequences for higher education and leadership. *Telematics and Informatics*, 35(4), 954-963.
- Nunan, D. (2005). *Research methods in language learning*. Cambridge Language Teaching Library. UK: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants? Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- Rusdin, N.M. & Ali, S.R. (2019). Amalan dan cabaran pelaksanaan pembelajaran abad ke-21. *Proceedings of the International Conference on Islamic Civilization and Technology Management* (pp. 87-105).
- Sattar, F., Tamatea, L., & Nawaz, M. (2017). Droning the pedagogy: Future prospect of teaching and learning. *World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering, 11(6)*, 1622-1627.
- Solak, E., & Cakir, R. (2015). Exploring the effect of materials designed with augmented reality on language learners' vocabulary learning. *Journal of Educators Online, 12(2)*.