

# KAJIAN KEBERKESANAN PADLET SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN UTAMA UNTUK e-PEMBELAJARAN MURID TINGKATAN SATU BAGI MATA PELAJARAN BAHASA JEPUN

Loghapriya A/P Sivasamy  
Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antarabangsa  
loghapriya@gmail.com

## ABSTRAK

*Antara pelbagai alat pembelajaran dalam talian, Padlet merupakan satu aplikasi yang memudahkan guru untuk mewujudkan ruang interaksi dengan murid-murid, di mana murid-murid boleh mengakses bahan pembelajaran mereka secara dalam talian pada mana-mana tempat dan masa. Kajian ini berfokus kepada penggunaan Padlet sebagai alat pembelajaran utama untuk e-pembelajaran murid tingkatan satu bagi mata pelajaran Bahasa Jepun di dua buah sekolah di negeri Kedah dan Selangor serta kekangan e-pembelajaran dan cadangan untuk mengatasi kekangan tersebut. Instrumen kajian iaitu pemerhatian, temu bual dan soal selidik telah digunakan dalam pelaksanaan kajian ini. Hasil dapatan kajian daripada keputusan soal selidik yang dilaksanakan terhadap 21 orang responden, didapati bahawa 85.7% pelajar telah tertarik dengan penggunaan Padlet sebagai alat pembelajaran utama dalam e-pembelajaran. Antara kekangan yang dihadapi oleh pelajar adalah masalah internet serta ketidakhadiran gadget sendiri di rumah. Justeru itu, pihak sekolah haruslah berusaha dengan pihak kerajaan dan bukan kerajaan untuk memastikan pelajar mempunyai akses kepada kemudahan internet dan gadget. Hal ini penting bagi memastikan pengintegrasian teknologi dalam bidang pendidikan di mana ia menjadi tonggak pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 (PAK21).*

**Kata kunci:** e-pembelajaran, padlet, pengintegrasian teknologi, PAK21

## PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengumumkan pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) akibat penularan jangkitan Covid-19. PdPR sebenarnya menyebabkan e-pembelajaran terus berkembang di Malaysia di mana ia menjadi salah satu unsur penting dalam pelaksanaan PAK21 (Gunawan et al. 2020). Menurut Arkorful dan Abaidoo (2015), e-pembelajaran didefinisikan sebagai penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) untuk membolehkan akses kepada sumber pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam talian. Manakala, Clark dan Mayer (2016) mendefinisikan e-pembelajaran sebagai arahan yang disampaikan melalui

peranti digital dengan tujuan menyokong pembelajaran. Terdapat pelbagai takrifan tentang e-pembelajaran dan hampir kesemua takrifan tersebut menghubungkan dua perkara pokok iaitu teknologi dan pedagogi dalam dunia pendidikan. Padlet merupakan salah satu alat e-pembelajaran percuma dalam talian yang boleh digunakan untuk berkongsi maklumat, imej, fail audio dan video di alam maya. Ia turut menyokong pembelajaran interaktif melalui pelbagai platform “*read-and-write*”. Namun begitu, terdapat beberapa kekangan apabila menggunakan Padlet sebagai alat pembelajaran utama dalam kalangan pelajar tingkatan satu untuk mengajar bahasa Jepun. Antaranya termasuk masalah internet serta ketidakpunyaan gadget sendiri di rumah dan kertas kajian ini membincangkan tentang keberkesanan penggunaan Padlet sebagai alat e-pembelajaran utama.

## **LATAR BELAKANG KAJIAN**

Kajian ini dilaksanakan di dua buah sekolah menengah di negeri Kedah dan Selangor selama satu minggu ketika pelajar sudah mula menghadiri sekolah dengan amalan norma baharu. Fokus kajian pada kali ini adalah keberkesanan penggunaan Padlet sebagai alat pembelajaran utama dalam e-pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepun bagi murid tingkatan satu. Pelajar-pelajar ini merupakan generasi Z (2022) yang mempunyai pengalaman menggunakan alat web 2.0 untuk tujuan PdP semasa PdPR. Pelajar-pelajar tingkatan satu yang menjadi responden kajian ini adalah seramai 21 orang pelajar berkaum Melayu yang terdiri daripada 14 orang pelajar perempuan dan 7 orang pelajar lelaki.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Berdasarkan kajian Ellis (2015), Chong (2015) dan Chuah (2015), tentang Padlet menunjukkan bahawa ia mempunyai potensi yang baik untuk menjadi alat sokongan untuk e-pembelajaran. Tan (2015) mendapati bahawa walaupun Padlet menyediakan platform untuk pertukaran idea secara aktif dan membenarkan pelajar membina semula idea, ia tidak menggalakkan pemikiran kritis dalam kalangan pelajar kerana mereka tidak mahu mencari kesilapan dalam pendapat orang lain yang disiarkan pada *virtual wall*.

### **Penglibatan Pelajar Dalam e-Pembelajaran Di Sekolah Malaysia**

Menurut berita daripada akhbar *Berita Harian* oleh Anwar Patho Rohman & Mohd Nasaruddin Parzi (2020), jumlah pelajar yang mengikuti sesi PdP secara dalam talian ketika pelaksanaan PdPR adalah hanya sekitar 20 hingga 30 peratus daripada keseluruhan pelajar di negara kita. Suanpang and Petocz (2006) dan Zirkin and Sumler (1995) pula menyatakan bahawa

e-pembelajaran dalam mod interaktif adalah lebih baik daripada e-pembelajaran dalam mod bukan interaktif di mana ia boleh menggantikan kaedah pengajaran tradisional. Namun, capaian internet dan peranti yang digunakan serta kemampuan pihak sekolah dan penerimaan murid terhadap e-pembelajaran juga dilaporkan menjadi faktor kehadiran murid yang rendah dalam kelas PdP dalam talian.

## **Pertimbangan Semasa Menggunakan Alat Web 2.0**

Facebook, Twitter, Padlet dan Wiki adalah antara alat web 2.0 yang menyediakan teknologi interaktif melalui pelbagai platform “*read-and-write*” yang membuka ruang kepada komunikasi dua hala. Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan penilaian memerlukan guru untuk memastikan bahawa penggunaan alat dan aktiviti yang digunakan dengannya bermakna kepada pelajar sejajar dengan matlamat Kapasiti Pedagogi Pembelajaran Bermakna (KPPB). KPPB dititikberatkan oleh KPM dalam pelaksanaan PdP agar kemahiran yang diperlukan untuk menangani masalah dunia dan aplikasi ilmu dalam kehidupan sebenar dapat dipupuk dalam kalangan pelajar.

## **Objektif Kajian**

Objektif kajian kes ini adalah seperti berikut:

1. Mengkaji keberkesanan penggunaan Padlet sebagai alat pembelajaran utama dalam e-pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepun dalam kalangan pelajar menengah rendah.
2. Mengenal pasti kekangan penggunaan Padlet dalam kalangan pelajar.
3. Mencadang cara mengatasi kekangan yang dihadapi oleh pelajar dalam e-pembelajaran.

## **Metodologi Kajian**

Kajian ini menggunakan kaedah pemerhatian, soal selidik dan temu bual untuk memperoleh maklumat mengenai isu yang dihadapi.

### **I. Pemerhatian**

Pemerhatian dilakukan sepanjang tempoh seminggu yang diberi kepada pelajar tingkatan satu untuk melaksanakan e-pembelajaran menggunakan Padlet. Dalam tempoh itu, penglibatan dan minat pelajar tingkatan satu dalam penggunaan Padlet untuk mempelajari bahasa Jepun diperhatikan.

### **II. Soal selidik**

Kaedah soal selidik digunakan untuk mendengar suara dan pandangan pelajar terhadap e-pembelajaran bahasa Jepun melalui

Padlet. Platform *Google Form* telah dimanfaatkan bagi mengumpul maklumat mengenai perspektif pelajar.

### III. **Temu bual**

Kaedah temu bual pula merupakan lanjutan terhadap kaedah pemerhatian. Guru bahasa Jepun telah ditemu bual sebagai pengukuhan terhadap maklumat yang diinterprestasi melalui pemerhatian. Temu bual bersama guru merangkumi soalan mengenai kekangan penggunaan Padlet dalam kalangan pelajar.

## **ANALISIS DATA**

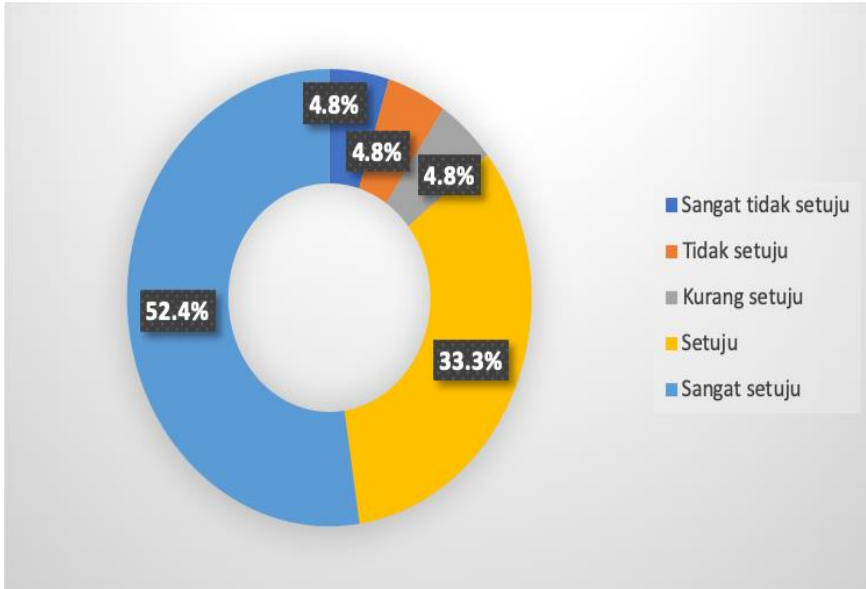
### I. **Pemerhatian**

Hasil pemerhatian yang dilakukan pada platform Padlet, di mana pautannya dikongsi dengan pelajar-pelajar tingkatan satu yang menjadi responden kajian ini, didapati bahawa keterlibatan pelajar dalam aktiviti-aktiviti pada Padlet kurang menggalakkan. Kurang daripada 20% daripada pelajar tingkatan satu memberi respon yang aktif dan menggalakkan. Selebihnya, guru terpaksa membimbing berulang kali agar pelajar dapat memberi respon pada soalan-soalan pada Padlet. Hal ini sedemikian kerana terdapat kekangan dalam kalangan pelajar tingkatan satu untuk melaksanakan e-pembelajaran menggunakan platform Padlet.

### II. **Soal selidik**

Kesemua responden, iaitu seramai 21 orang pelajar telah memberi respon terhadap soal selidik yang telah dilaksanakan melalui *Google Form*. Berikut adalah hasil analisis maklum balas pelajar.

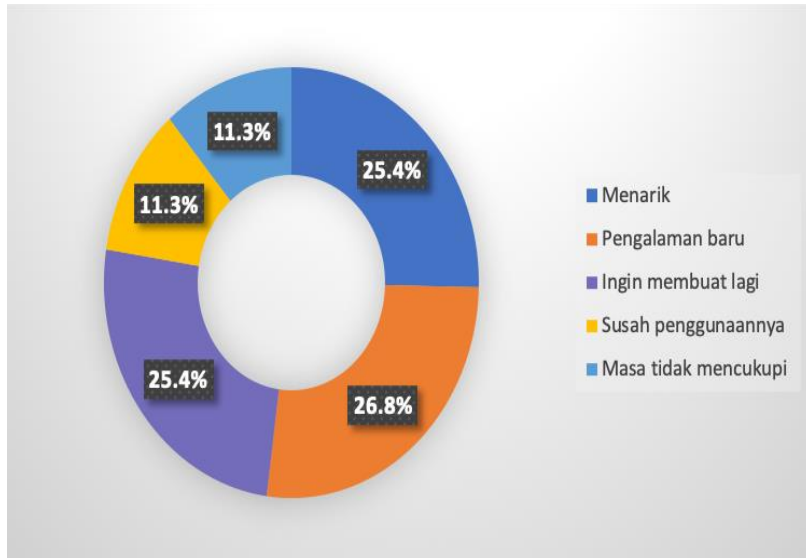
- Penggunaan Padlet adalah menarik



Rajah 1: Respon pelajar terhadap minat pelajar dalam penggunaan Padlet.

Merujuk kepada Rajah 1, didapati bahawa 85.7% pelajar telah tertarik dengan penggunaan platform padlet untuk tujuan e-pembelajaran bahasa Jepun. Hal ini merupakan maklumat penting bagi guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran bahasa Jepun bagi pelajar menengah rendah. Perkara ini juga membuka ruang kepada guru dan pelajar-pelajar untuk mengamalkan PAK21.

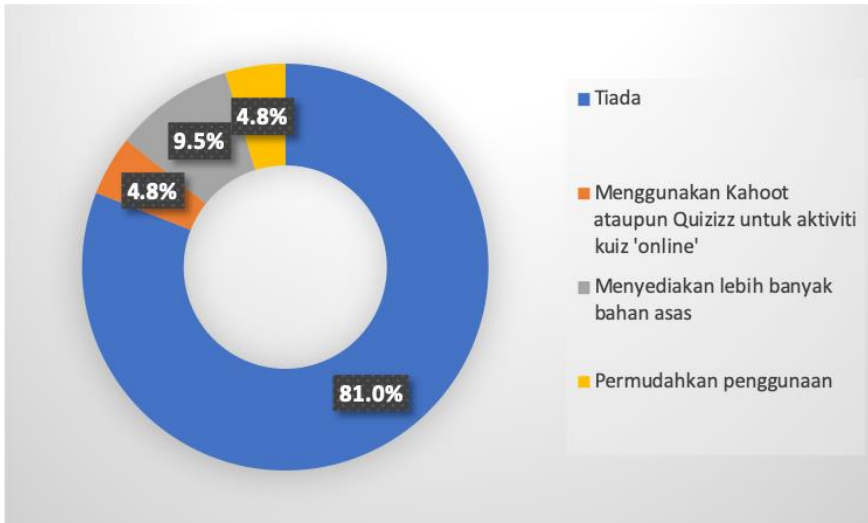
- Pengalaman secara keseluruhan dalam menggunakan platform Padlet



Rajah 2: Respon pelajar terhadap pengalaman secara keseluruhan dalam penggunaan platform Padlet.

Merujuk kepada Rajah 2, lebih separuh daripada jumlah pelajar telah menyatakan bahawa penggunaan Padlet untuk e-pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepun adalah menarik dan ingin membuat lagi. Namun, 22.6% pelajar telah menyatakan bahawa penggunaan Padlet adalah susah dan masa yang diberi tidak mencukupi untuk menyelesaikan tugas yang diberi. Perkara ini mungkin berlaku kerana masalah internet yang tidak stabil dan ketidakpunyaan gadget sendiri. Selain itu, terdapat juga pelajar-pelajar tingkatan satu yang kurang mahir melayari internet dan menyelesaikan tugas secara dalam talian. Oleh itu, pelajar-pelajar memerlukan kemudahan seperti rangkaian internet yang stabil di sekolah dan gadget sendiri untuk melaksanakan e-pembelajaran bagi bahasa Jepun.

- Cadangan penambahbaikan Padlet yang diharapkan daripada guru



Rajah 3: Cadangan pelajar untuk penambahbaikan platform Padlet.

Rajah 3 merupakan maklum balas pelajar mengenai cadangan penambahbaikan platform Padlet yang diharapkan daripada guru. Berdasarkan respon pelajar, 81% pelajar telah menyatakan tiada cadangan penambahbaikan yang diharapkan daripada guru. Walaubagaimanapun, kebolehpercayaan terhadap respon yang diterima boleh diragukan kerana pelajar mungkin ingin menjaga hati guru, tidak mengambil inisiatif untuk mengutarakan pendapat kerana malas ataupun tidak selesa memberi cadangan secara penulisan. Faktor-faktor ini boleh dipercayai membuatkan pelajar untuk memberi respon tiada ataupun pelajar-pelajar memang puas hati dengan e-pembelajaran menggunakan Padlet sehingga tiada cadangan untuk diutarakan. Justeru itu, fokus diberikan kepada beberapa cadangan penambahbaikan yang diketengahkan kerana ia adalah suara ikhlas pelajar. 4.8% daripada jumlah pelajar telah mencadangkan penggunaan Kahoot dan Quizizz bagi melaksanakan kuiz 'online' pada platform Padlet. Manakala, 4.8% lagi ingin penggunaan Padlet dipermudahkan lagi dan 9.5% daripada jumlah pelajar ingin mendapatkan lebih banyak bahan asas untuk e-pembelajaran bahasa Jepun yang lancar.

### III. Temu bual

Hasil temu bual bersama guru Bahasa Jepun sekolah-sekolah tersebut mendapati bahawa salah satu faktor penyumbang kepada respon pelajar yang tidak menggalakkan adalah kerana masalah internet yang tidak stabil di sekolah. Walaupun penggunaan Padlet tidak mewajibkan muat turun aplikasi, namun pelajar memerlukan rangkaian internet untuk mengakses platform Padlet dan melaksanakan aktiviti e-pembelajaran bagi bahasa Jepun. Isu ini

diekori dengan masalah kesuntukan masa untuk menyelesaikan aktiviti pada platform Padlet. Oleh sebab bukan semua responden memiliki gadget sendiri di rumah, hampir 50% pelajar telah menggunakan makmal komputer sekolah pada waktu mata pelajaran Bahasa Jepun untuk melaksanakan e-pembelajaran menggunakan Padlet. Hal ini menyebabkan pelajar-pelajar tidak dapat menyelesaikan tugas dengan sempurna dalam masa yang ditetapkan.

## PERBINCANGAN

Keberkesanan penggunaan Padlet sebagai alat pembelajaran utama dalam e-pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepun dalam kalangan pelajar menengah rendah boleh dikatakan bergantung kepada kemudahan internet yang stabil, kepunyaan gadget sendiri dan juga cara guru mempermudah penggunaan Padlet. Masalah pelajar-pelajar sekolah menengah rendah tidak memberi respon yang menggalakkan bagi pelaksanaan e-pembelajaran menggunakan sesuatu platform yang baru merupakan isu yang kerap berlaku. Namun, perkara ini tidak seharusnya dipandang enteng kerana pengintegrasian teknologi itu amat penting dalam PAK21 dan kemenjadian pelajar bertaraf dunia turut diutamakan. Oleh itu, terdapat beberapa cadangan untuk mengatasi kekangan pelajar dalam melaksanakan e-pembelajaran menggunakan Padlet untuk mempelajari bahasa Jepun.

- Penyediaan kemudahan internet yang stabil di sekolah dan gadget Internet yang stabil di sekolah dan gadget kepada pelajar-pelajar yang kurang berkemampuan merupakan elemen yang amat penting pada era globalisasi ini untuk pelaksanaan e-pembelajaran. Pengintegrasian teknologi dan pelbagai platform digital menjadi tonggak PAK21. Oleh itu, di sini boleh dinyatakan pihak sekolah haruslah berusaha dengan pihak kerajaan dan bukan kerajaan untuk memastikan pelajar mempunyai akses kepada kemudahan internet dan gadget. Seiring dengan guru melengkapkan diri dengan kemahiran teknologi, guru juga perlu menyediakan pelajar supaya mampu bersaing di dunia ICT ini.

- Mempermudahkan penggunaan Padlet

Guru perlu bersifat dinamik untuk mementingkan keperluan pelajar dalam proses PdP dengan mempelbagaikan bahan asas untuk pengukuhan yang lebih baik dalam bahasa Jepun. Contohnya, guru boleh menyediakan bahan berbentuk visual, audio dan video untuk merangsang pemikiran pelajar. Hal ini dapat menarik perhatian pelajar terutamanya, pelajar tingkatan satu mengikut kecenderungan masing-masing dan ia akan menggalakkan mereka untuk mengambil bahagian secara sukarela dan dengan penuh daya tarikan dalam proses e-pembelajaran. Guru juga boleh mengintegrasikan aplikasi yang sudah dikenali oleh pelajar-pelajar



seperti Kahoot dan Quizizz dalam platform Padlet untuk melaksanakan aktiviti agar pelajar berasa selesa menggunakan platform tersebut kerana bukan semuanya perkara yang baru dan tidak dikenali.

## **KESIMPULAN**

Pelajar boleh bekerjasama, sumbang saran dan belajar sesama sendiri melalui platform Padlet yang juga merupakan suatu platform yang interaktif dan menarik. Namun, keberkesanannya dalam e-pembelajaran bahasa Jepun dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kestabilan internet, kepunyaan gadget, pengaturcaraan aktiviti dalamnya dan sebagainya. Bahasa Jepun merupakan bahasa yang penuh dengan nilai-nilai murni di mana ia harus diajar kepada pelajar-pelajar dengan pengintegrasian teknologi supaya proses PdP menjadi lebih menarik dan penerapan nilai murni berlaku dalam kalangan pelajar. Justeru itu, guru bahasa Jepun harus bersifat dinamik dan kreatif dalam menyediakan PdP yang berkesan dengan memanfaatkan teknologi yang sedia ada.

## **CADANGAN KAJIAN SETERUSNYA**

Kajian pada kali ini hanya tertumpu kepada dua buah sekolah yang mempunyai tahap fasiliti yang hampir sama dan responden yang mempunyai batasannya tersendiri. Dalam pada itu, kajian lanjutan perlu dilaksanakan secara lebih mendalam merangkumi beberapa jenis sekolah dan responden yang terdiri daripada pelbagai latar belakang. Dengan adanya kajian seperti ini, keberkesanan penggunaan Padlet sebagai alat utama dalam e-pembelajaran dapat dilihat dengan lebih jelas dan dapat dimanfaatkan dalam pengajaran bahasa Jepun.

## **PENGHARGAAN**

Setinggi-tinggi penghargaan diberikan kepada penyelaras Program Diploma Pascasiswazah Pendidikan (PDPP) Bahasa Jepun serta pensyarah pembimbing, iaitu Dr Ang Chooi Kean, guru mata pelajaran Bahasa Jepun sekolah, pihak pentadbir sekolah, rakan-rakan PDPP saya dan pelajar-pelajar yang menjadi responden kajian ini.

## **RUJUKAN**

Anwar Patho Rohman & Mohd Nasaruddin Parzi (2020, Jun 23). Hanya 20-30 peratus murid ikuti PdP dalam talian. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2020/06/703364/hanya-a-20-30-peratus-murid-ikuti-pdp-dalam-talian>

Arkorful, V., & Abaidoo, N. (2015). The Role of E-Learning, Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education.

*International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12, 29-42.  
[https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_15/Jan15.pdf#page=33](https://www.itdl.org/Journal/Jan_15/Jan15.pdf#page=33)

- Chong, Y. W. (2015, December). *Raising student participation in a large classroom* [Paper presentation]. Conference on Business Management Research II (CBMR II 2015), Kedah, Malaysia.
- Chuah, K.M., & Embi, M. A. (Eds.). (2015). *iTeaching for uLearning: Interactive Teaching Tools for Ubiquitous Learning in Higher Education*. e-Learning & Interactive Lecture: SoTL Case Studies in Malaysian HEIs.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Cole, M. (2009). Using Wiki technology to support student engagement: Lessons from the trenches. *Computers & Education*, 52(1), 141-146. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.003>.
- Ellis, D. (2015, October). *Using Padlet to increase student engagement in lectures*. [Paper presentation]. European Conference on eLearning, Hatfield, United Kingdom. <http://www.academic-conferences.org/conferences/ecel/>
- Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., & Fathoroni, F. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61-70.
- Hardy, J. A., Bates, S., Antonioletti, M., & Seed, T. (2005). Integrating e-learning and on-campus teaching II: Evaluation of student use. *In Research Proceedings of the 12th Association of Learning Technology Conference, Manchester, UK* (pp. 140-153). Vancouver Campus.
- Ishfaq, M. & Sarita, V. (2018). Web 2.0 Technological Tools in Teaching and Learning. *International Journal of Educational*, 10, 55-60.
- Lofstrom, E., & Nevgi, A. (2007). From strategic planning to meaningful learning: Diverse perspectives on the development of web-based teaching and learning in higher education. *British Journal of Education Technology*, 38(2), 312-324.

- Suangpang, P. & Petocz, P. (2006). E-learning in Thailand: An analysis and case study. *International Journal on E-Learning*, 5(3), 415–438.
- Tan, C. K. & Embi, M. A. (Eds.). (2015). *The Use of Padlet.com to Enhance Student Teachers' Communication Skills in Universiti Malaysia Sabah*. e-Learning & Interactive Lecture: SoTL Case Studies in Malaysian HEIs.
- Zirkin B. G., & Sumler D. E. (1995). Interactive or Non-interactive?: That is the question. *International Journal of E-learning and Distance Education*, 10(1), 95-112.