

Aplikasi ClubHouse Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Secara Terbuka (Application of ClubHouse as an Interactive Media for Open Arabic Language Learning)

Puteri Nurul Syazwani & Harun Baharudin,

Perkembangan pembelajaran Bahasa Arab kini kian meluas dan mengalami impak perubahan yang positif mengikuti arus perkembangan teknologi pada masa kini. Namun penggunaan media interaktif untuk menambah baik komunikasi dua hala serta memperbaiki persekitaran bahasa masih menjadi isu utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuan kajian ini dijalankan untuk mengkaji faktor pemilihan aplikasi ClubHouse sebagai medium pembelajaran bahasa Arab melalui kaedah media interaktif. Kaedah pembelajaran seperti ini telah menjadi satu komponen penting dalam pembelajaran pada masa kini seiring dengan perkembangan teknologi dalam mencapai Revolusi Industri 4.0. Pendekatan kualitatif digunakan dengan merujuk bahan dalam bentuk sumber bertulis seperti buku akademik, jurnal, tesis, temubual dan pemerhatian yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk mencari kelengkapan baharu daripada kajian-kajian lepas, sekali gus membina permasalahan dan objektif bagi kajian ini. Melalui dapatan dan perbincangan kajian menunjukkan kesan pembelajaran Bahasa Arab di kalangan pengguna melalui media interaktif ini bergantung dengan pemilihan aplikasi, penguasaan perkataan dan pengetahuan bahasa Arab serta faktor luar yang memainkan peranan utama.

Kata kunci: Aplikasi ClubHouse, Media Interaktif, Faktor pemilihan, pembelajaran bahasa Arab

ABSTRACT

The learning of the Arabic language is now expanding and experiencing positive changes in line with technological advancements. However, the use of interactive media to improve communication has become essential in Arabic language education. This study aims to explore the factors influencing the selection of the ClubHouse application as an interactive medium for learning Arabic through open interactive media methods. Interactive learning methods are essential in today's education landscape to align with the advancements of the Fourth Industrial Revolution (IR 4.0). This research employs a qualitative approach by referring to academic resources such as journals, theses, and observations among Arabic language learners. The objective is to identify key groups of users, highlight challenges faced, and analyze previous research to create a practical and objective basis for this study. Findings reveal that the Arabic language learning community sees ClubHouse as a valuable resource that facilitates language acquisition through discussions and engagement with both native and non-native speakers. The results indicate that the adoption of interactive media significantly contributes to an enhanced learning experience and Arabic language proficiency.

Keywords: ClubHouse application, Interactive Media, Selection Factors, Arabic Language Learning

PENDAHULUAN

Negara kita telah mencetuskan Revolusi Industri 4.0 (IR 4.0) dengan melibatkan teknologi pada semua sektor perkhidmatan, perindustrian negara malah tidak juga ketinggalan dalam sektor pendidikan. Malahan Industri Revolusi 4.0 menjadi intensi bagi meningkatkan gaya dan kualiti kehidupan manusia dengan kemajuan pembangunan yang telah bermula sejak tahun 1800-an (Schwab & Nicholas, 2018). Perubahan revolusi ini akan terus berlaku dan berkembang dengan pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berperanan sebagai pendorong perubahan tersebut (Liao, 2018). Malahan pengarah eksekutif *The World Economic Forum (WEF)* telah menyatakan pandangan mengenai IR 4.0 yang banyak

melibatkan teknologi yang jauh lebih baik dari tiga revolusi sebelumnya. Namun demikian, perkembangan era globalisasi Revolusi Industri 4.0 ini banyak memberi kesan yang positif terutamanya dalam dunia pendidikan. Perkembangan pendidikan juga akan berlaku perubahan yang substansial dan ketara pada masa akan datang (Shahroom dan Hussin, 2018).

Kewujudan aplikasi media pada masa kini bukan merupakan fenomena asing di kalangan masyarakat kini. Kemunculan kemudahan ini dalam kehidupan seharian telah memberi impak perubahan yang positif termasuk dunia pendidikan. Media juga dapat digunakan sebagai satu medium dalam menyampaikan bahan pembelajaran untuk memudahkan masyarakat kini menuntut ilmu (Pramuaji, 2017).

Menurut kajian (Alsaif et al., 2019; al- Rahmi & Zeki, 2017; Alabdulkareem, 2015; Prizel-Kania, 2015) medium ini juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif serta digunakan untuk memaksimumkan aktiviti pembelajaran dengan sebaik mungkin. Penggunaan media sosial tidak hanya terhad kepada hiburan semata tetapi telah berkembang dalam pelbagai bidang seperti perniagaan, pentadbiran, perbankan dan pendidikan.

Perkembangan dalam Revolusi Industri 4.0 banyak memberi transformasi teknologi serta impak besar terhadap struktur dan dasar. Hal ini demikian kerana Revolusi Industri 4.0 antara salah satu kemajuan dan perkembangan yang berlaku dalam peradaban dan ketamadunan manusia di dunia (Mohamad, 2018). Pada masa yang sama, telah membuka mata warga sejagat untuk mengubah cara berfikir mengenai pendidikan dari segi teknik pembelajaran dan pengajaran malahan juga melibatkan perubahan dalam tanggapan pendidikan itu sendiri.

Kaedah pembelajaran dan pengajaran ketika ini tidak lagi dilakukan dengan kaedah konvensional di dalam kelas. Sungguhpun demikian, pendidik pada ketika ini bukan lagi sumber utama dalam menyampaikan sesuatu maklumat. Hal ini kerana, segalanya boleh dicapai pada bila-bila masa dengan mengakses maklumat hanya di hujung jari. Kegiatan aktiviti pendidikan ini akan terus berkembang secara moden dan memainkan peranan utama dalam sektor pendidikan di masa akan datang (Gunawan et.al (2020). Justeru, aktiviti ini juga dapat dijalankan secara efektif dan kreatif (Zaini & Dewi 2017) jika menerusi proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang nyata. Justeru, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran pada masa kini dapat menjadikan seseorang itu celik digital sebagai pencapaian kemahiran yang baru dalam diri mereka. Melalui kajian, pencapaian yang di hasilkan mampu menjadikan seseorang cekap dalam menggunakan platform digital sebagai kemahiran pembelajaran sepanjang hayat (*learning throughout life*) (Muniroh, Siti Balqis, & Pai Eng 2020). Justeru, penggunaan aplikasi talian mahupun Clubhouse untuk aktiviti pembelajaran pada era ini tidak asing lagi di kalangan kelompok masyarakat di Malaysia.

Perkembangan teknologi web 3.0 membolehkan pengguna berinteraksi antara satu sama lain dengan mudah. Menurut kajian (Suhaniya & Mohd.Fauzi, 2019) menyatakan bahawa perkembangan ini serta penghasilan alat teknologi pintar seperti telefon pintar, laptop dan lain-lain membolehkan pengguna melayari media seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *blog* dan *youtube* dengan mudah. Di samping itu, dari segi konteks lain seperti blog video, video pendek, serta video pendidikan juga memerlukan tapak perkembangan ini (Sutarti, T., & Astuti, W., 2021).

Hal ini juga dapat membentuk sebuah pemahaman yang baru dan tingkah laku positif antara pendidik dan penuntut (Zhu et.al. 2020). Justeru, sosial media juga merupakan satu

platform untuk masyarakat melakukan aktiviti interaksi sesama mereka. Ianya boleh dilakukan dengan menggunakan pelbagai alat elektronik mahupun laman sesawang serta membolehkan masyarakat berinteraksi tanpa ada batasan. Walaubagaimana pun, penggunaan media sosial tidak direka khas untuk e- pembelajaran, tetapi mempunyai kelebihan untuk digunakan dalam aktiviti pembelajaran. Pembelajaran melalui media pada masa kini telah menjadi satu retetan yang berkembang dari masa ke masa (Windhiyana 2020). Tujuan kajian ini hanya meneliti kelompongan dari kajian yang lepas dari aspek pemilihan aplikasi *ClubHouse* sebagai mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media. Dapatan kajian bergantung kepada kesanggupan maklum balas responden dengan soalan dan pernyataan yang diberikan.

METODOLOGI

Reka bentuk kajian yang dijalankan dalam kajian kualitatif ini melibatkan prosedur dan proses penyelidikan untuk mendapatkan data yang tepat. Reka bentuk kajian ini melibatkan pengumpulan data, analisis data serta penulisan penuh. Reka bentuk kajian kualitatif ini boleh menjelaskan hubungan dan sebab, kesan dan proses (Mohajan, 2018). Justeru, kajian yang menggunakan kaedah kualitatif ini berperanan untuk menerangkan hubungkait yang dikaji oleh penyelidik. Maka dapat disimpulkan bahawa, pendekatan kualitatif ini bersesuaian untuk meneroka kaitan pemilihan pengguna terhadap aplikasi dan kekangan yang terdapat pembelajaran Bahasa Arab. Pengumpulan data dalam penyelidikan ini telah dijalankan di aplikasi *ClubHouse*. Aplikasi ini telah menjadi tumpuan ramai sejak tahun 2020. Namun demikian, aplikasi ini telah banyak dilakukan pembaharuan dari aplikasi podcast. Seterusnya aplikasi ini juga mampu menampung seramai 5,000 orang peserta dalam satu ruang aktiviti. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Marohaini Yusof (2004) menyatakan tempat aktiviti penyelidikan yang terpilih seharusnya mudah dan tidak sukar agar masa menjalankan penyelidikan dapat disusun dengan baik.

PESERTA KAJIAN

Dua peserta kajian yang terlibat merupakan pengguna aktif yang telah mengikuti pembelajaran secara interaktif di Aplikasi *ClubHouse* selama setahun. Menurut Creswell (2005) berpendapat kajian yang melibatkan pendekatan kualitatif, satu atau dua individu telah memadai. Pemilihan pengguna aplikasi *ClubHouse* dalam kajian ini berdasarkan jantina serta kesanggupan mereka dalam melibatkan diri dalam kajian ini. Mereka juga bersetuju untuk diperhatikan, di temu bual, dirakam secara audio mahupun video. Namun

demikian, mereka juga merupakan antara masyarakat serta pengguna yang mempunyai pengetahuan dan latar belakang serta didedahkan oleh media dengan pembelajaran Bahasa Arab.

PROSEDUR PENGUMPULAN DATA

Kaedah yang digunakan dalam kajian lapangan ini berbentuk data primer yang diteliti oleh pengkaji secara langsung dari sumber datanya dengan menggunakan teknik temubual berfokus. Peserta yang terlibat bersetuju untuk dirakam secara audio ketika temu bual dijalankan. Konstruk temu bual merangkumi dua aspek: (1) pemilihan aplikasi sebagai aktiviti pembelajaran dan (2) kekangan yang peserta perlu hadapi akibat dari kekurangan aplikasi tersebut. Hasil dari aktiviti temubual ini, pengkaji akan juga mengambil nota lapangan untuk mencatat tingkah laku peserta ketika aktiviti pembelajaran berlangsung.

DATA ANALISIS

Pengumpulan data melalui analisis dokumen dapat memberikan maklumat yang relevan kepada isu dan masalah yang dikaji. Selain itu, segala hasil maklumat yang diperolehi dari wawancara dalam bentuk rakaman audio mahupun video perlu di salin untuk tujuan memproses dan menganalisis. Tafsiran data perlu dilakukan dengan penuh berhati-hati untuk menentukan data tersebut kepada beberapa tema yang telah diperolehi melalui dari keterangan ayat terhadap kata kunci disamping mencipta tema yang dibina. Malahan ianya merupakan salah satu kelebihan data kualitatif yang boleh bervariasi tema dari satu data yang diperolehi oleh penyelidik. Manakala kaedah analisis yang sering menjadi kebiasaan penyelidik dalam menjalankan penyelidikan kualitatif adalah tema dapatan kajian (Dawson C., 2002)

DAPATAN KAJIAN

Daripada analisis kajian yang ditelaah dilakukan terdapat tiga sub-tema yang berjaya diolah oleh pengkaji dari dua tema utama: (1) Faktor pemilihan Aplikasi sebagai media pembelajaran, (2) Kekangan dan jurang yang dihadapi oleh peserta dalam mengikuti aktiviti pembelajaran di *ClubHouse*. Jadual 1 meringkaskan tema dan subtema untuk kajian ini.

TEMA 1: PEMILIHAN APLIKASI *CLUBHOUSE* UNTUK AKTIVITI PEMBELAJARAN.

1. Sub-tema pertama: Meta-kognitif peserta merupakan satu proses pembelajaran.

Pengkaji mendapati kedua peserta yang menyertai pembelajaran secara media interaktif ini telah melakukan perancangan awal. Peserta kajian A dan juga peserta kajian B menyatakan kelebihan yang ada pada aplikasi ini dapat menyakinkan mereka untuk mendalami dan menguasai Bahasa Arab dengan jauh lebih baik. Hal ini demikian, peserta menyatakan pembelajaran melalui aplikasi ini lebih intensif selain mudah diakses di mana sahaja namun bergantung kepada kemampuan serta objektif individu tersebut.

2. Sub-tema kedua: Penggunaan bahasa yang merupakan salah satu strategi kognitif.

Berdasarkan proses pembelajaran yang berlaku ini juga telah melibatkan kognitif yang efektif. Kedua responden ini telah mementingkan aspek kognitif dalam melakukan aktiviti pembelajaran di aplikasi ini. Peserta A dan B akan mengambil catatan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan proses kognitif sedang bertindak merubah tingkah laku responden untuk menfokuskan sudut intelektual seperti pengetahuan, kefahaman dan cara berfikir. Peserta A menyatakan menyalin nota dan membuat catatan ringkas setiap aktiviti pembelajaran adalah wajar walaupun berada di luar kelas.

3. Sub-tema ketiga: Proses sosio-efektif dalam aktiviti pembelajaran

Berdasarkan tindak balas yang berlaku, kajian yang dijalankan mempunyai kaitan dengan hubungan pengajaran yang melibatkan sosio-efektif yang berlaku ketika aktiviti pembelajaran berlangsung. Strategi ini berlaku di mana wujud hubungan dua hala iaitu interaksi antara *host* (moderator) dan peserta serta interaksi peserta dan peserta dalam sesi soal jawab atau penyelesaian masalah. Pengkaji mendapati terdapat interaksi antara *host* dengan responden dan peserta yang lain semasa, pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab dijalankan. Ruang pertanyaan mahupun lontaran pendapat dibuka untuk peserta yang menyertai aktiviti pembelajaran ini. Menurut peserta A perbincangan yang melibatkan dua hala antara pelbagai negara ini merupakan salah satu kelebihan yang terdapat dalam

aktiviti pembelajaran media interaktif di aplikasi *ClubHouse*.

Jadual 1. Penghasilan tema dan subtema berdasarkan eviden temubual peserta kajian

Aspek	Item	Peserta	
		Responden A	Responden B
Metakognitif	Merancang apa yang hendak dipelajari	<p>“Saya akan berfikir mengenai tajuk dan topik sebelum memasuki room”</p> <p>“Saya akan mengelakkan diri saya masuk ke “room” yang melibatkan perbincangan yang berat</p>	<p>“Saya akan cuba mencari tajuk yang menarik untuk di sertai. Tiada perancangan pembelajaran kerana kurang faham silibus Arab”</p> <p>“Saya akan mencari room yang mengajar perkara asas seperti pengenalan diri, haiwan, dan lain lagi”</p>
	Memantau kemampuan diri	<p>”Setelah sesi Pembelajaran berakhir saya cuba meringkaskan perkara yang saya pelajari”</p>	tiada penilaian
	Menilai apa yang di pelajari	<p>“Keperluan diri saya untuk mantapkan lagi bahasa arab kerana saya bekerja dengan “environment” yang terdiri ramai warga Arab. Team Lead saya juga berasal dari Morroco.</p>	<p>“Tiada keperluan yang jelas setakat ini, sekadar hobi dan minat kerana di fakulti saya ramai pelajar dari Middle East”</p>
	Mengetahui keperluan diri	<p>“Perkataan baru terutamanya dalam perkataan “ammiyah” saya akan catat. Saya lemah menguasai bahasa pasar Arab. Dari segi ejaan saya tulis mengikut sebutan, kemudian baru semak semula dengan google mahupun host jika sempat bertanya”.</p> <p>“Saya akan mencatat dan Cuba memahami perkataan yang jarang di dengar ketika pembelajaran berlangsung”</p>	<p>“Saya akan menyalin perkataan yang disebut. Untuk ejaan saya hanya salin ikut sedap di mulut”.</p> <p>“Saya akan menyalin perkataan yang baru di dengari dengan erti nya sekali”.</p> <p>“Jika saya tidak terlupa, saya akan mengulang perkataan purata sebanyak 28 kali”</p> <p>“Saya cuba menggunakan perkataan yang mudah dengan rakan di fakulti seperti contoh “aiwah” “Yalla” “Na’am</p>
Kognitif	Ambil Catatan	<p>“Perkataan baru saya akan cuba mengingat dan ulang sehingga ingat. Kadang saya mengulang 10 kali setiap kali duduk bersendirian”</p>	<p>“Saya akan menggunakan perkataan baru dengan rakan kerja. kebiasaannya perkataan ammiyah akan saya cuba aplikasikan dalam perbualan harian saya di pejabat.”</p>
	Memahami		
	Mengingati		
	Mengaplikasi		

bersambung ...

... sambungan

Sosio-efektif	Soal jawab	“Saya jarang bertanya soalan pada host. Tetapi host sering memetik nama saya kerana saya di anggap “hebat” berbahasa Arab untuk kalangan “ajanib”.	“Saya sering menyoal untuk mendapatkan kefahaman yang lebih baik. Kadang-kadang seronok dengar mereka berbahasa Arab dengan baik”
	Kerjasama	“Saya akan memberi kerjasama dengan host jika saya disoal. Jawapan betul atau tidak saya hanya beri kerjasama	“Saya kurang memberi kan kerjasama yang baik jika di soal, hal ini kerana jaringan internet di kawasan saya kurang memberi kerjasama yang baik . Kadang-kadang saya akan bertanya rakan yang menyertai room yang sama.”

Jadual 2 menunjukkan rumusan tiga perkara penting yang menjadikan kedua peserta yang terlibat yakin dengan memilih aplikasi ini untuk aktiviti pembelajaran media

interaktif pada masa kini. Maka tidak hairanlah jika aplikasi ini akan mendapat sambutan yang baik pada masa akan datang.

Jadual 2 Kelebihan aplikasi Clubhouse terhadap pembelajaran bahasa

Item	Persepsi dan Pencapaian Peserta	
	Peserta A	Peserta B
Penguasaan Kosa Kata	X	
Fahaman Penyampaian Teks	X	
Penekanan Gaya Bahasa	X	X
Tradisi Bahasa	X	X
Proses Aktiviti Pengajaran	X	X
Tumpuan	X	X

Hasil pemerhatian yang dijalankan ketika aktiviti pembelajaran berlangsung, pengkaji mendapati selain peranan metakognitif, kognitif dan juga sosio efektif, peranan luar juga menjadi faktor pemilihan aplikasi ini. Pengkaji mendapati peserta A menggunakan aplikasi ini kerana penguasaan kosa kata yang baik dapat memahami setiap aktiviti pembelajaran yang berlaku. Aspek dalaman dan luaran adalah berlainan mengikut peringkat dan keperluan pembelajaran. Selain itu, objektif dan tujuan yang utama dalam aktiviti pembelajaran ini perlu dikenal pasti kepentingan dan perihal bagi menyempurnakan aktiviti pembelajaran tersebut.

TEMA 2: KEKANGAN DAN HALANGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CLUBHOUSE

Tidak dinafikan bahawa kekangan ini akan mengakibatkan kekurangan peserta yang melibatkan diri dalam pembelajaran

secara interaktif dengan menggunakan media aplikasi *ClubHouse*. Pengguna android akan mengalami sedikit ketinggalan dalam perkembangan pembelajaran pada masa kini. Malahan mereka juga tidak dapat menggunakan kelebihan dan manfaat yang terdapat dalam aplikasi ini. Selain itu, pengguna yang menyertai aktiviti pembelajaran di aplikasi ini harus mendapatkan jemputan terlebih dahulu sebelum memasuki *room* yang dibuka, walhal tidak semua pengguna mempunyai kenalan di aplikasi tersebut. Perkara ini juga telah menimbulkan rasa kerumitan yang dialami oleh para responden.

Pengkaji turut mendapati jika terdapat *room* yang menggunakan bahasa *ammiyah* Arab, peserta akan mengalami kesukaran dalam memahami aktiviti pembelajaran tersebut. Perakuan ini telah dinyatakan oleh Peserta B semasa sesi menemu bual dijalankan. Walau bagaimanapun, peserta lebih mengetahui keperluan pembelajaran mereka dan keadaan ini telah diambil kira

sebelum menyertai sesi pembelajaran dengan lebih lanjut. Pengkaji juga tertarik mengenai kekangan dan jurang lain yang dihadapi oleh Peserta A dan B. Penggunaan gaya bahasa dan *dialek* yang berbeza dari *host* aplikasi tersebut kerana kebanyakan mereka berasal dari negara Timur Tengah. Hal ini merupakan satu cabaran lain yang perlu mereka hadapi ketika menyertai aktiviti pembelajaran di aplikasi *ClubHouse*.

PERBINCANGAN

Kajian mendalam ini telah dijalankan di aplikasi *ClubHouse* dan seramai dua orang peserta telah dipilih. Pengkaji mendapati peserta kajian telah menyusun strategi untuk aktiviti pembelajaran seperti rancangan pemilihan “*room*” supaya pembelajaran yang berlangsung akan lebih fokus dan teratur bagi mencapai matlamat dan tujuan. Selain itu, strategi ini penting kerana ia merupakan strategi persediaan untuk peserta kajian berusaha menyesuaikan diri dengan persekitaran Malahan menurut Pearce dan Robinson (1995), strategi merupakan ‘rencana main’ dalam sesuatu perkara. Walaupun terdapat kekangan dalam aplikasi ini, kedua-dua peserta kajian tidak menjadikan alasan atau halangan untuk tidak meneruskan aktiviti pembelajaran di aplikasi *ClubHouse*. Pengkaji mengakui kreativiti peserta kajian yang mampu menilai kekangan yang di hadapi sebagai satu keistimewaan yang perlu mereka hadapi ketika aktiviti pembelajaran berlangsung. Malahan daya kreativiti setiap peserta kajian menyebabkan wujudnya faktor luar yang terdapat dalam aktiviti pembelajaran di aplikasi *ClubHouse* menjadikan aktiviti ini menjadi lebih menarik.

Justeru, pembelajaran yang berasaskan media interaktif ini mempunyai potensi yang baik dan cerah selaras dengan pembawakan kerajaan untuk menekankan kemajuan dan infrastruktur teknologi dalam pendidikan. Penggunaan bahan pembelajaran dan teknik pengajaran berasaskan komputer dan web dapat membantu masyarakat bergerak seiring dengan pembawakan revolusi industri 4.0 dalam Pendidikan. Penggunaan kaedah *Chalk and talk* perlu di kemaskini agar masyarakat yang terlibat tidak berasa ketinggalan dan bosan ketika mengikuti aktiviti pembelajaran. Hal demikian, pembelajaran melalui media interaktif ini dapat menarik minat sesiapa sahaja tanpa mengira peringkat umur.

KESIMPULAN

Peningkatan penggunaan media sosial saat ini semakin meningkat dari semasa ke semasa berlarutan sehingga dunia di landa penyakit *Covid-19* dan menyebabkan ramai pengguna media sosial menjadikan sebagai tapak asas pembelajaran seiring dengan pembawakan Revolusi Industri 4.0 sehingga memberi kesan terhadap corak kehidupan

masyarakat di Malaysia. Oleh itu, pengguna serta masyarakat perlu memainkan peranan penting dalam mendisiplinkan diri bagi mengelakkan kesan buruk akibat penggunaannya kerana mencegah lebih baik daripada mengubati.

Selain itu, pengguna media sosial ini perlu menguruskan masa dalam mengakses laman media sosial mengikut keperluan dan mempunyai ketahanan diri bagi mengubah corak hidup dengan menggunakan laman sosial itu untuk kegunaan yang baik dan aktiviti-aktiviti yang bermanfaat bagi meningkatkan kecekapan minda serta melahirkan generasi minda kelas pertama pada masa akan datang. Perubahan aktiviti pembelajaran *Chalk and Talk* telah berubah dengan pembawakan Industri Revolusi 4.0 yang melibatkan pembelajaran dengan teknologi mampu melahirkan generasi baru yang mempunyai modal insan yang tinggi dan integriti malah melahirkan kemampuan yang luar biasa dalam literasi digital sebagai tonggak dan kualiti serta kemajuan negara pada masa akan datang tidak hanya pada ekonomi tetapi juga melibatkan sektor pendidikan.

RUJUKAN

- Ali, N. M., & Hamzah, M. I. (2021). Penggunaan Augmented Reality (AR) Menerusi Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Warga Emas *The Use Of Augmented Reality (AR) Through Information and Communication Technology in Arabic Language Learning for Senior Citizens* *QALAM International Journal of Islamic and Humanities Research*, 1(4), 1-11.
- Alobaid, A. (2020) *Smart multimedia learning of ICT: Role and impact on language learners' writing Fluency-YouTube online English learning resources as an example. Smart Learn Environ*, 7(24), 1-30.
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 147- 157.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Amin, N. A. M., & Nasri, N. M. (2021). Kajian Tinjauan Persepsi Murid Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran Dalam Talian Semasa Pandemik Covid-19. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 344-361.
- Azizan, M. A., Kariya, M. A., & Jasmi, K. A. (2019). Media Sosial dan Penyebaran Budaya Transeksual Menurut Islam. *Kertas Kerja Dibentangkan di Seminar Sains Teknologi dan Manusia*.

- Bakhtaselvan, L., Hussin, M. S. H., & Yue, W. S.(2022). Pembangunan Modul Karangan E- BMKU Untuk Kegunaan Murid Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT): *Development of E- BMKU Essay Module For The Use Of Tamil National Type School Students*. Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS), 33(1), 55-68.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial, 2(2), 178-186.
- Hashim, H. (2018). *Application of technology in the digital era education. Int. J. Res. Couns. Educ.* 1, 1–5. doi: 10.24036/002za0002
- Hartanti, D. 2019, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP 201* (Vol. 1, No. 1).
- Hat, N. C., Zailaini, M. A., Hussin, Z., Noor, S. S. M., & Osman, N. 2022. *Formative Evaluation Of An Arabic Vocabulary Learning Courseware For Primary School (i- KoBA)*:
- Penilaian Formatif Perisian Kursus Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bagi Murid Sekolah Rendah (i-KoBA). *al-Qanatr: International Journal of Islamic Studies*, 25(2), 64-79.
- Ilimiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. 2020. Multimedia interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Ishak, N. S., & Khalid, F. B. 2021. Penggunaan video *YouTube* bagi Meningkatkan Minat dan Pencapaian murid dalam Pembelajaran Geografi Fizikal di Sekolah Menengah.
- Iywon, V. P., & Nasri, N. M. 2020. Tahap Kesediaan dan Sokongan bagi Pelaksanaan Pendekatan Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Guru Sekolah Rendah. *International Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 489- 508.
- Jasmi, K. A. 2012. Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif. *Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri*, 1(2012), 28-29.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. 2019. Pemanfaat Sosial Media *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2013. *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013- 2025*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kuppusamy, Y., & Norman, H. 2021. Kemahiran teknologi dan kesediaan melaksanakan pembelajaran dan pemudahcaraan dalam talian semasa era pandemik dalam kalangan guru di sekolah rendah Tamil. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 428-441
- Lubis, M. A. L. A., Taib, S. H., & Ismail, M. A. 2020. Inovasi sistem pendidikan dan strategi pengajaran bahasa Arab di era milenial 4.0. *Asean Comparative Education Research Journal On Islam and Civilization (ACER-J)*, 3(2), 9-20.

Puteri Nurul Syazwani
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia

Harun Baharudin (PhD.)
Pusat Kajian Kepelbagaian Pendidikan
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia