



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEBERKESANAN PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF DALAM BAHASA INGGERIS DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PHAN CHEI WEI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEBERKESANAN PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF DALAM BAHASA
INGGERIS DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3

PHAN CHEI WEI

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023

LPSI/IPS-3/20 32
Pind : 00 m/s: 1/1

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

1

**INSTITUT PENGAJIAN
SISWAZAH PERAKUAN
KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 16 MEI 2023

i. Perakuan pelajar :

Saya, PHAN CHEI WEI (M20182001955) FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KEBERKESANAN PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF DALAM BAHASA INGGERIS DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3 adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, ASSOC. PROF. TS. DR WONG KUNG TECK dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk

KEBERKESANAN PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF DALAM BAHASA

INGGERIS DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3 dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (Mod Penyelidikan & Kerja Kursus).

17/5/2023

Tarikh

PROF. MAHYA TL. DR. WONG KUNG TECK
TIMBULAN PENGARAH
UNIT PENKURUSAN PENELITIAN
INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Tandatangan Penyelia


**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**
**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: Keberkesanan Penggunaan Papan Putih Interaktif Dalam Bahasa Inggeris Dalam Kalangan Murid Tahun 3

No. Matrik / Matric's No.: M20182001955

Saya / I: PHAN CHEI WEI

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(PHAN CHEI WEI)

Tanah: 17/5/2023

(ASSOC. PROF. TS. DR WONG KUNG TECK)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

PROF. MADYA TS. DR. WONG KUNG TECK
TIMBALAN PENGAJIAN
UNIT PENKURUSAN PENYELIDIKAN
PUSAT PENGUSUSAN PENYELIDIKAN DAN INOVASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali-sekala dan tempoh laporan ini perlu diketaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Terlebih dahulu, saya amat bersyukur kerana Tuhan memberi kekuatan dan juga keberanian kepada saya dalam penyambungan pelajaran dan juga menyelesaikan pengajian sarjana ini. Seterusnya, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada penyelia saya iaitu Prof. Ts. Dr Wong Kung Teck kerana memberi banyak bantuan, sokongan dan juga penerangan sepanjang sesi penulisan tesis ini. Seterusnya, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada guru besar, guru dan murid yang terlibat dalam kajian ini. Kajian tesis ini dapat berjalan dengan lancar adalah disebabkan kesudian penglibatan mereka dalam kajian. Akhir sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada ahli keluarga saya yang memberi sokongan sepanjang tempoh saya menyambung pengajian sarjana saya.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam Bahasa Inggeris terhadap murid tahun 3 di sebuah sekolah rendah Daerah Kinta Selatan, Perak. Objektif kajian adalah untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif terhadap tahap pencapaian, tahap motivasi dan tahap minat dalam kalangan murid Tahun 3 dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris. Reka bentuk kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini. Teori pembelajaran inkuiri dan teori pembelajaran konstruktivisme diguna pakai dalam kajian ini. Kajian ini berlangsung selama lapan minggu dan terdiri daripada 39 orang responden pelbagai tahap pencapaian akademik diagihkan secara rawak ke dalam dua kumpulan, 19 orang responden bagi kumpulan rawatan (kaedah multimedia interaktif) dan 20 orang responden bagi kumpulan kawalan (kaedah tradisional). Data dikumpul dengan menggunakan ujian pasca pencapaian dan soal selidik bagi tahap motivasi dan tahap minat. Perbezaan min ujian pasca pencapaian dan item soal selidik dianalisis inferensi dengan menggunakan ujian-t dan data deskriptif. Hasil analisis ujian-t mendapati min ujian pasca pencapaian kumpulan rawatan ($M=18.10$) signifikan ($p=0.002$) lebih tinggi daripada min pencapaian kumpulan kawalan ($M=13.95$). Min soal selidik bagi motivasi kumpulan rawatan ($M=2.95$) signifikan ($p=0.031$) lebih tinggi daripada min motivasi kumpulan kawalan ($M=2.67$). Min soal selidik bagi minat kumpulan rawatan ($M=3.04$) signifikan ($p=0.000$) lebih tinggi daripada min minat kumpulan kawalan ($M=2.48$). Kaedah multimedia interaktif adalah lebih berkesan dalam meningkatkan tahap pencapaian Bahasa Inggeris, tahap motivasi dan tahap minat dalam kalangan murid tahun 3. Kajian berterusan tentang kaedah penggunaan papan putih interaktif dalam Bahasa Inggeris perlu dilaksanakan agar mendapat bukti yang lebih kukuh dan menyeluruh tentang keberkesanannya.

EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE WHITE IN ENGLISH AMONG YEAR 3 STUDENTS

ABSTRACT

The study aims to see the effectiveness of teaching English using interactive whiteboard on year 3 students in a primary school in Kinta Selatan District, Perak. The objectives of the study are to identify the effectiveness of using interactive whiteboards on the level of achievement, level of motivation and level of interest among year 3 students in English. A quasi-experimental design was used in this study. Inquiry learning theory and constructivism learning theory were applied in this study. This study lasted for eight weeks and consisted of 39 respondents of various levels of academic achievement randomly divided into two groups, 19 respondents for the treatment group (interactive multimedia method) and 20 respondents for the control group (traditional method). Data was collected by using post test for achievement and questionnaires for motivation levels and interest levels. Difference in mean post test and questionnaires were analyzed using t-test and descriptive data. Findings from the t-test showed that the mean score of achievement for treatment group ($M=18.10$) was significantly ($p=0.002$) higher than the mean score of the control group ($M=13.95$). Mean score for the motivation of the treatment group ($M=2.95$) was significantly ($p=0.031$) higher than the mean score for the motivation of the control group ($M=2.67$). Means score for the interest of the treatment group ($M=3.04$) was significantly ($p=0.000$) higher than the mean score for the interest of the control group ($M=2.48$). Interactive multimedia methods are more effective in increasing the level of English language achievement, the level of motivation and the level of interest among year 3 students. More and continuous research on the method of using interactive whiteboards in English should be carried out in order to get stronger and comprehensive evidences of its effectiveness.

KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv

BAB 1	PENGENALAN	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Kajian	4
	1.3 Pernyataan Masalah	7
	1.4 Tujuan Kajian	11
	1.5 Objektif Kajian	11
	1.6 Persoalan Kajian	12
	1.7 Hipotesis Kajian	13

1.8	Kerangka Konseptual Kajian	14
1.9	Definisi Operasional	16
1.10	Batasan Kajian	18
1.11	Kepentingan Kajian	18
1.12	Rumusan	18

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	20
2.2	ICT dalam Pendidikan di Malaysia	21
2.2.1	1BestariNet	21
2.2.2	Frog Virtual Learning Environment (VLE)	22
2.2.3	Google Classroom (GC)	23
2.2.4	Rumusan	23
2.3	Teknologi di dalam Bilik Darjah	24
2.3.1	Papan Putih Interaktif	25
2.3.2	Penggunaan Papan Putih Interaktif meningkatkan Tahap Pencapaian, Tahap Motivasi dan Tahap Minat	26
2.3.3	Rumusan	29
2.4	Pengadaptasian Papan Putih Interaktif di dalam Bilik Darjah	30
2.4.1	Kebaikan Mengguna Papan Putih Interaktif Sebagai Bahan Bantu Mengajar	31
2.4.2	Kebaikan Mengguna Papan Putih Interaktif Sebagai Bahan Bantu Belajar	33
2.4.3	Rumusan	34

2.5	Keberkesanan Papan Putih Interaktif dalam Pengajaran Bahasa	35
2.6	Teori-teori Pembelajaran	37
2.6.1	Teori Pembelajaran Inkuiri	38
2.6.2	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	39
2.6.3	Rumusan	40
2.7	Model Rekabentuk Instruksional	41

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	43
3.2	Rekabentuk Kajian	43
3.3	Lokasi Kajian / Populasi Kajian / Sampel Kajian	45
3.4	Instrumen Kajian	47
3.4.1	Borang Temu Bual	47
3.4.2	Ujian Pra	48
3.4.3	Ujian Pasca	48
3.4.4	Borang Soal Selidik	49
3.5	Pembangunan Rancangan Pengajaran Harian	50
3.6	Pembangunan Bahan Mengajar	51
3.7	Analisis Data	53
3.7.1	Tahap Pencapaian Murid	53
3.7.2	Motivasi dan Minat Murid	54
3.8	Kebolehpercayaan dan Kesahan Kandungan	55
3.8.1	Kebolehpercayaan	55

3.8.2	Kesahan Kandungan	56
3.9	Prosedur Pengumpulan Data	57
3.10	Kaedah / Teknik Menganalisis Data	58
3.11	Rumusan	59
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pendahuluan	60
4.2	Dapatan Kajian Kuantitatif	61
4.3	Analisis Data Ujian Pra	62
4.4	Analisis Data Ujian Pasca	63
4.5	Analisis item Borang Soal Selidik bagi Tahap Motivasi	64
4.6	Analisis Item Borang Soal Selidik bagi Tahap Minat	65
4.7	Analisis Item Motivated Strategies of Learning Questionnaire (MSLQ) bagi kumpulan responden	66
4.8	Analisis Item Study Interest Questionnaire (SIQ) bagi kumpulan responden	68
4.9	Rumusan	72
BAB 5	KESIMPULAN	
5.1	Pendahuluan	74
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	74
5.2.1	Perbincangan Dapatan Kajian Persoalan Kajian Pertama	74
5.2.2	Perbincangan Dapatan Kajian Persoalan Kajian Kedua	75
5.2.3	Perbincangan Dapatan Kajian Persoalan Kajian Ketiga	76

5.3	Sumbangan Kajian	77
5.3.1	Sumbangan Teori	78
5.3.2	Sumbangan Praktikal	80
5.4	Implikasi Kajian	80
5.4.1	Strategi Pengurusan	81
5.4.2	Akademik	82
5.4.3	Pedagogi	84
5.5	Limitasi Kajian	85
5.6	Cadangan untuk Kajian seterusnya	86
5.7	Rumusan	88

BIBLIOGRAFI	90
--------------------	----

LAMPIRAN	99
-----------------	----

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Bilangan Murid bagi Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan	46
3.2	Topik yang terlibat dalam kajian	52
3.3	Pengujian statistik untuk menjawab soalan kajian	54
4.1	Analisis Ujian-t Ujian Pra bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	62
4.2	Analisis Ujian-t Ujian Pasca bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	63
4.3	Analisis Ujian-t Item Tahap Motivasi bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	64
4.4	Analisis Ujian-t Item Tahap Minat bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	65
4.5	Analisis Item Tahap Motivasi (MSLQ) bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	66
4.6	Analisis Item Tahap Minat (SIQ) bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	68
4.7	Ringkasan Analisis Dapatan Kajian	70

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	14
3.1 Rekabentuk Kajian	45

SENARAI SINGKATAN

CEFR	<i>The Common European Framework for Reference for Languages</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
ICT	<i>Information and Communications Technology</i>
IWB	<i>Interactive Whiteboard</i>
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
MSLQ	<i>Motivated Strategies for Learning Questionnaire</i>
PAK 21	Pembelajaran Abad ke-21
PdPc	Sesi pengajaran dan pembelajaran
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PT3	Pentaksiran Tingkatan Tiga
SIQ	<i>The Study Interest Questionnaire</i>
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
UPSR	Ujian Pencapaian Sekolah Rendah



SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Temu Bual(2 orang guru yang mengajar Bahasa Inggeris Tahun 3)
- B Borang Soal Selidik bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan
- C Ujian Pra
- D Ujian Pasca



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan membawa perubahan kepada sistem pendidikan di Malaysia. Penggunaan teknologi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah menjadi satu kebiasaan dan norma baru (Manivannan, 2016). KPM berusaha menyediakan gadget ICT dan akses internet di sekolah Malaysia. Tujuannya adalah untuk melahirkan golongan murid yang celik ICT dalam sesi pembelajarannya (KPM, Executive Summary Malaysia Education Blueprint 2013-2025 (Preschool to Post-Secondary Education), 2019).

Perkembangan yang pesat berlaku dalam bidang ICT pendidikan telah membawa perubahan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah, terutamanya wujudnya banyak bahan bantu mengajar yang berunsur teknologi yang bertujuan memberi kesan positif dalam bilik darjah. Penyediaan gadget dan perisian ICT dalam bilik darjah menyediakan peluang kepada guru dan murid untuk berinteraksi dengan lebih mudah dan berkesan. ICT memudahkan kerja-kerja penyediaan guru di mana guru dapat akses internet dan mendapat bahan bantu mengajar dengan lebih



mudah dan pantas (Alagesan Ambikapathy, Siti Hajar Halili, & Mohana Dass Ramasamy, 2020).

Maka, wujudnya banyak produk teknologi yang berunsurkan pendidikan di pasaran yang bertujuan memberi kesan positif dalam bilik darjah. Antaranya ialah platform pembelajaran maya (VLE), Google Classroom (GC), E-book, bahan bantu mengajar interaktif, 3D pen, papan putih interaktif dan lain-lain. Penghasilan kategori bahan bantu mengajar yang canggih dan teknologi ini adalah bertujuan untuk mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang lebih kondusif serta dapat memenuhi kehendak kriteria sesi pengajaran dan pembelajaran bilik darjah.

Kebanyakan bahan bantu mengajar teknologi adalah bertujuan menggalakkan penyertaan murid dalam bilik darjah (N.S., Westrhenen, & N., 2019). Murid pada zaman kini perlu berperanan secara aktif dalam bilik darjah di mana guru hanya berperanan sebagai fasilitator. Kurikulum yang sedia ada dan diubahusai adalah berhasrat untuk melahirkan golongan muda yang dapat berfikir secara kritis dan kreatif. Di samping itu, golongan ini juga dilatih supaya menguasai kemahiran menyelesaikan masalah dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan berkesan pada masa akan datang. Oleh itu, perkembangan ICT dalam bidang pendidikan adalah satu perkara yang tidak dapat dielakkan dan harus didorong bagi melahirkan insan-insan yang selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Malaysia.

Murid-murid di peringkat sekolah rendah perlu menguasai 4M dengan baik iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca serta menulis bagi satu bahasa. Keempat-empat kriteria 4M ini dapat merefleksikan tahap penguasaan bahasa seseorang. Mereka juga perlu menguasai kemahiran ICT yang mantap supaya dapat menerokai ilmu pengetahuan di dunia maya. Guru bertanggungjawab membantu murid menguasai kemahiran-kemahiran yang dinyatakan seperti di atas.





Semakan dan penyesuaian Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) diguna pada tahun 2017. Tujuan semakan kurikulum ini adalah untuk meningkatkan tahap penguasaan subjek-subjek pembelajaran dalam kalangan murid Malaysia. Penggunaan The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) bagi Bahasa Inggeris bermula pada tahun 2018. Tujuannya adalah memastikan murid sekolah dapat menguasai Bahasa Inggeris dengan lebih mantap dan berkesan. Pada tahun yang sama, KPM juga menggalakkan para guru mengamalkan sesi pengajaran dan pembelajaran (PdPc) yang berkonsepkan Abad Ke-21 (PAK21) (Yaumi, 2018). Penguasaan ilmu kemahiran dalam ICT membantu murid untuk merealisasikan dan mengaplikasikan konsep belajar tanpa sempadan dalam kehidupan seharian.

Sejak kebelakangan ini, penggunaan peralatan ICT dalam kelas telah menjadi trend di banyak sekolah (Chirstopoulos, Kajasilata, Salakoski, & Laakso, 2020).

Penggunaan perkakasan seperti papan putih interaktif dipercayai dapat mengadaptasi suasana pembelajaran abad ke-21 di dalam bilik darjah. Pelaksanaan PAK 21 merupakan salah satu fokus KPM dalam perubahan kurikulum pendidikan. Fokus sesi pengajaran dan pembelajaran kini berpusatkan murid, iaitu murid perlu bertindak secara proaktif dalam menerokai ilmu pengetahuan (Sulaiman, et al., 2020). Guru hanya berperanan sebagai fasilitator dan pembimbing sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran. Murid juga digalakkan untuk berinteraksi secara langsung dengan bahan bantu mengajar, dengan ini mereka dapat menguasai kemahiran dan memahami teori yang diajar secara lebih berkesan.

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mendapat kepastian keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris. Terdapat banyak kajian berkaitan dengan papan putih interaktif telah dijalankan. Keputusan kajian adalah positif atas penggunaan papan putih interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran subjek lain.





1.2 Latar Belakang Kajian

Hasrat KPM ialah melahirkan golongan murid yang celik dalam bidang teknologi, berdaya saing, berminda cerdas serta berfikiran kritis dan kreatif. Bagi merealisasikan hasratnya, KPM memberi latihan penguasaan dan penggunaan ICT kepada golongan guru supaya dapat menyediakan dan melahirkan golongan murid yang berkemahiran dan berpengetahuan ICT dalam kalangan murid (KPM, 2019). Namun, banyak guru masih menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran tradisional di sekolah. Keadaan ini tidak dapat memenuhi kehendak PAK 21 yang harus diamalkan di dalam bilik darjah.

Dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (PPPM 2013-2025), KPM telah menyediakan pelan tindakan untuk memanfaatkan ICT dalam pembelajaran, iaitu KPM berhasrat melayakkan semua sekolah mencapai taraf “Sekolah Bestari” dengan menyediakan infrastruktur multimedia seperti komputer, projektor, skrin projektor, chromebook dan rangkaian internet di sekolah. Selain itu, mulai tahun 2019, KPM juga mengalakkan penggunaan platform Google Classroom bagi merealisasikan penggunaan ICT dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

Terdapat segelintir sekolah bukan sahaja memiliki infrastruktur yang dibekalkan oleh KPM, golongan sekolah ini juga memiliki papan putih interaktif di dalam bilik darjah mereka atas sokongan dari lembaga sekolah dan juga sumbangan dari pihak ketiga. Papan putih interaktif merupakan salah satu teknologi pendidikan yang canggih dan khas direka untuk kegunaan dalam bilik darjah. Papan putih interaktif ialah satu peranti persembahan yang bersemuka dengan sebuah komputer. Segala imej dalam komputer akan dipapar atau ditayang ke atas papan oleh projektor. Pengguna papan putih interaktif dapat mengawal kedua-dua perisian dari papan dan juga dari komputer (Marjana, Dijana, & Erika, 2018).





Papan putih interaktif ialah satu perkakasan elektronik teknologi yang khas direka untuk diguna oleh guru (Betcher & Lee, 2009) di dalam bilik darjah.

Kewujudan papan putih interaktif membawa transformasi teknologi dalam bilik darjah kerana ia mempunyai banyak fungsi yang membolehkan guru atau murid untuk berinteraksi secara langsung dengan bahan bantu mengajar. Antara fungsinya ialah pengguna papan putih interaktif dapat menulis, melukis, menyeretkan item-item di atas skrin dengan menggunakan hujung jari atau pen yang disediakan (Nguyen & Le Huynh, 2020). Fungsi-fungsi ini dapat merangsangkan pancaindera pengguna dan seterusnya dapat mengukuhkan pengalaman pembelajaran mereka. Di pasaran kini, terdapat banyak perisian yang direka khas untuk digunakan bersama papan putih interaktif. Tujuannya adalah untuk memaksimumkan fungsi-fungsi yang terdapat dalam papan putih interaktif (Marjana et al., 2018).



Penggunaan papan putih interaktif dalam kelas mempunyai banyak kebaikan.

Antaranya ialah, papan ini dapat meningkatkan motivasi murid kerana ia dapat memaparkan pelbagai jenis media termasuk, gambar, video, animasi, grafik serta laman web yang dapat menarik tumpuan mereka serta mewujudkan situasi kelas yang lebih kondusif (Bautista-Vallejo, Hernandez-Carrera, Moreno-Rodeiguez, & Lopez-Bastias, 2020). Murid berpeluang untuk berinteraksi dengan bahan bantu mengajar yang ditayang di atas papan putih interaktif itu. Peluang berinteraksi ini akan menarik minat serta secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi murid untuk belajar. Murid akan menjadi lebih aktif dan sudi melibatkan diri dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Terdapat kajian yang menyatakan bahawa penggunaan papan putih interaktif dalam bilik darjah dapat meningkatkan tahap motivasi murid (KARSENTI, 2016).





Papan putih interaktif juga dapat membantu guru menerangkan konsep yang sukar. Guru boleh menunjukkan gambar atau menayangkan video yang berkaitan dengan tajuk yang diajar (Olga, 2019). Murid akan melihat secara langsung tayangan video dan ia dapat merangsangkan pancaindera mereka. Rangsangan pancaindera membolehkan murid mendengar, melihat serta menyentuh, ini dapat meningkatkan minat dan juga motivasi mereka dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Cole, 2012). Perkakasan ini menggalakkan penglibatan murid secara aktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, murid akan tertarik dan belajar dengan aktif serta lebih bermotivasi kerana mereka diberi peluang untuk mencuba (Olga, 2019).

Papan putih interaktif membolehkan guru memberi demonstrasi dengan lebih berkesan. Dalam era kini, sesi pengajaran dan pembelajaran adalah berpusatkan murid, maka aktiviti-aktiviti pembelajaran memberi fokus dalam memupuk golongan murid (KARSENTI, 2016). Papan putih interaktif menyokong kaedah pengajaran dan pembelajaran yang pelbagai.

Papan putih interaktif juga meggalakkan penyertaan dan pembelajaran kolaborasi dalam kalangan murid (De Vita, Verschaffel, & Jan, 2018). Terdapat kajian yang menyatakan bahawa semakin banyak peluang diberi kepada murid untuk menggunakan papan putih interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, semakin positif kesan yang dibawa melalui perkakasan ini (KARSENTI, 2016).

Kajian penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris ini berharap dapat membantu para guru untuk mengetahui perbezaan antara kaedah pengajaran dan pembelajaran tradisional serta kaedah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan papan putih interaktif.



1.3 Pernyataan Masalah

Malaysia ialah sebuah negara yang terdiri daripada pelbagai kaum dan juga budaya. Bahasa Inggeris merupakan bahasa kedua yang kerap digunakan secara meluas dalam kalangan rakyat dalam kehidupan seharian. Tujuan KPM memperkenalkan kurikulum CEFR adalah untuk melahirkan golongan murid yang dapat memaksimumkan peluang kebolehpasaran di peringkat global. Dalam konteks CEFR, seseorang individu yang fasih dalam Bahasa Inggeris sepenuhnya dalam kehidupan dunia profesional dan akademik, membuktikan bahawanya telah menguasai Bahasa Inggeris dengan sepenuhnya.

Oleh itu, dalam PPPM 2013-2025, KPM telah menetapkan tiga matlamat bagi pembelajaran bahasa, salah satu ialah KPM berhasrat melahirkan murid yang fasih berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggeris. Tambahan pula, murid juga perlu menguasai kemahiran menulis. Ini adalah kerana penulisan membolehkan murid menyampaikan cadangan, idea mereka dengan jelas dan tepat. Ini dapat memudahkan pembaca untuk memahami idea yang disampaikan olehnya (Chin Nee, Melor, & Ashairi, 2019).

Sasaran KPM menjelang tahun 2025 ialah seramai 30% murid mencapai tahap “Independent Proficiency” bagi Bahasa Inggeris dan seramai 70% murid mencapai minimum gred kepujian dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris di peringkat SPM. Pada tahun 2016, Bahasa Inggeris telah menjadi mata pelajaran wajib lulus pada peringkat SPM. Semua ini telah membuktikan bahawa betapa pentingnya penguasaan Bahasa Inggeris dalam pembelajaran murid.



Walaupun, pelaporan analisis prestasi mata pelajaran UPSR mengikut gred tahun 2019, didapati seramai 13.07% calon UPSR mendapat gred D dan seramai 14.87% calon UPSR pula mendapat gred E dalam kertas pemahaman Bahasa Inggeris. Dalam kertas penulisan Bahasa Inggeris pula, didapati seramai 35.22 % calon UPSR mendapat gred D dan seramai 23.34% calon UPSR pula mendapat gred E. Kedua-dua peratusan kertas Bahasa Inggeris menunjukkan tahap penguasaan murid masih lemah (KPM, 2019).

Selain daripada tahap pencapaian Bahasa Inggeris yang tidak memuaskan, murid sekolah rendah juga menghadapi masalah dari segi minat dan juga motivasi di mana yang menyebabkan mereka tidak dapat menguasai dan fasih dalam Bahasa Inggeris.

Dalam satu sesi temu bual yang dipapar dalam “New Straits Times”, pendidik dapati bahawa murid bermotivasi rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggeris kerana murid takut salah semasa menggunakan Bahasa Inggeris untuk bertutur dan menulis. Selain itu, bahan bantu mengajar yang diguna tidak mampu menarik minat dan memberi motivasi dalam kalangan murid. Sesi pengajaran dan pembelajaran yang terlalu berfokus dengan teori tatabahasa Bahasa English menyebabkan murid kurang minat dan tidak bermotivasi untuk belajar Bahasa Inggeris . Tambahan, murid juga takut bertutur dan menulis dalam Bahasa Inggeris kerana rakan sekelas mengejek mereka apabila mereka salah (Dr Nor, 2019).

Murid tidak berminat untuk belajar Bahasa Inggeris kerana mereka berpendapat cara penyampaian dan pembelajaran adalah membosankan dan ini menyebabkan mereka kurang berfokus. Penglibatan murid yang kurang menyebabkan mereka kurang bermotivasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Harun & Abudllah, 2020 ; Monther, Norjihan, Liyana & Ahmed, 2019 ; Farah & Abu





Bakar, 2019) . Kajian (Nurul Atiqah, Charanjit Kaur, Tarsame Singh, & Eng Tek, 2021) pula mengatakan bahawa kerja rumah dan latihan yang diberi oleh guru amat membebankan murid. Suasana bilik darjah yang kurang kondusif serta penggunaan bahan bantu mengajar yang tidak berunsur dua hala juga merupakan punca-punca murid tidak berminat serta tidak bermotivasi dalam sesi Bahasa Inggeris. Tambahan, murid berpendapat Bahasa Inggeris adalah kurang penting berbanding dengan bahasa ibunda mereka, maka mereka tidak mementingkan Bahasa Inggeris.

Selain itu, guru menekankan penghafalan tatabahasa dan juga perkataan Bahasa Inggeirs menyebabkan murid berasa subjek ini amat sukar dikuasai (Leng Hong, Kim Hua, & Guang Yang, 2020). Maka, keadaan ini menyebabkan murid tidak minat dan tidak bermotivasi dalam bilik darjah. (Nadhim & Intan Safinas, 2019). Menurut (Tan & Wan Muna Ruzanna, 2019), murid tidak berminat dan tidak bermotivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggeris khasnya dalam penulisan kerana mereka tidak mempunyai idea untuk menulis. Ini adalah disebabkan kaedah pengajaran, bahan bantu mengajar yang dipilih adalah lebih berpusat cikgu dan berunsur tradisional. Murid tidak bermotivasi dan tidak minat kerana mereka seolah tidak terlibat dalam proses pembelajaran.

Maka, bahan bantu mengajar seperti penggunaan papan putih interaktif dalam bilik darjah memainkan peranan yang cukup penting bagi merealisasikan hasrat KPM. Kajian (Shaari & Randip Kaur Valdev, 2019) , integrasi perkakasan teknologi dan kaedah pengajaran interaktif membolehkan guru menyampaikan ilmu dengan lebih berkesan. Terdapat banyak kajian menunjukkan bahawa penggunaan papan putih interaktif adalah berkesan dalam meningkatkan tahap pencapaian, tahap minat dan juga tahap motivasi murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Walaupun terdapat banyak kajian penggunaan perkakasan ini telah dijalankan seperti dalam pembelajaran Sains dan Matematik, Bahasa Melayu di peringkat sekolah





menengah dan universiti, namun kurang kajian penggunaan perkakasan ini terhadap subjek Bahasa Inggeris di peringkat sekolah rendah adalah kurang berbanding dengan subjek yang dinyatakan di atas.

Dalam bidang pendidikan, teori-teori pembelajaran juga memainkan peranan yang penting kerana ia merupakan hala tuju kepada guru dalam membuat persiapan sesi pengajaran dan pembelajaran serta pembantu untuk mengatasi masalah pembelajaran murid jika teori-teori pembelajaran diamal dengan baik.

Teori pembelajaran berkaitan pencapaian, minat dan motivasi banyak membantu dalam mencari penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi oleh murid serta guru dalam bilik darjah. Teori Pembelajaran Humanistik menyatakan bahawa bakat dan juga peluang yang ada pada seseorang mampu membantunya mewujudkan esteem sendiri dan membantu dalam perkembangan potensi diri secara positif. Situasi ini dapat direalisasikan apabila wujudnya suasana yang kondusif dalam bilik darjah maka murid menjadi lebih berminat untuk belajar (Dayang Julida & Muhd Izwan, 2021).

Berdasarkan teori motivasi Maslow, murid akan aktif mencari pengetahuan apabila mereka mempunyai rasa ingin tahu. Keinginan ini akan mendorong mereka ke arah menguasai sesuatu ilmu pengetahuan dengan berjaya (Try Gynawan Zebua, 2021). Murid yang bermotivasi tinggi dapat memberi kerjasama, bertindak secara aktif sepanjang sesi pembelajaran dan mampu mempengaruhi rakan sekelas secara positif. Oleh itu, secara tidak langsung masalah motivasi rendah dalam kalangan murid dapat diselesaikan.

Teori Konstruktivisme juga memainkan peranan yang penting kerana teori ini mengambil kira pengalaman yang sedia ada bagi memperkembangkan kefahaman murid terhadap ilmu yang baru dibelajari. Guru menyediakan bahan bantu mengajar





yang dapat memberi rangsangan kepada murid untuk belajar. Murid belajar secara aktif dan mampu memperoleh pengetahuan baru dengan bimbingan minima daripada guru. Teori ini menyediakan peluang kepada murid untuk belajar melalui persekitaran dan pengalaman yang sedia ada untuk membina makna dalam minda mereka. Pembelajaran yang aktif membolehkan murid meningkatkan pencapaian kerana mereka diberi peluang untuk menyatakan idea, menulis secara kritis dan kreatif.

Teori-teori di atas boleh diamalkan dalam bilik darjah agar dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh murid dan juga guru serta berharap mampu merealisasikan hasrat KPM. Kesimpulannya, kajian ini adalah penting dan perlu dijalankan untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggeris.

1.4 Tujuan Kajian



Kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif terhadap pembelajaran Bahasa Inggeris dalam kalangan murid Tahun 3.

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini adalah untuk mengetahui perkaitan antara penggunaan papan putih interaktif dengan pencapaian akademik di mana ia fokus kepada kemahiran menulis ayat Bahasa Inggeris. Ia juga untuk melihat kesan penggunaan papan putih interaktif terhadap minat murid di dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris. Akhir sekali, ialah perkaitan antara penggunaan papan putih interaktif terhadap motivasi murid di dalam





proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris. Maka objektif-objektif kajian adalah seperti berikut:

1. Mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif terhadap pencapaian murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris.
2. Mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif terhadap motivasi murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris.
3. Mengenal pasti keberkesanan penggunaan papan putih interaktif terhadap minat murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris.



1.6 Persoalan Kajian

Kajian ini cuba menjawab soalan-soalan berikut:

1. Adakah terdapat perbezaan dalam pencapaian murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat Bahasa Inggeris yang diajar dengan penggunaan papan putih interaktif berbanding dengan murid yang diajar dengan kaedah tradisional?
2. Adakah terdapat perbezaan dalam motivasi murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat Bahasa Inggeris yang diajar dengan penggunaan papan putih interaktif berbanding dengan murid yang diajar dengan kaedah tradisional?



3. Adakah terdapat perbezaan dalam minat murid Tahun 3 dalam kemahiran menulis ayat Bahasa Inggeris yang diajar dengan penggunaan papan putih interaktif berbanding dengan murid yang diajar dengan kaedah tradisional?

1.7 Hipotesis Kajian

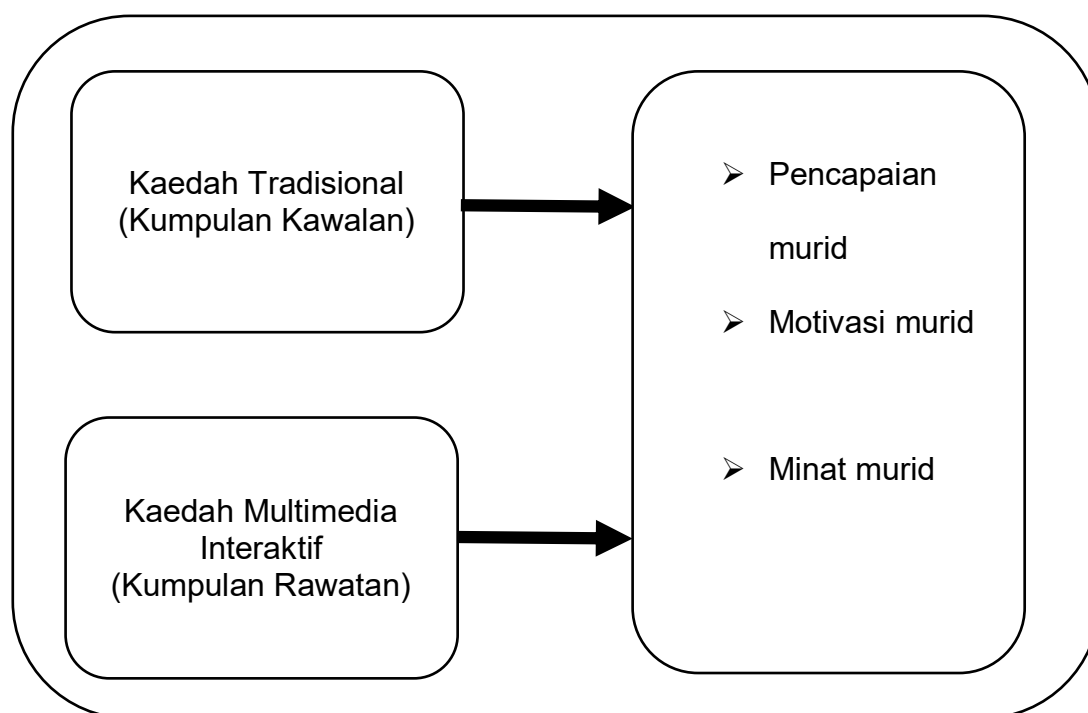
Hipotesis berikut akan diuji di dalam kajian ini:

Ho1: Terdapat perbezaan yang signifikan dari segi min pencapaian murid Tahun 3 antara kumpulan kawalan dan rawatan.

Ho2: Terdapat perbezaan yang signifikan dari segi min motivasi murid Tahun 3 antara kumpulan kawalan dan rawatan.

Ho3: Terdapat perbezaan yang signifikan dari segi min minat murid Tahun 3 antara kumpulan kawalan dan rawatan.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian

Banyak kajian telah membuktikan keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dapat mendorong interaksi dua hala dalam satu sesi pengajaran dan pembelajaran (Khor & Noraini, 2016.; Aktas & Aydin.,2016. ; Kaur & Abdul Rashid, 2012.; Mohammad Hassan Behzadi, & Maryam,2013, Olga, 2019., Truong & Tran, 2020; Haiza , Abdul Halim, & Azizah, 2021).

Papan putih interaktif merupakan bahan elektronik yang direka khas untuk pendidikan. Papan putih interaktif dapat melahirkan suasana pembelajaran yang kondusif serta menarik dengan melibatkan guru dan murid secara langsung dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Betcher & Lee, 2009).

Motivasi dan minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran meningkat, ini adalah disebabkan murid diberi peluang untuk menyertai sesi pengajaran dan



pembelajaran secara aktif dan ini dapat menarik fokus mereka (Kutluca, Yalman , & Tum, 2019). Murid dapat melibatkan diri dengan aktif apabila guru mendemonstrasikan tajuk pembelajaran melalui papan putih interaktif, tayangan bertukar dari teori dan juga satu dimensi kepada gambar rajah dan sebagainya. Dalam kajian (Haiza et al., 2021) menyatakan bahawa papan putih interaktif meningkatkan penglibatan murid dalam sesi pembelajaran, sealin itu ia juga membawa kesan positif dalam pencapaian murid.

Dalam kajian (Truong & Tran, 2020) menunjukkan bahawa penggunaan papan putih interaktif dalam bilik darjah dapat meningkatkan pencapaian, tahap motivasi dan juga tahap minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris.

Dalam kajian (Abdullah, et al., 2020), penggunaan papan putih interaktif dapat melatih serta membantu mereka untuk menguasai ilmu yang diajar. Murid lebih suka dan lebih bermotivasi kerana mereka diberi peluang untuk menggunakan papan putih interaktif.

Kajian (Joseph & Khan, 2020) menunjukkan bahawa perkakasan dan bahan-bahan elektronik dapat merangsang keinginan murid untuk menulis, dalam kajian ini juga dapati bahawa perkakasan ini dapat meningkatkan kemahiran menulis dalam kalangan murid.

Kebanyakan kajian yang telah dijalankan berdasarkan keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam pembelajaran Sains dan Matematik, Bahasa Melayu di peringkat sekolah menengah dan universiti. Kajian bagi pembelajaran Bahasa Inggeris di peringkat sekolah rendah adalah kurang berbanding dengan subjek yang dinyatakan di atas. Oleh itu, kajian penggunaan papan putih interaktif





terhadap pembelajaran Bahasa Inggeris di peringkat sekolah rendah amat perlu dijalankan.

PPPM 2013-2025 menyatakan bahawa prestasi murid dalam Bahasa Inggeris adalah lemah iaitu hanya terdapat seramai 28% murid yang mencapai sekurang-kurangnya gred kepujian dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris SPM. Keputusan mata pelajaran Bahasa Inggeris juga adalah mata pelajaran yang paling rendah dalam kalangan mata pelajaran teras bagi peperiksaan UPSR, PT3 dan juga SPM. Oleh itu, bahan bantu mengajar yang berunsur dua hala berharap dapat mengatasi masalah ini.

Kesimpulannya, kajian ini berharap dapat memberi kefahaman dan pendedahan kepada guru dan murid bahawa penggunaan papan putih interaktif dapat membawa kesan positif dan mengubah cara penyampaian dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bilik darjah.



1.9 Definisi Operasional

1. Kaedah tradisional –Dalam kajian ini, kaedah tradisional merujuk kepada sesi pengajaran dan pembelajaran yang tidak menggunakan sebarang bahan digital atau multimedia interaktif. Dalam kaedah pengajaran tradisional, guru yang menentukan semua aktiviti pengajaran dan pembelajaran, murid hanya mendengar dan mengikuti arahan guru, kaedah ini tidak mementingkan penglibatan aktif murid. (Wenting & Shulin 2019; Mbodila, Munienge, & Muhandji, 2012) .
2. Kaedah Multimedia Interaktif –Dalam kajian ini, papan putih interaktif ialah alat bantu mengajar yang diguna dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Perkakasan



ini memberi kepuasan kepada murid dari segi visual dan audio, memilih serta menulis, ini dapat meningkatkan keinginan belajar kerana murid dapat melihat dan mendengar secara langsung terhadap ilmu yang dipelajari. Ia juga membolehkan pengguna untuk manipulasi, menghasilkan serta mengguna dalam sesi pengajaran dan pembelajaran elektronik. Perkakasan ini menggabungkan fungsi-fungsi seperti audio, visual dan interaksi berasaskan komputer (Saville, Beswick, & Callingham, 2014).

3. Bahasa Inggeris – Dalam kajian ini, PPPM 2013-2025, Bahasa Inggeris merupakan bahasa kedua yang perlu dikuasai oleh golongan murid Malaysia. Sistem pendidikan Malaysia menggalakkan murid-murid menguasai bahasa lain sebagai bahasa tambahan selain bahasa ibunda mereka (KPM, PPPM 2013-2025, 2019).

4. Minat – Dalam kajian ini, minat merujuk kepada keinginan murid untuk belajar Bahasa Inggeris. Minat merujuk kepada kecenderungan atau keinginan seseorang individu kepada sesuatu (Hamidiyah, Warsono, Anggraini, & Jatmika, 2020). Minat juga merujuk kepada perhatian yang kuat, intensif dan menguasai seseorang individu supaya rajin dan tekun untuk melakukan suatu aktiviti.

5. Motivasi – Dalam kajian ini, motivasi merujuk kepada murid bermotivasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris (Strelnikova, 2019). Motivasi juga merujuk kepada satu kuasa dalaman yang membangkit, mengarah dan mengawal minat serta tingkah laku seseorang individu. Motivasi adalah kuasa yang membolehkan seseorang individu melakukan sesuatu aktiviti (Walker Tileston, 2004).

6. Pencapaian murid- Dalam kajian ini, pencapaian murid merujuk kepada murid dapat menulis ayat dalam Bahasa Inggeris dengan betul dan lengkap sebelum

atau selepas kajian dijalankan. Pencapaian dalam ujian (KPM, Pelaporan Pentaksiran Sekolah Rendah 2019, 2019) merupakan satu penentuan untuk mengenal pasti sama ada murid telah menguasai Bahasa Inggeris yang diajar.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah di Daerah Kinta Selatan, Perak. Sebuah sekolah luar bandar dipilih untuk menjalani kajian ini. Kajian ini hanya dijalankan di sekolah dan kelas yang mempunyai peranti papan putih interaktif. Penglibatan murid adalah seramai 41 orang sebagai responden kajian.

 05-4506832  pustaka.upsi.edu.my  Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah  PustakaTBainun  ptbupsi

1.11 Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan adalah cuba untuk meningkatkan pencapaian, motivasi dan minat dalam pembelajaran dalam kalangan murid Tahun 3. Ini adalah kebanyakan maklumat, informasi dalam laman web menggunakan Bahasa Inggeris sebagai bahasa utama. Penguasaan Bahasa Inggeris membolehkan murid meneroka lebih banyak ilmu serta dapat memupuk mereka menjadi golongan yang lebih berdaya saing.

1.12 Rumusan

Kajian ini perlu dijalankan untuk memastikan keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggeris dalam kalangan murid Tahun 3.



Penggunaan papan putih interaktif berharap dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran agar dalam mengukuhkan kemahiran menulis Bahasa Inggeris. Keempat-empat kemahiran ini dapat membantu mereka untuk berkomunikasi dan menerokai ilmu dengan lebih mudah.

