



JURNAL LINGUISTIK Vol. 23 (1) Jun 2019 (051-057)

Sikap dan Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Web 2.0 dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Jepun di Universiti Putra Malaysia

¹Muhammad Alif Redzuan Abdullah
muhammadalif@upm.edu.my

²Sanimah Hussin
sanimah@upm.edu.my

¹Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia

²Pusat Pemajuan dan Kompetensi Bahasa, Universiti Putra Malaysia

Diterima : 26 April 2019
Received
Diterima untuk diterbitkan : 13 Jun 2019
Accepted
Diterbitkan dalam talian : 30 Jun 2019
Published online

Abstrak

Perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) terus menjadi wahana kepada dunia pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun dalam menghadapi arus globalisasi yang tidak mengenal sempadan yang penghuninya terdiri daripada generasi x, y, z dan generasi I atau Generasi Net atau *Net Gen*. Peranan pensyarah juga berubah daripada sumber pengetahuan dan rujukan pelajar menjadi fasilitator. Namun demikian, ini bukan bermakna pensyarah boleh digantikan dengan aplikasi teknologi maklumat dan teknologi (ICT) kerana peranan pensyarah diperlukan untuk membimbing pelajar berkenaan kaedah belajar. Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti sikap dan persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun. Antara aplikasi Web 2.0 yang dipilih ialah penggunaan *Edmodo*, *YouTube*, *Kahoot* dan *PutraBlast*. Seramai 100 orang pelajar bahasa Jepun Asas Tahap 1 Universiti Putra Malaysia dijadikan sampel kajian. Kaedah kajian yang digunakan untuk mengumpul data adalah soal selidik, temubual dan pemerhatian. Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 22 digunakan sebagai alat untuk analisis statistik deskriptif untuk menganalisis data. Dapatan menunjukkan penggunaan aplikasi Web 2.0 sebagai bahan bantuan mengajar dalam kalangan sampel kajian memberi kesan positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun.

Kata Kunci: Persepsi, sikap, penggunaan, aplikasi web 2.0, pengajaran dan pembelajaran, bahasa Jepun

Students' Attitudes and Perceptions on Application of Web 2.0 in Japanese Language Teaching and Learning Process at Universiti Putra Malaysia

Abstract

The Information and Communication Technology (ICT) Development continues to be a medium for the teaching and learning world of Japanese in facing the flow of globalization without borders whose inhabitants consist of

generations of x, y, z and generation I or Generation Net or Net Gen. The role of the lecturer also changes from the source of knowledge and the student's reference to the facilitator. However, this does not mean that lecturers can be replaced with information and technology (ICT) applications because the role of lecturers is needed to guide students on learning methods. This study was carried out to identify students' attitudes and perceptions towards the use of Web 2.0 applications in the teaching and learning process of Japanese language. Among the selected Web 2.0 apps is the use of Edmodo, YouTube, Kahoot and PutraBlast. A total of 100 Japanese Language students of Level 1 of Universiti Putra Malaysia were used as a sample of the study. The research method used to collect data is a questionnaire, interview and observation. Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 22 is used as a tool for descriptive statistical analysis to analyse the data. The findings show that the use of Web 2.0 applications as teaching aids among research samples has a positive impact in the teaching and learning process of Japanese language.

Keywords: perception, attitude, usage, web 2.0 application, teaching and learning, Japanese

1. Pengenalan

Perkembangan pelbagai teknologi terkini seperti aplikasi mudah alih (*mobile application*) dan aplikasi Web 2.0 yang pesat telah mengorak langkah ke arah suatu persekitaran baru yang serba mencabar dalam bidang pengajaran dan pembelajaran (P&P) dalam konteks negara Malaysia sejajar dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi). Pihak Universiti Putra Malaysia (UPM) juga mengadakan pelbagai bengkel berkaitan dengan aplikasi Web 2.0 seperti *Innovative Teaching with Technology*, *Fusing Learning with Technology*, *Sharing with E-Learning Tools* dan *Innovative Teaching with Presentation Tools* sebagai pemangkin transformasi teknologi maklumat dalam kalangan pensyarah dan pelajar UPM. Kelebihan aplikasi Web 2.0 yang mempunyai keupayaan untuk menyokong, menggalakkan perbincangan tidak formal, berdialog, berkolaboratif dan berkongsi ilmu secara terbuka dapat menghasilkan proses P&P yang menarik dan berkesan. (Mohamed Amin, 2013). Antara aplikasi Web 2.0 adalah seperti *Wiki*, *Blog*, *Facebook*, *Prezi*, *Powtoon*, *Padlet*, *Moodles* dan sebagainya mempunyai potensi yang besar untuk menyokong dan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran (Baharudin & Badusah, 2016). Ini selari dengan trend masa kini Generasi Net atau *Net Gen* yang gemar menggunakan aplikasi mudah alih yang boleh diakses di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa untuk mendapatkan maklumat. Aplikasi Web 2.0 sebagai bahan P & P seperti teks, grafik, animasi, video dan pautan URL sangat membantu murid dari segi pemahaman dan mengingat pembelajaran bahasa asing dengan mudah (Ibrahim, Shing, Sharmeeze, Alias & Dewitt, 2014). Ini disokong oleh kajian Jasmi, Tamuri dan Mohd Hamzah (2011) yang menekankan bahawa penggunaan aplikasi Web 2.0 dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran berpusatkan pelajar (*Student Centred Learning*) dengan hanya 25 peratus penglibatan guru sebagai fasilitator di dalam bilik darjah. Namun demikian penggunaan aplikasi Web 2.0 sebagai bahan P & P harus diberikan perhatian terutamanya oleh para pelajar agar penggunaannya membawa manfaat kepada mereka dalam proses pembelajaran bahasa Jepun.

1.2 Penyataan Masalah

Kaedah pengajaran tradisional menggunakan *slide* atau *power point* menyebabkan pensyarah kurang menumpukan perhatian terhadap pelajar secara individu. Tahap pelajar yang tidak menguasai kemahiran membaca dan menulis hanya dapat dikesan berdasarkan keputusan markah Ujian 1 pada minggu ke-5. Jadual waktu yang padat dan jumlah pelajar yang ramai menyebabkan pensyarah sukar mengadakan perjumpaan dengan pelajar yang memerlukan tunjuk ajar secara individu. Namun demikian, penggunaan aplikasi Web 2.0 seperti *Edmodo*, *YouTube*, *Kahoot* dan *PutraBlast* melalui pengajaran dan pembelajaran secara teradun (*blended teaching*) iaitu melibatkan interaksi bersemuka dan interaksi secara dalam talian dapat membantu pelajar mengakses kandungan pelajaran pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja dengan menggunakan capaian internet. Ini secara langsung menjadikan aplikasi Web 2.0 merupakan unsur penting dalam kehidupan pelajar yang memberikan impak terhadap pembelajaran dan prestasi pelajar. Penggunaan Internet berasaskan aplikasi Web 2.0 yang merupakan satu elemen *ICT* dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam bidang pembelajaran bahasa asing khususnya, dilihat sebagai satu perkembangan yang sangat besar sumbangannya. Ini adalah kerana bahan pengajaran dan pembelajaran yang dihasilkan berasaskan

teknologi tersebut bersifat efektif dan mampu menarik minat para pelajar untuk mengikuti aktiviti pembelajaran yang berterusan sama ada di bawah kendalian guru atau pembelajaran sendiri (Mohd Sukki Othman et al, 2013). Oleh itu kelebihan aplikasi Web 2.0 adalah banyak namun penggunaannya dalam P & P perlu dibuat kajian terutamanya dari segi penerimaan aplikasi Web 2.0 dalam kalangan pelajar (Park, 2013). Oleh itu, kajian ke atas penerimaan terhadap aplikasi Web 2.0 perlu dilakukan sebagai usaha memperkembangkan aplikasi Web 2.0 untuk menyokong pembelajaran abad ke-21 dalam proses P & P bahasa Jepun di UPM.

2. Sorotan Literatur

Menurut kajian Zamri dan Nur Aisyah (2011), perisian multimedia membantu memudahkan kaedah pengajaran guru daripada strategi berpusatkan guru kepada strategi berpusatkan pelajar. Hal ini membolehkan pelajar mendapatkan segala maklumat pembelajaran tanpa terikat dengan sesi P&P yang panjang di dalam bilik darjah. Kesukaran untuk menghasilkan bahan bantuan mengajar dengan beban tanggungjawab dan kerja yang bertambah menjadi kekangan dalam proses penyediaannya. Bahan bantuan mengajar yang dibeli pula memerlukan modal dan sumber kewangan yang besar (Zamri, 2014). Kesukaran ini boleh diatasi dengan kewujudan aplikasi Web 2.0. Aplikasi Web 2.0 merupakan satu bentuk transformasi daripada web berbentuk statik kepada web yang lebih dinamik serta fleksibel (Mohamed Amin, 2013.)

Collins dan Halverson (2009) menegaskan bahawa peluang yang diberikan kepada pelajar untuk memilih bahan bantuan mengajar sangat penting untuk meningkatkan motivasi mereka. Ini termasuk aplikasi web 2.0 yang membolehkan pelajar mengawal kelajuan tahap pembelajaran mereka mengikut kemampuan mereka. Yu-Li Chen (2014) telah menjalankan kajian menggunakan pembelajaran realiti maya untuk meningkatkan pembelajaran pelajar dalam kursus bahasa Inggeris disebuah universiti di Taiwan. Dapatan kajian Yu-Li Chen (2014) menunjukkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa diterima oleh pelajar beliau dan memberikan impak positif dalam pembelajaran sendiri mereka. Malahan kajian Hazlina Halim et al. (2017) menyarankan pensyarah harus menggunakan pelbagai kaedah pengajaran dalam kelas untuk menarik minat dan motivasi pelajar agar kekal fokus dalam kelas pembelajaran bahasa asing. Penggunaan aplikasi Web 2.0 sangat penting untuk mencipta tugas menarik dan melibatkan semua pelajar dalam proses pembelajaran bahasa Jepun di UPM.

Namun demikian, tidak banyak kajian yang dijalankan untuk melihat sikap dan persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam pengajaran bahasa Jepun di Malaysia. Oleh itu kajian ini dijalankan untuk melihat penerimaan pelajar terhadap aplikasi Web 2.0 sebagai usaha memperkembangkan aplikasi Web 2.0 untuk menyokong pembelajaran abad ke-21 dalam proses P & P bahasa Jepun di UPM.

2.1 Objektif Kajian

1. Mengenal pasti sikap positif atau negatif sampel kajian terhadap aplikasi Web 2.0 dengan pengalaman mempelajari bahasa Jepun.
2. Mengenal pasti persepsi sampel kajian terhadap aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran bahasa Jepun.

3. Metodologi

3.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kerana matlamat utama kajian ini adalah untuk membuktikan bahawa penggunaan Web 2.0 berupaya meningkatkan pemahaman pelajar, merangsang minat dan menggalakkan pembelajaran sendiri. Reka bentuk kajian ini berbentuk tinjauan menggunakan soal selidik yang telah diadaptasi daripada kajian lepas dalam sorotan literatur. Satu set soal selidik telah disediakan bagi mengumpul data kajian. Pemantauan dan pemerhatian rapi telah dilaksanakan bagi mengumpul data kajian yang diperlukan. Semua data kuantitatif yang diperoleh

melalui borang soal selidik telah dianalisis menggunakan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 22. Data kualitatif yang diperoleh daripada temubual berstruktur dianalisis menggunakan Atlas TI.

3.2 Sampel Kajian

Sampel kajian ini adalah pelajar yang mempelajari bahasa Jepun sebagai subjek elektif bahasa asing di Universiti Putra Malaysia (UPM). Sampel kajian ini terdiri daripada pelajar lelaki dan wanita daripada pelbagai fakulti seramai 100 orang. Sampel kajian didedahkan kepada aplikasi Web 2.0 seperti *Edmodo*, *YouTube*, *Kahoot* dan *PutraBlast* melalui pengajaran dan pembelajaran secara teradun (*blended teaching*.)

3.3 Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada aplikasi Web 2.0 (*Edmodo*, *YouTube*, *Kahoot* dan *PutraBlast*), satu set borang soal selidik dan soalan temu bual berstruktur. Borang soal selidik telah direkabentuk untuk melihat sikap positif atau negatif sampel kajian terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 berdasarkan ukuran Skala Likert dari sangat tidak setuju (1) kepada sangat setuju (4). Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekumpulan orang tentang fenomena sosial. Manakala soalan temubual berstruktur pula digunakan untuk mengenalpasti persepsi sampel kajian terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di UPM.

3.3 Analisis Data

Semua data kuantitatif yang diperoleh melalui borang soal selidik telah dianalisis menggunakan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 22. Analisis Deskriptif telah digunakan untuk mengenalpasti perbezaan sikap terhadap aplikasi Web 2.0 dengan pengalaman pelajar mempelajari bahasa Jepun. Interpretasi data soal selidik menggunakan skala Likert dikategorikan mengikut pernyataan positif yang berfungsi untuk mengukur sikap positif, dan pernyataan negatif yang berfungsi untuk mengukur sikap negatif sampel kajian. Jawapan sampel kajian yang tinggi (3-4) menunjukkan sikap positif dan jawapan sampel kajian yang rendah (1-2) menunjukkan sikap negatif.

Data kualitatif yang diperoleh daripada temubual berstruktur telah ditranskripsi untuk mendapatkan data kajian bagi menjawab soalan berkaitan persepsi sampel kajian terhadap aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran bahasa Jepun. Data kajian yang diperoleh daripada temubual berstruktur ini telah dianalisis menggunakan perisian Atlas TI. Di samping itu, pemerhatian juga dijalankan dalam kelas untuk melihat sikap dan persepsi pelajar semasa menggunakan aplikasi Web 2.0 sewaktu kuliah pembelajaran bahasa Jepun. Salah satu kaedah untuk menjadikan data kajian mempunyai kepercayaan yang tinggi adalah dengan melaksanakan triangulasi antara kaedah kajian (Wiersma, 1991; John Van Maanen, 1983).

4.0 Dapatan Kajian

4.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengenal pasti sikap positif atau negatif terhadap aplikasi Web 2.0 dengan pengalaman sampel kajian mempelajari bahasa Jepun. Dapatan kajian mendapati semua sampel kajian menunjukkan sikap positif dalam kesemua lima-belas (15) soalan soal selidik berdasarkan jawapan sampel kajian berada dalam skala likert 3-4. Jadual 1 di bawah memaparkan analisis deskriptif sikap sampel kajian terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di UPM.

Jadual 1: Statistik Deskriptif Sikap Sampel Kajian terhadap Penggunaan Aplikasi Web 2.0 (N=100)

Item	STS	TS	S	SS
1. Saya sedar kewujudan aplikasi Web 2.0.	0	0	16	84
2. Saya sedar penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran bahasa Jepun di UPM.	0	0	80	20
3. Saya sedar bahawa saya boleh mempelajari bahasa Jepun menggunakan aplikasi Web 2.0.	0	0	63	37
4. Saya sedar aplikasi Web 2.0 boleh diakses di mana-mana dan pada bila-bila masa untuk mempelajari bahasa Jepun.	0	0	0	100
5. Saya sedar aplikasi Web 2.0 memberi impak dalam pembelajaran bahasa Jepun.	0	0	59	41
6. Aplikasi Web 2.0 berguna untuk pembelajaran bahasa Jepun.	0	0	23	77
7. Kelebihan menggunakan aplikasi Web 2.0 adalah lebih banyak daripada tidak menggunakannya.	0	0	66	34
8. Aplikasi Web 2.0 merupakan strategi yang baik dalam pembelajaran bahasa Jepun.	0	0	90	10
9. Saya akan menjadikan aplikasi web 2.0 sebagai kaedah alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepun.	0	0	71	29
10. Saya selalu menggunakan aplikasi Web 2.0 untuk mempelajari bahasa Jepun.	0	0	9	91
11. Saya ingin menggunakan aplikasi Web 2.0 untuk memperbaiki bahasa Jepun.	0	0	12	88
12. Saya percaya dengan menggunakan aplikasi Web 2.0 dapat meningkatkan tahap bahasa Jepun saya.	0	0	42	58
13. Saya percaya aplikasi Web 2.0 membantu saya dalam pembelajaran bahasa Jepun.	0	0	75	25
14. Aplikasi Web 2.0 merupakan alat bantuan mengajar yang canggih dan terkini.	0	0	32	68
15. Penggunaan Web 2.0 sepatutnya digunakan dalam setiap pembelajaran bahasa asing di UPM.	0	0	55	45

* STS – Sangat Tidak Setuju TS – Tidak Setuju S – Setuju SS – Sangat Setuju

Semua sampel kajian bersetuju dengan item 1 dan 2 yang menunjukkan sampel kajian menyedari kewujudan aplikasi Web 2.0 dalam aktiviti pembelajaran harian mereka. Walau bagaimanapun masih terdapat ruang untuk kesedaran mereka menerapkan penggunaan aplikasi Web 2.0 untuk tujuan pembelajaran bahasa Jepun. Manakala dalam jawapan item 3, 4 dan 5, sampel kajian menunjukkan kecenderungan positif bahawa aplikasi Web 2.0 memberi impak terhadap pembelajaran bahasa Jepun mereka kerana mudah diakses tanpa sempadan masa dan tempat. Seterusnya sampel kajian menyatakan penggunaan aplikasi Web 2.0 sangat berfaedah dan menjadi satu strategi pembelajaran yang baik dalam pembelajaran bahasa Jepun di UPM.

Aplikasi Web 2.0 dilihat sebagai kaedah alternatif kepada kaedah pengajaran sedia ada kerana sampel kajian yang merupakan generasi Z atau *Net Gen* yang sering dikelilingi oleh pelbagai gadget pada umumnya menunjukkan mereka mahir menggunakan aplikasi Web 2.0 untuk memperbaiki dan meningkatkan tahap kemahiran bahasa Jepun mereka. Tambahan pula, waktu yang diluangkan oleh golongan muda Malaysia di internet dan media sosial selama satu jam hingga tiga jam sehari (Shanti Balraj Baboo et al, 2013) mempengaruhi sikap mereka bahawa aplikasi Web 2.0 merupakan bahan bantuan mengajar yang canggih dan terkini serta boleh diperluaskan kepada pembelajaran bahasa asing yang lain.

4.2 Analisis Kandungan (Content Analysis)

Analisis kandungan digunakan untuk mengenal pasti persepsi sampel kajian terhadap aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran bahasa Jepun. Data temu bual telah dianalisis menggunakan perisian Atlas TI dan jawapan sampel kajian telah dikategorikan kepada tiga dapatan utama iaitu:

- i) Persepsi kegunaan aplikasi Web 2.0.
- ii) Persepsi *user friendly* aplikasi Web 2.0.
- iii) Persepsi penerimaan aplikasi Web 2.0 dalam aktiviti pembelajaran bahasa Jepun.

Data kajian yang menyokong dapatan ini ditunjukkan dalam Jadual 2.

Jadual 2: Persepsi Sampel Kajian Terhadap Aplikasi Web 2.0 dalam Pembelajaran Bahasa Jepun

Sampel Kajian	Persepsi Sampel Kajian Terhadap Penggunaan Aplikasi Web 2.0		
	Kegunaan	<i>Use Friendly</i>	Penerimaan
S 1	Saya fikir penggunaan aplikasi Web 2.0 adalah relevan dengan situasi semasa.	Saya cuba buat kali pertama dan saya dapati sangat mesra pengguna. Klik saja dah boleh akses.	Bila perlu menyiapkan tugas, aplikasi Web 2.0 sangat membantu.
S7	Saya sudah biasa menggunakan aplikasi Web 2.0 dalam subjek yang lain di UPM.	Saya cuba beberapa kali sahaja, saya terus pandai guna....	Aplikasi Web 2.0 sangat mudah digunakan.

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang boleh dibuat daripada dapatan kajian ini adalah secara keseluruhannya sampel kajian menunjukkan kecenderungan sikap positif dalam penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam pembelajaran bahasa Jepun di UPM. Malahan sampel kajian juga menyatakan persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Web 2.0 tersebut. Sampel kajian telah menyenaraikan tiga dapatan utama aplikasi Web 2.0 yang membantu dalam pembelajaran bahasa Jepun mereka iaitu i) kegunaan secara umum; ii) *user friendly* dan iii) penerimaan. Justeru itu, aplikasi Web 2.0 menyokong proses P & P bahasa Jepun dalam menuju Revolusi Industri 4.0

Rujukan

- Baharudin, S. H., & Badusah, J. (2016). Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru Sekolah Menengah Terhadap Penggunaan Web 2.0 dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6 (2), 33-43.
- Collins, A., & Halverson, R. (2009). *Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America*. Teachers College. Columbia University. New York, NY.
- Hazlina Halim, Normaliza Abd Rahim&Nor Shahila Mansor. (2017). Motivation and Strategies in Acquiring the French Language among Undergraduates in Universiti Putra Malaysia. *Jurnal Linguistik*. 21 (2), 69-80.
- John Van Maaneen. (1983). *Qualitative Methodology*. Beverly Hill, California: Sage Publication.
- Ibrahim, Z., Shing, N. K., Sharmeeze, Alias, N., & Dewitt, D. (2014). *Pembangunan Modul Pedagogi Pembelajaran Berasaskan Padlet untuk Pelajar Pekak di IPT*. In: *Persidangan Kebangsaan Kurikulum Dan Teknologi Pengajaran, University of Malaya*, 160-172.

Jasmi, K. A., Tamuri, A. H., & Mohd Hamzah, M. I. (2011). Kajian Kes Penggunaan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Bandar dan Luar Bandar: Satu Kajian Perbandingan. *Jurnal Teknologi (Sains Sosial)*, 179-198.

Mohamed Amin Embi. (2013). *Web 2.0 Interactive tools: A quick guide*. Pusat Perkembangan Akademik, Universiti Kebangsaan Malaysia.

Mohd Sukki Othman, Muhd Zulkifli Ismail & Wan Nordin Wan Abdullah. (2013). Penggunaan ICT Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Linguistik*. 17(2), 120-127.

Shanthi Balraj Baboo, Ambigapathy Pandian, N.V Prasad & Aaron Rao. (2013). Young People and New Media in Maaysia: An Analysis of Social Uses and Practises. *Journal of Arts, Science & Commerce*. 5(2), 50-56.

Wiersma, W. (1991). *Research methods in education*. 5th ed. Boston: Allyn & Bacon

Yu-LiChen.(2014). A Study on Student Selfefficacy and Technology Acceptance Model within an Online Task-based Learning Environment. *Journal of Computers*, 2014, 9 (1): 34-43.

Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor. 2011. Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 11 (3), 163-177

Zamri Mahamod. 2014. *Inovasi P&P dalam pendidikan Bahasa Melayu*. Cetakan Ketiga. Tanjung Malim: Penerbitan Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Biodata Penulis