

KERANGKA KONSEPTUAL PEMBELAJARAN DIGITAL, PEMBELAJARAN BERMAKNA DAN KECEKAPAN BERTUTUR BAHASA INGGERIS PELAJAR: #LINGOSPEAK

NORMAH KARMANI¹, FOONG SHERMAINE, LIM XIN JIE, NURILAIN ROHAIZAT, ILHAM SOFEA JAMSHARI
IPG Kampus Tun Hussein Onn
normah@iptho.edu.my

ABSTRAK

Aspirasi murid dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025 antaranya kemahiran Dwibahasa menekankan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia agar setiap kanak-kanak menguasai sekurang-kurangnya Bahasa Melayu sebagai Bahasa kebangsaan manakala Bahasa Inggeris dijadikan bahasa komunikasi antarabangsa. Oleh itu, adalah menjadi tanggungjawab pendidik untuk memastikan murid mempunyai kompetensi kemahiran berkomunikasi khususnya dalam kemahiran dwibahasa. Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kompetensi kemahiran bertutur Bahasa Inggeris murid. Pembelajaran digital ini telah menggunakan platform laman web dikenali sebagai #LINGOSPEAK yang menawarkan buku kerja amalan pertuturan dengan 14 tugas dan menyiarkannya di Instagram dengan hashtag yang ditetapkan. Implikasi kajian ini diharapkan dapat memberikan maklumat tambahan dalam teori berkaitan pembelajaran digital dalam menangani masalah kompetensi kemahiran bertutur pelajar dalam Bahasa Inggeris. Dapatan kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan kepada program pembangunan profesionalisme guru, sekolah, ibu bapa dan Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kata kunci: Pembelajaran Digital, Kompetensi Kemahiran Bertutur, Pembelajaran Bermakna, #LINGOSPEAK

1.0 PENGENALAN

Penularan wabak Covid-19 yang tidak pernah diduga kedatangannya telah memberi perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di seluruh dunia. Suasana pandemik ini juga telah mengubah corak pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan platform digital bagi memastikan proses pembelajaran dapat diteruskan walaupun guru dan murid tidak dapat bertemu secara bersemuka. Sistem pembelajaran digital telah diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dan telah dilaksanakan di semua peringkat pengajian melibatkan pembelajaran di peringkat pengajian tinggi, sekolah menengah, sekolah rendah dan murid tadika. Bertitik tolak dari itulah, pembelajaran digital telah terus digunakan oleh para guru dan pelajar dengan pelbagai manfaat bagi memastikan peningkatan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Pembelajaran digital ialah proses pengajaran yang menggunakan beberapa jenis peranti teknologi seperti telefon pintar, tablet, komputer dan lain-lain peranti. Ia juga melibatkan interaksi antara individu yang membawa kepada perkembangan diri individu tersebut (Sousa & Rocha, 2019). Pembelajaran digital juga merupakan corak pembelajaran menggunakan media digital bertujuan untuk mendapatkan maklumat pembelajaran (Nor Intan Adha Hafit et al., 2021). Oleh itu, pembelajaran digital merupakan satu platform pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dan pelajar dengan memanfaatkan teknologi dan media digital bagi bertujuan mencapai hasrat pembelajaran. Pembelajaran digital juga dilihat sebagai antara alat yang dapat meningkatkan minat dan potensi murid dengan kaedah pengajaran yang kreatif dan inovatif.

2.0 PERNYATAAN MASALAH

Era globalisasi ketika ini telah menuntut penguasaan kemahiran dalam Bahasa Inggeris dalam kalangan murid bagi membantu mendapatkan ilmu pengetahuan serta memudahkan perhubungan. Ini sejajar dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia melalui Aspirasi Murid dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025 antaranya menekankan kualiti yang perlu ada pada setiap murid iaitu kemahiran Dwibahasa. Kemahiran dalam Bahasa Inggeris memberi kelebihan daya saing serta membolehkan kemahiran berkomunikasi secara berkesan dalam kalangan rakyat Malaysia mahupun dengan negara lain dalam dunia global masa kini (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013).

Kemahiran berkomunikasi juga menjadi aspek penting yang ditekankan oleh UNESCO dalam aspek Kesaksamaan Pendidikan UNESCO SDG (*Sustainable Development Goal*) 4.0. Aspek 4.4 UNESCO SDG 4.0 menekankan perlunya kemahiran berkomunikasi dalam meningkatkan potensi dan kompetensi dalam pekerjaan. Menjelang tahun 2030, kemahiran teknikal dan vokasional dan kemahiran keusahawanan merupakan kemahiran relevan yang diperlukan termasuklah kemahiran komunikasi. Aspek 4.7 Pendidikan Pembangunan Mampan dan Kewarganegaraan Global pula menegaskan bahawa menjelang tahun 2030, semua murid perlu mendapat pendidikan dan kemahiran yang sepatutnya selaras dengan pembangunan yang mantap bagi memenuhi keperluan kehidupan yang stabil (UNESCO, 2021). Justeru itu, penekanan terhadap keperluan menguasai Bahasa Inggeris dalam berkomunikasi adalah amat penting dan ia perlulah di pupuk sejak di peringkat sekolah lagi.

Kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Inggeris telah dikenalpasti antara kriteria yang menjadi kelebihan dalam pemilihan pekerja oleh majikan. Namun begitu, kajian menunjukkan, seramai 3,500,000 murid lepasan sekolah menengah di Malaysia tergolong dalam kelompok tidak memenuhi tahap penguasaan Bahasa Inggeris minimum yang diperlukan. Secara tidak langsung, data ini menunjukkan bahawa sebanyak 72% murid Malaysia tidak mempunyai kompetensi penguasaan Bahasa Inggeris apabila menjadi tenaga kerja. Kompetensi tahap penguasaan Bahasa Inggeris yang rendah memberi impak besar dalam masyarakat, pendidikan dan ekonomi. Kelemahan ini menyukarkan murid mengakses maklumat yang kebanyakannya dalam Bahasa Inggeris. Selain itu, murid yang tidak kompeten dalam Bahasa Inggeris ini juga akan berhadapan masalah kebolehpasaran yang rendah. Syarikat atau majikan akan lebih cenderung mengambil calon yang mempunyai kemahiran Bahasa Inggeris bagi peluang mengisi kekosongan pekerjaan. Langkah untuk meningkatkan tahap penguasaan dalam Bahasa Inggeris yang lemah perlu dilakukan bagi membantu membangunkan peluang pekerjaan yang dapat menyokong kehidupan mereka seterusnya menyumbang kepada pembangunan negara (SOLS Foundation, 2023). Oleh itu, pembelajaran digital merupakan antara platform pembelajaran yang berupaya meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris murid bagi memastikan murid tidak ketinggalan dalam era globalisasi masa kini.

3.0 TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan kepada murid tahap dua sekolah rendah. Pembinaan web site ini juga telah mendapat pengesahan pakar daripada pensyarah yang berpengalaman mengajar Bahasa Inggeris bagi melihat kesesuaian kandungan web site #LINGOSPEAK ini. Seorang pensyarah yang pakar dalam bidang teknologi maklumat juga telah memberikan pengesahan serta memberikan beberapa cadangan penambahbaikan rekabentuk web site ini. Selain itu, web

site #LINGOSPEAK ini telah membuat pendaftaran paten daripada Perbadanan Harta Intelekt Malaysia (myipo) sebagai hak eksklusif bagi rekacipta #LINGOSPEAK ini.

Objektif kajian Model #LINGOSPEAK ini adalah bertujuan untuk

- a. Meningkatkan kemahiran bertutur murid dalam Bahasa Inggeris.
- b. Meningkatkan keyakinan bertutur murid dalam Bahasa Inggeris dalam kehidupan seharian.
- c. Meningkatkan perbendaharaan kata murid yang boleh digunakan dalam perbualan harian.

4.0 TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran digital dikenalpasti sebagai platform pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dan boleh dimanfaatkan bagi pembangunan kompetensi pelajar pada abad ke-21 ini. Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang mudah diakses dan boleh dilaksanakan dimana-mana dan pada bila-bila masa atau juga dikenali sebagai *ubiquitous technology*. Pembelajaran digital memberi peluang perkongsian hasil pembelajaran dan pengetahuan serta kemahiran yang diperolehi daripada proses pembelajaran disebarluaskan secara dalam talian bagi manfaat sejagat.

4.1 Pembelajaran Digital

Platform digital telah berkembang secara drastik sejak kemunculan era pandemik covid -19. Para pendidik dan murid telah memanfaatkan penggunaan pembelajaran digital bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran mencapai matlamatnya. Namun begitu, setelah pandemik Covid-19 berlalu, pembelajaran digital masih terus diaplikasikan seiring dengan pendekatan pembelajaran bersemuka. Pembelajaran digital juga telah digunakan secara meluas dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam pelbagai subjek seperti Geografi, Matematik, Sains dan lain-lain subjek (Ryan & Aasetre, 2021). Bidang bahasa juga tidak ketinggalan untuk menggunakan platform pembelajaran digital dalam usaha meningkatkan penguasaan kemahiran bahasa murid termasuklah penguasaan kemahiran Bahasa Inggeris (Dhivya et al., 2023).

Pelbagai platform serta alat telah digunakan dalam pembelajaran digital bagi meningkatkan kemahiran penguasaan Bahasa Inggeris. Antaranya adalah penggunaan alat digital seperti *discussion forums*, Kahoot, Padlet serta FlipGrid yang berupaya menggalakkan perbincangan, kolaborasi serta kuiz dan permainan yang menyeronokkan. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dengan sokongan daripada pembelajaran digital yang efektif dan berkesan (Thaha Abdullateef, 2021). Selain itu, inovasi dan kreativiti juga telah berkembang seiring perkembangan pembelajaran digital. Antaranya adalah penggunaan Diari Digital yang digunakan bukan sahaja meningkatkan penguasaan kemahiran bahasa tetapi dapat juga meningkatkan tahap pembelajaran sosial murid. Murid berpeluang berinteraksi dan berkolaboratif dengan berkongsi ruang untuk berkomunikasi antara mereka di samping dapat berkongsi idea dan pandangan mereka. Penggunaan tapak Instagram sebagai ruang menulis cerita dan pengalaman murid dijadikan platform pembelajaran rakan sebaya dalam penceritaan digital. Kajian mendapati penggunaan platform diari digital ini menunjukkan kesan yang signifikan terhadap prestasi pembelajaran dari segi pemilihan perkataan, kelancaran penulisan ayat dan juga kreativiti dalam kemahiran menulis khususnya dari segi idea dan mengorganisasi penulisan (Colton, 2020; Ting & Shukor, 2022).

Selain itu, gamifikasi atau pembelajaran permainan digital juga antara bentuk pembelajaran digital yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Gamifikasi menjadikan pembelajaran menyeronokkan, menarik dan memotivasikan. Persekitaran pembelajaran menyeronokkan ini menunjukkan kandungan pembelajaran bagi penguasaan Bahasa Inggeris dapat dicapai dengan lebih berkesan (Dehghanzadeh et al., 2021). Ini menunjukkan bahawa pelbagai platform dan alat digital merupakan antara aspek penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Para pendidik bukan sahaja hanya menggunakan pembelajaran digital malah keupayaan berinovasi juga menjadi nilai tambah dalam pengajaran dan pembelajaran mereka.

Pembelajaran digital yang dilaksanakan oleh para pendidik dan murid ini adalah selari dengan Dasar Pendidikan Digital (DPD) yang menunjukkan komitmen Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bertujuan memacu perubahan landskap pendidikan negara ke arah melahirkan generasi fasih digital. Ini sejajar dengan matlamat negara bagi membentuk generasi yang berdaya saing menerusi peningkatan pengetahuan, kemahiran dan nilai. Peranan pemimpin, pendidik serta masyarakat adalah perlu bagi memastikan penyediaan infrastruktur dan kandungan yang berkualiti (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2023). Disamping itu, kajian mendapati, murid yang lebih kerap menggunakan pembelajaran digital menunjukkan penguasaan kemahiran bertutur yang lebih tinggi. Mereka mendapati pembelajaran digital adalah menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan keyakinan diri. Selain itu, penggunaan pelbagai alat dalam pembelajaran digital dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris murid banyak dilaksanakan secara formal iaitu semasa pembelajaran dijalankan di dalam bilik darjah. Namun begitu, terdapat juga kajian menunjukkan pembelajaran digital secara tidak formal dan dilaksanakan di luar bilik darjah masih kurang dilaksanakan. Pemanfaatan digital ini melibatkan intergrasi dalam pembelajaran yang merangsang penglibatan murid, penambahbaikan serta perluasan penyebaran pengetahuan dan kemahiran yang dapat dimanfaatkan bagi mencapai pembelajaran bermakna (Zhang & Liu, 2023).

Sehubungan itu dapat disimpulkan bahawa pembelajaran digital telah dimanfaatkan oleh para pendidik dan juga para murid di seluruh dunia. Pembelajaran digital telah digunakan secara meluas dalam pedagogi kontemporari dalam abad ke-21 ini bagi meningkatkan penguasaan kemahiran Bahasa Inggeris. Walaupun pelbagai alat telah digunakan dalam pembelajaran digital secara formal di dalam bilik darjah, namun pembelajaran digital secara tidak formal perlu dikaji dalam usaha meningkatkan penguasaan kemahiran Bahasa Inggeris dalam kalangan murid.

4.2 Pembelajaran Digital dan Pembelajaran Bermakna

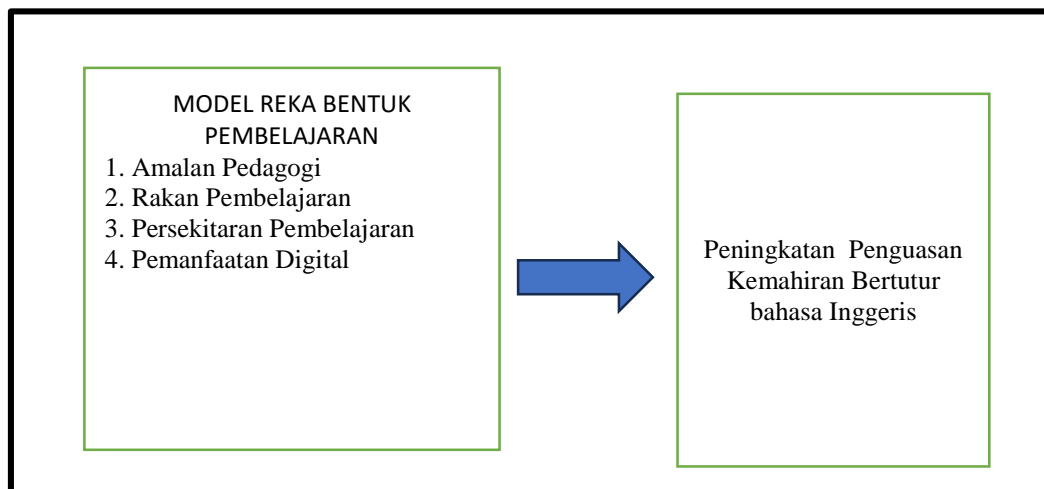
Sejak berabad lamanya, teknologi telah dicipta dan dimanfaatkan oleh manusia dalam kehidupan seharian. Begitu jugalah bidang pendidikan juga tidak ketinggalan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penyampaian pengajaran atau kuliah secara segerak dalam talian mengaplikasikan platform telesidang seperti Zoom, Google Meet serta Webex sudah tidak asing lagi bagi para pendidik dan murid. Perkembangan kecederaan Buatan (AI) seperti ChatGPT juga telah mengubah lanskap pengintegrasian pembelajaran digital masa kini (Dhivya et al., 2023). Pemanfaatan digital ini telah memberi peluang kepada para pendidik dan murid bagi meluaskan hasil pembelajaran untuk dikongsikan. Perkongsian ini memberi manfaat bagi membantu dalam membuat keputusan serta menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang dikongsi dan dimanfaatkan ini dikenali sebagai pembelajaran bermakna.

Pembelajaran bermakna (*Deep Learning*) ialah konsep pendidikan apabila murid meneroka dan mencipta pengetahuan dan kemahiran baharu dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran isi kandungan dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dan kemahiran baharu ini digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sebenar mereka (Michael Fullan & Langworthy, 2013). Pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang menekankan aspek aktiviti pembelajaran bermakna dan bermatlamat, refleksi sendiri dan pemikiran kritis, menggalakkan aktiviti kolaboratif dan penyelesaian masalah, kreatif dan inovatif dan pembelajaran aktif. Pemanfaatan digital dengan menggunakan pelbagai alat digital adalah antara aspek penting dalam pembinaan pembelajaran bermakna (Keong et al., 2023). Pemanfaatan digital merupakan elemen utama dalam kehidupan manusia termasuklah dalam proses pembelajaran agar tidak ketinggalan dalam perubahan ke arah kemajuan dunia ketika ini. Penggunaan alat digital adalah selari dengan pendidikan alaf baharu dengan menerapkan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21) agar murid dapat memanfaatkan pembelajaran yang dilalui dan bersaing dalam dunia yang berkembang pesat ini.

PAK21 ialah satu proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan berpusatkan murid dengan teras elemen kemahiran komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis dan kreatif serta mengaplikasikan etika dan nilai murni. Penggunaan pelbagai alat digital dalam PAK21 mampu membangunkan kapasiti berfikir. Pengetahuan yang lebih bermakna dalam analisis dan teknik literasi dalam pembelajaran Bahasa Inggeris berupaya meningkatkan penguasaan bahasa dengan bantuan alat digital. Di samping itu, pembelajaran digital ini menggalakkan budaya kolaborasi dalam kalangan murid. Interaksi kolaborasi antara murid menggunakan pembelajaran digital mampu meningkatkan perkongsian maklumat atau penemuan baharu yang boleh dimanfaatkan (Colton, 2020). Pengetahuan baharu yang bermanfaat ini merupakan aspek utama dalam pembelajaran bermakna agar murid dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan seharian. Oleh itu, kajian ini menggunakan Model Reka Bentuk Pembelajaran (Michael Fullan et al., 2017) bertujuan mengaplikasikan kemahiran berfikir untuk menyelesaikan masalah dan mencapai matlamat yang ditetapkan. Pembelajaran digital telah diintegrasikan dalam model pembelajaran ini bagi membantu murid memahami konsep dan menyelesaikan masalah.

Pembelajaran bermakna dengan memanfaatkan pembelajaran digital berteraskan Model Reka Bentuk Pembelajaran adalah berdasarkan daripada falsafah pembelajaran bermatlamat dengan kaedah melaksanakan (*purposeful learning by doing*). Terdapat empat elemen dalam Model Reka Bentuk Pembelajaran ini iaitu amalan pedagogi, rakan pembelajaran, persekitaran pembelajaran dan pemanfaatan digital (Michael Fullan et al., 2017). Pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan pembelajaran digital menunjukkan potensi perkongsian pengetahuan dan kemahiran baharu secara global. Oleh itu, kajian ini dijalankan dengan memperkenalkan satu inovasi menggunakan satu Model Pembelajaran Digital dikenali sebagai #LINGOSPEAK.

Kerangka konseptual kajian pembelajaran bermakna menggunakan pembelajaran digital yang dikenali sebagai #LINGOSPEAK ini ditunjukkan dalam Rajah 1.



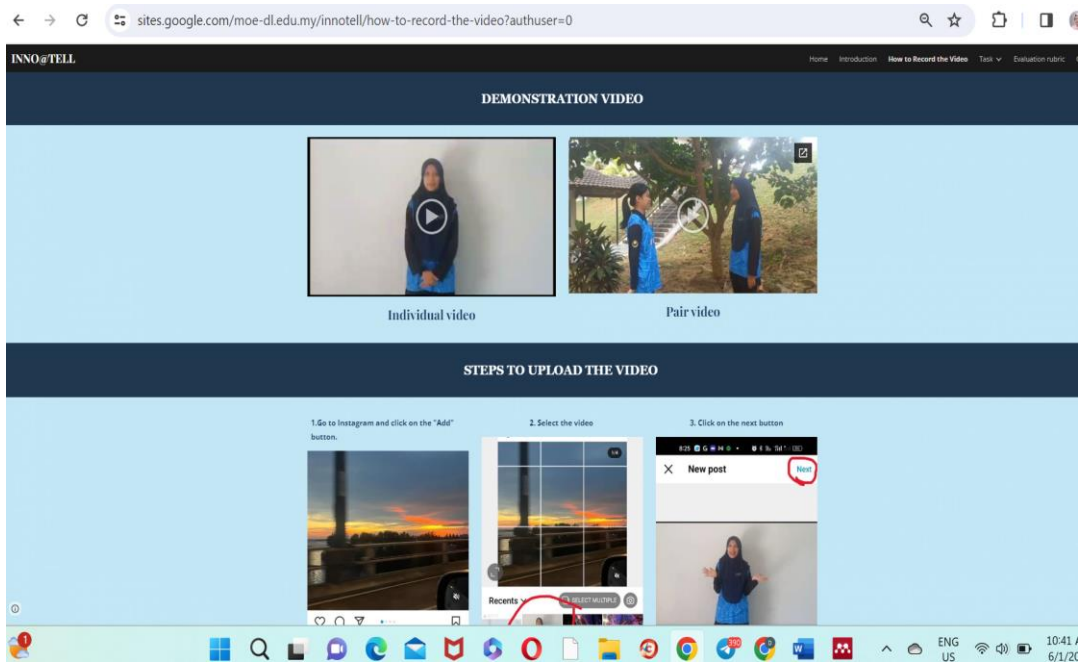
Rajah 1: Kerangka Konsep Model #LINGOSPEAK

Model #LINGOSPEAK merupakan sebuah laman web berbentuk buku kerja digital yang memberi panduan pelajar untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan harian secara efektif menggunakan Bahasa Inggeris yang ditunjukkan dalam Rajah 2.



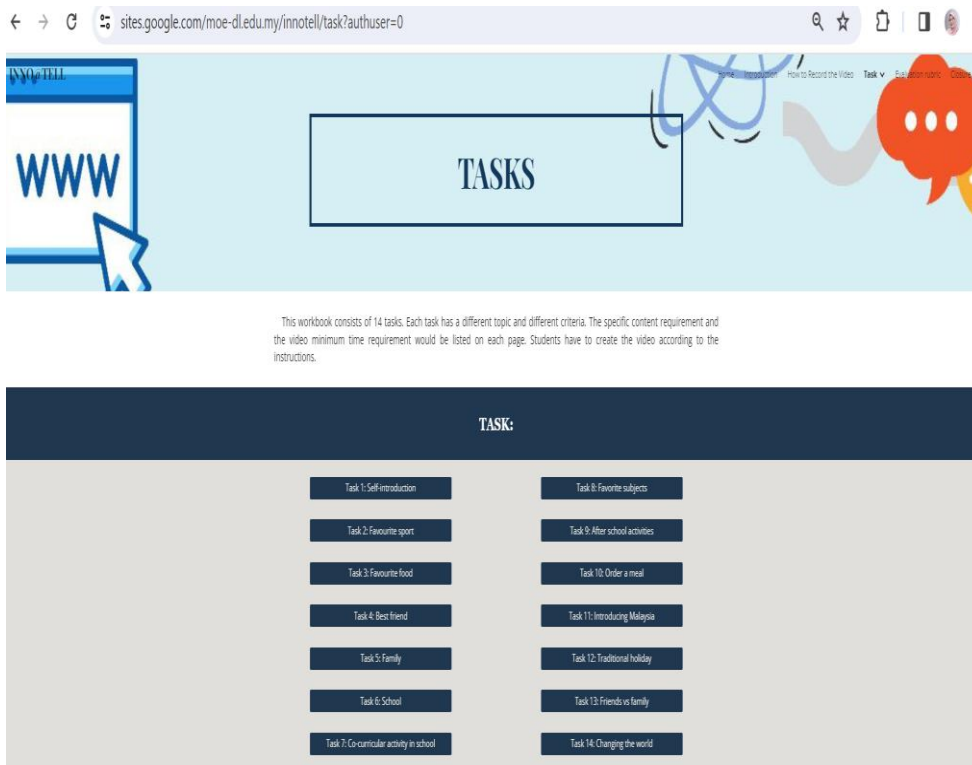
Rajah 2: Laman web #LINGOSPEAK

Berdasarkan Model Reka Bentuk Pembelajaran, Model #LINGOSPEAK, amalan pedagogi yang digunakan oleh pelajar adalah berbentuk pembelajaran sendiri. Murid menggunakan buku kerja digital ini secara sendiri dengan melaksanakan tugas pada bila-bila masa yang diingini murid. Menerusi buku kerja digital ini murid akan memuat naik tugas yang merupakan perbualan mengikut tema yang ditentukan. Tugas perbualan berbentuk video tersebut akan dimuat naik oleh murid ke platform Instagram dengan pautan hastag #LINGOSPEAK ini. Murid akan membina pengetahuan dan kemahiran baharu dengan berkongsi hasil pembelajaran dengan rakan-rakan melalui perkongsian video ini. Perkongsian hasil pembelajaran dan mendapat maklum balas daripada rakan-rakan merupakan aspek penambahbaikan dalam proses pembelajaran. Perkongsian ini merupakan elemen rakan pembelajaran dalam Model Pembelajaran Digital #LINGOSPEAK. #LINGOSPEAK ini juga menyediakan demonstrasi membuat rakaman dan cara memuat naik video hasil rakaman tugas murid menggunakan hastag seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.



Rajah 3: Demonstrasi membuat video dan cara memuat naik video.

Terdapat 14 tugas dalam buku kerja digital yang perlu disiapkan oleh murid adalah perbualan berkaitan kehidupan seharian murid. Antara tema tugas adalah berkaitan diri sendiri, sukan dan makanan kegemaran, rakan baik, keluarga, sekolah serta cita-cita yang dapat menyumbang kepada perubahan masa hadapan seperti ditunjukkan dalam Rajah 4.



Rajah 4: Tugas Buku Kerja Digital #LINGOSPEAK

Model pembelajaran digital #LINGOSPEAK akan meningkatkan kemampuan penguasaan bertutur Bahasa Inggris murid. Selain itu, Model Pembelajaran Digital #LINGOSPEAK akan meningkatkan efikasi sendiri murid. Apabila efikasi sendiri murid meningkat maka keyakinan diri yang wujud akan menyokong pembelajaran murid berdasarkan pengalaman pembelajaran bermakna (Niemi & Niu, 2021).

Seterusnya, bagi mengukur keberkesanan model pembelajaran digital #LINGOSPEAK ini maka satu penilaian telah disediakan. Penilaian keberkesanan model ini adalah berkaitan sebutan, tatabahasa, kefasihan bertutur, posisi tubuh dan pandangan mata, durasi masa dan kolaborasi.

5.0 PERBINCANGAN

Sesi pembelajaran secara digital dilihat penting dalam usaha meningkatkan pengalaman murid dalam pembelajaran yang akhirnya dapat memupuk pembelajaran bermakna (*deep learning*). Selari dengan Asprisi Murid dalam Pelan Pembangunan Pendidikan 2013 – 2025 (PPPM) menekankan kemahiran Dwibahasa agar murid dapat menguasai kemahiran Bahasa Inggris sebagai bahasa antarabangsa. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi mengenalpasti peningkatan penguasaan bertutur dalam Bahasa Inggris murid dengan menggunakan alat pembelajaran digital dikenali sebagai #LINGOSPEAK yang merupakan satu laman web berbentuk buku kerja digital dengan 14 tugas. Perkongsian tugas murid adalah berbentuk video akan dimuat naik dalam platform Instagram dengan hastag yang ditetapkan.

Namun begitu, keberkesanan pelaksanaan model pembelajaran digital #LINGOSPEAK ini amat bergantung kepada beberapa faktor. Antaranya adalah faktor kesediaan guru dan murid berkaitan literasi digital, sikap dan motivasi murid serta kemudahan infrastruktur digital merupakan faktor-faktor yang memainkan peranan dalam keberkesanan kajian ini (Thaha Abdullateef, 2021). Implikasi kajian ini dapat memberikan maklumat tambahan dalam teori berkaitan pembelajaran digital dan pembelajaran bermakna khususnya dalam konteks meningkatkan kemahiran bertutur dalam Bahasa Inggris. Dapatan kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan kepada program pembangunan profesionalisme guru, sekolah, ibu bapa dan Kementerian Pendidikan Malaysia.

6.0 RUMUSAN

Secara umumnya pemeraksanaan pembelajaran digital dalam pendidikan adalah penting dalam globalisasi pendidikan masa kini. Pemanfaatan digital yang mengintergrasikan kemahiran penguasaan Bahasa Inggris melalui model pembelajaran digital #LINGOSPEAK merupakan inovasi kreatif meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris dalam kalangan pelajar. Penekanan unsur pembelajaran bermakna dalam model pembelajaran digital #LINGOSPEAK ini dapat membentuk pelajar bersedia berhadapan dengan perubahan pendidikan dan era globalisasi masa kini.

RUJUKAN

- Colton, J. (2020). Social, Innovative and Deep: Exploring Digital Literacies in a Year 9 English Classroom. *Changing English: Studies in Culture and Education*, 27(3), 270–284. <https://doi.org/10.1080/1358684X.2020.1766946>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review.

Computer Assisted Language Learning, 34(7), 934–957.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>

Dhivya, D. S., Hariharasudan, A., & Nawaz, N. (2023). Unleashing potential: Multimedia learning and Education 4.0 in learning Professional English Communication. *Cogent Social Sciences*, 9(2), 0–22. <https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2248751>

Fullan, Michael, & Langworthy, M. (2013). New pedagogies for Deep Learning Project. In *Towards a New End: New Pedagogies for Deep Learning* (Issue June). Collaborative Impact. www.newpedagogies.org

Fullan, Micheal, Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep Learning: Engage the World Change the world*. SAGE Publication Ltd.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025*. Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2023). *Dasar Pendidikan Digital*. Kementerian Pendidikan Malaysia (Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan).

Keong, C. M., Ramli, L. I., Ruhaini, R., & Diah, S. M. (2023). *Pedagogi*. Local Publications (M) Sdn Bhd.

Niemi, H., & Niu, S. J. (2021). Digital Storytelling Enhancing Chinese Primary School Students' Self-Efficacy in Mathematics Learning. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15, 1–17. <https://doi.org/10.1177/1834490921991432>

Nor Intan Adha Hafit, Azilah Anis, Nur Lyana Syamimie Shuhaime, & Md Murad Miah. (2021). The Relationship Between Internet Self-Efficacy, Self-Directed Learning, and Motivation for Learning towards Technology Acceptance in Digital Learning among Indigenous Society in Malaysia. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 3(1), 142–150.

Ryan, A. W., & Aasetre, J. (2021). Digital storytelling, student engagement and deep learning in Geography. *Journal of Geography in Higher Education*, 45(3), 380–396. <https://doi.org/10.1080/03098265.2020.1833319>

SOLS Foundation. (2023). *Quality English Education for Malaysia*. SOLS Edu. <https://www.sols247.org/about-us>

Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems*, 91, 327–334. <https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.048>

Thaha Abdullateef, S. (2021). Remote Learning: Fostering Learning of 21st Century Skills through Digital Learning Tools. *Arab World English Journal*, 7(1), 190–201. <https://doi.org/10.24093/awej/call7.14>

Ting, C., & Shukor, N. A. (2022). Effects of Peer Learning on Pupils' Learning Performance and Creativity in English Writing Skills using Digital Storytelling. *Sains Humanika*, 14(3–

2), 105–115. <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/2025>

UNESCO. (2021). *Sustainable Development Goal 4 and its targets*. WWW.UNESCO.ORG.
<https://en.unesco.org/education2030-sdg4/targets>

Zhang, Y., & Liu, G. L. (2023). Examining the impacts of learner backgrounds, proficiency level, and the use of digital devices on informal digital learning of English: an explanatory mixed-method study. *Computer Assisted Language Learning*, 0(0), 1–28.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2267627>