



Youtube Sebagai Medium Pembelajaran Kolaboratif Simulasi Dalam Kursus Kelab (MPU24021) Politeknik Malaysia

Kamsani bin Md. Saad

Jabatan Pengajian Am, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah

Abstract: Pembelajaran berasaskan teknologi dilihat mampu meningkatkan minat serta mendukung gaya pembelajaran generasi digital masa kini. Ia juga mampu memberi impak yang positif terhadap pencapaian pelajar di semua peringkat pengajian. Penulisan akademik ini bertujuan untuk menjelaskan konsep penggunaan video di platform 'YouTube' sebagai satu medium pembelajaran secara kolaboratif dan simulasi. Kaedah dan teknik pembelajaran ini cuba diaplikasi oleh penulis terhadap para pelajar yang mengambil kursus Kelab (MPU24021) dalam bidang Bahasa Arab di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Jitra, Kedah bagi pengajian sesi 1 2021/2022. Pelajar yang mengikuti kursus ini terdiri daripada 39 orang pelajar lelaki dan wanita semester 2 melalui pelbagai program pengajian di POLIMAS. Kursus ini telah dikendalikan oleh seorang pensyarah daripada Jabatan Pengajian Am, POLIMAS. Berdasarkan kurikulum Politeknik Malaysia bagi kursus ini, ia mengandungi dua hasil pembelajaran dan salah satu dari hasil pembelajaran tersebut mencadangkan pembelajaran menggunakan teknik kolaboratif dan simulasi yang dinilai melalui pentaksiran 'Tunjukcara'. Kesimpulannya, kertas konsep ini dapat memberikan pendedahan serta kesan positif bagi pensyarah dan pelajar untuk mengaplikasikan penggunaan platform 'YouTube' dalam melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran di era teknologi siber masa kini.

Key words: Youtube, kolaboratif, simulasi

1.0 PENDAHULUAN

Sebuah platform media sosial di laman sosial dinamakan 'YouTube' sudah semakin popular digunakan oleh masyarakat umum bagi mendapatkan informasi menerusi pelbagai format video dan animasi (Azer 2012). 'YouTube' lazimnya digunakan sebagai satu laman perkongsian video untuk memuat naik, memuat turun, menonton dan berkongsi klip video. Kini, laman sosial 'YouTube' bukan sekadar digunakan untuk perkongsian video-video peribadi, komersial dan sebagainya, malah ia juga merupakan laman sosial yang digunakan sebagai medium pengajaran dan pembelajaran.

'Trend' generasi muda ketika ini lebih gemar untuk menggunakan aplikasi di media sosial seperti 'TikTok', 'Instagram', dan 'YouTube' untuk berinteraksi dan berkongsi rutin harian. Hal ini telah memberi ilham kepada para pendidik, khususnya ketika 'Bekerja Dari Rumah' (BDR) untuk menggunakan pendekatan seumpama ini dalam sesi 'Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah' (PdPR). Ia juga untuk mengelakkan pelajar daripada merasa mudah jemu semasa mengikuti sesi pembelajaran PdPR menerusi aplikasi lain seperti 'Microsoft MS Teams', 'Google Meet' dan 'Zoom Meeting' yang memerlukan pelajar hanya duduk, mendengar dan sekali sekala menyampuk apabila tidak memahami sesuatu yang diajar oleh guru.

2.0 SOROTAN ISU

Semasa pandemik Covid19 melanda, para pensyarah di pusat pengajian tinggi telah diarahkan untuk menggunakan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik pelajar, bagi tujuan menyampaikan kuliah secara atas talian dengan memuat naik serta memuat turun video bagi kegunaan PdPR. Justeru, kertas konsep ini dilakukan untuk menjelaskan penggunaan platform 'Youtube' dalam meralisasikan teknik pembelajaran secara kolaboratif simulasi bagi kursus Kelab (MPU24021) bidang Bahasa Arab di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Jitra, Kedah



Jelasnya, pengajaran dan pembelajaran melalui media atas talian sebegini amat digemari oleh pelajar terutamanya pelajar universiti dan pusat-pusat pengajian tinggi termasuk Politeknik. Menurut sebuah artikel yang dipetik dari akhbar *'The Star'* yang bertarikh 17 November 2012, mencatatkan bahawa para pengguna internet menghabiskan masa secara *'online'* sebanyak 20 jam dalam seminggu. Selain itu, sebanyak 80% pengguna- pengguna internet Malaysia akan muat turun (*download*) video setiap bulan, sementara 51% memiliki profail *'YouTube'* yang aktif. Perkembangan teknologi yang terkini telah memperlihatkan bahawa penggunaan media sosial kini menjadi sangat dekat dengan pengguna Internet. Satu kajian yang dilakukan oleh Godwin-Jones (2007) menjelaskan bahawa sebanyak 65,000 video telah dimuat naik dan ditonton setiap hari oleh para pengguna *'YouTube'* setiap hari.

Dalam aspek pendidikan, *'Youtube'* telah menjadi satu sumber media pembelajaran yang mampu memenuhi tuntutan keperluan generasi digital. *'Youtube'* mampu meningkatkan minat serta mendukung gaya pembelajaran generasi digital masa kini. Malah *'Youtube'* menawarkan pengalaman dalam pembelajaran melalui teknologi baru memastikan kejayaan pelajar di dalam sesuatu peperiksaan (Burke, Snyder, & Rager, 2009). *'Youtube'* telah menjadi perpustakaan video yang amat luas bagi pelajar yang mendorong mereka untuk belajar secara sendiri di mana-mana mereka berada.

Rumusan melalui beberapa karya akademik serta kajian yang berkaitan menjelaskan bahawa pelajar mempunyai persepsi yang positif dalam kepenggunaan mereka terhadap *'Youtube'*. Ini adalah kerana video-video pembelajaran yang dimuat naik mampu mengatasi rasa bosan ketika belajar. Selain itu mereka menjelaskan bahawa penggunaan video *'Youtube'* telah merangsang minat pelajar untuk belajar berbanding ia diperolehi melalui buku atau mendengarkan pengajaran guru di platform *'Microsoft MS Teams'*, *'Google Meet'* dan seumpamanya.

3.0 RASIONAL

Penggunaan *'YouTube'* membantu untuk merangsang proses pembelajaran pelajar dari aspek kesan bunyi, penggunaan grafik serta imej, penggunaan animasi dan penggunaan warna. Melalui tayangan video, ia mampu membantu proses pembelajaran secara audio visual. *'YouTube'* dapat meningkatkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran apabila dilihat dari aspek daya penarik tayangan video yang kuat dalam mengelakkan kebosanan ketika belajar. Malah penghasilan video yang baik dan menarik akan meningkatkan penglibatan pelajar secara maksimum. Ia juga dapat menggalakkan penyelidikan serta pembacaan sendiri dalam kalangan pelajar kerana perasaan ingin tahu yang ditimbulkan. Ia dapat menimbulkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan serta menyeronokkan. Seterusnya menggalakkan penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran melalui video multimedia yang menghasilkan pembelajaran yang lebih luas serta mendalam dalam mempelbagaikan aktiviti pembelajaran mereka. Ia juga menjadi bahan bantu mengajar yang mampu memberikan pengalaman baru kepada pelajar. Melalui *'YouTube'*, guru dapat menunjukkan pelajar tentang pelbagai video pendidikan yang menarik terutama sekali jika situasi, tempat atau peristiwa yang ditayangkan berkaitan dengan proses pembelajaran mereka. Menerusi penayangan video, pelajar dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan itu.

Berikut merupakan sebahagian daripada kelebihan penggunaan video *'Youtube'* dalam aplikasi multimedia pendidikan:

1) Maklumat lebih realistik

Video mampu mempersembahkan sesuatu imej dalam keadaan yang realistik atau menyerupai keadaan yang sebenar. Ini membolehkan seseorang pelajar dapat merasakan seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan.



2) Merangsang pelbagai deria

Video juga merupakan satu media dinamik hasil jalinan pelbagai media yang lain (seperti audio, visual, grafik dan sebagainya). Ini secara tidak langsung mampu meningkatkan lagi keberkesanan proses penyampaian sesuatu mesej kerana media yang bersifat dinamik serta mempunyai jalinan pelbagai media mampu merangsang pelbagai deria dengan lebih mudah dan berkesan.

3) Memudahkan proses pengulangan

Menerusi penggunaan video di 'Youtube', sesuatu penerangan yang perlu dilakukan secara berulang-ulang boleh dilakukan dengan lebih mudah. Sebagai contoh, penerangan mengenai sesuatu proses kerja di makmal boleh dirakamkan dan dipaparkan kembali kepada pelajar bila-bila masa yang diperlukan. Pelajar juga boleh menonton klip video tersebut bagi membentuk kefahaman yang mendalam apabila diperlukan.

4) Meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran

Video sebagai media penyampaian ilmu mampu menjadikan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Penggunaan media ini boleh mempercepatkan kadar pemahaman seseorang pelajar. Pelajar juga boleh belajar sama ada secara individu atau berkumpulan tanpa memerlukan tenaga pengajar di samping mereka sepanjang masa.

5) Mampu meraih emosi dan merubah sikap

Paparan atau persembahan video yang lebih hidup dan realistik mampu meraih emosi seseorang dengan lebih mudah berbanding penggunaan imej atau media lain yang statik sifatnya. Sebagai contoh, dalam proses penyampaian mesej mengenai bahaya peperangan, paparan video yang memaparkan keadaan mangsa perang dengan mudahnya mampu member kesan kepada emosi penonton seterusnya mengusik jiwa dan perasaan mereka. Ini secara tidak langsung boleh mengubah sikap seseorang dengan lebih mudah dan pantas.

6) Menyediakan kuasa kawalan kepada pelajar

Walaupun sifat asas klip sesuatu video adalah dinamik, tetapi ia mampu dikawal menerusi kemudahan yang disediakan oleh teknologi perisian. Para pelajar boleh memainkan video, memberhentikan seketika atau mengulang kembali klip-klip video digital di 'Youtube' mengikut kepeluan. Ini secara tidak langsung membolehkan sesuatu proses pembelajaran dilakukan mengikut keperluan dan tahap penerimaan pelajar dan bukannya mengikut keperluan tenaga pengajar semata-mata.

7) Membentuk kemahiran dengan lebih pantas dan berkesan

Dalam mempelajari sesuatu kemahiran fizikal seperti kemahiran menggunakan perisian komputer, kemahiran mengulang kaji, kemahiran mengendalikan peralatan dan sebagainya, demonstrasi atau tunjuk ajar ditunjukkan secara langsung amat diperlukan. Ini bagi membantu proses membina kefahaman dan seterusnya membentuk kemahiran seperti mana yang diperlukan. Video digital boleh digunakan bagi membantu dalam proses membentuk kemahiran dengan lebih pantas dan berkesan. Pelajar boleh menonton serta mengawal perjalanan video mengikut keperluan dan tahap kefahaman masing-masing.



8) Menjimatkan masa tenaga dan perbelanjaan

Proses penyediaan elemen video digital biasanya memerlukan perkakasan atau perisian khas yang agak mahal harganya. Namun demikian dari segi jangka masa panjang, ia merupakan satu pelaburan bijak kerana ianya mampu menjimatkan sama ada dari aspek tenaga, masa dan kos perbelanjaan. Masa persediaan masa bantu pengajaran dalam tempoh masa panjang misalnya boleh diringkaskan kepada klip-klip video berkaitan dengan keperluan telah disediakan lebih awal. Proses pengajaran di dalam kelas juga boleh menjadi lebih pantas dan mudah menerusi penggunaan video digital yang ditayangkan. Penerangan yang panjang lebar serta sesi demonstrasi yang meleret-leret juga tidak diperlukan lagi. Ini adalah kerana proses penerangan menerusi video yang menggabungkan elemen-elemen seperti imej, muzik dan suara latar mampu memberi penjelasan yang lebih jelas kepada para pelajar.

4.0 YOUTUBE SEBAGAI MEDIUM PENGAJARAN

Guru atau pensyarah menggunakan 'YouTube' sebagai medium atau alat bahan bantu mengajar di dalam kelas secara kreatif dengan integrasi teks bermaklumat, integrasi grafik/imej, integrasi animasi, integrasi audio yang mampu menarik perhatian dan minat pelajar untuk belajar. Yusup dan Alwiah (1999) menyebut bahawa penggunaan video dalam pembelajaran mampu menggalakkan perkembangan minda yang kreatif dan kritis.

Terdapat beberapa kaedah yang digunakan secara kreatif dalam pengajaran guru menerusi video 'Youtube'. Peranan yang paling utama iaitu sesuatu bahan di 'Youtube' membantu pensyarah untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan menggerakkan aktiviti yang dirancang. Manakala pelajar boleh menggunakan bahan pelajaran di 'Youtube' secara sendiri atau berkumpulan tanpa perlu kepada kehadiran pensyarah. Malah pelajar akan lebih memahami sesuatu konsep yang ingin disampaikan oleh guru dengan tambahan pengetahuan yang diperolehi mereka daripada video di 'Youtube'.

Dalam konteks kursus Kelab (MPU24021) bidang bahasa Arab, pelajar dikehendaki menghasilkan video pembelajaran kreatif dan kemudian memuatnaikannya ke dalam 'Youtube' sebagai memenuhi penilaian berterusan 'Tunjukcara' sebagaimana yang ditetapkan oleh kurikulum Politeknik Malaysia bagi kursus ini (*rujuk kurikulum Politeknik Malaysia kursus Kelab MPU24021*). Dalam menghasilkan sesebuah video dokumentari atau video kreatif pembelajaran yang berkesan, pensyarah menekankan beberapa aspek yang khusus bagi membolehkan pelajar melakukan aktiviti pembelajaran dalam meningkatkan kemahiran dan penguasaan mereka dalam bidang Bahasa Arab Komunikasi.

5.0 LATAR BELAKANG KURSUS KELAB MPU24021

Kursus Kelab (MPU24021) bidang Bahasa Arab di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Jitra, Kedah mula diperkenal dan dilancarkan pada pengajian sesi 1 2021/2022. Pelajar generasi pertama bagi kursus ini terdiri daripada 39 orang pelajar lelaki dan wanita semester 2 melalui pelbagai program pengajian di POLIMAS. Kursus ini telah dikendalikan oleh seorang pensyarah sahaja daripada Jabatan Pengajian Am, POLIMAS.

Berdasarkan dokumen kurikulum (silibus) bagi kursus ini, ia memfokuskan kepada penguasaan pengetahuan dan kemahiran khusus secara holistik dalam mengukuhkan pembentukan kemahiran insaniah pelajar yang positif (*rujuk kurikulum Politeknik Malaysia kursus Kelab MPU24021*).



Terdapat dua hasil pembelajaran bagi kursus ini iaitu:

- 1) (CLO1) Mempamerkan kemahiran khusus bagi kursus berkaitan.
- 2) (CLO2) Menunjukkan kepimpinan dan kerja berpasukan berdasarkan penguasaan kemahiran dan amalan positif.

Berdasarkan hasil pembelajaran pada CLO1, kaedah pembelajaran yang disarankan adalah menerusi teknik kolaboratif dan simulasi melalui pentaksiran 'Tunjukcara'.

6.0 KONSEP PEMBELAJARAN SECARA KOLABORATIF

Dalam model pembelajaran kolaboratif yang dikemukakan oleh Reid (1989), terdapat lima (5) fasa untuk membentuk instruksi bagi pembelajaran kolaboratif, iaitu penglibatan, eksplorasi, transformasi, persembahan dan refleksi secara berkumpulan.

Dalam fasa penglibatan (fasa pertama), guru menyiapkan kelas dengan aktiviti kolaboratif seperti mengarahkan pelajar membaca dan menyemak serta memeriksa jenis bahasa pujukan yang ditemui dalam karya seperti iklan, brosur dan papan tanda. Aktiviti tersebut membolehkan pelajar-pelajar menganalisa strategi yang digunakan oleh pengiklan untuk mempengaruhi potensi pembeli.

Fasa kedua, pelajar melakukan penerokaan mencari idea dan maklumat. Guru perlu menetapkan berapa banyak 'input' yang perlu diberi sebagai tugas belajar dan yang dapat meningkatkan kematangan pelajar tersebut. Bagi menggalakkan pergantungan para pelajar pada peringkat ini, guru boleh mengemukakan soalan kepada pelajar dalam kumpulan untuk mendemonstrasi pembelajaran mereka dengan menggunakan pelbagai kaedah maklum balas.

Fasa ketiga adalah transformasi atau perubahan pengetahuan. Di sini pelajar dalam kumpulan terikat dengan aktiviti untuk membentuk semula maklumat-maklumat dengan mengatur, menjelaskan, menghuraikan atau menghubungkan konsep-konsep pembelajaran. Dalam peringkat ini pelajar-pelajar dikehendaki berbincang dan menyumbangkan idea dalam kumpulan.

Pada fasa keempat, pelajar diberikan peluang untuk mempersembahkan perbincangan mereka kepada penonton dari kumpulan lain. Pada peringkat ini, harus dipastikan penonton memberikan maklum balas terhadap maklumat yang dijana oleh kumpulan pembentang.

Fasa terakhir ialah para pelajar memberikan analisis sesuatu yang telah mereka pelajari dengan mengenal pasti kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilalui oleh mereka dan mencari jalan untuk mereka memperbaiki pembelajaran mereka. Dalam hal ini guru akan bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator kepada pelajar dalam mencari penyelesaian.

7.0 KONSEP PEMBELAJARAN SECARA SIMULASI

Simulasi ditakrifkan sebagai satu situasi yang diwujudkan hampir menyerupai keadaan sebenar. Simulasi memerlukan sipelaku (pelajar) berinteraksi sesama sendiri berdasarkan peranan masing-masing bagi membuat keputusan, menyelesaikan masalah, isu atau tugas tertentu. Mee (1994) menyebut bahawa simulasi adalah suatu situasi terkawal yang sengaja diwujudkan menyerupai situasi yang sebenar dengan tujuan menjalankan latihan menyelesaikan masalah.

8.0 PENGAPLIKASIAN YOUTUBE MENERUSI TEKNIK KOLABORATIF SIMULASI

Pelajar diberi tugas oleh pensyarah berdasarkan kandungan kurikulum Politeknik Malaysia dalam kursus Kelab MPU24021. Pelajar dikehendaki menyiapkan video kreatif melalui pentaksiran ‘Tunjukcara’ (*rujuk kurikulum Politeknik Malaysia kursus Kelab MPU24021*). Video perlu disiapkan dalam bentuk dokumentari atau simulasi atau lakonan dalam tempoh durasi tidak kurang dari 4 minit bagi situasi tertentu yang telah ditetapkan oleh pensyarah untuk melakukan perbualan Bahasa Arab secara berkumpulan. Pelajar dikehendaki bekerjasama dan berkolaborasi dalam ilmu pengetahuan, kajian serta gerak kerja mereka dalam menyediakan tugas tersebut.

Setiap pelajar dikehendaki melaksanakan aktiviti simulasi dan perbualan bahasa Arab dalam pertuturan dan perbualan frasa-frasa tertentu berdasarkan sesuatu konteks situasi kehidupan berikut:

- 1) Perbualan memperkenalkan diri dan perbualan sebelum berangkat ke institusi pengajian.
- 2) Perbualan antara pelajar sekolah bersama mahasiswa dan perbualan di institusi pengajian.
- 3) Perbualan di dalam kelas dan perbualan pada waktu rehat.
- 4) Perbualan di bilik pensyarah dan perbualan di dalam perpustakaan.
- 5) Perbualan di koperasi dan perbualan di pasar.
- 6) Perbualan di perhentian bas dan perbualan di stesen keretapi.
- 7) Perbualan di agensi pelancongan dan perbualan di lapangan terbang.
- 8) Perbualan di restoran dan perbualan di pusat membeli belah.
- 9) Perbualan di hospital dan perbualan di balai polis.
- 10) Perbualan di padang bola dan perbualan di hotel.

Video tugas yang telah siap akan dinilai oleh pensyarah berdasarkan rubrik pentaksiran yang telah ditetapkan (*rujuk rubrik kursus Kelab MPU24021, POLIMAS, 2021*). Setelah itu, pensyarah memuatnaik semua video tersebut ke dalam ‘Youtube channel’ khusus yang dikendalikan oleh pensyarah sebagai kegunaan pelajar secara khusus dan kegunaan orang awam di internet dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dalam bidang Bahasa Arab Komunikasi. (*sila rujuk laman web channel ‘Youtube’ di laman: <https://www.youtube.com/channel/UC3oA6aE4yG8igLkDX4DkT5A>*)

9.0 KESIMPULAN DAN PENUTUP

Kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran ini diharap mampu memberikan sumbangan terhadap para pendidik dalam mengintegrasikan internet sebagai sumber pendidikan. Penggunaan ‘Youtube’ dalam apa jua bidang pelajaran amat membantu dalam mengkayakan materi sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. ‘Input’ pembelajaran sebegini yang tidak hanya diperolehi dari buku, akan membantu generasi internet yang terbiasa dengan pelbagai sumber informasi digital untuk menguasai materi pembelajaran secara lebih positif. Kaedah ini juga diharap mampu untuk memberikan gambaran bahawa pengintegrasian teknologi video yang berasaskan internet tidak akan menyulitkan pelajar untuk menguasai sesuatu pelajaran. Di samping itu, persepsi pelajar terhadap pengintegrasian ‘Youtube’ dalam pembelajaran akan menjadi lebih positif.



RUJUKAN

- Azman Shafii, “*Konsep dan Kerangka Pembelajaran Kolaboratif*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <http://www.jprisma.com/v1/index.php/program/pak21/29-konsep-dan-kerangka-pembelajaran-kolaboratif>
- Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, “*Konsep Teknik Simulasi Dalam Pengajaran*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://www.coursehero.com/file/61790257/181969953-KONSEP-TEKNIK-SIMULASI-DALAM-PENGAJARAN-docdoc/>
- Jo-Anne Reid, Peter Forrestal & Jonathan Cook (1989). “*Small group learning in the classroom*”. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Katiri Sahirin Haimin, “*Konsep Teknik Simulasi Dalam Pelajaran*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://pdfcoffee.com/konsep-teknik-simulasi-dalam-pengajarandoc-pdf-free.html>
- Kurikulum Politeknik Malaysia, Kursus Kelab MPU241021. Versi: 230419_1_Efektif: Jun 2019
- Lee Shok Mee (1994). “*Asas Pendidikan 2: Psikologi dalam Bilik Darjah*”. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.
- Mohd Fauzie Mando, Norhaslina Khairi, Nuur Syahida Syahrial & Evelline Egoh, “*Keberkesanan Penggunaan Youtube Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (P&P)*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://pdfcoffee.com/keberkesanan-penggunaan-youtube-dalam-pengajaran-dan-pembelajaran-pdf-free.html>
- Nor Shahila Ishak & Fariza Khalid, “*Penggunaan video YouTube bagi Meningkatkan Minat dan Pencapaian murid dalam Pembelajaran Geografi Fizikal di Sekolah Menengah*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/708>
- Peter Duffy, “Engaging the Youtube Google-Eyed Generation: Strategies for Using Web 2.0 in Teaching and Learning.” *The Electronic Journal of e-Learning* Volume 6 Issue 2, pp 119 - 130, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web www.ejel.org
- Rosmera Ibrahim & Muhammad Fahmi Md Sabri, “*Keberkesanan Youtube Sebagai Metod Sokongan Pengajaran dan Pembelajaran atas Talian (PdPT)*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web http://www.geocities.ws/apacc/paper16_ROSMERA_youtube_104110vol20_OMIICOT_A.pdf
- Rubrik Kursus Kelab MPU241021, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Jitra, Kedah, 2021
- Robert Godwin-Jones (2007), “*EMERGING TECHNOLOGIES Digital Video Update: YouTube, Flash, High-Definition*”, diperolehi pada 17 Februari 2022, menerusi laman web https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44083/1/11_01_emerging.pdf
- Samy Azer (2012), “*Can "YouTube" help students in learning surface anatomy?*” diperolehi pada 17 Februari 2022, https://www.researchgate.net/publication/221778749_Can_YouTube_help_students_in_learning_su



rface_anatomy

Sloane C. Burke, Shonna Snyder & Robin C. Rager (2009), “*An Assessment of Faculty Usage of YouTube as a Teaching Resource*”, diperoleh pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://nsuworks.nova.edu/ijahsp/vol7/iss1/8/>

Sukreni Ismail & Mohd Isha Awang, “*Penilaian Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Kolaboratif Dalam Pengajaran Pendidikan Islam*”, diperoleh pada 17 Februari 2022, menerusi laman web <https://repo.uum.edu.my/id/eprint/1879/1/39.pdf>

Yusup Hashim & Sharifah Alwiah Alsagoff (1999), “*Pendidikan jarak jauh: teori dan amalan*”. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.