

PENGHASILAN INOVASI BAHAN MULTIMEDIA DALAM P&P BAGI KURSUS PRINCIPLE OF MANAGEMENT

AMIRUDIN MOHD SALIM
POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA
amirudin@pmm.edu.my

MOHD RAKIME SHAFFAI
POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA
mohdrakime@pmm.edu.my

SAIFUL BAKHTIAR MASDUKI
POLITEKNIK MERLIMAU MELAKA
saifulbakhtiar@pmm.edu.my

ABSTRAK

Aplikasi ini merupakan satu penghasilan inovasi bahan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran yang telah dibangunkan untuk kursus '*Principle of Management*'. Pembangunan bahan inovasi multimedia ini telah dibuat dalam versi Bahasa Inggeris bagi memenuhi keperluan dalam pengajaran dan pembelajaran di Politeknik. Penghasilan bahan multimedia ini bertujuan untuk memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas di samping meningkatkan minat pelajar. Pembangunan bahan inovasi multimedia ini juga adalah seiring dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan masa kini yang memerlukan teknik pengajaran lebih kreatif, inovatif dan interaktif. Ini kerana kajian oleh Zaidatun & Yap (2000) menunjukkan bahawa penggunaan bahan multimedia interaktif mampu menjadikan pembelajaran lebih mudah dan diminati. Ia sejajar dengan teori pembelajaran sosial oleh Bandura (1977) yang mana beliau berpendapat bahawa pembelajaran dan tingkah laku manusia bergantung kepada pemerhatian seseorang individu itu terhadap individu lain atau model-model simbolik seperti televisyen dan sebagainya. Teori ini disokong oleh teori legitimasi merupakan satu konsep yang dinamik kerana ia berkaitan dengan persekitaran sosial yang sentiasa berubah-ubah. Justeru, satu bahan pengajaran multimedia interaktif ini dibangunkan untuk kursus '*Principle of Management*' dapat meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Pemilihan kursus '*Principle of Management*' sebagai kandungan bahan multimedia interaktif ini adalah berdasarkan kepentingan dan keperluannya mengikut sukatan yang ditetapkan, di mana pelajar dapat mengakses nota dan penilaian yang mengandungi elemen-elemen multimedia seperti grafik, teks, audio, video dan interaktiviti. Inovasi pengajaran dan pembelajaran ini telah diuji kepada pelajar yang mengikuti kursus ini dengan tujuan untuk melihat keberkesanan dan pendapat pelajar mengenai penghasilan inovasi ini. Sebahagian besar pelajar memberikan tindakbalas yang positif dan menyatakan inovasi ini membantu dan memudahkan mereka dalam meningkatkan pemahaman subjek ini. Penghasilan bahan inovasi multimedia ini bukan sahaja memenuhi kurikulum bagi kursus tersebut malah ianya juga secara tidak langsung akan dapat memudahkan dan meningkatkan minat pelajar untuk pembelajaran yang lebih berkesan. Bahan inovasi multimedia ini telah dibangunkan menggunakan perisian *appie.com*.

KATA KUNCI: inovasi, interaktif, multimedia

This application is the production of multimedia innovation in teaching and learning that has been developed for the course 'Principles of Management'. The development of multimedia innovation has been made in the English version to fulfill the requirement of teaching and learning at the Polytechnic. This material is intended to facilitate the teaching and learning process in the classroom and increase student interest. Development of this innovation also in line with the development of technology in education nowadays needs more creative teaching techniques, innovative and interactive. According to Zaidatun & Johnston (2000) showed that the use of interactive multimedia can make learning easier and enthused. It is consistent with social learning theory by Bandura (1977) in which he argues that learning and human behavior depends on the observation of the individual against another individual or symbolic models such as televisions and so on. This theory is supported by the theory of legitimacy which is a dynamic concept because it relates to the social environment that is constantly changing. Therefore, the interactive multimedia teaching materials developed for the course "Principles of Management" will enhance the teaching and learning process. The selection of courses 'Principle of Management' as an interactive multimedia contents are based on essentiality in accordance with the prescribed syllabus, where students can access notes and ratings contain multimedia elements such as graphics, text, audio, video and interactivity. This innovation has been tested on students who attend this course in order to examine the effectiveness and student opinion about this innovation production. Most students give positive response and expressed this innovation help and facilitate them in better understanding in this subject. This innovation will not only fulfill the curriculum for the course but also indirectly be able to facilitate and improve student interest and more effective in learning. This innovation has been developed using software appie.com.

KEYWORDS: innovation, interactive, multimedia

PENGENALAN

Proses pengajaran dan pembelajaran menjadi satu elemen penting dalam perkembangan pendidikan. Perkembangan kemajuan dalam zaman ICT telah membawa jauh alam pendidikan dengan perisian-perisian yang canggih. Kaedah-kaedah lama semakin jauh ketinggalan di telan zaman. Walaubagaimanapun, kita masih terikat dengan model-model pengajaran dan teori-teori yang ada hubungkaitnya dalam psikologi pendidikan. Penghasilan inovasi ini adalah bersandarkan teori pembelajaran sosial yang disokong oleh teori legitimasi. Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional behavioristik. Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori-teori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada kesan dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental *internal*.

Dalam teori pembelajaran sosial kita akan menggunakan penjelasan-penjelasan *reinforcement external* dan penjelasan-penjelasan kognitif internal untuk memahami bagaimana pembelajaran dan tingkah laku manusia bergantung kepada pemerhatian seseorang individu itu terhadap individu lain atau model-model simbolik seperti televisyen dan sebagainya. Asas kepada teori pembelajaran sosial yang dibina oleh Bandura (1977) telah menonjolkan bahawa sesebuah organisasi memerlukan legitimasi jika aktiviti yang mereka jalankan bersesuaian dengan jangkaan sosial masyarakat (Alam 2006). Legitimasi merupakan satu konsep yang dinamik kerana ia berkaitan dengan persekitaran sosial yang sentiasa berubah-ubah. Teori legitimasi cuba menerangkan tanggungjawab sosial dan pendedahan yang dibuat dengan melihat kepada nilai dan norma, budaya dan sikap masyarakat sekeliling (Parson 1956). Apa jua perubahan aktiviti di dalam organisasi yang memberikan kesan kepada persekitaran mesti dikomunikasikan kepada masyarakat setempat (Parson 1956). Justeru itu, dalam pelaksanaan aplikasi *mobile learning* ini teori legitimasi dapat menunjukkan bahawa betapa pensyarah atau guru menunjukkan rasa ambil berat terhadap nilai sosial dengan mengaplikasikan medium yang berkesan dan bersesuaian dengan perubahan sosial persekitaran pelajar. Ini untuk memastikan bahawa pelajar mendapat manfaat yang bersesuaian dengan perubahan sekeliling.

PRODUK INOVASI

Inovasi produk ini dihasilkan berteraskan penggunaan telefon pintar ataupun peranti mudah alih yang lain seperti *tablet* yang menggunakan sistem operasi *android* ataupun *apple app*. Pelajar serta pensyarah boleh berinteraksi serta menjalankan pelbagai aktiviti menerusi aplikasi ini tanpa memikirkan batasan waktu dan lokasi. Pendekatan aplikasi yang dihasilkan ini adalah sebagai bahan sokongan pengajaran dan pembelajaran bagi kemudahan pensyarah yang mengajar kursus DPB3013 di Politeknik ini. Perkembangan teknologi serta lambakan peranti mudah alih yang banyak digunapakai oleh pelajar seharusnya memberi ruang dan peluang kepada warga pendidik untuk mempelbagaikan alat serta bahan bantu mengajar masing-masing.

Produk Inovasi *Mobile Learning* ini mempelbagaikan corak pengajaran dan pembelajaran antaranya penggunaan nota pensyarah yang disalurkan menerusi telefon pintar pengguna dan ini secara langsung mungkin

mengurangkan penggunaan kertas serta penggunaan *LCD Projector*. Seterusnya pengguna khususnya pelajar inginkan pengalaman melakukan latihan ataupun penilaian menerusi telefon bimbit mereka dan ini membolehkan aktiviti sedemikian dijalankan diluar waktu kuliah. Pelajar dapat memanfaatkan masa terluang dengan aktiviti yang disediakan. Soalan ataupun bahan berkaitan kursus akan sentiasa dikemaskini dari masa ke semasa bagi memastikan ianya sentiasa dikemaskini mengikut sukatan semasa. Komunikasi pelajar dapat diteruskan diluar bilik kuliah dengan kemudahan *chat room* yang disediakan menerusi aplikasi ini. Pelajar boleh melakukan aktiviti ini seperti mana penggunaan media sosial yang lain seperti *whatsapp*, *instagram* dan lain-lain.

Terdapat pelbagai aspek lain yang disediakan menerusi aplikasi ini seperti pautan terus kepada blog pensyarah, sistem maklum balas serta penghantaran bahan tugas secara terus kepada emel pensyarah dan lain-lain aspek yang mampu meningkatkan keinginan dan dorongan pengguna untuk terus belajar walaupun di luar bilik kuliah. Sistem pendidikan masa kini yang banyak menggunakan pendekatan teknologi maklumat yang dapat menyumbang kepada industri pendidikan sekiranya penggunaan serta olahan bahan bantu mengajar berkenaan menepati kehendak serta keperluan sukatan kursus dalam apa jua peringkat pengajian. Aplikasi ini mampu membantu pelajar dalam meningkatkan tahap minat, tumpuan dan seterusnya mendorong mereka untuk memahami sesuatu bidang yang dipelajari.

PERMASALAHAN KAJIAN

Kepelbagaian kaedah mengajar yang diterapkan di sesuatu institusi pendidikan akan mengubah corak penyampaian serta memberi impak terhadap prestasi atau perkembangan bukan hanya kepada para pelajar malahan turut mempengaruhi inovasi dan kreativiti penyampaian tenaga pengajar itu sendiri. Pengajaran dan pembelajaran tidak setakat dipraktikkan secara konvensional di mana tenaga pengajar memfokuskan aktiviti ini di bilik kuliah semata-mata malahan sepatutnya selaras dengan arus perkembangan fasiliti teknologi maklumat itu sendiri.

Kemungkinan tahap kesedaran tenaga pengajar untuk melaksanakan sebahagian aktiviti penyampaian maklumat diluar bilik kuliah khususnya di Politeknik Merlimau ini amat rendah. Justeru itu, aplikasi ini boleh digunapakai secara percuma ataupun dibeli pada kadar yang murah dan dipelbagaikan kaedah penggunaannya. Faktor penggunaan telefon pintar serta caj penggunaan rangkaian data internet yang rendah dan semakin luas dipasaran turut menjadi faktor pendorong bagi kami untuk menghasilkan aplikasi *mobile* ini dan menilai kecenderungan penggunaannya. Berdasarkan pemerhatian langsung didapati hampir keseluruhan pelajar memiliki telefon pintar dan penggunaannya terbatas pada elemen hiburan semata-mata. Permasalahan ini mendorong pengkaji ingin melihat keberkesanan atau impak keberkesanan berdasarkan aktiviti penyampaian kuliah dan lain lain aktiviti pengajaran dan pembelajaran atas talian ini dari perspektif pelajar ini.

IMPAK PENGGUNAAN INOVASI

TAHAP KECENDERUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI TELEFON PINTAR								
BIL	ITEM SOALAN	KEKERAPAN PERATUSAN					SKOR MIN	TAFSIRAN
		STS	TS	TP	S	SS		
1	Saya menggunakan aplikasi telefon pintar untuk menyemak emel dan melayari laman web menggunakan telefon pintar.	3.6	5.1	2.9	67.4	21	3.97	Tinggi
2	Saya mencari bahan-bahan rujukan akademik menerusi telefon pintar	-	-	12.3	61.6	26.1	4.14	Tinggi
3	Saya hanya menggunakan telefon pintar bagi tujuan laman sosial sahaja	13.8	5.8	32.6	37.7	10.1	3.25	Sederhana
4	Saya menggunakan aplikasi telefon pintar untuk hiburan bermain permainan secara online	0.7	23.9	14.5	43.5	17.4	3.53	Sederhana
5	Saya menggunakan telefon pintar untuk semua urusan akademik, hiburan dan lain-lain	4.3	8.7	12.3	40.6	34.1	3.91	Tinggi

Jadual Analisis Min Bagi Pembolehubah Tahap Kecenderungan

Jadual di atas menunjukkan analisis bagi pembolehubah tahap kecenderungan penggunaan aplikasi telefon pintar, min skor bagi setiap item soalan 1, 2, dan 5 berada dalam tahap yang tinggi iaitu 3.91 hingga 4.14 manakala min skor bagi item soalan 3 dan 4 berada dalam tahap yang sederhana iaitu 3.25 hingga 3.53. Item yang mendapat min skor tertinggi adalah item soalan 2 iaitu pada nilai 4.14 dan 87.7% responden mencari bahan-bahan rujukan akademik menerusi telefon pintar. Ini menunjukkan bahawa pelajar-pelajar menjadikan telefon pintar mereka sebagai satu kelebihan di dalam P&P kerana banyak membantu mereka dalam pencarian maklumat untuk rujukan pembelajaran.

TAHAP PENERIMAAN BERKAITAN APLIKASI <i>MOBILE LEARNING</i> DALAM KALANGAN PELAJAR								
BIL	ITEM SOALAN	KEKERAPAN PERATUSAN					SKOR MIN	TAFSIRAN
		STS	TS	TP	S	SS		
1	Saya gembira dapat menggunakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran menggunakan aplikasi mobile learning ini	0.7	8.0	27.5	34.1	29.7	3.84	Tinggi
2	Saya tidak gemar menggunakan telefon pintar untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran	8.0	9.4	21.0	44.9	16.7	3.53	Sederhana
3	Saya lebih memberi tumpuan khusus di dalam kelas secara khusus untuk mendapatkan bahan-bahan akademik berbanding pendekatan mobile learning	5.1	3.6	11.6	63.8	15.9	3.82	Tinggi

4	Saya memuat turun nota, mendapatkan maklumat terkini, membuat latihan serta berhubung dengan pensyarah secara peribadi menggunakan aplikasi mobile learning	0.7	-	12.3	66.7	20.3	4.06	Tinggi
5	Saya faham <i>mobile learning</i> merupakan alat bantu mengajar yang membantu pelajar semasa ataupun diluar bilik kuliah.	-	15.2	13.0	47.1	24.6	3.81	Tinggi

Jadual Analisis Min Bagi Pembolehubah Tahap Penerimaan

Jadual di atas menunjukkan analisis bagi tahap penerimaan berkaitan aplikasi *mobile learning*, min skor bagi setiap item soalan 1, 3, 4 dan 5 berada dalam tahap yang tinggi iaitu 3.81 hingga 4.06 manakala min skor bagi item soalan 2 berada dalam tahap yang sederhana iaitu 3.53. Item yang mendapat min skor tertinggi adalah item soalan 4 iaitu pada nilai 4.06 dan 87.0% responden memuat turun nota, mendapatkan maklumat terkini, membuat latihan serta berhubung dengan pensyarah secara peribadi menggunakan *mobile learning*. Ini menunjukkan pelajar-pelajar sentiasa peka dengan aplikasi mobile learning ini kerana pensyarah akan sentiasa mengemas kini aplikasi *mobile learning* dari masa ke semasa.

TAHAP IMPAK / KEBERKESANAN BERKAITAN <i>MOBILE LEARNING</i> DALAM KALANGAN PELAJAR								
BIL	ITEM SOALAN	KEKERAPAN PERATUSAN					SKOR MIN	TAFSIRAN
		STS	TS	TP	S	SS		
1	Pendekatan mobile learning menambah minat saya untuk belajar	-	-	11.6	58.7	29.7	4.18	Tinggi
2	Pendekatan <i>mobile learning</i> mengurangkan penggunaan kertas secara langsung menjimatkan kos terlibat.	-	8.0	8.7	59.4	23.9	3.99	Tinggi
3	Pendekatan mobile learning amat membosankan.	-	18.8	5.1	53.6	22.5	3.80	Sederhana
4	Pendekatan <i>mobile learning</i> membolehkan saya belajar tanpa mengira waktu dan tempat	-	0.7	0.7	76.1	22.5	4.20	Tinggi
5	Pendekatan Mobile Learning memudahkan saya mendapatkan bahan rujukan, maklumat dan berhubung dengan pensyarah pada bila-bila masa	-	-	-	77.5	22.5	4.22	Tinggi

Jadual Analisis Min Bagi Pembolehubah Tahap Keberkesanan

Jadual di atas menunjukkan analisis bagi tahap keberkesanan berkaitan mobile learning, min skor bagi setiap item soalan 1, 2, 4 dan 5 berada dalam tahap yang tinggi iaitu 3.99 hingga 4.22. Item yang mendapat min skor tertinggi adalah item soalan 5 iaitu pada nilai 4.22 dan 100% responden bersetuju *mobile learning* memudahkan mereka

dalam mendapatkan bahan rujukan, maklumat dan berhubung dengan pensyarah pada bila-bila masa. Jelas di sini pelajar memaksimumkan penggunaan aplikasi *mobile learning* bagi tujuan P&P mereka dan menjadi trend terkini dalam pembelajaran di Institut Pengajian Tinggi.

PERBINCANGAN

Perbincangan lebih tertumpu kepada impak dan keberkesanan *mobile learning* kepada pelajar-pelajar. Ramai di kalangan pelajar berpendapat aplikasi *mobile learning* ini memberi kesan yang baik kepada mereka daripada aspek P&P. Aplikasi ini memberikan mereka lebih minat untuk belajar, mengakses nota dan bahan rujukan tanpa mengira waktu dan tempat serta dapat berhubung dengan pensyarah pada bila-bila masa. Merujuk kepada Vavoula dan Sharples (2002) mengatakan *mobile learning* membolehkan pengajaran dan pembelajaran berlaku tanpa terhad kepada lokasi dan masa. Perkembangan teknologi mudah alih pada masa kini menjadikan proses pembelajaran tidak terhad kepada tembok fizikal bilik darjah sahaja. Dengan adanya pelbagai peralatan mudah alih dan tablet, persekitaran pembelajaran pelajar lebih meluas dan bentuk pembelajaran menjadi lebih bersituasi, personal, bekerjasama dan sepanjang hayat. Oleh itu, aplikasi *mobile learning* sememangnya memberikan impak dan kesan yang positif kepada pelajar dalam kursus DPB3013 ini.