



JOJAPS

eISSN 2504-8457



Journal Online Jaringan Pengajian Seni Bina (JOJAPS)

Pembangunan Aplikasi E-AE dalam Kalangan Pelajar Multimedia Kreatif Pengiklanan Semasa Pandemik COVID - 19

Yusmawani binti Mohd Yusoff, Khamerliyanora binti Khalid & Nor Azian binti Mohd Yussof

Kolej Komuniti Jasin, Melaka, MALAYSIA.

ABSTRAK

Penularan wabak COVID-19 telah memberi impak kepada semua sektor di Malaysia yang menyebabkan berlakunya krisis ekonomi negara. Malahan ianya turut memberikan kesan kepada sektor pendidikan negara. Rentetan daripada krisis penularan Covid-19, pengkaji telah membangunkan satu aplikasi e-AE sebagai platform pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara dalam talian. Kajian yang dijalankan adalah bertujuan untuk mengenalpasti persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi e-AE dari aspek kandungan aplikasi, antaramuka dan minat pelajar terhadap PdP dalam era Covid-19. Kajian berbentuk tinjauan ini menggunakan soal selidik sebagai instrumen dan data telah dianalisis menggunakan IBM SPSS. Dapatan daripada kajian ini menunjukkan tahap persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi e-AE adalah positif di mana ini berada pada tahap tinggi dengan nilai purata skor min sebanyak 4.06. Ia menunjukkan bahawa aplikasi e-AE dapat membantu menarik minat terhadap pembelajaran semasa penularan wabak Covid-19. Justeru diharapkan pembangunan aplikasi e-AE ini dapat digunakan secara meluas dalam proses pengajaran dan pembelajaran lebih-lebih lagi ketika penularan pandemik Covid-19.

© 2020 Published by JOJAPS Limited

Kata kunci: Covid-19, e-pembelajaran, proses pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian

PENGENALAN

Norma baharu dalam pendidikan ketika gelombang pandemik Covid-19 telah menyebabkan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) telah mengarahkan semua institusi pendidikan tinggi Malaysia terus melaksanakan sesi PdP hendaklah dilaksanakan secara dalam talian. Walaupun penyebaran virus Covid-19 masih berterusan, maka para pendidik perlu menggunakan cara kreatif dan inovatif untuk meneruskan pengajaran untuk memastikan bahawa pelajar mempunyai akses kepada pendidikan. Salah satu penggunaan teknologi adalah platform e-pembelajaran, di mana pendidik terus melaksanakan tugas mengajar dengan berinteraksi secara dalam talian dengan pelajar. Kajian oleh (Supramaniam, 2015), bahawa e-pembelajaran yang dibangunkan dapat menjadi pemangkin utama dalam mencapai maklumat. Secara tidak langsung, pembangunan e-pembelajaran yang dibangunkan ini akan dapat menarik minat pelajar dan mudah digunakan.

Aplikasi e-AE dihasilkan menerusi penggunaan platform Wix yang boleh dicapai menerusi Wix.com serta perisian Adobe After Effect, Filmora, Bandi.com dan OBS. Aplikasi ini dibangunkan khusus untuk para pelajar yang mengikuti kursus SMP 3193-Penerbitan Video Digital bagi program Multimedia Kreatif Pengiklanan di Kolej Komuniti Jasin, Melaka. Elemen multimedia seperti video, animasi, audio, teks dan grafik digunakan dalam pembangunan aplikasi e-AE. Capaian kepada kandungan pembelajaran dapat memudahkan dan menjimatkan masa kepada pensyarah dan pelajar. Pembangunan aplikasi e-AE adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat para pelajar agar lebih memahami dan mendalami sesuatu topik pembelajaran serta membantu dalam memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran terutamanya ketika penularan Covid-19. Kajian oleh (Mohd Najib, Abu Bakar & Othman, 2016), melalui e-pembelajaran, para pelajar dapat belajar pada bila-bila masa menggunakan medium elektronik dan secara tidak langsung ianya dapat mendidik pelajar untuk belajar secara sendiri.

Pernyataan masalah

Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran ketika penularan pandemik Covid-19 memberikan satu cabaran dan implikasi yang besar dalam institusi pendidikan bukan sahaja di negara malahan di seluruh dunia. Aktiviti PdP secara bersemuka tidak dapat dijalankan, maka para pendidik perlu kreatif dalam mempelbagaikan kaedah PdP. Rentetan daripada gelombang pandemik Covid-19 yang melanda di negara kita, pengkaji telah membangunkan satu aplikasi e-pembelajaran bagi membantu para pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Objektif Kajian

Objektif-objektif yang disasarkan dalam kajian ini adalah untuk:

- i. Menenalpasti persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi e-AE dari aspek kandungan.
- ii. Menenalpasti persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi e-AE dari antaramuka.
- iii. Menenalpasti persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi e-AE dari aspek minat proses PdP.

Kepentingan kajian

- i. Kajian ini membantu pengkaji untuk mengetahui persepsi pelajar terhadap pembangunan aplikasi aplikasi e-AE semasa penularan Covid-19.
- ii. Di samping itu, kajian ini dapat memudahkan pensyarah meneruskan pengajaran untuk memastikan bahawa pelajar mempunyai akses kepada pendidikan.
- iii. Kajian ini dapat membantu para pelajar mengakses maklumat berkaitan pembelajaran pada bila-bila masa menggunakan medium elektronik dan secara tidak langsung ianya dapat mendidik pelajar untuk belajar secara sendiri.
- iv. Selain itu, kajian ini juga dapat memberi respon kepada pihak pengurusan kolej bagi memperluaskan penggunaan e-pembelajaran dalam sistem pembelajaran pada masa akan datang.

KAJIAN LITERATUR

Wabak Covid-19 telah memberi kesan yang besar kepada seluruh sektor di seluruh dunia. Menurut Prof. Dr. Fatin Aliah Phang (2020), penularan pandemik Covid-19 telah menyebabkan berlakunya Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di mana setiap individu perlu berada di rumah. Menurut Hafidzul Hilmi (2020), Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) telah mengeluarkan kenyataan bahawa aktiviti PdP di seluruh IPT perlu dijalankan secara dalam talian. *e-learning* merupakan satu kaedah pembelajaran secara aktif yang menggunakan medium internet. Hasil kajian dari Paul (2002), menyatakan bahawa *e-learning* menggunakan teknologi internet untuk mendapatkan maklumat serta meningkatkan ilmu pengetahuan seseorang. Kenyataan ini disokong melalui kajian oleh Rafiza (2013), menyatakan bahawa pembelajaran interaktif memberi impak positif kepada pelajar dari segi penglibatan pelajar serta menggalakkan pelajar belajar secara sendiri.

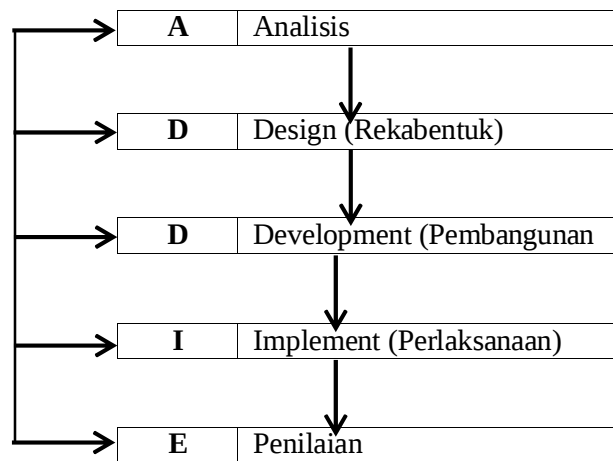
Hasil kajian Aris & Ellington (2000) menyatakan bahawa proses merekabentuk melibatkan proses berfikir, percubaan dan ujian sehinggalah terhasilnya produk yang dikehendaki. Reka bentuk e- pembelajaran yang dihasilkan mendapat respon yang positif dari pakar reka bentuk dan pakar isi kandungan. Kajian ini seiring dengan Basiron(2012), bahawa reka bentuk aplikasi yang interaktif akan menjadikan penerokaan lebih menarik dan mengurangkan kebosanan.

METODOLOGI KAJIAN

Metodologi kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah rekabentuk kajian serta pembangunan aplikasi.

Rekabentuk Pembangunan Aplikasi

Dalam proses pembangunan aplikasi e-AE, model ADDIE telah digunakan.



Rajah 1. Model ADDIE

Sebelum objektif ditetapkan, masalah dikenalpasti melalui kaedah temubual dan pemerhatian pada fasa analisis. Kemudian pada fasa rekabentuk, bahan-bahan dari segi nota dan tutorial untuk pembangunan aplikasi ditentukan. Pada fasa pembangunan, perisian yang digunakan adalah Adobe After Effect, Filmora, untuk *screen recording* menggunakan perisian Bandi.com dan OBS serta platform Wix. Manakala pada fasa perlaksanaan, aplikasi dimuatnaik untuk digunakan oleh para pelajar. Akhir sekali pada fasa penilaian, selepas aplikasi siap dibangunkan, borang soal selidik menerusi *google form* dinilai oleh pelajar. Pada fasa ini, aplikasi turut ditambah baik menerusi respon yang diterima.

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini adalah berbentuk tinjauan dengan menggunakan borang soal selidik. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi e-AE dalam aspek kandungan, minat serta antaramuka aplikasi. Menurut (Mohd Nur Hafiz Fauzi, Azman Hassan, Noorazman Abd Samad & Mohd Jalil Ahmad, 2016), penggunaan soal selidik dapat menjimat kos serta mengurangkan tempoh masa responden menjawab. Borang selidik di bahagikan kepada 4 bahagian iaitu :

Jadual 1: Bahagian Borang Soal Selidik

Bahagian	Objektif	Item	Bentuk soalan
A	Demografi	1	
B	Pembangunan aplikasi e-AE dari aspek kandungan	4	Soal menggunakan sistem skala 5 likert, dari 1 "sangat tidak setuju" hingga 5 "sangat setuju".
C	Pembangunan aplikasi e-AE dari aspek antaramuka	4	
D	Pembangunan aplikasi e-AE dari aspek minat terhadap PdP	3	

Interpretasi skor min yang digunakan untuk kajian ini adalah dari Nunnally dan Bernstein (1994) bagi menjawab kajian ini seperti dalam Jadual 2 berikut:

Jadual 2: Jadual Interpretasi Skor Min Skala min skor Tahap

Skor Min	Interpretasi
1.00 – 2.00	Rendah
2.01 – 3.00	Sederhana Rendah
3.01 – 4.00	Sederhana Tinggi
4.01 – 5.00	Tinggi

(Sumber: Nunnally & Bernstein, 1994)

Item yang dianalisis dalam tahap interpretasi yang rendah menunjukkan persepsi pelajar terhadap penggunaan e-AE adalah berada pada julat skor min 1.00 -2.00. Jika julat skor min pula pada 2.01 – 3.00 menunjukkan persepsi pelajar sederhana rendah terhadap penggunaan e-AE. Sekiranya persepsi pelajar terhadap penggunaan e-AE pada interpretasi sederhana tinggi maka julat skor min berada dalam 3.01 – 4.00. Manakala skor min berada pada 4.01- 5.00 pula menunjukkan persepsi pelajar yang tinggi terhadap penggunaan e-AE dari aspek kandungan aplikasi, interaktif dan antaramuka.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Demografi

Jadual 3. Responden

Jantina	Frekuensi	Peratus
Lelaki	16	47.1
Perempuan	18	52.9
Jumlah keseluruhan	34	100.0

Kajian Rintis

Kajian rintis telah dijalankan kepada 10 orang pelajar secara rawak dan keputusan *alpha cronbach* yang diperolehi adalah 0.93. Menurut Bond & Fox (2017), nilai Alpha Cronbach's (α) yang boleh diterima kebolehpercayaannya ialah di antara 0.71 – 0.99.

Dapatan Persepsi Pelajar Terhadap Pembangunan Aplikasi e-AE Dari Aspek Kandungan Jadual 4.
Penggunaan e-AE Dari Aspek Kandungan Aplikasi

No.	Item	Min	Interpretasi Min
1.	Menyediakan bahan PdP yang sesuai dengan kursus Penerbitan Video Digital.	3.94	Sederhana tinggi
2.	Maklumat yang diperlukan mudah diperolehi dan difahami.	3.91	Sederhana tinggi
3.	Membantu meningkatkan kefahaman saya tentang kandungan kursus Penerbitan Video Digital.	3.94	Sederhana tinggi
4.	Memudahkan proses pembelajaran sama ada di dalam atau di luar bilik kuliah.	4.00	Sederhana tinggi
Jumlah keseluruhan		3.96	Sederhana tinggi

Berdasarkan analisis dalam Jadual 4 di atas, dapatan telah menunjukkan jumlah min keseluruhan bagi aspek kandungan aplikasi dengan skor min 3.96, ia berada pada tahap sederhana tinggi. Ini menunjukkan bahawa kandungan aplikasi dapat meningkatkan pengetahuan pelajar terhadap kursus SMP 3193-Penerbitan Video Digital. Pernyataan memudahkan proses pembelajaran sama ada di dalam atau di luar bilik kuliah mendapat skor paling tinggi iaitu sebanyak 4.00. Ini dapat membuktikan bahawa aplikasi yang dibangunkan ini dapat memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran pelajar lebih-lebih lagi ketika penularan pandemik Covid-19. Ini disokong oleh kajian Mustakim (2018), proses PdP dapat dilaksanakan tanpa perlu berada di dalam kelas.

Dapatan Persepsi Pelajar Terhadap Pembangunan Aplikasi E-AE Dari Antaramuka. Jadual 5. Pembangunan Aplikasi e-AE Dari Aspek Antaramuka

No.	Item	Min	Interpretasi Min
1.	Antaramuka aplikasi mudah digunakan dan difahami.	3.91	Sederhana Tinggi
2.	Aplikasi ini menggunakan saiz tulisan yang mudah untuk dibaca.	4.21	Tinggi
3.	Antaramuka aplikasi adalah konsisten.	4.03	Tinggi
4.	Setiap antaramuka aplikasi dihubungkan secara sistematik.	4.00	Tinggi
Jumlah Keseluruhan		4.04	Tinggi

Berdasarkan analisis dalam Jadual 5 di atas, dapatan kajian telah menunjukkan jumlah min keseluruhan adalah tinggi dengan skor min 4.04 bagi aspek antaramuka aplikasi e-AE. Menurut Adnan, Ali & Ahmad (2015) menyatakan bahawa antaramuka merupakan kaedah pengguna berhubung atau berkomunikasi dengan sistem komputer. Pernyataan aplikasi ini menggunakan saiz tulisan yang mudah untuk dibaca mendapat skor min tertinggi iaitu sebanyak 4.21. Ini dapat menunjukkan bahawa aplikasi yang dibangunkan ini mudah digunakan dan difahami oleh pelajar. Ia disokong kepada pernyataan kajian oleh Azmila Azmi, Kamalul Hayat Raman & Risliah Zakria (2017) bahawa pemilihan rupa teks (*typography*) adalah antara ciri penting yang perlu ada pada rekabentuk aplikasi berasaskan web. Ini menunjukkan pembangunan aplikasi e-AE dapat membantu proses PdP ketika pandemik Covid-19.

Dapatan Persepsi Pelajar Terhadap Pembangunan Aplikasi E-AE Dari Aspek Minat Terhadap Proses PdP

Jadual 6. Pembangunan Aplikasi e-AE Dari Aspek Menarik Minat Terhadap Proses PdP

No.	Item	Min	Interpretasi Min
1.	Animasi yang digunakan dapat menarik minat saya dan bersesuaian.	4.12	Tinggi
3.	Aplikasi ini memberikan keseronokan dalam pembelajaran.	4.21	Tinggi
4.	Video yang disediakan dapat menarik minat saya dan bersesuaian.	4.18	Tinggi
Jumlah Keseluruhan		4.17	Tinggi

Berdasarkan analisis dalam Jadual 6 di atas, jumlah min keseluruhan adalah 4.17 di mana ia menunjukkan penerimaan responden terhadap aspek menarik minat terhadap proses PdP adalah tinggi. Pernyataan video yang disediakan dapat menarik minat saya dan bersesuaian mendapat skor min tertinggi iaitu sebanyak 4.18. Melalui dapatan ini, dapat dibuktikan bahawa pelajar bersetuju bahawa video pengajaran dan pembelajaran memberikan kesan positif dari segi minat pelajar. Ini secara tidak langsung dapat meningkatkan tahap pemahaman pelajar dalam kursus SMP 3193-Penerbitan Video Digital. Ia seiring dengan kajian oleh Arsat,M. & Hasnisham,K (2011) di mana proses PdP akan lebih seronok dengan menggunakan elemen multimedia. Ini disokong dengan kajian Jane Wortlitz(2016), bahawa video pengajaran merupakan salah satu cara mengajar sesuatu perisian.

Kajian oleh Rozinah (2005), yang menyatakan bahawa penggunaan perisian yang mempunyai elemen multimedia dapat meningkatkan pemahaman pelajar serta menarik minat pelajar mempelajari kandungan pengajaran. Penggunaan aplikasi ini dilihat dapat membantu pelajar secara sendiri ketika memerlukan pembelajaran secara atas talian di kala era pandemik Covid-19. Melalui penggunaan teknologi e-learning, pensyarah dapat melaksanakan tugas mengajar dengan berinteraksi secara dalam talian dengan pelajar. Pendidik perlu lebih terbuka dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran. (Suzana Yusof & Zukia Aniza Ibrahim,2017).

Secara keseluruhan daripada dapatan kajian, jelas menunjukkan aplikasi yang dibangunkan ini mampu menjadi satu platform pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran secara atas talian ketika penularan pandemik Covid-19. Selain itu, pemahaman pelajar dapat ditingkatkan menerusi pembangunan aplikasi ini. Menurut Hamid (2004), antaramuka yang mesra pengguna dapat memudahkan capaian maklumat serta proses carian menjadi lebih mudah.

RUMUSAN

Secara keseluruhannya, dapatan telah menunjukkan jumlah min keseluruhan dengan skor min 4.05, ia berada pada tahap tinggi. Kesimpulannya, pembangunan aplikasi e-AE yang dibangunkan untuk para pelajar Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan yang mengambil kursus SMP 3193-Penerbitan Video Digital ini mencapai objektif yang telah ditetapkan. Pembangunan aplikasi e-AE dilihat dapat membantu menambahkan pemahaman pelajar terhadap kandungan kursus di samping pelajar lebih seronok dan berminat dalam pembelajaran lebih-lebih lagi semasa penularan pandemik Covid-19. Menerusi sistem e- pembelajaran, pelajar dapat meneruskan pembelajaran tanpa mengira waktu, lebih seronok serta menambahkan pengetahuan pelajar. Dapatan daripada kajian ini memberi impak yang positif kepada pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam cabaran norma baharu wabak Covid-19.

RUJUKAN

- Adnan, A. S., Ali, Ahmad , R. (2015). *The Utilisation Of Visual Elements On Interface Design Of E-Learning*. In *International Conference On Information Technology & Society*. (pp. 273-279).
- Aida azmila, A., Kamalul hayat, R. & Risliah, Z. (2017). Kajian Keberkesanan Sistem Maklumat Pengurusan : Kajian Kes *Sistem Centralized Academic Staff Information System (CASIS)*. Di Jabatan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (Jtmk), Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin (PSMZA). *Proceeding Of The Malaysia TVET On Research Via Exposition 2017* 13 – 14 November 2017, Dungun Terengganu
- Aris, B & Ellington, H (2000). *A practical Guide To Instructional Design*. Skudai, Johor Baharu: Penerbitan Universiti Teknologi Malaysia (UTM)
- Basiron, I. (2012). *Kesan Kaedah Pengajaran Multimedia Interaktif Dalam Pengajaran Seni Visual*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia
- Bond,TrevorG,&Fox,ChristineM.(2007). *Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences*.
- Hafidzul Hilmi, M. N. (May 27,2020). Belajar Dalam Talian Hingga 31 Disember. Retrieved from <https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2020/05/583080/belajar-dalam-talian-hingga-31-disember>.
- Madjapani, M. N. & Yusof, M. H. (2012). *E-Pembelajaran Dlam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Teknologi Malumat dan Komunikasi IPG Kampus Tawau*. Universiti Malaysia Sabah
- Mohd Najib, H., Abu Bakar, N. R. & Othman, N. (2016). *E-Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar Di Institusi Pengajian Tinggi*. *Proceeding Of The 3rd International Conference On Management And Muamalah*. 3, 978-967.
- Mohd Nur Hafiz Fauzi, Azman. H., Noorazman, A. S., Mohd Jalil Ahmad, S. H. (2016). *Readliness Level Students In Electrical Engineering From The Aspect Technical Skills On The Formation Workability At Polytechnic*. *International Journal Of Vocational Education And Training Research* 2(5), 28. <https://doi.org/10.11648/j.ijvetr.20160205.11>
- Mustakim, A. (2018, Januari 11). Ubah PdP Untuk Revolusi Industri 4.0. Kosmo Online. Retrieved From <https://Www.Kosmo.Com.My/Negara/Ubah-Pdp-Untuk-Revolusi-Industri-4-0-1.588630>.
- Nunally, J., Bernstein, I. (1994). *Psychometric Theory*. Edisi Ke-3. New York : McGraw Hill.
- Rozinah, J. (2005). *Multimedia Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur : Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Supramaniyam, V. (2015). *Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Dalam Kalangan Guru-Guru Mata Pelajaran Kemahiran Hidup Di Sekolah Rendah Luar Bandar Negeri Johor*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Suzana, Y. & Zukia Aniza, I. (2017). *Penggunaan inovasi teka silang kta dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P)*.

Proceeding of t The Malaysia TVET On Research Via Exposition 2017 13 – 14 November 2017, Dungun Terengganu

Othman, M. Z. & Saud, M. S. (2010). Pembangunan Aplikasi Web Dan Multimedia Berdasarkan Teori Konstruktivisme Dalam Mempelajari Konsep Lukisan Perspektif Bagi Mata Pelajaran Lukisan Kejuruteraan Tingkatan Lima. Universiti Teknologi Malaysia

Rafiza Abdul Razak. (2013). Strategi Pembelajaran Aktif Secara Kolaboratif Atas Talian Dalam Analisis Novel Bahasa Melayu. Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik - Julai 2013, Bil. 1 Isu 3 34

Paula Elizabeth Sanderson. (2002). E-Learning: strategies for delivering knowledge in the digital age. Internet and Higher Education 5 (2002) 185 – 188

Prof.Dr. Fatin,A.P. (2020). Pembelajaran Atas Talian Untuk Pembelajaran Sepanjang Hayat. Diterima daripada <https://news.utm.my/ms/2020/04/pembelajaran-atas-talian-untuk-pembelajaran-sepanjang-hayat/>

Worlitz, J., stabler, A., Peplowsky, S. & Woll, R. (2016). Video Tutorials: An Appropriate Way of Teaching Quality Management Tools Applied with Software. Quality Innovation Prosperity. 20(2):169-184.