

PENGAJARAN DAN LATIHAN KURSUS BAHASA DAN MEDIA INTERAKTIF DI AKADEMI PENGAJIAN BAHASA, UiTM SHAH ALAM

Azhar Ab. Wahab¹

Amirah Ahmad²

Nor Diyana Saupi³

Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA Shah Alam
azharaw@gmail.com
amirah1275.uitm@gmail.com
diyanasaupi23@gmail.com

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 (4IR) mula mendapat tempat dalam perkembangan teknologi di Malaysia. Hal ini juga melibatkan perkembangan teknologi dalam sistem pendidikan negara. Perkembangan teknologi ini memberi impak yang positif dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa kerana mampu memberikan dimensi baharu dengan penghasilan produk multimedia interaktif yang lebih komprehensif. Kertas kerja ini membincangkan tentang salah satu kursus yang menyediakan bakal graduan berlatarbelakangkan Bahasa Melayu yang berkebolehan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif. Produk multimedia interaktif yang dihasilkan berasaskan pembelajaran bahasa Melayu yang bertujuan untuk mengajar golongan sasaran tertentu. Kursus Bahasa dan Media Interaktif ini merupakan kursus teras yang wajib diambil oleh para pelajar program Ijazah Sarjana Muda Pengajian Bahasa Gunaan (Bahasa Melayu Komunikasi Profesional) di Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Shah Alam. Manakala kursus Pembangunan Media Interaktif merupakan kursus lanjutan yang ditawarkan kepada para pelajar program yang sama secara elektif kepada para pelajar pengkhususan bahasa. Objektif utama pengajaran dan latihan bagi kedua-dua kursus yang disediakan ini adalah untuk memastikan para pelajar berkemampuan dalam menyediakan produk multimedia interaktif berasaskan pembelajaran bahasa dan budaya Melayu. Perbincangan dilakukan berdasarkan maklum balas yang diberikan menerusi Entrance-Exit Survey (EES), hasil pencapaian pelajar dan contoh-contoh produk aplikasi media interaktif yang dihasilkan oleh para pelajar.

Keywords: *pengajaran dan pembelajaran, bahasa Melayu, media interaktif*

PENGENALAN

Kursus Bahasa dan Media Interaktif merupakan salah satu kursus yang wajib diambil oleh para pelajar program Ijazah Sarjana Muda Pengajian Bahasa Gunaan (Bahasa Melayu Komunikasi Profesional) Keputjian¹ di Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. Program BMKP mula ditawarkan di UiTM pada Disember 2006, dan salah satu keperluan dalam melengkapkan pengajian adalah dengan mengambil kursus Instructional Design in E-Language. Pada ketika itu, perkembangan teknologi dalam sistem pendidikan di Malaysia menjurus kepada penggunaan pakej multimedia berasaskan komputer (desktop-based application) dan berasaskan web (web-based). Kini, sudah lebih sedekad program BMKP ditawarkan kepada di UiTM, maka perubahan dalam pengajaran dan latihan berteraskan teknologi dan multimedia juga turut berubah sejajar dengan perkembangan dan revolusi dalam bidang teknologi, maklumat dan komunikasi (TMK).

Kursus Bahasa dan Media Interaktif² mula ditawarkan kepada para pelajar BMKP selepas semakan kurikulum yang berteraskan Outcome Based Education (OBE) apabila diwartakan oleh kementerian kepada semua institut pengajian tinggi pada tahun 2008. Justeru, pengajaran dan latihan bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif turut memfokus kepada pembelajaran berasaskan hasil yang bermatlamatkan para pelajar menghasilkan suatu produk aplikasi media interaktif pada akhir pembelajaran. Sejajar dengan kepentingan dunia pendidikan dan teknologi, bermula tahun 2015 suatu lagi kursus iaitu Pembangunan Media Interaktif mula ditawarkan kepada para pelajar BMKP secara elektif bagi mereka yang mengambil pengkhususan bahasa sebagai suatu usaha dalam pemartaban pendidikan bahasa Melayu. Kursus Pembangunan Media Interaktif merupakan kursus lanjutan dan pengukuhan kepada para pelajar yang berminat dalam penghasilan produk aplikasi media interaktif. Kursus Bahasa dan Media Interaktif ditawarkan kepada para pelajar semester 2, manakala kursus Pembangunan Media Interaktif ini kepada para pelajar semester 3.

¹ Selepas ini disebut BMKP

Pengajaran kursus berteraskan teknologi dan multimedia sememangnya bukanlah sesuatu yang baharu dalam sistem pendidikan tinggi di Malaysia. Kebanyakan program di peringkat ijazah sarjana muda di universiti awam atau swasta menjadikan kursus berteraskan teknologi dan multimedia sebagai salah satu kursus yang perlu diambil oleh para pelajar sama ada secara teras atau elektif. Program-program pengajian bahasa Melayu di peringkat ijazah sarjana muda di universiti awam³ turut menawarkan kursus berteraskan teknologi dan multimedia bagi melengkapi keperluan akademik bakal graduan antaranya seperti kursus Bahasa Melayu dan Multimedia⁴, Bahasa dan Teknologi Maklumat⁵ serta Multimedia dalam Bahasa⁶. Namun, pengajaran dan latihan kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif di UiTM lebih tertumpu kepada penghasilan produk aplikasi media interaktif berasaskan bahasa dan kosmologi budaya Melayu. Kedua-dua kursus tersebut melatih para pelajar menghasilkan suatu reka bentuk pengajaran bahasa dan budaya Melayu daripada pelbagai sumber. Pendekatan pelbagai model pembangunan instruksional diaplikasikan bagi mencapai objektif kursus. Justeru, kertas kerja ini akan membincangkan tentang pengajaran dan latihan kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif yang ditawarkan kepada para pelajar BMKP.

² Menggantikan kursus Instructional Design in E-Language

³ Perbandingan terhadap program pengajian bahasa Melayu yang sudah mantap (melebihi 10 tahun)

⁴ Ditawarkan oleh Jabatan Bahasa Melayu, Akademi Pengajian Melayu di Universiti Malaya

⁵ Ditawarkan oleh Pusat Pengajian Bahasa dan Linguistik, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan di Universiti Kebangsaan Malaysia

⁶ Ditawarkan oleh Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi di Universiti Putra Malaysia

ULASAN SUSASTERA

Kajian tentang keberkesanan penggunaan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bukanlah sesuatu yang baharu dalam arus teknologi masa kini. Kajian-kajian ini dijalankan bukan hanya di Malaysia, malah juga banyak dilakukan di luar negara dengan tujuan untuk menemukan cara atau alternatif yang lebih baik dalam menyampaikan intipati sesi pengajaran dan pembelajaran. Tidak terhad pada peringkat sekolah rendah dan menengah, malah kajian penggunaan media interaktif ini juga turut dijalankan pada peringkat pengajian lebih tinggi iaitu pada peringkat universiti.

Sawsan Nasir et. al. (2011) melalui kajiannya telah melihat keberkesanan penggunaan sistem pembelajaran media interaktif terhadap para pelajar sekolah rendah. Kajian ini telah melihat perbandingan di antara pembelajaran mata pelajaran matematik secara tradisional dan secara interaktif. Sebanyak empat buah kelas telah dipilih dan dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu Kumpulan 1 yang terdiri daripada dua kelas menggunakan kaedah pembelajaran secara tradisional dan Kumpulan 2 yang melibatkan dua kelas menggunakan kaedah pembelajaran secara interaktif. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan pelajar lebih cenderung memilih cara pembelajaran secara interaktif berbanding cara tradisional. Sesi pengajaran dan pembelajaran secara interaktif yang menggunakan gambar, warna, bunyi, dan lagu yang menarik telah membuatkan para pelajar lebih mudah faham dan tertarik untuk belajar matematik. Penggunaan elemen multimedia tersebut dalam sesi pembelajaran telah membuktikan dapat menarik minat dan perhatian para pelajar. Bromorski dan Madan (2016) pula telah melihat persepsi mahasiswa prasiswazah dan pascasiswazah terhadap keberkesanan cara penyampaian kursus perniagaan di empat buah universiti Barat Tengah. Sebanyak 500 borang soal selidik telah diedarkan untuk tempoh tiga semester. Dengan menggunakan skala Likert 5 mata, borang soal selidik merangkumi soalan tentang persepsi pelajar terhadap cara pembelajaran melalui: (a) bersemuka dalam kampus (face to face on campus); (b) bersemuka di luar kampus (face to face off campus); (c) program mingguan (weekend programmes); (d) penulisan tetap (correspondent); (e) laman sesawang (web-enhanced hybrid); dan (f) dalam talian sepenuhnya (pure online). Dalam perbincangan dapatan kajian ini, para pengkaji mendapati para siswazah sama ada pra atau pasca lebih selesa untuk mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian sepenuhnya. Responden memilih untuk mengikuti sesi kuliah secara dalam talian kerana mereka berasa lebih bebas dan selesa dalam menyuarakan pendapat dan pandangan mereka berdasarkan platform pembelajaran yang disediakan.

Norazah dan Ngau Chai Hong (2009) cuba mencungkil tentang proses pembangunan dan penilaian bahan pengajaran berasaskan web bagi mata pelajaran ICT Tingkatan Empat iaitu WebQuest sebagaimana yang telah dicadangkan oleh Dodge (1995). Selain itu, objektif kajian ini juga bertujuan untuk melihat persepsi pelajar terhadap bahan pengajaran berasaskan WebQuest. Metodologi yang telah digunakan dalam kajian ini telah dibahagikan kepada dua fasa iaitu pembinaan dan pembangunan bahan pengajaran berasaskan WebQuest yang merangkumi aspek-aspek berikut a) fasa analisis, b) fasa reka bentuk, c) fasa pembangunan, d) fasa implementasi dan e) fasa penilaian. Setelah selesai fasa pertama, bahan pengajaran yang terhasil diedarkan dan diguna pakai oleh beberapa buah sekolah yang menawarkan mata pelajaran ICT Tingkatan Empat. Kemudian, borang soal selidik diedarkan kepada para pelajar yang telah mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan WebQuest. Dapatan kajian ini menunjukkan majoriti responden menyatakan bahawa secara keseluruhannya WebQuest ini sesuai dan menarik perhatian pengguna.

Selain membincangkan kajian-kajian lepas berkaitan keberkesanan penggunaan media interaktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, kertas kerja ini juga turut meneliti penyelidikan berkaitan dengan pendekatan OBE seperti kajian Rusmawati Othman et. al (2016) yang telah membincangkan tentang pengetahuan dan amalan pensyarah terhadap pendekatan OBE semasa pentaksiran dalam kelas dan pembinaan bahan bukti berdasarkan keperluan Malaysian Qualification Framework (MQF) khususnya dokumen EES serta Jadual Spesifikasi Ujian (JSU). Seramai 85 orang pensyarah telah dipilih untuk dijadikan responden kajian. Perbincangan hasil dapatan ini menunjukkan pengetahuan pensyarah tentang pelaksanaan OBE dalam dimensi pentaksiran dalam kelas khususnya pemilihan strategi dan pembinaan dokumen EES serta JSU berada pada tahap tinggi dan merupakan amalan lazim yang dilakukan dalam mengukur keberhasilan sesuatu kursus.

Abdul Rahman (2016) telah meneliti pelaksanaan pendekatan OBE dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab terhadap penutur bukan natif. Penjelasan setiap ciri utama yang terdapat dalam OBE dihuraikan satu persatu iaitu Vision, Mission, Program Educational Objectives (PEO), Program Outcomes (PO) dan Course Learning Outcomes. Perincian lanjut dilakukan terhadap taksonomi pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan domain kognitif, afektif dan psikomotor menerusi penggunaan kata kunci yang bersesuaian bagi menggambarkan setiap domain yang dibincangkan. Selain itu, perbincangan turut mengetengahkan suatu kajian kes terhadap program sarjana muda bahasa Arab yang ditawarkan di Universiti Islam Antarabangsa. Dapatan menunjukkan bahawa pelaksanaan OBE membawa perubahan penting dalam sistem pendidikan negara dan turut mencadangkan suatu model implementasi OBE dalam pengajaran bahasa Arab untuk penutur bukan natif.

Berdasarkan penelitian kajian-kajian lepas, tidak dinafikan kepentingan kursus-kursus berteraskan TMK menjadi pelengkap kepada sesebuah program pengajian serta keberkesanan sesuatu kursus yang mengaplikasikan media dan interaktif sebagai medium perantara dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, pendekatan OBE dalam sistem pendidikan negara memberi suatu impak yang besar dan secara tidak langsung memfokuskan kepada pembelajaran menunjukkan hasil sebagai indikator pencapaian dan keberkesanan sesuatu kursus.

METODOLOGI KAJIAN

Dapatan dan analisis soal selidik kemasukan dan penamatan atau lebih dikenali sebagai Entrance-Exit Survey (EES) ⁷ merupakan salah satu indikator bagi mengukur kebolehpencapaian hasil pembelajaran kursus. Sehubungan itu, data yang mendasari kertas kerja ini ialah hasil maklum balas para pelajar terhadap EES yang diedarkan. EES merupakan borang soal selidik yang perlu diisi oleh setiap pelajar UiTM yang mendaftar kod kursus yang diikuti untuk setiap semester. Borang ini terdiri daripada dua bahagian iaitu Entrance yang diisi oleh para pelajar setelah mendaftar sesuatu kursus bermula minggu pertama hingga minggu keempat sesi kuliah berlangsung dan bahagian Exit yang perlu diisi oleh setiap pelajar pada akhir semester (minggu 13 hingga 14). Setiap bahagian mempunyai 10 pernyataan (Rujuk Jadual 1 dan Jadual 2) yang perlu diisi oleh setiap pelajar dengan menggunakan jawapan berskala.

⁷ Laporan analisis EES merupakan salah satu mekanisme yang diperlukan dalam semakan kurikulum bagi sesebuah program

No.	Penyataan
T-1-1	Saya boleh memahami konsep asas media interaktif.
T-1-2	Saya boleh memahami keperluan asas dalam menghasilkan media interaktif.
T-1-3	Saya boleh memahami lanskap senario media interaktif.
T-2-1	Saya boleh mengenal pasti penggunaan bahasa yang bersesuaian dalam media.
T-2-2	Saya boleh mengenal pasti penggunaan bahasa bermaklumat dalam media.
T-2-3	Saya boleh merangka kandungan topik yang bersesuaian dengan golongan sasaran.
T-3-1	Saya boleh menyediakan carta alir bagi pembangunan media interaktif.
T-3-2	Saya boleh menyediakan papan cerita bagi penghasilan satu kertas konsep pembinaan media interaktif.
T-4-1	Saya boleh menyediakan kertas konsep bagi pembinaan media interaktif yang dipilih.
T-4-2	Saya boleh menyediakan bahan media interaktif yang bersesuaian.

Jadual 1. Deskripsi pernyataan *Entrance-Exit Survey* bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif

No.	Penyataan
T-1-1	Saya boleh memahami keperluan asas dalam menghasilkan media interaktif.
T-1-2	Saya boleh membezakan komponen-komponen model pendekatan sistem pembangunan media interaktif.
T-1-3	Saya boleh menghuraikan setiap komponen dalam model pendekatan sistem pembangunan media interaktif.
T-2-1	Saya boleh menjangka kemungkinan permasalahan yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.
T-2-2	Saya boleh mengenal pasti masalah yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.
T-2-3	Saya boleh bertindak balas terhadap masalah yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.
T-3-1	Saya mampu menilai penggunaan bahasa yang berat sebelah, stereotaip, bermaklumat dan penggunaan slanga dalam produk media interaktif yang dibangunkan.
T-3-2	Saya mampu menguruskan maklumat bersesuaian dengan peranti teknologi yang digunakan untuk membangunkan produk media interaktif.
T-4-1	Saya mampu menulis satu manual dalam bahasa yang mudah mengenai penggunaan produk media interaktif.
T-4-2	Saya boleh menghubungkan kait produk media interaktif dengan kemahiran pembelajaran dan komunikasi sepanjang hayat.

Jadual 2. Deskripsi pernyataan *Entrance-Exit Survey* bagi kursus Pembangunan Media Interaktif

Bagi tujuan kertas kerja ini, dua set maklum balas EES digunakan bagi tujuan penganalisan data iaitu dua sesi semester terkini melibatkan semester September 2017 – Januari 2018 dan semester Mac 2018 – Julai 2018 bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif. Pewajaran kedua-dua semester ini diambil ialah kerana kedua-duanya merupakan semester terkini yang menggunakan silibus baru dan proses penilaian yang berbeza dengan semester sebelumnya.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Perbincangan dalam kertas kerja ini dibahagikan kepada tiga aspek iaitu latar belakang kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif yang ditawarkan di UiTM, analisis dan maklum balas borang EES dan hasil produk aplikasi media interaktif para pelajar.

Kursus Bahasa dan Media Interaktif & Pembangunan Media Interaktif di UiTM

Pengajaran dan latihan kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif dilaksanakan menerusi pendekatan Pembelajaran Berasaskan Masalah (Problem-Based Learning) dan pensyarah bertindak sebagai fasilitator bagi memberi input-input berkaitan penghasilan produk aplikasi media interaktif. Bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif, para pelajar didedahkan dengan model-model reka bentuk instruksional dan teori-teori pembelajaran yang berkaitan bagi menyediakan para pelajar dengan ilmu dan pengetahuan dalam penyediaan kertas konsep, carta alir, papan cerita dan prototaip. Manakala pada peringkat lanjutan, para pelajar diberikan pendedahan tentang penyediaan modul pengajaran, poster dan penghasilan produk aplikasi media interaktif melalui platform mudah alih atau berasaskan dekstop. Proses sumbang saran dan pikat idea (idea pitching) merupakan antara aktiviti utama dalam kerja berpasukan. Aktiviti ini dikendalikan oleh seorang ketua kumpulan dan jurutulis dan dilakukan sama ada di dalam dan di luar waktu kuliah. Skema penilaian bagi kedua-dua kursus ini ialah sepenuhnya penilaian berterusan yang mengandungi tugas secara individu dan projek berkumpulan.

Kedua-dua kursus ini turut mendedahkan para pelajar tentang penggunaan pelbagai perisian pengedaran dan penyuntingan seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Captivate, Sony Vegas, Audacity serta aplikasi pengedaran dalam talian menerusi Web 2.0 Tools seperti PowToon, Pictochart, Canva. Pengajaran dan latihan pengendalian pelbagai perisian pengedaran dan penyuntingan diberikan bagi membentuk kemahiran para pelajar dalam mereka bentuk suatu produk aplikasi media interaktif berteraskan bahasa dan budaya Melayu. Selain itu, platform pembelajaran dalam talian seperti i-Learn (Learning Management System UiTM) dan Yammer! Office 365 turut dimanfaatkan sebagai medium perantara. Para pelajar turut melakukan kajian lapangan bagi mendapatkan sumber dan data asli bagi tujuan penghasilan produk aplikasi media interaktif berasaskan budaya.

Hasil pembelajaran kursus Bahasa dan Media Interaktif mengkehendaki para pelajar berupaya menghasilkan papan cerita dan prototaip sebuah produk aplikasi media interaktif berteraskan pengajaran bahasa atau budaya Melayu. Manakala kursus Pembangunan Media Interaktif menasaskan para pelajar berkebolehan dalam mereka bentuk dan membangunkan produk aplikasi media interaktif serta mempamerkan keterampilan berkomunikasi sewaktu mendemonstrasi produk. Kedua-dua kursus ini berkepentingan dalam melatih dan membentuk bakal graduan berlatarkan pengajian bahasa Melayu yang mempunyai daya inovasi dalam pembangunan reka bentuk aplikasi media interaktif pengajaran bahasa dan budaya Melayu. Terdapat sebilangan pelajar yang meneruskan minat dalam bidang TMK menjadikan penghasilan produk aplikasi media interaktif sebagai projek ilmiah (projek akhir) mereka.

Analisis Entrance-Exit Survey

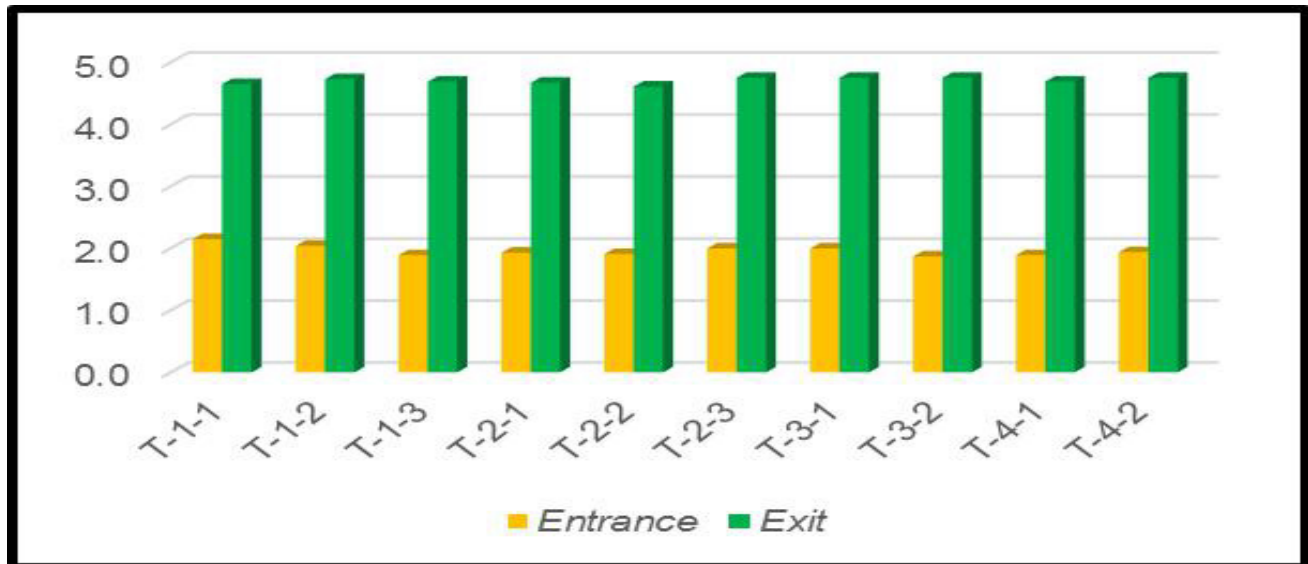
Bahagian ini membincangkan maklum balas borang EES yang diisi oleh responden iaitu para pelajar yang mendaftar kursus Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif mengikut semester yang dianalisis. Jadual 3 berikut merupakan maklumat berkaitan responden yang terdiri daripada para pelajar yang mengambil kursus-kursus tersebut.

KURSUS	SEMESTER	JUMLAH PELAJAR
Bahasa dan Media Interaktif	September 2017 – Januari 2018	54 orang
	Mac – Julai 2018	85 orang
Pembangunan Media Interaktif	September 2017 – Januari 2018	36 orang
	Mac – Julai 2018	40 orang

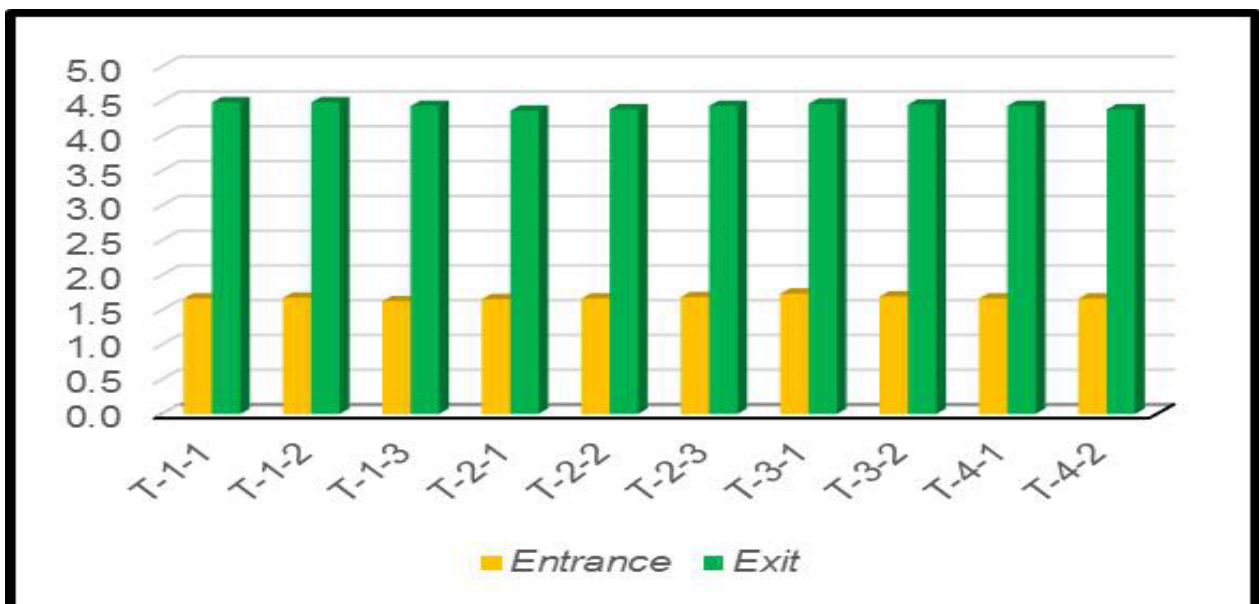
Jadual 3. Maklumat responden yang mengisi borang Entrance-Exit Survey

Rajah 1 berikut menunjukkan perbandingan maklum balas EES pelajar bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif untuk semester September 2017-Januari 2018. Seramai 54 orang responden memberi maklum balas terhadap soal selidik tersebut. Purata bagi setiap deskripsi pernyataan tentang tahap pengetahuan responden tentang kursus yang didaftarkan adalah pada tahap rendah dengan purata 1.962. Namun begitu, setelah mengikuti kuliah selama 14 minggu, tahap pengetahuan mula meningkat menjadi tinggi pada purata 4.704. Manakala Rajah 2 pula menunjukkan perbandingan EES bagi semester Mac-Julai 2018 dan seramai 85 orang responden telah memberikan maklum balas. Tahap pengetahuan responden berdasarkan maklum balas Entrance Survey menunjukkan purata 1.668 (tahap rendah) dan meningkat kepada 4.428 (tahap tinggi) pada akhir semester.

Rajah 1. Graf perbandingan Entrance – Exit Survey (September 2017- Januari 2018) bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif



Rajah 2. Graf perbandingan Entrance – Exit Survey (Mac-Julai 2018) bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif



Analisis min dan tahap pengetahuan dan keupayaan responden pada akhir semester dapat dilihat menerusi perincian yang terdapat dalam Jadual 4 dan 5 berikut. Maklum balas responden bagi kedua-dua semester menunjukkan tahap pengetahuan yang tinggi tentang konsep asas dan bahasa dalam media interaktif setelah menjalani sesi pembelajaran dan latihan sepanjang semester. Pencapaian purata min yang tinggi menggambarkan bahawa konsep-konsep asas dan bahasa dalam media interaktif dapat dikuasai dengan baik seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 4.

Pernyataan	Sept'17-Jan'18		Mac-Jul'18	
	Min	Tahap	Min	Tahap
Saya boleh memahami				
(a) konsep asas media interaktif.	4.65	Tinggi	4.48	Tinggi
(a) keperluan asas dalam menghasilkan media interaktif	4.73	Tinggi	4.48	Tinggi
(a) lanskap senario media interaktif.	4.69	Tinggi	4.43	Tinggi
Saya boleh mengenal pasti				
(a) penggunaan bahasa yang bersesuaian dalam media.	4.67	Tinggi	4.36	Tinggi
(a) penggunaan bahasa bermaklumat dalam media.	4.61	Tinggi	4.38	Tinggi

Jadual 4. Min dan Tahap Pengetahuan tentang Konsep Asas dan Bahasa dalam Media Interaktif

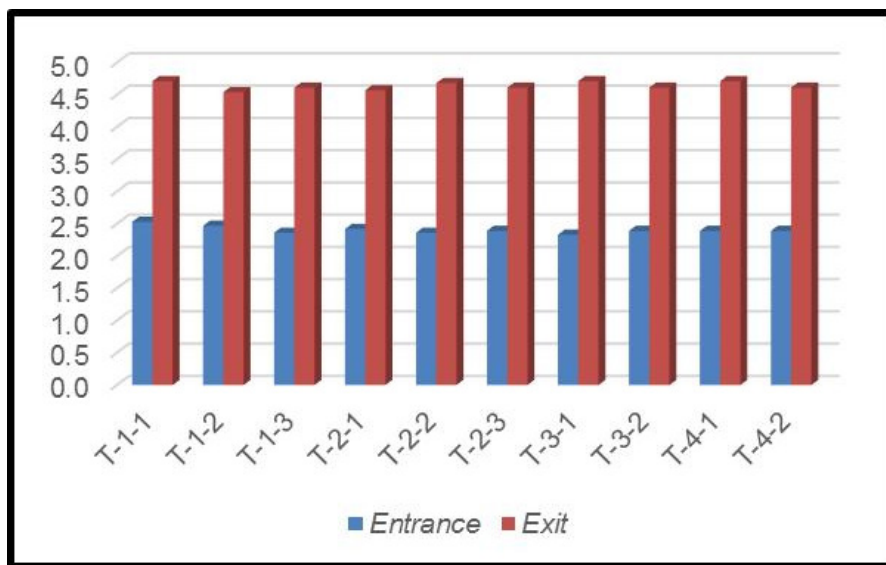
Analisis min dan tahap kebolehan responden dalam penyediaan komponen-komponen dalam media interaktif menunjukkan purata tahap tinggi (Rujuk Jadual 5). Responden bukan setakat menguasai konsep-konsep asas dalam media interaktif malah berkeupayaan dalam merangka topik, menyediakan carta alir, papan cerita dan prototaip yang berkaitan untuk penghasilan produl aplikasi media interaktif. Maklum balas responden menunjukkan purata min pada tahap tinggi bagi kedua-dua semester dalam keupayaan penyediaan komponen media interaktif.

Pernyataan	Sept'17-Jan'18		Mac-Jul'18	
	Min	Tahap	Min	Tahap
Saya boleh merangka				
(a) konsep asas media interaktif.	4.65	Tinggi	4.48	Tinggi
(a) keperluan asas dalam menghasilkan media interaktif	4.73	Tinggi	4.48	Tinggi
(a) lanskap senario media interaktif.	4.69	Tinggi	4.43	Tinggi
Saya boleh mengenal pasti				
(a) penggunaan bahasa yang bersesuaian dalam media.	4.67	Tinggi	4.36	Tinggi
(a) penggunaan bahasa bermaklumat dalam media.	4.61	Tinggi	4.38	Tinggi

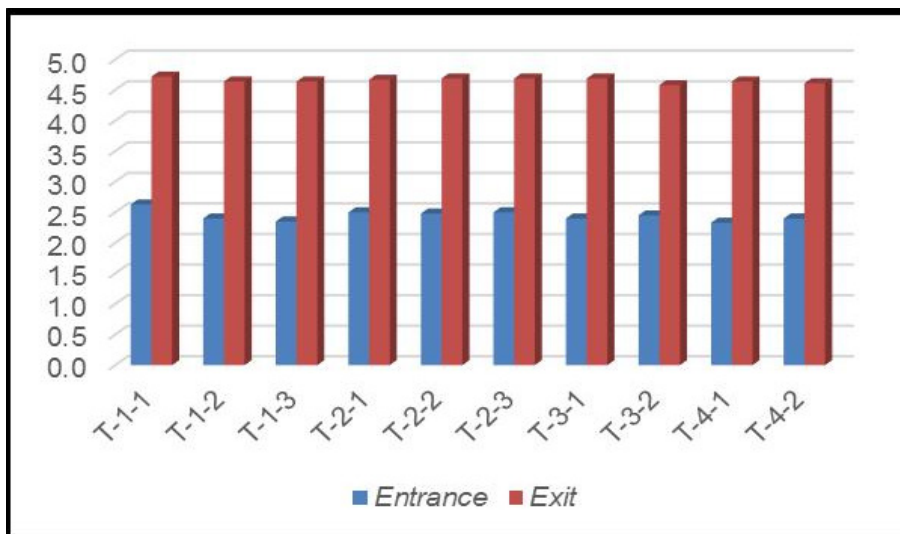
Jadual 4. Min dan Tahap Pengetahuan tentang Konsep Asas dan Bahasa dalam Media Interaktif

Perbincangan seterusnya meneliti perbandingan maklum balas EES bagi kursus Pembangunan Media Interaktif bagi semester September 2017-Januari 2018 (Rajah 3) dan Mac-Julai 2018 (Rajah 4). Rajah 3 dan 4 memaparkan maklum balas Entrance oleh responden iaitu para pelajar yang mendaftar kursus Pembangunan Media Interaktif berada pada tahap sederhana dengan purata 2.403 (Sept'17-Jan'18) dan 2.444 (Mac-Jul'18). Hal ini disebabkan faktor kursus ini merupakan kursus lanjutan bagi kursus Bahasa dan Media Interaktif. Responden telah menguasai pengetahuan asas sewaktu mempelajari kursus Bahasa dan Media Interaktif. Justeru, pada peringkat permulaan bagi kursus ini, responden mempunyai pengetahuan yang baik tentang komponen asas media interaktif. Maka, pengetahuan dan kemahiran responden menunjukkan peningkatan setelah selesai menjalani kursus ini dengan menunjukkan purata 4.636 dan 4.657 (tahap tinggi) bagi kedua-dua semester. Seterusnya Jadual 6-8 membincangkan secara terperinci min dan tahap dimensi pengetahuan dan kemahiran responden pada akhir semester.

Rajah 3. Graf perbandingan Entrance – Exit Survey (September 2017-
 Januari 2018) bagi kursus Pembangunan Media Interaktif



Rajah 4. Graf perbandingan Entrance – Exit Survey (Mac-Julai 2018)
 bagi kursus Pembangunan Media Interaktif



Jadual 6 menunjukkan min dan tahap pengetahuan responden tentang komponen dan model pembangunan media interaktif setelah tamat mengikuti kursus pembangunan media interaktif bagi kedua-dua semester. Keutamaan dalam hasil analisis maklum balas Exit Survey bagi kursus ini adalah tahap kognitif yang lebih tinggi apabila responden berkebolehan membezakan dan menghuraikan komponen dan model yang berkaitan dengan pembangunan media interaktif.

Pernyataan	Sept'17-Jan'18		Mac-Jul'18	
	Min	Tahap	Min	Tahap
Saya boleh memahami keperluan asas dalam menghasilkan media interaktif.	4.71	Tinggi	4.72	Tinggi
Saya boleh membezakan komponen-komponen model pendekatan sistem pembangunan media interaktif.	4.54	Tinggi	4.64	Tinggi
Saya boleh menghuraikan setiap komponen dalam model pendekatan sistem pembangunan media interaktif.	4.61	Tinggi	4.64	Tinggi

Jadual 6. Min dan Tahap Pengetahuan tentang Komponen dan Model Pembangunan Media Interaktif

Analisis min dan tahap keupayaan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan produk media interaktif dalam Jadual 7 juga menunjukkan maklum balas responden pada tahap tinggi. Responden berkeupayaan mengenal pasti dan menyelesaikan masalah yang timbul semasa pembangunan produk media interaktif serta semasa menilai produk aplikasi media interaktif secara formatif. Hal ini menunjukkan peningkatan kemahiran pengenalanpastian dan penyelesaian masalah dalam kalangan responden bagi kedua-dua semester yang diteliti.

Pernyataan	Sept'17-Jan'18		Mac-Jul'18	
	Min	Tahap	Min	Tahap
Saya boleh menjangka kemungkinan permasalahan yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.	4.57	Tinggi	4.67	Tinggi
Saya boleh mengenal pasti masalah yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.	4.68	Tinggi	4.69	Tinggi
Saya boleh bertindak balas terhadap masalah yang timbul semasa menghasilkan produk media interaktif.	4.61	Tinggi	4.69	Tinggi
Saya mampu menilai penggunaan bahasa yang berat sebelah, stereotaip, bermaklumat dan penggunaan slanga dalam produk media interaktif yang dibangunkan.	4.71	Tinggi	4.69	Tinggi

Jadual 7. Min dan Tahap Keupayaan Penyelesaian Masalah berkaitan Produk Media Interaktif

Jadual 8 menunjukkan analisis min dan tahap keterampilan berkomunikasi sewaktu demonstrasi produk media interaktif dilakukan. Maklum balas responden bagi kedua-dua semester menunjukkan tahap keterampilan yang tinggi kerana mampu menguruskan maklumat yang relevan serta menghubungkan produk media interaktif yang dihasilkan dengan keperluan kemahiran pembelajaran sepanjang hayat. Analisis ini menunjukkan bahawa, maklum balas Exit Survey yang diberikan mempamerkan tahap keterampilan berkomunikasi dengan baik.

Pernyataan	Sept'17-Jan'18		Mac-Jul'18	
	Min	Tahap	Min	Tahap
Saya mampu menguruskan maklumat bersesuaian dengan peranti teknologi yang digunakan untuk membangunkan produk media interaktif.	4.61	Tinggi	4.58	Tinggi
Saya mampu menulis satu manual dalam bahasa yang mudah mengenai penggunaan produk media interaktif.	4.71	Tinggi	4.64	Tinggi
Saya boleh menghubungkan kait produk media interaktif dengan kemahiran pembelajaran dan komunikasi sepanjang hayat.	4.61	Tinggi	4.61	Tinggi

Jadual 8. Min dan Tahap Keterampilan Berkomunikasi sewaktu Demonstrasi Produk Media Interaktif

Secara keseluruhannya, analisis dan perbincangan maklum balas EES menunjukkan perubahan pengetahuan dan kemahiran yang positif dalam kalangan para pelajar tentang kedua-dua kursus iaitu Bahasa dan Media Interaktif dan Pembangunan Media Interaktif. Hal ini memperlihatkan bahawa pengajaran dan latihan kedua-dua kursus ini berkeupayaan memberi pendedahan dan pengukuhan kepada para pelajar tentang aspek TMK sekaligus dapat diaplikasikan dalam penghasilan produk aplikasi media interaktif berteraskan bahasa dan budaya Melayu.

Hasil Produk Pelajar

Perbincangan selanjutnya dalam kertas kerja ini adalah memfokus kepada hasil produk para pelajar bagi kursus bahasa dan media interaktif. Para pelajar yang mendaftar kursus Bahasa dan Media Interaktif perlu pikat idea (pitch idea) sewaktu sesi pembentangan dalam kelas tentang tajuk produk aplikasi media interaktif yang akan dihasilkan. Selain itu, para pelajar dikehendaki menyedia satu kertas konsep yang mengandungi carta alir serta penyediaan prototaip berdasarkan papan cerita yang disediakan. Penghasilan item-item penilaian tersebut merupakan komponen asas dalam pembangunan aplikasi media interaktif. Manakala bagi kursus Pembangunan Media Interaktif, para pelajar dikehendaki membangunkan produk aplikasi media interaktif sama ada berasaskan dektop, web atau mudah alih untuk diuji lari oleh para penilai sewaktu sesi demonstrasi produk. Pada sesi demonstrasi produk, para pelajar juga diminta meyakinkan para penilai tentang produk yang dibangunkan menerusi pembentangan poster dan penghasilan modul pembelajaran. Rajah 5 menunjukkan sesi penilaian sewaktu demonstrasi produk bagi oleh para pelajar semester September 2017-Januari 2018. Manakala Rajah 6 pula ialah sesi demonstrasi produk oleh para pelajar semester Mac-Julai 2018.

Rajah 5. Demonstrasi produk di hadapan penilai oleh para pelajar semester September 2017 – Januari 2018

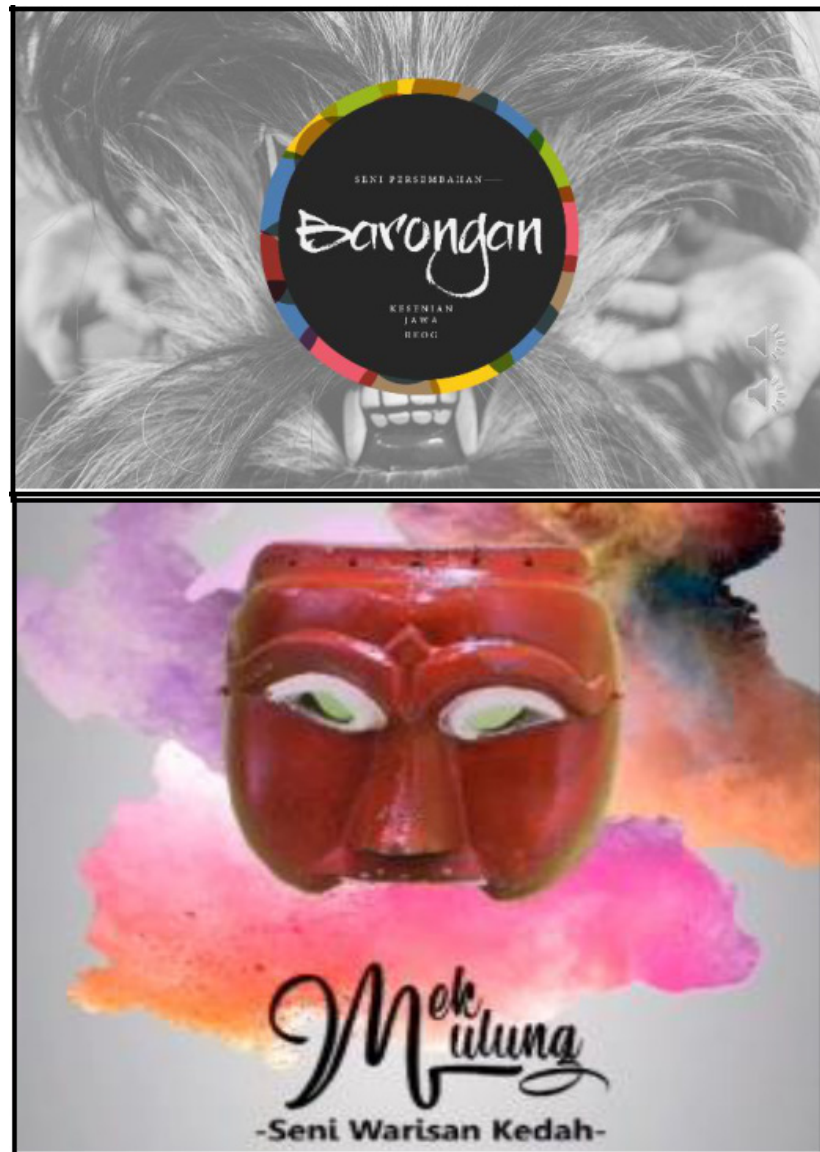


Rajah 6. Demonstrasi produk di hadapan penilai oleh para pelajar semester September 2017 – Januari 2018



Rajah 7 menunjukkan contoh-contoh produk aplikasi media interaktif berteraskan budaya yang telah dihasilkan oleh para pelajar. Produk aplikasi tersebut dibangunkan berasaskan desktop dan segala maklumat yang diperolehi adalah berdasarkan kajian lapangan yang dilakukan di lokasi kajian yang dipilih. Manakala Rajah 8 menunjukkan contoh aplikasi media interaktif mudah alih berasaskan pengajaran bahasa.

**Rajah 7. Contoh produk aplikasi media interaktif berteraskan budaya-
iBarongan dan Mek Mulung**



Rajah 8. Contoh produk aplikasi media interaktif berasaskan bahasa-Kata Adjektif



Hasil produk aplikasi media interaktif para pelajar ini juga pernah dipertandingkan dalam pelbagai pertandingan inovasi peringkat universiti dan telah diberi pengiktirafan emas, perak dan gangsa. Hal ini membuktikan bahawa, keupayaan dan kebolehan para pelajar dalam menghasilkan produk aplikasi media interaktif berteraskan bahasa dan budaya Melayu juga mempunyai nilai ekonomi dan nilai komersial yang mampu memartabatkan pendidikan bahasa Melayu.

Berdasarkan perbincangan yang dinyatakan, dapat dirumuskan bahawa pembelajaran dan latihan kursus Bahasa dan Media Interaktif yang ditawarkan dalam program BMKP menunjukkan maklum balas yang positif menerusi maklum balas EES yang diperolehi. Penggunaan EES sebagai salah satu instrumen penilaian keberhasilan dan kemenjadian pelajar dapat memberi nilai tambah dalam menambah baik kursus yang ditawarkan (Abdul Raman, 2016). Hal ini bertepatan dengan pelaksanaan OBE sebagai salah satu mekanisme dalam mengukur kemenjadian sesuatu kursus.

Selain itu, kajian ini juga membuktikan bahawa produk pembelajaran berasaskan TMK dapat memberi impak kepada pengguna sasaran berdasarkan maklum balas pengguna yang positif terhadap produk yang dihasilkan semasa proses penilaian dijalankan. Perkara ini mendukung kesan positif seperti yang dinyatakan dalam kajian Norazah & Ngau Chai Hong (2009); Sawsan Nasir et. al. (2011) dan Bromorski & Madan (2016).

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, pembelajaran dan latihan kursus Bahasa dan Media Interaktif yang ditawarkan kepada para pelajar pengajian bahasa Melayu adalah bertujuan untuk memberi pendedahan dan melatih mereka berdaya kreatif dan inovatif dalam penghasilan produk-produk reka bentuk pengajaran berteraskan bahasa dan budaya Melayu. Latihan seumpama ini merupakan suatu usaha dalam memartabatkan pendidikan bahasa Melayu menerusi pelbagai dimensi dan medium. Perbincangan dan dapatan maklum balas EES bagi kedua-dua kursus memperlihatkan bahawa tahap pengetahuan dan kemahiran para pelajar meningkat selepas mengikuti sesi pembelajaran dan latihan sepanjang semester. Hasil kajian ini juga dapat dimanfaatkan dalam kajian-kajian akan datang yang memfokus kepada latihan dan pengajaran berasaskan TMK dalam memberi input tentang maklum balas menerusi instrumen EES dan kaedah penilaian yang dilaksanakan dalam pengajaran Bahasa dan Media Interaktif di APB, UiTM.

RUJUKAN

- Abdul Rahman Chik. 2016. Model implementasi 'outcome-based education' (OBE) dalam pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa Arab untuk bukan penuturnya. Dlm. Seminar Antarabangsa Pengajaran Pembelajaran Kemahiran Bahasa bagi Bukan Penuturnya: Realiti dan Harapan, Universiti Islam Sultan Sharif Ali, Brunei Darussalam, 3-4 Februari.
- Bramorski, T & Madan, S. M., 2016. Evaluating Students Perceptions of Course Delivery Platforms. *Journal of College Teaching and Learning* Volume 13 (2) (pg 29-36).
- Norazah Mohd Nordin & Ngau Chai Hong. 2009. Pembangunan dan Penilaian Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Web – Webquest Bagi Mata Pelajaran ICT. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 34 (1) (2009): 111-129.
- Rusmawati Othman, et. al., 2016. Pentaksiran Dalam Kelas Melalui Pendekatan Outcome Based Education (OBE). *International Seminar on Generating Knowledge Through Research. Proceeding of ICECRS*, 1 (2016) 59-68.
- Sawsan Nusir, et. al., 2011. Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan. Dlm. *Proc. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, pp.45-51.

SUMBER LAIN

- Buku Panduan Program Ijazah Pertama Akademi Pengajian Melayu dicapai pada 24 Oktober 2018 menerusi [<http://apm.um.edu.my/docs/librariesprovider21/buku-panduan/buku-panduan-id-e-book.pdf>]
- Maklumat Kursus BME480 Bahasa dan Media Interaktif. Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Shah Alam.
- Maklumat Kursus BME505 Pembangunan Media Interaktif. Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Shah Alam.
- Panduan Prasiswazah Pusat Pengajian Bahasa dan Linguistik dicapai pada 24 Oktober 2018 menerusi [<http://www.ukm.my/fssk/v2/wp-content/uploads/2014/12/FSSK-PRA-4-PPBL>]
- Skema Program B.A Bahasa dan Linguistik Melayu dicapai pada 24 Oktober 2018 menerusi [http://www.fbmku.upm.edu.my/akademik/prasiswazah_sepenuh_masa/skemaprogram]