

Manuscript Submitted	8.5.2021
Accepted	30.5.2021
Published	30.6.2021

Kajian ke atas Sesi Pembelajaran Kursus Rekabentuk Grafik Secara Dalam Talian Pelajar Multimedia di KUIS

Ahmad Syukri Adnan, Mohammad Imran Ahmad, Rafiza Kasbun

Fakulti Sains & Teknologi Maklumat

Fakulti Pengajian Peradaban Islam

Persiaran Putra 1, Bandar Seri Putra 43000 Kajang, Selangor

Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor

ahmadsyukri@kuis.edu.my, imranahmad@kuis.edu.my, rafiza@kuis.edu.my

Ahmad Syawal Mohd Lajis

School of Communication & Creative Arts

UOW Malaysia KDU University College

ahmad.l@kdu.my

Abstrak

Pandemik Covid-19 memberi implikasi yang besar kepada kehidupan manusia di seluruh dunia dalam menjalani urusan seharian. Norma baharu harus dilalui dan ia turut melibatkan bidang pendidikan tinggi. Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) yang antaranya tidak membenarkan sesi pembelajaran dijalankan secara bersemuka menyebabkan institusi pengajian tinggi mengambil langkah menjalankan pembelajaran secara dalam talian (online). Bagi kebanyakan kursus, ia memberi kesan kepada pensyarah dan pelajar memandangkan perjumpaan melalui kaedah maya tidak selancar seperti yang dilakukan secara bersemuka. Kadangkala berlaku gangguan pada capaian internet dan perkakasan yang digunakan. Interaksi melalui video walaupun boleh dilakukan secara langsung tidak dapat menerangkan semua persoalan dengan jelas. Terdapat cadangan agar bahan pembelajaran disediakan secara rakaman dengan medium seperti Google Classroom dan Telegram bagi membolehkan pelajar mengikuti sesi mengikut masa yang sesuai. Mengikut beberapa laporan, Malaysia dianggap belum bersedia untuk menawarkan sistem pembelajaran secara dalam talian sepenuhnya atas beberapa faktor. Bagi bidang multimedia, ia dirasakan lebih sukar memandangkan pelajar harus menjalankan aktiviti atau tugas yang bersifat teknikal dan praktikal. Proses merekabentuk memerlukan kepada konsultasi berterusan untuk mencapai objektif kursus. Kajian ini dijalankan dalam tempoh Perintah Kawalan Pergerakan Pemulihan (PKPP) di Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS). Responden terdiri daripada pelajar program sarjana muda Pendidikan dengan Multimedia, Usuluddin dengan Multimedia, Bahasa Arab dengan Multimedia dan program Multimedia Kreatif yang mengambil kursus Rekabentuk Grafik dalam silibus mereka. Pelajar diberi pernyataan berkaitan bahan pembelajaran, kaedah pembelajaran dan kelengkapan pembelajaran yang mencakupi aspek perisian, perkakasan dan capaian internet. Data yang diperolehi dianalisis untuk mengenalpasti persepsi pelajar terhadap perjalanan sesi pembelajaran kursus Rekabentuk Grafik. Ini bagi memastikan sesi pembelajaran secara dalam talian ini dapat dilakukan secara praktis dan efektif.

Kata kunci: *Persepsi, Multimedia, Pembelajaran dalam Talian, Rekabentuk Grafik.*

Abstract

The Covid-19 pandemic has implications on human lives around the world in the course of daily affairs. New norms are implementing in all sectors, and it also involves the field of higher education. The Movement Control Order (MCO), among others, does not allow learning sessions to be conducted face to face. Thus it caused institutions of higher learning to take steps to implement the online learning method. As a result, it affects lecturers and students as meetings through virtual are not as smooth as face to face ones. Occasionally there are disruptions to internet access and hardware used. Although interaction via video can be doing directly, it cannot explain all questions clearly. There are suggestions that learning materials be provided by recording with mediums such as Google Classroom and Telegram to enable students to follow the sessions at a suitable time. According to some reports, Malaysia is not considered ready to offer a fully online learning system due to several factors. In the multimedia field, it is more difficult as students have to carry out activities or assignments that involve technical and practical skills. The design process requires ongoing consultation to achieve course objectives. The study took place during the Recovery Movement Control Order (RMCO) at the International Islamic University College of Selangor (KUIS). Respondents consisted of students of the undergraduate program of Education with Multimedia, Usuluddin with Multimedia, Arabic with Multimedia and Creative Multimedia program who took Graphic Design course in their syllabus. Statements related to learning materials, learning methods and learning equipment that involve software, hardware and internet access included in a survey. The data obtained were analyzed to identify students' perceptions towards learning sessions of the Graphic Design course. It is to ensure that the online learning session can be practically and effectively implemented.

Keywords: Perception, Multimedia, Online Learning, Graphic Design.

1. Pengenalan

Pembelajaran secara dalam talian bukan merupakan perkara yang baharu. Ia telah dibincangkan sekian lama. Terdapat beberapa faktor yang menjadi kekangan dalam usaha universiti menjadikan kaedah ini sebagai pilihan dalam urusan pembelajaran pelajar. Di antaranya ialah dari aspek infrastruktur rangkaian internet. Tidak semua kawasan di Malaysia mempunyai capaian yang pantas. Pelajar boleh menikmati internet yang pantas di universiti namun menghadapi masalah apabila mereka berada di luar kawasan liputan. Mengikut laporan Bernama (2018), kajian yang dilakukan oleh Open Signal, sebuah syarikat pakar mengenai rangkaian pemetaan tanpa wayar menyatakan walaupun taraf 4G negara mencapai 74.88% tetapi kelajuannya hanya sekadar 14.83 Mbps.

Terdapat cadangan agar bahan pembelajaran disediakan secara rakaman dengan medium seperti Google Classroom dan Telegram bagi membolehkan pelajar mengikuti sesi mengikut masa yang sesuai. Anuar (2020) dalam artikel yang terkandung dalam satu penerbitan harian menyatakan bahawa Malaysia dianggap belum bersedia untuk menawarkan sistem pembelajaran secara dalam talian sepenuhnya. Menurut Pensyarah Pusat Pendidikan dan Kesejahteraan Komuniti, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) itu lagi, pembelajaran dalam talian pada asalnya adalah satu pilihan, namun ia menjadi suatu keperluan dengan adanya penguatkuasaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Pihak universiti berusaha untuk menjadikan pembelajaran dalam talian sebagai alternatif kepada kaedah secara bersemuka atas faktor ia dapat menjimatkan masa dan pelajar boleh belajar dengan waktu yang lebih fleksibel. Pembelajaran secara teradun (blended learning) juga diperkenalkan dalam memberi dimensi berbeza kepada proses pembelajaran. Apapun, keberkesananannya tidak dapat dipastikan. Terdapat pandangan yang berbeza di kalangan pendidik berkaitan perkara ini. Naib Canselor Universiti Pendidikan Sultan Idris, Profesor Datuk Dr Mohammad Shatar Sabran dalam laporan Bernama (2020) mengakui penggunaan pembelajaran dalam talian di peringkat universiti belum lagi sampai ke tahap maksimum. Kaedah bersemuka dengan pelajar tetap menjadi pilihan institusi. Bagi menghadapi krisis pandemik ini, institusi perlu memantapkan lagi proses pembelajaran dalam talian demi kebaikan pelajar. Beliau bagaimanapun berpendapat universiti tidak mempunyai masalah dari aspek jaringan internet kerana ia melibatkan hanya lima peratus pelajar. Solusi kepada masalah ini ialah dengan menyediakan

rakaman video yang boleh dikongsi melalui medium Telegram. Ia dapat diakses oleh pelajar apabila berada di dalam kawasan liputan yang baik.

Kajian tinjauan secara melintang atau merentas (*cross-sectional*) digunakan dalam mengukur persepsi pelajar. Menurut Creswell & Guetterman (2019), ia merupakan rekabentuk tinjauan yang paling popular dalam pendidikan. Ia boleh mengukur sikap, kepercayaan, pandangan dan amalan semasa responden. Informasi dapat dihasilkan dalam masa yang singkat. Mereka turut menjelaskan bahawa ia sesuai untuk menilai sesuatu program dalam pendidikan. Antara kelebihan tinjauan melalui soal selidik yang dinyatakan oleh Yahya et.al (2017) ialah ia dapat menjimatkan masa, menghasilkan kebolehpercayaan yang lebih tinggi, lebih fleksibel, menjamin kerahsiaan dan mengurangkan kesilapan perekodan yang selalu berlaku dalam sesi temu bual. Tinjauan ini dilakukan menggunakan instrumen soal selidik ke atas responden yang terdiri dari pelajar yang mengikuti kursus Rekabentuk Grafik. Mereka perlu memilih tahap setuju dan tidak setuju menggunakan Skala Likert berdasarkan sesi pembelajaran yang mereka ikuti. Terdapat juga beberapa soalan pilihan jawapan untuk mengetahui pilihan mereka berkaitan platform, medium bahasa dan tempoh masa yang sesuai untuk sesi pembelajaran.

2. Permasalahan Kajian

Tamm (2019) dalam artikel beliau menerangkan tentang kelemahan yang terdapat dalam pembelajaran dalam talian. Antaranya ialah kurangnya maklumbalas dan komunikasi dari pelajar, pengasingan sosial, kurang motivasi dan kelemahan dari aspek pengurusan masa. Dari aspek pengajaran pula, ia lebih tertumpu kepada aspek teori di mana elemen praktikal kurang diberi perhatian. Penilaian juga agak sukar untuk dipastikan sama ada pelajar benar-benar melakukan tugas yang diberikan. Dalam hal ini integriti pelajar sangat diperlukan. Ahmad (2020) dalam satu penerbitan harian menerangkan, semua universiti mempunyai platform pembelajaran dalam talian namun isu utama yang dihadapi ialah capaian internet dalam kalangan pelajar. Mereka datang dari pelbagai lokasi, termasuk di pedalaman. Capaian internet yang lemah menyukarkan mereka berinteraksi secara langsung. Ia hanya sesuai dijadikan pilihan kedua. Cadangan yang lebih baik ialah melalui rakaman yang disimpan dalam platform Google Classroom atau Telegram.

3. Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan bagi mengenalpasti persepsi pelajar terhadap sesi pembelajaran subjek atau kursus Rekabentuk Grafik. Kursus ini memerlukan kepada pengetahuan teori, kemahiran teknikal dan praktikal. Ia merupakan salah satu komponen utama dalam bidang multimedia. Berdasarkan kepada permasalahan yang disebutkan di atas, ia diharap dapat menjawab beberapa persoalan asas yang ditimbulkan. Skop kajian meliputi bahan, kaedah dan kelengkapan pembelajaran yang merupakan intipati dalam sesi pembelajaran dalam talian. Data yang diperolehi diharap dapat membantu meningkatkan kualiti pembelajaran kursus ini dan kursus-kursus lain yang melibatkan kreativiti pelajar dalam bidang multimedia.

4. Kursus Rekabentuk Grafik

Rekabentuk Grafik ditakrifkan sebagai satu bentuk komunikasi visual yang memainkan peranan sebagai penyelesaian kepada masalah rekabentuk (Noble & Bestley, 2005). Ia merupakan salah satu kursus yang dicadangkan oleh Malaysian Qualification Agency (MQA) dalam komponen standard Multimedia Kreatif. Ia menjadi asas dalam penghasilan rekaan dalam bidang percetakan, penerbitan, pengiklanan, pemasaran, komunikasi, produksi video, teknologi maklumat, laman web dan sebagainya. Multimedia Kreatif ditakrifkan sebagai bidang yang memanfaatkan teknologi digital untuk mencipta, memproses, menerbit, mengagregat, menyediakan pakej, menyimpan atau menyiarkan suara, teks, grafik komputer dan gambar sebagai komponen asas untuk penghasilan kandungan yang pelbagai untuk platform dan aplikasi multimedia (MQA, 2015). Ia merupakan bidang yang penting dalam usaha menjadikan industri kreatif sebagai salah satu cabang dalam menjana ekonomi negara. Terdapat 11, 000 profesional

kandungan kreatif dan teknologi di Malaysia yang terlibat dalam segmen kreatif seperti animasi, rekabentuk permainan, kesan visual, media baru dan aset multimedia dalam aplikasi. Syarikat di dalam sektor ini menjana RM1.2 bilion pada tahun 2016 (MDEC, 2018). Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) merupakan agensi yang membantu dalam menjadikan graduan kreatif sebagai usahawan digital. Rekabentuk Grafik merupakan elemen asas kepada pembangunan kandungan kreatif. Ia turut dianggap penting dalam penghasilan bahan pengajaran dalam pendidikan dan urusan dakwah. Oleh yang demikian, ia menjadi sebahagian daripada silibus dalam struktur program di KUIS yang melibatkan bidang multimedia. Hasil pembelajaran yang diperolehi pelajar mencakupi kefahaman kepada elemen dan prinsip asas rekaan, kemahiran teknikal mengguna perisian kreatif dan menyelesaikan masalah berkaitan rekabentuk.

Kreativiti dalam pengajaran perlu diterapkan kepada pensyarah bagi membentuk pelajar yang kreatif. Menurut Sternberg & Lubart (1993), kreativiti tidak dibatasi kepada kebolehan atau kepintaran seseorang. Ia boleh dipelajari walau individu itu tidak dilahirkan dengan bakat semulajadi. Terdapat empat komponen kreativiti yang dicadangkan oleh Torrance, seperti yang dipetik oleh Rahman & Mahamod (2017) iaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan keterperincian. Ia mewakili penjaan idea yang banyak, pelbagai, baru atau berbeza dan dikembangkan secara terperinci. Beliau turut menyatakan bahawa kreativiti boleh dipelajari dan ia menghasilkan pelajar yang berfikir di luar batasan pemikiran biasa (Torrance, 1987). Pandangan ini disokong oleh Siefertzi (2000). Morris pada 2006 mencadangkan empat ciri pengajaran kreativiti di mana pelajar perlu diberi masa untuk menghasilkan kreativiti mereka. Menyediakan persekitaran dan sumber yang menyeronokkan serta memberi ruang melakukan kesilapan agar mereka tidak berasa takut untuk mengambil risiko. Dalam membentuk kreativiti pelajar, mereka perlu diberi ruang untuk mempamerkan kreativiti mereka dengan diberi kebebasan menghasilkan idea. Maklumat ini dapat membantu dalam penyediaan bahan dan kaedah pengajaran kursus Rekabentuk Grafik.

5. Persepsi Pelajar

Persepsi merupakan perlambangan yang dibentuk melalui pembelajaran, memori, jangkaan dan perhatian. Ia merupakan organisasi, identifikasi dan interpretasi dari maklumat yang diterima untuk mewakili dan memahami sesuatu persekitaran. Persepsi melibatkan rangsangan kepada organ saraf. Kajian ke atas persepsi terdiri daripada tiga elemen. Pertama adalah ke atas objek atau peristiwa, kedua adalah persekitaran dan ketiga adalah individu yang menzahirkan persepsi. Menurut Joseph Reitz melalui iedunote.com (2020), persepsi adalah proses di mana individu menerima informasi tentang persekitaran melalui penglihatan, pendengaran, rasa dan bau. Persepsi adalah proses memilih, menerima, mengatur dan menafsir maklumat dari luar persekitaran untuk memberi makna kepada individu untuk membuat keputusan dan tindakan (Kashyap, 2016). Hasil kajian yang dijalankan oleh Adnan (2019) mendapati bahawa persepsi yang ada dalam minda seseorang itu telah terbukti menjadi punca kepada kecenderungan seseorang untuk memilih sesuatu berdasarkan apa yang pernah dilihat atau dialami. Berdasarkan definisi yang diberi ini, dapat disimpulkan bahawa persepsi itu terhasil dari pengalaman seseorang ke atas sesuatu perkara yang pernah dilihat, didengar, dirasai dan dialami. Manusia cenderung untuk bertindak mengikut persepsi. Tinjauan yang dijalankan ke atas responden ini adalah untuk mengenalpasti persepsi mereka ke atas sesi pembelajaran yang telah dijalankan dalam persekitaran dalam talian. Ini dapat membantu dalam memenuhi jangkaan mereka. Tindakan proaktif dapat dilakukan dalam persediaan untuk sesi pembelajaran akan datang supaya pelajar dapat mengikuti kursus ini dengan lebih mudah dan berkesan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur persepsi ini adalah melalui soal selidik yang dijalankan kepada pelajar yang mengambil subjek tersebut. Soalan berkaitan sesi pembelajaran diajukan meliputi bahan, kaedah dan kelengkapan pembelajaran.

6. Pembelajaran dalam Talian

Pembelajaran dalam talian adalah kursus yang dijalankan secara dalam talian yang disampaikan sepenuhnya melalui jaringan internet (Nguyen, 2015). Internet membolehkan pembelajaran dalam talian dilaksanakan. Ramai penyelidik dan pendidik berminat dalam pembelajaran dalam talian untuk meningkatkan hasil pembelajaran pelajar sambil mengatasi pengurangan sumber, terutamanya semasa sekatan akibat pandemik (Farinella et.al, 2000; Kim & Bonk, 2006; Pape, 2010). Terdapat beberapa faktor yang perlu diberi perhatian dalam melaksanakan pembelajaran dalam talian di peringkat pendidikan tinggi. Ia mencakupi keberkesanannya dalam mendidik pelajar, penjimatan kos untuk mengimbangi peningkatan perbelanjaan dan kesetaraan kredit (Bartley & Golek, 2004; De la Varre et.al, 2011; Gratton & Stanley, 2009; Koller & Ng, 2014; Lorenzetti, 2013). Pelajar dapat berhubung dengan pensyarah dalam ruang mereka sendiri semasa sesi pembelajaran dalam talian dijalankan. Mereka dihubungkan dengan kelas melalui Sistem Pengurusan Pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS). Terdapat pelbagai LMS yang digunakan dalam institusi pendidikan tinggi seperti Google Classroom, Moodle, Openlearning dan lain-lain lagi. Pensyarah dan pelajar boleh mengambil bahagian dalam kelas yang dijalankan melalui kaedah selari atau tidak selari (*Synchronous & Asynchronous*). Pengajaran dan pembelajaran dalam talian boleh diaplikasikan dalam banyak konteks oleh pelbagai orang, baik dalam tetapan pendidikan mahupun komersial. Dalam konteks pendidikan tinggi, kedua-dua frasa ini biasanya merujuk kepada situasi di mana semua atau beberapa aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam kursus dapat disempurnakan dalam persekitaran dalam talian.

Rasa ikatan atau perhubungan diperlukan dalam komuniti pembelajaran dalam talian untuk memaksimumkan kualiti pembelajaran pelajar (Brook & Oliver, 2003; Lorion & Newbrough, 1996). Di dalam konteks pembelajaran dalam talian, tidak seharusnya teknologi yang diberi tumpuan. Proses pengajaran dan pembelajaran perlu diberi keutamaan, bukannya tertumpu kepada teknologi semata-mata. Teknologi yang digunakan kadangkala lebih diutamakan (Goodfellow & Lea, 2007). Teknologi pendidikan dianggap hanya sebagai alat untuk menyampaikan instruksi. Hubungan antara pensyarah dan pelajar adalah sangat penting di sebalik medium yang menghubungkan mereka. Pengajaran dan pembelajaran dalam talian boleh menjadi sangat berkesan seperti kaedah bersemuka dalam kelas jika kurikulum yang dihasilkan menepati proses dan garis panduan pembelajaran, sumber yang sesuai berserta dengan aktiviti pembelajaran interaktif yang distruktur dengan baik (Northcote, 2008). Pembelajaran dalam talian memerlukan kepada strategi dan kaedah yang berbeza berbanding dengan pembelajaran secara bersemuka. Penyediaan media atau bahan pengajaran yang sesuai dengan keperluan pelajar adalah penting. Ia menjadi pengganti kepada tenaga pengajar. Terdapat berbagai jenis media digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Keberkesanannya bergantung kepada jenis dan kualiti ia dihasilkan. Antara media yang digunakan ialah media bergerak, objek, manusia, teks, visual dan audio (A.Rashid et.al, 2012). Media seperti teks, visual dan audio dilihat sesuai untuk sesi pembelajaran dalam talian. Begitu juga dengan media bergerak seperti video dan animasi. Bahan yang dirakam lebih mudah diikuti oleh pelajar berbanding sesi secara langsung yang memerlukan kestabilan capaian internet. Ia dapat dipelajari mengikut masa yang sesuai dan boleh diulang berkali-kali. Walau bagaimanapun terdapat juga kelemahan kepada medium ini. Pelajar tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan pensyarah untuk sebarang persoalan berkaitan kandungan pembelajaran. Bagi aspek praktikal pula, agak sukar untuk pensyarah membantu menyelesaikan masalah teknikal yang dialami dalam mengendalikan perisian dalam proses penghasilan bahan grafik.

7. Metodologi Kajian

Responden terdiri daripada 129 orang pelajar program sarjana muda Pendidikan dengan Multimedia, Usuluddin dengan Multimedia, Bahasa Arab dengan Multimedia dan program Multimedia Kreatif yang mengambil kursus Rekabentuk Grafik dalam silibus mereka. Pelajar diberi pernyataan berkaitan bahan pembelajaran, kaedah pembelajaran dan kelengkapan pembelajaran yang mencakupi aspek perisian, perkakasan dan capaian internet. Ketiga-tiga aspek ini disesuaikan dari model rekabentuk pengajaran ADDIE yang digunakan secara meluas dalam bidang pendidikan. Rujuk Rajah 1. Ia menjadi intipati kepada objektif pembelajaran kursus Rekabentuk Grafik yang melibatkan kemahiran kognitif dan

psikomotor. Bahan dan kaedah yang digunakan sangat penting dalam memastikan objektif ini tercapai. Menurut A.Rashid et.al (2012), peranan bahan atau media sangat penting dalam pengajaran dan pembelajaran di mana keberkesanannya bergantung kepada jenis dan kualiti ia dihasilkan. Kaedah atau proses pembelajaran dijalankan agar dapat memenuhi keperluan pelajar. Menurut Churches (2008) seperti yang dipetik oleh Smaldino et. al (2019), pendekatan yang sesuai dapat membantu pelajar mempelajari sesuatu informasi dan menggunakannya dengan cara yang penuh bermakna. Teknologi dan media adalah alat yang sangat penting untuk memudahkan pembelajaran pelajar. Aspek kelengkapan pembelajaran dimasukkan dalam soal selidik bagi mengetahui tahap kesediaan pelajar kerana ia berkait dengan teknologi yang melibatkan penggunaan perkakasan, perisian dan capaian internet. Ia menjadi salah satu permasalahan utama yang sering dibincangkan di kalangan pendidik dan penyelidik. Tinjauan dilakukan melalui instrumen soal selidik secara dalam talian. Pelajar perlu memilih tahap setuju dan tidak setuju menggunakan Skala Likert. Data yang diperolehi dianalisis untuk mengenalpasti persepsi pelajar terhadap perjalanan sesi pembelajaran kursus Rekabentuk Grafik. Data kuantitatif yang diperolehi dilaporkan dalam bentuk analisis deskriptif. Nilai peratus dan skor min dapat dijadikan rujukan untuk memahami persepsi responden dalam usaha penambahbaikan yang boleh dilakukan. Ini bagi memastikan sesi pembelajaran secara dalam talian ini dapat dilakukan secara praktis dan efektif.

Bahan Pembelajaran	Kaedah Pembelajaran	Kelengkapan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ● Persembahan ● Media ● Platform ● Bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah (Kandungan) ● Makmal (Latihan) ● Projek ● Interaksi ● Penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> ● Capaian Internet ● Perkakasan ● Perisian

Rajah 1. Aspek kajian berdasarkan model rekabentuk pengajaran ADDIE

8. Hasil Kajian

Berdasarkan tinjauan yang dilakukan ke atas 129 orang pelajar multimedia, didapati bahawa persepsi pelajar kepada perjalanan sesi pembelajaran kursus ini adalah baik. Bahan pembelajaran yang disediakan bersesuaian dengan keperluan dan kehendak pelajar. Kaedah yang digunakan juga dapat membantu pelajar melakukan latihan dan seterusnya melengkapkan projek. Dari aspek kelengkapan dan fasiliti, terdapat sedikit kekangan seperti yang pernah dinyatakan dalam kajian yang lepas. Berikut adalah analisis yang diperolehi dari ketiga-tiga aspek tersebut.

8.1 Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang digunakan dalam kursus ini terdiri daripada kandungan untuk kuliah yang bersifat teoritikal dan untuk makmal yang bersifat praktikal. Kedua-dua kandungan ini dirakam terlebih dahulu menggunakan perisian Open Broadcaster Software (OBS). Ini bagi memberi peluang kepada pelajar untuk terus merujuk kepada video yang dihasilkan jika ada gangguan internet pada masa kuliah sedang berlangsung. Setiap persoalan yang ingin diajukan oleh pelajar boleh dibuat melalui Google Classroom atau kumpulan Whatsapp. Interaksi cara ini dirasakan lebih berkesan berbanding dengan menggunakan sidang video di mana jumlah pelajar yang melebihi seratus orang agak sukar untuk dikendalikan dalam keadaan capaian internet yang berbeza mengikut lokasi.

Merujuk kepada Jadual 1, pernyataan berkaitan kualiti bahan pembelajaran menunjukkan bahawa 34.9% sangat setuju bahawa ia mudah difahami dan dipraktikkan. Sejumlah 65 responden atau 50.4% bersetuju, 12.4% tidak pasti manakala hanya 2.3% atau tiga orang tidak bersetuju. Pernyataan berkaitan kuliah yang dirakam lebih disukai berbanding dibuat secara langsung menunjukkan pecahan yang

berbagai namun yang bersetuju mewakili 80 atau 62% orang responden dengan 35.7% untuk sangat setuju dan dan 26.4 % setuju. Terdapat 25.6% yang tidak pasti dan 12.4% atau 16 orang tidak setuju. Pernyataan berkaitan tempoh masa yang sesuai untuk sesuatu video kuliah atau makmal menunjukkan bahawa 15 hingga 20 minit merupakan tempoh yang paling sesuai dengan mendapat peratus tertinggi dengan 61.2%. Diikuti dengan 30 hingga 40 minit yang mendapat 20.9%. Tempoh 5 hingga 10 minit dianggap tidak memadai dengan mendapat 13.2% manakala tempoh 40 minit hingga satu jam dianggap terlalu panjang untuk video pembelajaran. Bagi platform sesi pembelajaran pula, 82.2% pelajar selesa menggunakan Google Classroom dengan 54.3% sangat bersetuju dan 27.9% bersetuju. Pelajar juga diberi pilihan antara platform yang ditawarkan di KUIS iaitu sama ada Google Classroom, KLMS atau LMS. Hasil yang diperolehi ialah 98.4% atau 127 orang memilih Google Classroom. Walau bagaimanapun terdapat enam pelajar yang hadapi masalah untuk akses bahan pembelajaran melalui platform ini. Ia dipercayai berkaitan dengan masalah capaian internet dan bukan masalah platform itu sendiri. Pelajar juga memberi maklumbalas bahawa mereka lebih selesa jika bahan pengajaran disediakan dalam campuran bahasa Inggeris dan bahasa Melayu dengan pilihan sebanyak 73.6%. Medium bahasa Melayu mendapat 24.8% manakala hanya 1.6% memilih bahasa Inggeris. Perkara ini perlu diperbincangkan di peringkat fakulti memandangkan ada pelajar antarabangsa yang tidak mempunyai kemahiran berbahasa Melayu.

Jadual 1. Analisis frekuensi dan min tentang Bahan Pembelajaran

No.	Bahan Pembelajaran	Frekuensi Skala Likert					Min
		1-sangat tidak setuju, 2-tidak setuju, 3-tidak pasti, 4-setuju, 5-sangat setuju					
		1	2	3	4	5	
1	Bahan mudah difahami & dipraktikkan	0	3	16	65	45	4.18
2	Rakaman video lebih disukai	8	8	33	34	46	3.79
3	Selesa akses dari Google Classroom	2	4	17	36	70	4.30

Berdasarkan Jadual 1 di atas, didapati secara keseluruhannya responden berpuas hati dengan bahan pembelajaran yang disediakan. Nilai min menunjukkan skor yang tinggi untuk ketiga-tiga aspek bahan pembelajaran yang meliputi kandungan, bentuk bahan dan platform penyediaan bahan. Walau bagaimanapun perhatian perlu diberi kepada bentuk bahan iaitu yang dibuat dalam bentuk rakaman video. Terdapat sebilangan responden yang memberi jawapan tidak pasti dan tidak setuju dengan pernyataan ini.

8.2 Kaedah Pembelajaran

Bagi mencapai objektif pembelajaran, kursus Rekabentuk Grafik menggunakan kaedah teoritikal dan praktikal. Pelajar didedahkan dengan persekitaran kreatif dengan bidang-bidang yang berkaitan dengan kerjaya industri. Teori berkaitan elemen dan prinsip asas rekaan menjadi fokus utama. Topik berkaitan tipografi, fotografi, pengiklanan, penerbitan dan rekabentuk antara muka menjadi sebahagian dari kandungan yang disampaikan dalam kuliah. Sesi makmal pula tertumpu kepada kemahiran teknikal di mana pelajar perlu melakukan latihan setiap minggu menggunakan perisian kreatif. Latihan ini dengan dibantu ilmu yang diperolehi dari kuliah dapat membantu pelajar menghasilkan projek kreatif. Projek ini diberi dalam usaha mengasah kemahiran pelajar menghasilkan idea dan menguji kemahiran menggunakan perisian khas. Penerangan berkaitan projek diberi dalam bentuk bertulis dan rakaman video. Sidang video secara langsung juga diadakan seminggu sebelum penghantaran projek bagi membantu pelajar yang menghadapi sebarang masalah berkaitan perkembangan idea, reka bentuk dan aspek teknikal.

Tinjauan yang dilakukan ke atas kaedah pembelajaran ini mendapati 113 dari 129 orang pelajar atau 87.6% bersetuju bahawa latihan yang diberikan setiap minggu dapat membantu dari aspek teknikal perisian. Projek yang diberikan juga dapat menguji kemahiran pelajar menghasilkan idea dan kemahiran

teknikal pelajar. Terdapat 69 responden atau 53.5% pelajar sangat bersetuju, 50 responden atau 38.7% bersetuju dan hanya sepuluh responden atau 7.8% memberi jawapan tidak pasti. Kaedah rakaman video yang menunjukkan proses menjalankan sesuatu latihan pula menunjukkan peratus setuju yang tinggi iaitu 86% dengan pecahan sangat setuju 59.1% dan 34.1% bersetuju. Interaksi antara pensyarah dan pelajar juga termasuk dalam pernyataan tinjauan ini. Pelajar bersetuju dan sangat setuju bahawa ruang interaksi itu diberi perhatian dengan mendapat 79.8% atau 103 orang responden. Pernyataan terakhir dalam komponen ini ialah dari aspek penilaian. Seramai 105 orang pelajar bersetuju bahawa kaedah penilaian dan penghantaran tugas dimaklumkan dengan jelas. Seramai 23 orang tidak pasti manakala seorang tidak bersetuju.

Jadual 2. Analisis frekuensi dan min tentang Kaedah Pembelajaran

No.	Kaedah Pembelajaran	Frekuensi Skala Likert					Min
		1-sangat tidak setuju, 2-tidak setuju, 3-tidak pasti, 4-setuju, 5-sangat setuju					
		1	2	3	4	5	
1	Latihan mingguan bantu aspek teknikal	0	4	12	50	63	4.33
2	Projek dapat menguji kemahiran teknikal dan hasilkan idea	0	0	10	50	69	4.46
3	Rakaman video latihan mudah diikuti	1	2	15	44	67	4.35
4	Diberi ruang interaksi dengan pensyarah	0	3	23	49	54	4.19
5	Penilaian dan penghantaran tugas yang jelas	0	1	23	58	47	4.17

Kaedah pembelajaran mendapat skor min yang tinggi untuk setiap pernyataan. Jadual 2 menunjukkan bahawa secara keseluruhannya, responden bersetuju dengan pernyataan yang diberikan. Latihan mingguan, penghasilan projek, ruang interaksi dan penilaian tugas telah dijalankan dengan baik. Namun terdapat sebilangan responden yang tidak pasti pada semua aspek tersebut. Terdapat juga sebilangan kecil responden yang tidak setuju pada pernyataan ini. Ia juga perlu diberi perhatian dalam menambahbaik kaedah pembelajaran kursus yang dijalankan secara dalam talian ini.

8.3 Kelengkapan Pembelajaran

Kelengkapan pembelajaran dalam talian melibatkan keperluan kepada perisian, perkakasan dan data internet. Faktor ini adalah antara sebab mengapa sesi dalam talian menghadapi kekangan dalam perlaksanaannya seperti yang dilaporkan sebelum ini. Bagi menjalankan latihan mingguan dan projek yang diberikan, pelajar perlu memasang (install) perisian Adobe. Perisian ini merupakan perisian yang digunakan secara meluas di dalam industri kreatif dan multimedia. Ia memerlukan perkakasan atau komputer yang berspesifikasi tinggi untuk menjalankannya. Pelajar multimedia maklum tentang keperluan ini namun masih ada yang tidak jelas dengan spesifikasi minimum yang diperlukan. Liputan dan data internet adalah keperluan yang wajib bagi menjalankan sesi dalam talian ini. Responden diberi pilihan tahap setuju mereka berkaitan faktor-faktor ini dan berikut adalah hasil tinjauan tersebut. Capaian internet didapati menjadi isu yang perlu diberi perhatian di mana hanya 57.4% atau 74 pelajar yang menyatakan mereka menerima capaian yang sangat baik dan baik dengan pecahan masing-masing pada 28.7%. Sebanyak 24% atau 31 orang tidak pasti manakala 18.6% atau 24 orang menyatakan mereka tidak mempunyai capaian yang baik. Hasil yang hampir sama juga dapat dilihat dari aspek perkakasan di mana peratus yang menyatakan komputer mereka dapat menampung keperluan perisian cuma 62.8% atau 81 dari 129 orang sahaja. Sebanyak 24.8% tidak pasti dan 12.4% pula menghadapi masalah. Perkara ini perlu juga diberi perhatian dalam memastikan perjalanan tugas dapat dilakukan dengan lancar. Dari aspek perisian pula 66.7% menyatakan bahawa mereka tiada masalah untuk mendapatkan perisian yang digunakan. 24% tidak pasti manakala hanya 9.3% tidak setuju ianya mudah diperolehi. Perisian ini merupakan perkara yang perlu ada pada setiap komputer pelajar. Tidak dapat dipastikan bagaimana mereka mendapatkannya kerana ia tidak dimasukkan dalam skop kajian. Selain daripada komputer, pelajar juga boleh mendapatkan bahan pembelajaran melalui telefon pintar. Seramai

106 atau 82.2% pelajar mengakui bahawa telefon pintar menjadi alat untuk akses kepada bahan pembelajaran kursus ini. Hanya terdapat dua orang yang tidak setuju dan 21 lagi tidak pasti

Jadual 3. Analisis frekuensi dan min tentang Kelengkapan Pembelajaran

No.	Kelengkapan Pembelajaran	Frekuensi Skala Likert					Min
		1-sangat tidak setuju, 2-tidak setuju, 3-tidak pasti, 4-setuju, 5-sangat setuju					
		1	2	3	4	5	
1	Capaian internet sangat baik	7	17	31	37	37	3.62
2	Komputer yang mempunyai spesifikasi yang sesuai	4	12	32	47	34	3.74
3	Perisian mudah diperolehi	3	9	31	44	42	3.88
4	Telefon pintar sebagai medium akses kepada bahan pembelajaran	1	1	21	50	56	4.23

Aspek kelengkapan atau keperluan pembelajaran menjadi isu yang dibincangkan di kalangan ahli akademik dan penyelidik. Analisis yang dilakukan seperti di Jadual 3 menunjukkan capaian internet, spesifikasi komputer dan kemudahan perisian mencapai skor min kurang dari empat untuk mengesahkan bahawa ada kekangan pada sebilangan besar responden dalam mengikuti kursus rekabentuk grafik secara dalam talian ini.

9. Kesimpulan

Hasil dari tinjauan yang dilakukan ke atas persepsi pelajar kepada bahan, kaedah dan kelengkapan pembelajaran bagi kursus Rekabentuk Grafik, dapat disimpulkan bahawa secara keseluruhannya responden berpuas hati dengan perjalanan sesi pembelajaran dalam talian yang mereka ikuti. Walaupun terdapat kekangan dari aspek kelengkapan yang melibatkan alatan komputer, perisian dan capaian internet, mereka masih dapat melengkapkan aktiviti dan tugas yang diberikan. Capaian internet yang perlahan pasti memberi kesan kepada proses pembelajaran apabila video yang dimainkan tidak lancar dan kuliah yang diikuti secara langsung menghadapi gangguan audio visual. Begitu juga dengan keperluan peralatan komputer dan perisian yang menjadi kesukaran kepada pelajar. Spesifikasi komputer yang rendah melambatkan proses menyiapkan latihan dan tugas. Ada yang terpaksa menangguhkan pengajian atas faktor ini. Seperti yang diakui oleh ahli-ahli akademik dalam penulisan mereka, aspek ini menjadi isu yang perlu ditangani oleh institusi, penyedia perkhidmatan dan pihak kerajaan dalam penyediaan infrastruktur bagi memastikan pembelajaran dalam talian ini dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Terutama kepada subjek yang melibatkan aspek kreativiti, teknikal dan praktikal ini.

Persekitaran dalam talian ini juga memberi kekangan dari aspek interaksi. Ada pelajar yang rasa terasing dengan perjalanan sesi pembelajaran. Dalam situasi ini, pensyarah perlu lebih cakna dengan perkembangan pelajar dengan mengambil inisiatif untuk lebih kerap mengingatkan mereka tentang tugas yang diberikan melalui medium tertentu. Hubungan antara pensyarah dan pelajar perlu terjalin erat walaupun tidak berada di lokasi fizikal yang sama. Pelajar perlu diberi ruang khas untuk berinteraksi agar mereka tidak rasa terasing. Pensyarah perlu menjalankan aktiviti yang dirancang mengikut jadual. Disiplin sangat diperlukan sama ada dari pihak pensyarah dan pelajar agar pelajar tidak rasa terbeban dengan tugas yang terkumpul. Kehadiran atau penglibatan pelajar juga perlu disemak setiap minggu agar mereka tidak tercicir. Pada akhir tinjauan responden juga disoal dengan kaedah yang menjadi pilihan mereka sama ada secara dalam talian, bersemuka atau secara teradun (blended). Majoriti pelajar masih memilih secara bersemuka iaitu 53.5%. Sebanyak 27.1% memilih secara dalam talian dan selebihnya memilih secara teradun dengan 19.4%. Hakikatnya, mereka lebih suka belajar secara bersemuka namun keadaan pandemik yang berisiko menyebabkan mereka terpaksa

memilih untuk belajar secara dalam talian. Penambahbaikan dari beberapa aspek yang telah disebutkan mungkin boleh mengubah persepsi ini.

Rujukan

Adnan, A.S. et al (2019). Research Design on Visual Perception of Interface Design of e-learning. Retrieved 28 October, 2020, from <http://fstm.kuis.edu.my/myjict/wp-content/uploads/2019/07/paperID-036-pp7-16.pdf>

Ahmad, A. (2020). Cabaran Mengajar Dalam Talian. Retrieved 10 September, 2020, from <https://www.sinarharian.com.my/article/76874/BERITA/Nasional/Cabaran-mengajar-dalam-talian>.

A.Rashid, N., Ying, B.P., Syed Ahmad, S.F., Wan Hassan, W.K (2012). Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Edisi Kemaskini. Oxford Fajar. 39-40.

Bernamea (2018). Malaysia Fokus Capaian Internet. Retrieved 28 October, 2020, from <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/malaysia-fokus-capaian-internet-di-seluruh-negara-jailani-168893>.

Bartley, S. J., & Golek, J. H. (2004). Evaluating the Cost Effectiveness of Online and Face-to-Face Instruction. *Educational Technology & Society*, 7(4), 167–175.

Brook, C., & Oliver, R. (2003). Online learning communities: Investigating a design framework. *Australian Journal of Educational Technology*, 19(2), 139-160. <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet19/brook.html>

Churches, A. (2008). Bloom's Taxonomy Blooms Digitally. Retrieved from www.techlearning.com/news/bloom39s-taxonomy-blooms-digitally

Creswell, J.W. & Guetterman, T.C. (2019). *Educational Research. Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Sixth Edition. Pearson Education Inc. 385-388.

De la Varre, C., Keane, J., & Irvin, M. J. (2011). Enhancing Online Distance Education in Small Rural US Schools: A Hybrid, Learner-Centred Model. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 15(4), 35–46.

Farinella, J. A., Hobbs, B. K., & Weeks, H. S. (2000). Distance delivery: The faculty perspective. *Financial Practice and Education*, 10, 184–194.

Gratton-Lavoie, C., & Stanley, D. (2009). Teaching and learning principles of Microeconomics online: An empirical assessment. *The Journal of Economic Education*, 40(1), 3–25.

Goodfellow, R., & Lea, M. R. (2007). *Challenging e-learning in the university : a literacies perspective*. Maidenhead, England: Open University Press.

Kim, K., & Bonk, C. J. (2006). The future of online teaching and learning in higher education: The survey says. *Educause Quarterly*, 29(4), 22.

Koller, D. and Ng, A., 2014. MOOCs and Technology to Advance Learning and Learning Research. Ubiquity Symposium.

- Lorenzetti, J. (2013.). *Academic Administration - Running a MOOC: Secrets of the World's Largest Distance Education Classes* - Magna Publications.
- Lorion, R. P., & Newbrough, J. R. (1996). Psychological sense of community: The pursuit of a field's spirit. *Journal of Community Psychology*, 24(4), 311-314.
- MDEC (2018). *Why Malaysia's Creative Sector A Credible Driver For The Digital Economy*. Retrieved 28 October, 2020, from <https://mdec.my/blog/?p=83>
- Morris, W. (2006). *Creativity: Its Place in Education*. Future Edge Ltd. Retrieved online http://www.jpb.com/creative/Creativity_in_Education.pdf
- MQA (2011). *Standard Multimedia Kreatif*. Dikemaskini pada 2015, 1-11.
- Nguyen, T. (2015). The Effectiveness of Online Learning: Beyond No Significant Difference and Future Horizons. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, Vol. 11(2).
- Noble, I & Bestley, R. (2005). *Visual Research, An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Publishing, UK.
- Northcote, M., 2008. Sense of place in online learning environments. In: *ascilite 2008*. Melbourne.
- Pape, L. (2010). *Blended Teaching & Learning*. *School Administrator*, 67(4), 16–21.
- Rahman, S. & Mahamod, Z. (2017). *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Penerbit UKM. 27-29.
- Reitz, J. (2020). *Perception*. Retrieved 28 October, 2020, from <https://www.iedunote.com/perception>
- Kashyap, D. (2016). *Perception: Meaning, Definition, Nature and Importance*. Retrieved from www.YourArticle.Library.com
- Sabran, S. (2020). *Cabaran Mengajar Dalam Talian*. Retrieved 10 September, 2020, from <https://www.sinarharian.com.my/article/76874/BERITA/Nasional/Cabaran-mengajar-dalam-talian>
- Sefertzi, E. (2000). *Creativity*. Report produced for the ECfunded Project. Dlm. Rahman, S. & Mahamod, Z. *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Penerbit UKM. 27-29.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Mims, C. (2019). *Instructional Technology & Media for Learning*. Twelfth Edition. Pearson Education Inc. 26-27.
- Sternberg, R. J. & Lubart T. I. (1993). Investing in Creativity, *Psychological Inquiry*, 4(3): 229-232.
- Tamm, S.(2019). *Disadvantages-of-e-learning*. Retrieved 6 September, 2020, from <https://e-student.org/disadvantages-of-e-learning/>
- Torrance, E. P. (1966). *The Torrance Test of Creative Thinking*. Princeton, NJ: Personnel Press. Dlm. Rahman, S. & Mahamod, Z. *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Penerbit UKM. 27-29.
- Torrance, E. P. (1987). *Teaching for Creativity*. Dlm. Rahman, S. & Mahamod, Z. *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Penerbit UKM. 27-29.
- Yahya, A., Voo, P., Maakip, I., A.Malek, M.D. (2017). *Kaedah Penyelidikan dalam Pendidikan*. UPSI. 272.