



**PROCEEDING:
2ND PENANG INTERNATIONAL
MULTIDISCIPLINARY
CONFERENCE 2021
(2ND PIMC 2021)**

EISBN: 978-967-2426-29-5



**Proceeding:
2nd Penang International Multidisciplinary
Conference 2021 (2nd PIMC 2021)**

23 – 24 January 2021

Copyright 2021

Global Academic Excellence (M) Sdn Bhd

All rights reserved. No part of this proceeding may be reproduced in any form, except for the inclusion of brief quotations in review, without permission in writing from the author/ publisher.

eISBN: 978-967-2426-29-5

Published By:



**GLOBAL ACADEMIC EXCELLENCE
(M) SDN BHD -1257579-U**

**Lot 1156 Tingkat 2 Kompeni Niaga LUTH
Jalan Dato Pati, 15000 Kota Bharu ,
Kelantan, MALAYSIA
Website: www.egax.org
Email: publication@egax.org**

Contents

1. THE CONCEPTUAL FRAMEWORK OF PURCHASE INTENTION ON INSTAGRAM AMONG UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA LOCAL UNDERGRADUATES' STUDENTS.....	1
2. THE IMPLEMENTATION OF KAIZEN PRACTICES AMONG ACCOUNTING STUDENTS AND LECTURERS IN AZMAN HASHIM INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL	7
3. TRADITIONAL COSTUME <i>NGEPAN INDU</i> AS DAYAK IBAN CULTURAL IDENTITY IN SARAWAK	13
4. PRESERVING THE CULTURAL HERITAGE TO ELEVATE SARAWAK TOURISM.....	26
5. HYPOTHESES TESTING ON INFLUENCE OF TOURISM APPS TOWARDS TOURIST TRAVEL NEEDS AND TOURISM ATTRACTION.....	32
6. INVESTIGATING STUDENTS' PERCEPTION OF POWTOON APPLICATION IN FLIPPED LEARNING APPROACH.....	44
7. THE EFFECT OF ACCOUNTING INFORMATION SYSTEM, TOP MANAGEMENT SUPPORT ON JORDANIAN HOTEL PERFORMANCE.....	58
8. THE ROLE OF GOVERNMENT INTERVENTION AS A POLICY INSTRUMENT IN PROMOTING SMEs FOR SUSTAINABLE ECONOMIC DEVELOPMENT	73
9. SAGO STARCH COMPRESSING MACHINE.....	81
10. DIGITAL LITERACY OF SOCIAL MEDIA USERS IN MEDAN CITY IN FACING HOAX.....	88
11. DEVELOPMENT A CONTENT MODEL OF TEACHING ARABIC IN MOOC AT HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS	103
12. EFFECT OF COVID-19 PANDEMIC ON SME PERFORMANCE IN NIGERIA	112
13. PENGGUNAAN SIMBOL UNSUR ALAM DALAM MANTERA MELAYU	127
14. KRITIKAN SOSIAL MEMBENTUK NILAI DALAM PANTUN MELALUI METAFORA	137
15. PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TEKS <i>SULALATUS SALATIN</i> BAGI MURID TINGKATAN ENAM.....	143
16. ADAPTASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN KURSUS SENI DALAM ISLAM SEMASA PANDEMIK COVID-19.....	151
17. KIT LEXSSA MENINGKATKAN KEMAHIRAN BACAAN MURID BERMASALAH PEMBELAJARAN.....	162
18. TAHAP KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI MUDAH ALIH ' <i>DVI1012 ART HISTORY</i> ' DALAM PEMBELAJARAN KURSUS DVI1012 ART HISTORY.....	177
19. AMALAN PROFESIONALISME GURU BAHASA MELAYU SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM ASPEK NILAI	187
20. SIKAP PELAJAR POLITEKNIK MUADZAM SHAH TERHADAP PENGGUNAAN KALKULATOR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIK	199
21. PANDANGAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> MELALUI PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU	207
22. DAPATAN ANALISA PENGGUNAAN TEKNIK LATIH TUBI TERHADAP KURSUS <i>INTEGRATIVE PROGRAMMING & TECHNOLOGIES</i> BAGI PROGRAM DIPLOMA TEKNOLOGI MAKLUMAT (TEKNOLOGI DIGITAL).....	218
23. PENCAPAIAN <i>PROGRAM EDUCATIONAL OBJECTIVE</i> (PEO) BAGI PROGRAM DIPLOMA TEKNOLOGI MAKLUMAT (PENGATURCARAAN) DI POLITEKNIK SULTAN ABDUL HALIM MU'ADZAM SHAH.....	227
24. FAKTOR DOMINAN TERHADAP PEMILIHAN TADIKA SWASTA DALAM KALANGAN IBUBAPA	236
25. KEPENGGUNAAN MINYAK SAWIT DI DAERAH SANDAKAN, SABAH.....	248
26. E-SUKAN (SUKAN ELEKTRONIK) MENURUT PERSPEKTIF ISLAM.....	265

THE CONCEPTUAL FRAMEWORK OF PURCHASE INTENTION ON INSTAGRAM AMONG UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA LOCAL UNDERGRADUATES' STUDENTS

Nur Hafizah Zulkarnain¹
Sabrinah Adam²

¹Azman Hashim International Business School, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Malaysia, (E-mail: nurhafizahzulkarnain@graduate.utm.my)

²Azman Hashim International Business School, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Malaysia, (E-mail: sabrinah@utm.my)

Abstract: *The objective of this study examined the conceptual framework of purchase intention on Instagram among local undergraduates' students of Universiti Teknologi Malaysia (UTM). The variables consist of Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), and Web content as independent variable and purchase intention is the dependent variable. This study adopted quantitative approach using IBM SPSS version 26. The survey was conducted on local undergraduates' students Universiti Teknologi Malaysia. The conceptual framework has been developed in this study. The expected findings show there is a positive relationship between Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Web content and purchase intention.*

Keywords: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Web content, Purchase intention, Instagram*

Introduction

Nowadays, the society getting limitless and wall-less. The way and concept of trading and doing business nowadays have been shifted to online-based relying on Internet connection, big data centre, and cyber-space systems that uphold the emerging of e-business trends. On the other hand, e-business defined as several other business processes that uphold the transaction of buy and sell products and services on the internet rather than e-commerce, which only covers the commercial transaction on the internet. Thus, e-business cover beyond the commercial transaction on the internet; it also includes its business stakeholders such as the supplier, external and internal customer, etc. E-business is the host of e-commerce. E-commerce transaction cannot take place without e-business (Dayton, 2020).

Consequently, the rising trend of online shopping among social media users has brought e-business concepts to a new paradigm since web-based life has become a piece of individuals' life nowadays, as the impact of the internet and technological advancement. Instagram is very innovative in introducing many new features such as story-integration, which provided a self-destruction story within 24 hours, which also allows users to edit their pictures and video clips with so many interesting effects. The user can be creative by creating and adding their Graphic Interchange Format (GIF) and stickers, which gives them freedom and have full control over their Instagram story and feed. Instagram also has transformed the traditional ways of communication toward picture-messaging apps that have created new forms of online communication. Thus, the layout of Instagram also is very mobile-friendly, which you can access it across devices such as a personal computer, tablet, or either smartphone (Shah, 2018).

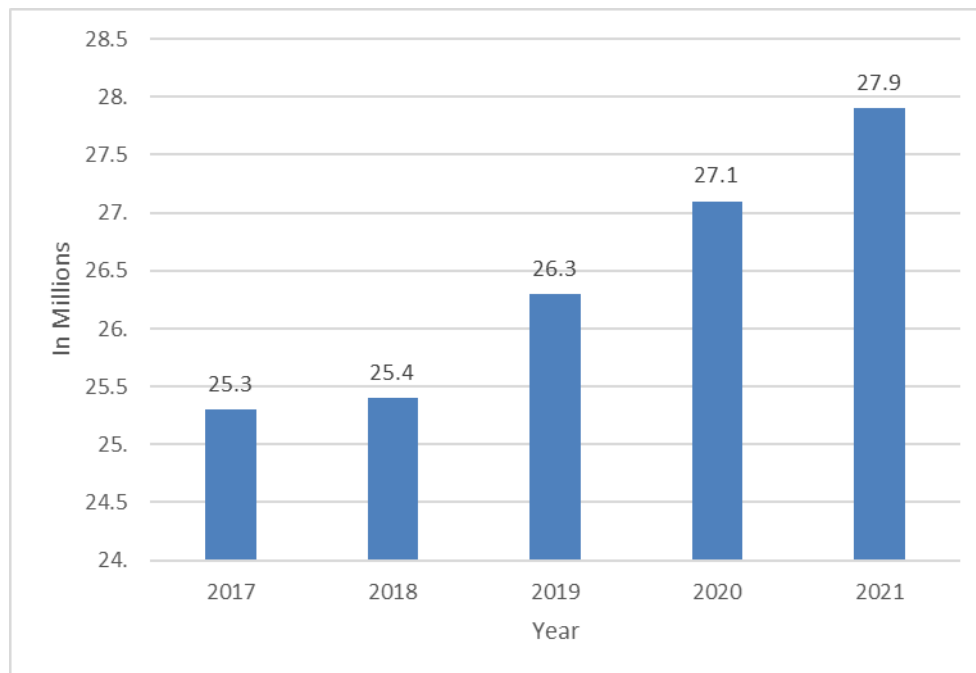


Figure 1: Malaysia's internet users from 2017 to 2021 (in millions)

Source: (Statista, 2020)

Figure 1 shows Malaysia's significant increase every year by at least 10 million per year, which consist of about 84% of Malaysia total population as at March 2020 have access to the Internet and own at least one device to navigate social media (United Nations, 2020).

Table 1: Photo-sharing Social Media Users in Malaysia by December 2019

Types of Photo-sharing Social Media	Percentage (%)
Pinterest	6.16
Instagram	5.59
Tumblr	0.3

Source: (Statcounter)

Table 1 shows the number of social media apps users among Malaysians in December 2019. Even though Pinterest is the highest used in photo-sharing sites, but Pinterest has the least user-friendly features for people to buy on the websites. Pinterest mainly provides ideas for fashion, home décor, DIY gifts, etc. Unlike Instagram, initially allows people to share their life journey dedicated through photos. Additionally, Instagram also has business features that enable people to become a seller and provides many key features such as analytics, promotion, etc., which makes it the most used photo-sharing sites for e-business compared with Pinterest and Tumblr (Kim, Seely and Jung, 2017).

The number of Instagram users worldwide is increasing blatantly by increasing 100 million Instagram users every year. A massive step for Instagram as the number of users dominantly increase by an enormous gap between 2017 and 2018, which is 200 million differences (Statista, 2019). Hence, with more than 2.77 billion daily social media users, the marketing department wants to further research in a manner to comprehend more about customer conduct. Thus, the total of the Instagram user has been over 1 billion per month (Hootsuite, 2019).

The following section will discuss on the development of conceptual framework between perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PEOU), web content and purchase

intention on Instagram. Next sections followed by a brief discussion of the research methods. This paper concludes with the expected findings of the present study.

Literature Review

Perceived Usefulness (PU)

In this context of the study, PU is one of the indicators to see to what extent a customer will use the application or system that can perform effectively and efficiently. (Delafruz et al., 2011). Moreover, PU is used to identify users of e-business on the subjective valuation of the system to perform a specific task (Gefen, Karahana, and Straub, 2003). On the other hand, PU has relatively had a positive influence toward actual internet usage, since Internet has embarked its recent technology and bring convenience online shopping experience, the online shopping behaviour will also turn out positive (Anisur et al., 2016). Thus, when the customer perceives a high level of usefulness and has excellent experience, they tend to be more satisfied when using e-business platform (Yusof, 2015). To add, PU also gives eloquent benefits towards the technology users when they were using e-business platform (Nistah, Sura, Yusof, and Lee 2019).

Perceived Ease of Use (PEOU)

According to Cho and Son (2019), the customers will perceive Instagram as easy to use if they feel more connected with the seller, which will drive them to adapt Instagram as an e-business platform further. Consequently, when the user has a positive experience when using Instagram to shop online, it will increase the probability of the intention to purchase (Al-Adwan, 2019). Another research by Othman, et.al, (2019) found that PEOU has been a critical factor shaping Instagram's adoption on the e-business site. Plus, PEOU also has been proven can influence customer intention to purchase on Instagram (Moslehpour, Pham, Wong and Bilgiçli, 2018). In addition, other scholars also supported that PEOU has direct influence toward the system usage, depending on the context of the technology used as in this context, the e-business platform (Anisur et al., 2016).

Web Content

Information is anything accessible to the customers, especially in terms of Instagram content and information. The information displayed needs to be accurate, including product or service description, seller contact information, payment, shipment details, and review of past customers. These factors are crucial, which are very influential toward user perception when using Instagram to shop (Zhang, Xu, Zhao, and Yu, 2018). Incomplete information regarding the product sold will affect purpose of the user to spend on Instagram (Samira et al., 2017) and affect the customer experience in a negative way (Sykes and Venkatesh, 2017). Instead, when the customer has incomplete information on hand, they will reach the seller and their friend to seek more relevant information to increase the intention to purchase (Suh et al., 2017). Thus, another study by Lu, Guo, Lu, and Gupta (2018) showed that the communication between the customer and seller most likely failed if the details presented is incomplete from the customer's point of view.

Purchase Intention

Deimling et al. (2016) regarded that information on specific products has a very close relationship with purchase intention whereby the source of information would influence customers to buy without disregarding current and future occurrences. Thus, another scholar also defines purchase intention as a customer's transaction behaviour after assessing the product as a whole and react emotionally toward brand attitudes, etc. (Chung et al., 2016) as

Jarvis et al. (2016) specified purchase intention as to how customer’s intention subjectively pick a particular product or brand—supported by Rajaguru (2016) theory indicated purchase intention as customer need their judgment in judging the current and future situation whether to repurchase the service or not.

Conceptual Framework

The conceptual framework of this study has been developed as follows;

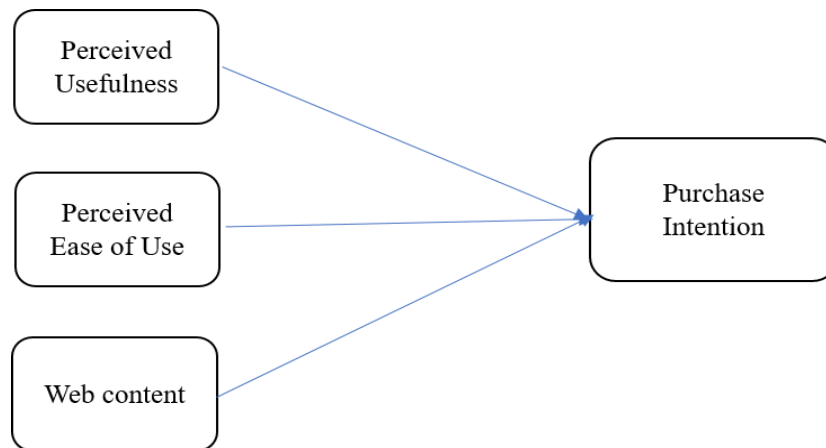


Figure 2: Conceptual Framework of Factors That Affect Purchase Intention on Instagram Among UTM Local Undergraduates’ Students

Research Methodology

The population of this study consists of local undergraduates of UTM Skudai Campus. A quantitative approach using self-administered questionnaire was adopted. Stratified sampling technique was adopted to distribute questionnaire to the local undergraduates of UTM. The data will be analysed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 26 to evaluate the purchase intention among students of local UTM undergraduates. Numerous data analysis sets will be used in this study such as analysis on reliability, descriptive analysis, t-test, one-way ANOVA, analysis of multicollinearity, and analysis of multiple regressions.

Findings

The expected findings show there is a positive relationship between Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Web content and purchase intention on Instagram among UTM local undergraduate students.

Conclusion

The conclusion, this study will benefit the small-medium enterprise (SME) to help them understand consumers’ behaviour on Instagram to fully adapted and utilized Instagram application as e-business platform. This study also will help the SME to unlock their potential to further explore and construct effective strategies to reach the right customer, that eventually would boost their sales.

References

- Al-Adwan, A. S. (2019). Revealing the influential factors driving social commerce adoption. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 14, 295-324.
- Anisur, M., Qi, X., & Islam, T. (2016). Banking access for the poor: Adoption and strategies in rural areas of Bangladesh. *Journal of Economic & Financial Studies*, 4(3), 1–10.
- Cho, E., & Son, J. (2019). The effect of social connectedness on consumer adoption of social commerce in apparel shopping. *Fashion and Textiles*, 6(1), 14.
- Chung K.H, Yu J.E, Kim W. and Shin J.I. (2016) The antecedent and consequences of brand image in a low-priced cosmetic brand of South Korea: The moderating effect of gender. *International Journal of u-and e-Service, Science and Technology*, 9(2),175-184.
- Dayton, D. "What Is eBusiness?" bizfluent.com, <https://bizfluent.com/about-4745056-what-is-ebusiness.html>. 20 March 2020.\
- Deimling CV, Essig M, Schaupp M, Amann M, Vafai S (2016) Life-cycle-cost- management as an instrument for strategic public procurement: State of the art and perspectives. 25th Annual IPSERA Conference, Dortmund, Germany.
- Delafruz, N., L.H. Paim and A. Khatibi, (2011). Understanding consumer's internet purchase intention in Malaysia. *African Journal of Business Management*, 5(3), 2837-2846.
- Gefen D., Elena K. and Detmar W.S. (2003), Trust and TAM in Online Shopping: An integrated Model, *MIS Quarterly*, 27(1),51-90.
- Jarvis D, Stoeckl N, Liu HB (2016) The impact of economic, social and environmental factors on trip satisfaction and the likelihood of visitors returning. *Tourism Management*, 52(1),1-18.
- Kim, D. H., Seely, N. K., & Jung, J. H. (2017). Do you prefer, Pinterest or Instagram? The role of image-sharing SNSs and self-monitoring in enhancing ad effectiveness. *Computers in Human Behavior*, 70, 535-543.
- Lu, Y., Guo, C., Lu, Y., & Gupta, S. (2018). The role of online communication in avoiding perceived restrictiveness of shopping websites. *Nankai Business Review International*. 9(2), 143-161.
- Moslehpour, M., Pham, K., Wong, K., & Bilgiçli, İ. (2018). E-purchase intention of Taiwanese consumers: Sustainable mediation of perceived usefulness and perceived ease of use. *Sustainability*, 10(1), 234.
- Nistah, N. M., Sura, S., Yusof, M. M., & Lee, O. (2019). The effect of social feature quality on the social commerce system. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(7), 136-140.
- Othman, A. K., Hassan, L. F. A., Hamzah, M. I., Razali, A. R., Saim, M. A. S., Ramli, M. S., & Azhar, M. A. A. (2019). The Influence of Social Commerce Factors on Customer Intention to Purchase. *Asian Themes in Social Sciences Research*, 3(1), 1-10.
- Rajaguru R (2016) Role of value for money and service quality on behavioural intention: A study of full service and low-cost airlines. *Journal of Air Transport Management*, 53,114-122.
- Shah, A. (2018, June 18). Instagram vs Facebook – Why Instagram Seems to be the Clear *Social Media Stats, Malaysia*. (2020). Retrieved from Statcounter: <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/malaysia>
- Suh, A., Cheung, C.M., Ahuja, M. and Wagner, C. (2017), "Gamification in the workplace: the central role of the aesthetic experience", *Journal of Management Information Systems*, 34(1), 268-305.
- Sykes, T.A. and Venkatesh, V. (2017), "Research article explaining post-implementation employee system use and job performance: impacts of the content and source of social network ties", *MIS Quarterly*, 41(3), 917-936.

Winner. Retrieved <https://www.business2community.com/instagram/instagram-vs-facebook-why-instagram-seems-to-be-the-clear-winner-081557>

Yusof, M. M. (2015). A case study evaluation of a critical care information system adoption using the socio-technical and fit approach. *International Journal of Medical Informatics*, 84(7), 486-499.

Zhang, K.Z.K., Xu, H., Zhao, S. and Yu, Y. (2018), "Online reviews and impulse buying behaviour: the role of browsing and impulsiveness", *Internet Research*, 28(3), 522-543.

THE IMPLEMENTATION OF KAIZEN PRACTICES AMONG ACCOUNTING STUDENTS AND LECTURERS IN AZMAN HASHIM INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Nurhidayah Abu Hashim¹
Nursyazwani Mohd Fuzi²

¹Azman Hashim International Business School, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Malaysia, (E-mail: hidayahabuhashim@gmail.com)

²Azman Hashim International Business School, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Malaysia, (E-mail: nursyazwani.mohdfuzi@utm.my)

Abstract: *The implementation of Kaizen had widely been adopted in many organizations. Higher Education Institutions (HEI) is one of the organizations that there is no exception in practicing Kaizen to enhance the continuous improvement in their education institution performance. The objective of this study is to identify the Kaizen practices among accounting students and lecturers in Azman Hashim International Business School. The researcher will use a quantitative approach by distributing questionnaire to obtain data from respondent. The researcher concludes that Kaizen practices is suitable to be implementing in higher education institution because it gives huge advantages towards the entire organizational performance. Education institution should guide the Kaizen practices to create the culture of ongoing improvement to improve the education system from time to time in the future.*

Keywords: *Kaizen, Organizational Performance, Accounting Students*

Introduction

According to Reddy and Karim (2015), Kaizen has been introduced in 1950. Masaaki Imai was the founder who had adopted Kaizen in Japanese management which promote the concept of continuous quality improvement that aims only for industrial operation effectiveness in Japan. However, this concept of Kaizen has been implemented widely in various type of organizations (Sapungan & Cuarteros, 2018). Nowadays, the implementation of Kaizen is not only limited for manufacturing sector, but it is also being practice in service sector, government sector as well as non- profit organizations. Kaizen is a tool to implement endless improvement in the organization that involving the cooperation from everybody in the operation such as managers, workers and others (Nazir, 2013). The Kaizen practices also encourage the development of leadership skills among the managers to influence the bottom workers and manager can use their power to lead the Kaizen practices become successful.

Asaad, Saad, and Yusoff (2015) pointed out that there are three main characteristics of Kaizen which the main focus of Kaizen was to implement an endless improvement decision to enhance good and better quality as well as developing an excellent performance towards the employee's involvement. Second, generally Kaizen will focus on improving the nature of work area rather than discontinue or altering the flaws. Third, engagement from the level employees is vital to require in Kaizen for ensuring the knowledge sharing and employee development can be achieved. Kaizen practices must have a systematic structure and guideline. In order to ensure the proper guidelines, manager as a leader have to make a proper planning to overcome the loopholes in the organization and try to implement the proposal of continuous improvement to the workers in the organization for their involvement (Mano, Akoten, Yoshino, & Sonobe,

2014). Thus, the objective of this study is to identify the implementation of Kaizen practices among accounting students and lecturers.

Literature Review

Higher education institution comprises of universities or colleges that provide education course beyond the secondary level (Chinta, Kebritchi, & Ellias, 2016; Sunder, 2016). Currently, higher education institution had no exception in creating ongoing quality improvement on their delivery processes to meet the need and satisfaction of the whole society. Many countries keep on evaluating and creating the best education system for future planning because they admitted that education sector was significant to the country. Lina and Ullah (2019) highlighted that the purpose of implementing suggestion system is to encourage the involvement of all party to think innovatively and creatively in order to generate ideas which will give advantages to the organization. Sunder (2016) explain that Kaizen event as one of the Kaizen practices that focused on targeted continuous improvement area in a certain short period. These Kaizen event implement the lowest cost for problem solving and decision making to obtain effective end result in a target work area.

Transforming the teaching and learning through Kaizen practices in higher education level can benefit the institutional to attain their goals to improvise the education quality that nowadays seems as some significant problems among educator in education institution. Traditionally, the concept of Kaizen first adopted in the industrial sector which was aim to improve the efficiency or quality improvement in industry. However, in these day and age, some of the education institution have tried to implement Kaizen in their institution because of the positive feedback and success achieved by many organizations who experienced in practicing Kaizen (Mercado et al., 2016).

Mercado et al. (2016) had demonstrated a study on Kaizen implementation to achieve better quality education system in higher education institution. The researcher had carried out an analysis on the responsibility of students, faculty members and universities towards their assumption and experience due to the continuous improvement decision. They also have to commence their own practices and techniques to distinguish with the Kaizen concept and principle that will set out. The main goals towards this change will promise the worthiness quality of teaching and excellent graduates. Moreover, the changes also allow the lecturer towards better achievement on the course development, create good time among colleagues to perform teamwork and interact to each other, the changes have link with the graduate expectations, as well as encourage the colleague's capabilities to think new ideas for current and future practice.

Sapungan and Cuarteros (2018) claimed that practicing Kaizen in the education institution has promising confident end result about the future. The beneficial from utilizing Kaizen in schools had positively change the capabilities and achievement among students and lecturer which Kaizen helps them to build self-esteem and quality training as well as the way of teaching styles among educators had totally changed to a better environment. Throughout this platform, the concept of Kaizen widely leads the way to the one step ahead of work guidance, strategic work plan, improved productivity and connection among colleagues will enhanced.

Practicing Kaizen in education institution could also promotes the elimination of waste. There are many aspects of waste elimination can be achieved through Kaizen implementation. The elimination of waste in terms of resources, time and energy like an excessive file and the used of papers can be abolished to reduce cost. This mean that the practices of Kaizen are prioritizing the task that give an important effect and terminating the task that are likely

unnecessary to be done. Not only that, it will bring toward the better culture for the satisfaction of the colleagues in the institutions.

Dimensions of Kaizen

Training and Awareness

Training bring up an idea to develop and enhance work performance of employees at any organization. Self-effectiveness and better result of performance can be obtaining throughout the initiatives of training (Elnaga, & Imran, 2013; Asfaw, 2016). Various method of training can be given to employees such as coaching and mentoring, seminar, orientation and other. Training does not only focus on the potential development, but it also includes to brush up the thinking skills and creativity to generate ideas for the use of decision making.

Quality Management

According to Kim, Kumar, and Kumar (2012), quality management stimulates the contribution of all functions in the organization towards ongoing improvement and organizational change. It is important to discover and develop good quality management which can help the management to integrate with all cross-functional. Quality management usually focused on any appropriate practices that can allow an organization to enhance their quality performance. As an example, a need to change the learning and teaching environment by utilizing the used of modern technology like smart phone and internet coverage to ease student searching information for study purpose. A well-planned instructions and assessments in the management can facilitate all team functions in the organization to achieve the organization's goals. In order to meet the need and satisfaction for the whole organization, an individual evaluation and suggestion need to be taken for better decision making on quality management improvement.

Continuous Improvement

Kaizen implementation always focused with the continuing practices in the organization. These practices can make a huge difference on the organization's improvement even with small kind of changes. An ongoing improvement need to be maintained continuously with a proper standard and guidelines (Kregel, 2019). The management are responsible to monitor and control their bottom employees to ensure that they are in line with the standards. Therefore, with this systematic plan of developing continuous improvement, the organization can be achieved to benefit the whole need and satisfaction.

Motivation and Empowerment

The opportunity of an organization to become successful is stronger if they have a competitive advantage on motivated employees which these kinds of employees are looking forward the potential on improvement area that they can perform (Manzoor, 2012). Motivation is necessary in assisting employees' behavior for acting towards the organization's objectives and goals. Organizational culture is one of the factors that can influence employee's motivation since they are very expose in various kind of behavior and system. In any organization, it is important to give motivation in order to encourage employees fulfil their job satisfaction. Each employee is desire to be motivated even they have great experience in their work field or they are newly worker. Motivated employees can contribute their effort in accomplishing the improvement in working process.

Kaizen encourage the application of empowerment which allow the employees in the organization to have an authority in doing some improvement as they desired. The existence of empowerment to do something based on employees need, beliefs and opinion enable them to meet their job satisfaction as well as building a good collaboration. Therefore, through

Kaizen implementation, employees can have their autonomy in making decision and encouraging the participation from them. Giving empowerment to the employees is one of the tools to motivate employees. Thus, the competency of employees to conduct their duty will low and there must be a conflict arise in their supervision.

Methodology

This research had adopted a quantitative research approached which aims to identify the implementation of Kaizen practices. The questionnaire was distributed to the respondents through an online platform which is online Google Form. The reason of using online Google Form is because of the obstacles to meet face to face with respondents during Movement Control Order (MCO) instructed by the Malaysian government during Covid-19. Therefore, an online Google Form had created for the respondents and the information received from respondent will be kept privately and confidentially for the purpose of this study. The target population of this study is focus on all level of management in the organization including lecturer, staffs and students in Azman Hashim International Business School.

Conceptual Framework

The proposed research model aims to identify the implementation of Kaizen practices as presented in Figure 1.

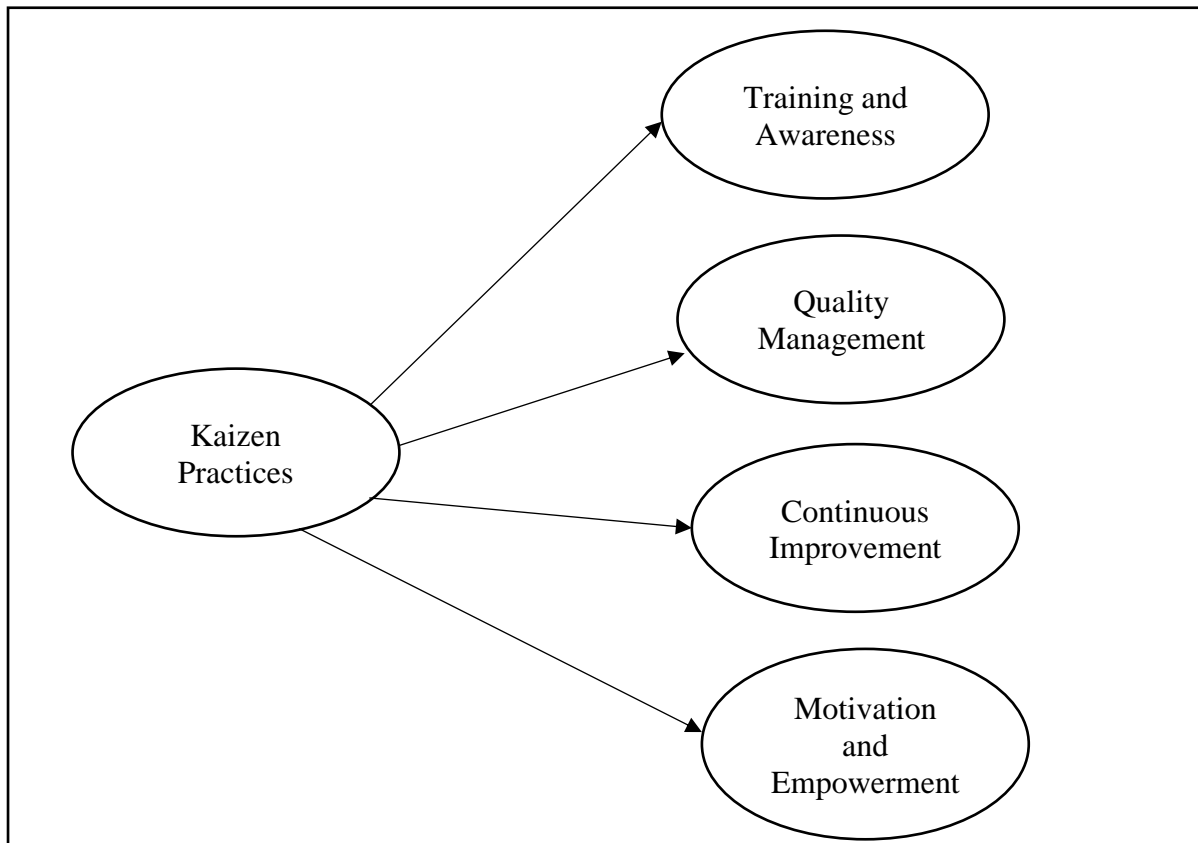


Figure 1: Conceptual Framework

Conclusions

From this study, the researcher had developed some recommendations in order to give some suggestions of improvement towards Kaizen practices in Azman Hashim International Business School to obtain better organizational performance in the future. First of all, the

faculty management should provide more training and development programmes for students as well as lecturers to sharpen their skills. One of the main obstacles to obtain quality improvement in education performance is because of the insufficiency on training initiatives provided for the faculty members. The Kaizen practices will provide a good direction for the management and help them to improve the performance in the organization. However, this study's scope was based on a small sample of organization and the data analyze is limited to the sample that has been chosen. This study has a number of limitations that need to be addressed in future research. Firstly, the population and sample of the survey respondents only target in Azman Hashim International Business School. Secondly, this research only uses the survey technique and based on the quantitative approach. Thus, it is expected that the results of this study will give valuable insights into the implementation of Kaizen practices and in Azman Hashim International Business School. Higher education institutions should grab the opportunity to build close relationship among the colleagues in the organization. Hence, by implementing Kaizen practices is the best strategy and initiatives to change the negative culture within the organizations. Through this way, the education institutions can continue to improve and sustain their effectiveness and efficiency of education system from time to time in the future.

References

- Asaad, M. N. M., Saad, R., & Yusoff, R. Z. (2015). 5S, Kaizen and organization performance: Examining the relationship and level of implementation using Rasch model in Malaysian automotive company. *International Academic Research Journal of Business and Technology*, 1(2), 214-226.
- Asfaw, B. (2016). Assessment on practices and challenges of Kaizen implementation in selected manufacturing companies of Addis Ababa (Doctoral dissertation). St. Mary's University.
- Chen, J. K. (2018). A novel Kaizen technique for service quality: Case study in educational organization. *The TQM Journal*, 30(4), 269-280.
- Chinta, R., Kebritchi, M., & Ellias, J. (2016). A conceptual framework for evaluating higher education institutions. *International Journal of Educational Management*, 30(6), 989-1002.
- Elnaga, A., & Imran, A. (2013). The effect of training on employee performance. *European Journal of Business and Management*, 5(4), 137-147.
- Kim, D. Y., Kumar, V., & Kumar, U. (2012). Relationship between quality management practices and innovation. *Journal of Operations Management*, 30(4), 295-315.
- Kregel, I. (2019). Kaizen in university teaching: Continuous course improvement. *International Journal of Lean Six Sigma*, 10(4), 975-991.
- Lina, L. R., & Ullah, H. (2019). The concept and implementation of Kaizen in an organization. *Global Journal of Management and Business Research*, 19(1), 9-17.
- Mano, Y., Akoten, J., Yoshino, Y., & Sonobe, T. (2014). Teaching kaizen to small business owners: An experiment in a metalworking cluster in Nairobi. *Journal of the Japanese and International Economies*, 33, 25-42.
- Manzoor, Q. A. (2012). Impact of employee's motivation on organizational effectiveness. *Business Management and Strategy*, 3(1), 1-12.
- Mercado, C. A. I., Bayugo, E. J. S. M., Leynes, Z. L. S., Lontok, C. J. B., Medilla, D. K. M., & Manongsong, J. L. (2016). Accounting students' learning satisfaction of professional subjects as basis for continuous improvement. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 3(1), 99-109.

- Nazir, S. M. (2013). Kaizen: Imperative characteristic for Indian entrepreneur, an overview. *IBMRD's Journal of Management & Research*, 2(1), 381-388.
- Reddy, S. K., & Karim, S. (2015). Kaizen approach for enhancing quality management practices in HEIs. *Establishing, Enhancing and Sustaining Quality Practices in Education*, 20(28), 46-55.
- Sapungan, R. M., & Cuarteros, J. B. (2018). Improving teaching and learning through Kaizen and 7th Habit. *International Journal Advances in Social Science and Humanities*, 4(1), 1-7.
- Sunder M, V. (2016). Constructs of quality in higher education services. *International Journal of Productivity and Performance Management*, 65(8), 1091-1111.

TRADITIONAL COSTUME *NGEPAN INDU* AS DAYAK IBAN CULTURAL IDENTITY IN SARAWAK

Noria Tugang¹
Gregory Kiyai @ Keai²

¹Faculty Applied of Arts and Creative, Universiti Malaysia Sarawak, 94300 Kota Samarahan, Malaysia (E-mail: tnoria@unimas.com)

²Faculty Applied of Arts and Creative, Universiti Malaysia Sarawak, 94300 Kota Samarahan, Malaysia (E-mail: gregory_kiyai@yahoo.com)

Abstract: *cultural identity is a specific word that refers to individuals and communities in distinguishing themselves from others. One of the most dominant identities in a community culture is traditional clothing. In Sarawak, the traditional dress for the Dayak Iban is commonly known as Ngepan Indu. The Ngepan Indu is often worn during the Gawai Dayak celebration season as well as several other ritual ceremonies such as the Miring Ceremony (Offerings) and Melah Pinang (Marriage). The Iban Dayak community believes that the Ngepan Iban is an identity and cultural icon in today's customs. Apart from that, Ngepan Iban is one of the treasures and legacies of Petara (God) who inhabited a kingdom called Panggau Libau, Tinting Gawai Gasing Gerah Layang so that Dayak Iban always remembered Petara and the origin of Iban's ancestors. This paper aims to analyze and understand the Ngepan Indu in the context of the custom and culture of the Iban community by using the qualitative research method based on the collective memory of the Iban cultural experts in Sarawak.*

Keywords: *Culture, costume, identity, Iban, Ngepan, heritage.*

Introduction

Identity is a characteristic to introduce or to distinguish one thing from another. For the name that was given to each human being is one a sign that to distinguishes from the others. (Yusoff, 2006: 13) *stated* that the word identity carries a more comprehensive meaning than the word individuality. Individuality in the context of identity is interpreted as self-strength based on the inherited tradition or authenticity that is within oneself. The identity referred to in the context of this discussion refers to self-strength which is expressed based on a symbol, icon, or a sign for society and culture. In addition, (Ennaji, 2005) said that cultural identity refers to feelings or attitudes that indicate that an individual belongs to a certain community and ethnic group. At the same time, this cultural identity becomes part of the individual's self-perception which includes language, religion, culture, social status, heredity, and culture. The similarity of these aspects makes the individual feel part of the community by sharing these characteristics.

Definition of Cultural Identity

Cultural expert (Hall, 1990) said that in general, the concept of cultural identity is formed from history and past experiences. This culture has formed equality in society. However, the cultural identity that has been formed has the potential to change or survive through the influence of the media in this era of globalization. Hall's statement is supported by (Fong and Chuang, 2003: 76) that historical factors play an important role in shaping the cultural identity of a group of people and in the end, it will produce shared characteristics. Although cultural identities have succeeded in forming unification between groups of people, however, the characteristics that come from these historical factors have the potential to change over time. The transformation that occurs in this cultural identity has an impact on changes in community groups in the

context of cultural heritage, mother tongue, norms, religion, beliefs, and so on. This is also stated by (Bernadette and Elmhirst, 2008: 5-7) who say that apart from history, geographical factors are also a factor in the formation of indigenous culture through culture, music, dance, and way of life.

Definition of Traditional Costume

According to the (*Kamus Dewan Bahasa III*, 1994) traditional costume is a complete and beautiful custom clothing containing jewelry. While traditional is a word related to nature or according to traditions or people who practice this way of life from generation to generation. (Sholikhah, 2017) also supported that ethnic clothing is referred to as traditional clothing, which is a regional dress that has been worn from generation to generation, which is one of the identities and can be proud of by most supporters of certain cultures. Traditional clothing includes a symbol of identity, social status, way of life, and technology skills to shape society. The identification of the races in this world, apart from being identified through physical and way of life, the style of dress is also one of the special characteristics in introducing people's abstract identity. For example, people in China are known to wear *Cheongsam* and Indians wear *Saris*, while the Dayak Iban in Sarawak and Kalimantan is known to wear the *Ngepan Iban*.

Literature Review

Iban is one of the largest sub ethnics in *Dayak* community living in Sarawak (a part of Borneo Island). Sarawak were famous with epithet as the land of hornbills. Sarawak is a state located in northwest of the island of Borneo and overlooks the South China Sea. With an area of 124,450 square kilometres, Sarawak became the largest state in Malaysia. The extent of Sarawak covers about 48,000 square miles with a beach area. The topography of Sarawak consists of mountainous areas in the southeast and lowlands in the northwest of about 500 miles long and has altitude of between 2,500 to 4,000 feet above sea level. Sarawak border with Kalimantan, Indonesia, Brunei and Sabah. (Ismail and Noor, 2019).

The early migration of the *Iban* community can be identified based on oral traditions and historical sources. They believed that the *Iban* people migrated more than 600 years ago from Kapuas, Kalimantan. But referring on (Simonson et al, 2011) genetic research, early human migration across the *Sundaland* route connecting the land of Southeast Asia has occurred about 45, 000 to 50, 000 years ago. Evidence of genetic sampling suggests that the theory of Austronesian society originated in southern Taiwan is unlikely. Recent research based on DNA analysis has concluded that migration from mainland Southeast Asia only occurred in the same range. It is predicted that several lineages associated with the prehistoric migration of the last ice age have created a wave of migration through the ISEA coastline. The *Iban* community believed to be among those involved in the early migration. This fact is based on the discovery of primitive human fossils that have been excavated near the modern settlement of the *Iban* community longhouses in *Niah cave*, which is in Miri Sarawak. It is widely believed regarding the *Iban* existence in that period. As time move on, the *Iban* people had spread to the northern part of Borneo and identify a suitable settlement and established their ethnicity based on their surrounding nature. However, the migration progress does not halt. The mobilisation of the *Iban* was carried out for several generations to find suitable location to be inhabited. There are various factors that caused to the migration of the *Iban* community. Initially, it was for the purpose of searching fertile soil. After the culture of the *Iban* community is more developed, they migrate with the aim for the head-hunter expedition with the purpose of expanding power, custom and their legacy.

According to (Sutlive, 1992), the *Iban* community is a branch of the *Dayak* ethnic group inhabited the Borneo archipelago for a long time. During the British colonial era, they were recognised as the Sea Dayak and famous for head-hunting tradition to defend their territory. In addition, (Payne, 1986) explained the socio-cultural community of the *Iban* people inhabit the riverbank area and carried out their activities to mature. Based on (Pringle, 1970), before the colonisation, the *Iban* community did not have specific term for identifying themselves like the current *Iban* community. However, the *Iban* will self-introduction themselves based on river they are currently settle in. For example, *kami ari Skrang* (we are Skrang) or *kami ari Undop* (we are Undop) even they will refer to “We of this area”. If this method of identification still practices in the modern era by the *Iban* community in Sarawak. Now Ibanic Dayak can be classified in two groups based on political geography: the first *Ibanic* who settled in Sarawak, Malaysia, namely *Balau*, *Remun*, *Sebuyau*, *Lemanak*, *Skrang*, *Undop*, *Saribas* and *Ulu Ai*. Second is referring to *Ibanic* in West and East Kalimantan, Indonesia, namely *Mualang*, *Seberuang*, *Bugau*, *Kantu*, *Desa*, *Sebaruk* and *Banyur*. However, there are three main theories about the arrival of the *Iban* Community in Sarawak. The first theory established the arrival of the *Iban* people is from Tanjung Datu in Lundu. The second theory is also by referring to (Sandin, 1967: 3-26). The theory concluded the *Iban* migrated through *Merudu* Hill located near Brunei, and the third theory is the widely accepted in *Iban* community. The theory suggested that the *Iban* migration was from the Kapuas valley into Sarawak through the Kumpang area. This theory is based on the *Iban* community's oral traditions told from generation to generation with the journey of *Aki Lang Sengalang Burong* (God). *Aki Lang Sengalang Burong* had migrated from *Tampun Juah* and stopped in the area stated above.

The culture inherited in the *Iban* community has existed for hundreds of years created by their ancestors. The culture was shared by many in order to form their identity as the *Iban* people. The *Iban* people believe that the culture they practice today is a gift from the God called *Petara*. Based on the *Iban* oral tradition, the *Iban* explains that once upon a time the *Iban* people and *Petara* communities lived together in a place called *Tembawai Tampun Juah*. The relationship between the *Iban* and *Petara* was temporary. The separation between mortal and divine happened as the result of conflict. Although the *Iban* have been taught the method of living through *Petara* (gift) way of life. Therefore, the legacy left by *Petara* and the information gained by the oral source earlier. These two components have become the essence and identity of the *Iban* community until now.

Research Method

This research is in the form of ethnography based on the cultural material of the *Iban* community in Sarawak. According to (Hanson and Creswell, 2005), an ethnographic study is a qualitative study to describe, analyze, and interpret the forms of culture sharing in a group such as behavior, belief, languages, economy, political structure, interaction, life, and relationship styles. Besides, (Darmawan, 2008) stated that ethnography is a field of study that focuses on descriptive studies, cultural analysis, linguistic that among others describe and analyze language codes. Ethnography is also an observational field study which is often used in the sociological and anthropological studies and also referred to as natural scientific research (Marican, 2005). Hence, the data findings described in this paper are the thesis data of researchers which are obtained through three methods of data collection, namely field observation, interviews, and documentation.

Observation involvement of the field is a qualitative method conducted by the researchers to the *Iban* community settlement area. According to (Jasmi, 2012), the observation method through the involvement comes from the field of anthropology, which is the study of the community of life. Researchers usually engage with the target community to understand an

issue clearly. The reason behind the usage of observation involvement technique to the field, according to (Moleong, 1989), the observation allows the researchers to see, feel, interpret the world along with various social events and social symptoms in it, as the subject sees, feels, and interprets it and the observation allows the formation of knowledge between the researcher and his subject (intersubjectivity). Three main districts have been identified in this research which are *Rumah Liam, Rantau Kembayau, Manis Lubok Antu, Rumah Kunjang, Etawa Asal, Undop, Sri Aman, and Rumah Bujang, Rantau Kiran, Nanga Medamit, Limbang* to conduct research method observation by community involvement.

Besides that, this research also applied a documentation method to archive the *Ngepan Iban*. According to (Lund et al, 2008) defined documents as the result of human effort to say, give instructions, show, teach, or perform, document briefly using specific tools and methods. Moreover, (Buckland. 2017) believed that documentation is a method of collection, selection, processing, and storage in the field of knowledge and the provision or display of shreds of evidence such as photographs, newspapers, and other data sources. The notion of documentation has evolved into more complex in describing human social events through its activities. Hence, it is used in this research to draw the cultural artifacts of the *Iban* community that are considered sacred in their beliefs and practices in Sarawak.

The last method of data collection is the interview. It is divided into two target groups. The first target group used the focus group interview. Where the researchers have interviewed a group of informants living in longhouses related to history, the process, the taboo of sacred artifacts in *Iban* society. The second target group is the *Iban* community who has the expertise and proficient in *Iban* culture. The informants were interview (in-depth interview) based on their skills and knowledge in detail about the customs, skills, and beliefs of sacred artifacts. Collective memory technique is used as the data collection method which is consist of an individual interview (in-depth interview) and a focus group interview.

Collective Memory is a memory which is referred as a rearrangement of the past and adjusts the images, beliefs, and experiences of the present (Mead, 1929). Besides, according to (Olick, 1999: 337), Collective Memory is an action that includes collective representational factors (symbols, meanings, narratives, and rituals that exist in a society), cultural structures, and individual memories that are formed personally and socially. culture. According to Barbara (Misztal, 2003), human memory can be expressed in various forms, namely, (i) Reflective memory is a person's memory that involves interaction with the people around him. (ii) Generational memory is a memory that is passed down from the older generation to the successor or the younger generation so that the memory will continue to live in the culture. This memory causes events to continue and regress if forgotten and (iii) Traditional memory is static memory, past-oriented and conservative. Moreover, memory is resistant to change and as a tool to integrate past and present until there is balanced development. Where the informants who have been interviewed are a group of experts in *Iban* culture. The data collection method used to obtain data used the Collective Memory technique, namely individual interviews (in-depth interviews) and focus group interviews.

Research Findings

Today, *Ibanic* speaking *Dayaks* can be grouped into two categories that, the first *Ibanics* that live in Sarawak, Malaysia namely *Balau, Remun, Sebuyau, Lemanak, Skrang, Undup, Saribas, and Ulu Ai*. The second refers to *Ibanic* that lives in West and East Kalimantan, Indonesia, namely *Mualang, Seberuang, Bugau, Kantu, Desa, Sebaruk, and Banyur*. The identification is broken down into several races which are classified according to the river, which is the settlement of the *Iban* community like *Iban Saribas, Iban Batang Ai, Iban Batang Lupar, Iban Batang Rajang, Iban Sebuyau and Bilak Sedik*.

Ngepan Indu Iban is based on the Myth of Kumang.

The history of *Ngepan Indu Iban* cannot be ascertained, since when did the *Iban* people start wearing it, but according to informant (Edmund Langgu, 85 years) said that, *Ngepan Indu Iban* was closely related to the *Dayak Iban* Goddess named *Kumang*. *Kumang* (Goddess *Kumang*) is considered as a famous *Iban* legend figure, till the point that before the *Gawai Dayak*, there will be a beauty competition called *Kumang Gawai* as a sign to remember *Kumang*. The figure of *Kumang* was described as an ideal *Iban* woman and has various advantages such as good at weaving cloth and *pua*. She also has a polite personality and a beautiful face that comes from *Gelong Batu Nakong*, who then married to *Dewa Keling* (God *Keling*) and moved to *Menua Panggau Libau*.

According to (Gavin, 1991), *Dayak Iban* believes that *Kumang* will often manifest in *Iban* women's dreams by giving them directions to weave motifs and patterns. The *Iban* woman that was chosen by *Kumang* through the dream must then perform a *Ngar* ceremony to fulfill the wishes of the people in *Panggau Libau*. The figure of *Kumang* has not only to help *Dayak Iban* women, but she also helps *Dayak Iban* men who want to go to war. Therefore, the *Iban* people have learned and imitated the way of dressing based on *Urang Panggau* (Elysium) life. Generally, *Ngepan Iban* is not only a traditional dress, but as an identity so that *Petara* (god) will recognize them during the ritual ceremony

Type Ngepan Indu Iban

According to informant (Janet Rata Noel, 50 years), the Curator of the Tun Jugah Foundation said that clothing, or what is known as *Ngepan* is the identity of the *Iban* community in Sarawak, but there are some special characteristics and differences that exist in each of these traditional clothes. In the *Iban* culture, several types of *Ngepan Iban* have been identified, namely *Ngepan Saribas* (Betong, Paku, Krian), *Ngepan Kuas* (Undop, Sri Aman, Lingga), *Ngepan Batang Rajang* (Kapit), *Ngepan Batang Ai* (Lubuk Antu, Lemanak, Engkelili)) *Ngepan Ringgit* (Skrang) and the general *Ngepan Iban* (used by all *Iban*). This identification is based on the name of a residential area or river close to the *Iban Dayak* in Sarawak. The existence of differences among the *Iban* communities is influenced by factors of migration and cultural adaptation to the natural surroundings. The types of *Ngepan Indu Iban* are as follows:

Ngepan Iban Saribas

Based on an interview with Informant (Maria Liban, 79 years old) *Ngepan Saribas* is *Ngepan* used by *Dayak Iban* who domiciled in Betong, Paku, Krian, and Layan. This *Ngepan* has its distinctive characteristics, namely using a *Rawai Tinggi* (corset made from silver) which is made from silver or rattan and shaped into a circular shape according to the cut of the woman's hips, then decorated with silver coins. *Ngepan Iban Saribas* is usually combined with a *Kebat* cloth (*Iban* weaving that has a water spiral pattern), *Lampit Perak* (silver lampit), *Sugu Tinggi* (high comb/headress), a pair of silver earrings, *Kalung Perak* (silver necklace), and a complete set of *Tumpa Pirak* (silver arm bracelet). Meanwhile, the legs will be covered with a set of silver anklets that have bells and the hands will be tucked in a white lacy handkerchief while holding the *Buah Pauh* as additional decoration.

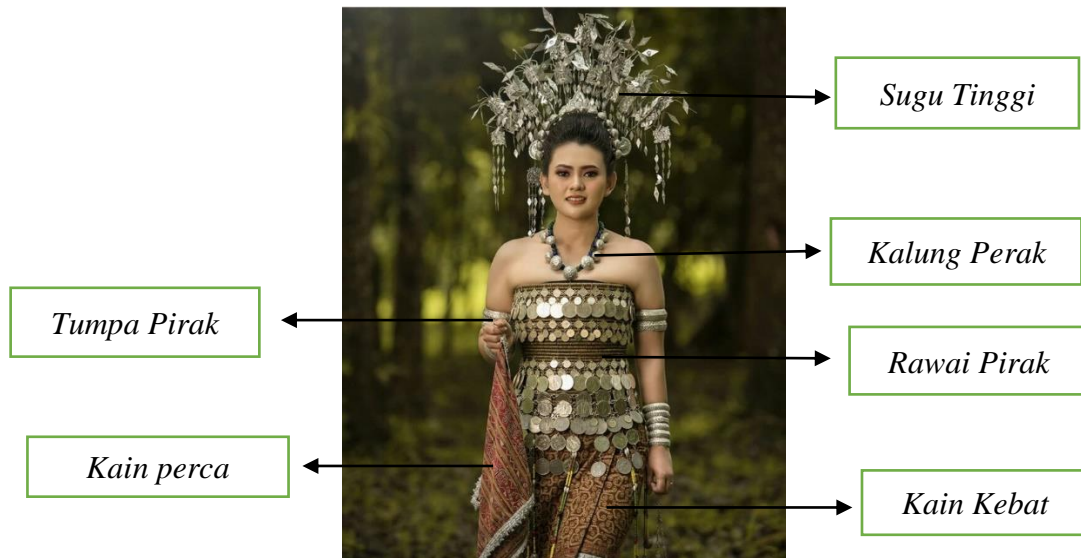


Figure 1. *Ngepan Saribas* (Photo by: Urai Lidum, 2019)

Ngepan Batang Rajang

According to informant (Janet Rata Noel, 50 years old), *Ngepan Batang Rajang* or *Dujung Marik* is *Ngepan* for the *Iban Dayak* tribe who live in the *Batang Rajang* River area in the *Kapit* area. *Dujung Marik*, which means a large pile of beads, in *Iban* language, is made following the *Ngepan* characteristic, with the predominance of beads of various colors and high quality. Meanwhile, *Baju Marik* clothes are made using bead embroidery techniques of various colors and categories such as glass beads, blue barrel beads, straw beads, *buah pelaga* (fire agate), brass bells, and cowrie shells. To complement the *Ngepan Dujung Marik* style, accessories such as *dujung* (headdress made of beads and paper flowers), *burie cloth* (cloth embroidered with snail beads), *tumpa bulu* (bracelet made of rubber trees), and *gerunung siong* will be added as a hand accessory. It is believed that the *Ngepan Iban* in *Batang Rajang* received influences from the *Urang Ulu* (Kayan, Kenyah, and Kelabit) culture as well as the *Embaloh* ethnic who were the early settlers on the *Rajang* River before they migrated to the highlands of Bario and Ba'kelalan



Figure 2. *Ngepan Batang Rajang* (1997) (Photo by: *Kapit Bulletin*, 2019)

Ngepan Batang Ai

Ngepan Batang Ai or *Ngepan Lampit Besusu* refers to the traditional dress of *Dayak Iban* who lives around the Lemanak, Engkelili and Lubok Antu areas. According to (Jusy Sambai, 2018), based on his research, *Ngepan Batang Ai's* complete costume are *Sugu Tinggi* (headdress), *Lampit*, *Tumpa Bentuk*, *Tumpa Rangkup Pandak*, *Pandak Pirak Rawai*, *Kain Sungkit* (woven cloth), *Gelang Kaki* (anklets), *Tali Leka Peria* (silver ropes), *Sementing Ringgit* and *Buah Pauh* (hand accessories). Physically, *Ngepan Batang Ai* is almost identical to *Ngepan Dayak Iban* from Skrang, but there are still significant differences that can be seen clearly. One of the examples is the use of *tenun sungkit* (woven textiles). According to informant (Sima Jang, 70 years old), said that the *Dayak Iban* in Batang Ai is more likely to produce *tenun sungkit* weaving than *Kain Kebat* (weaving fabrics). This is influenced by the *kain sungkit* (woven fabrics) textile which is more colorful and has more distinctive motifs than other *Dayak Iban* woven fabrics. Besides, the uniqueness of *Ngepan Batang Ai* is that its usage of *lampit* (Silver Belt) as the main accessory to cover a woman's chest.

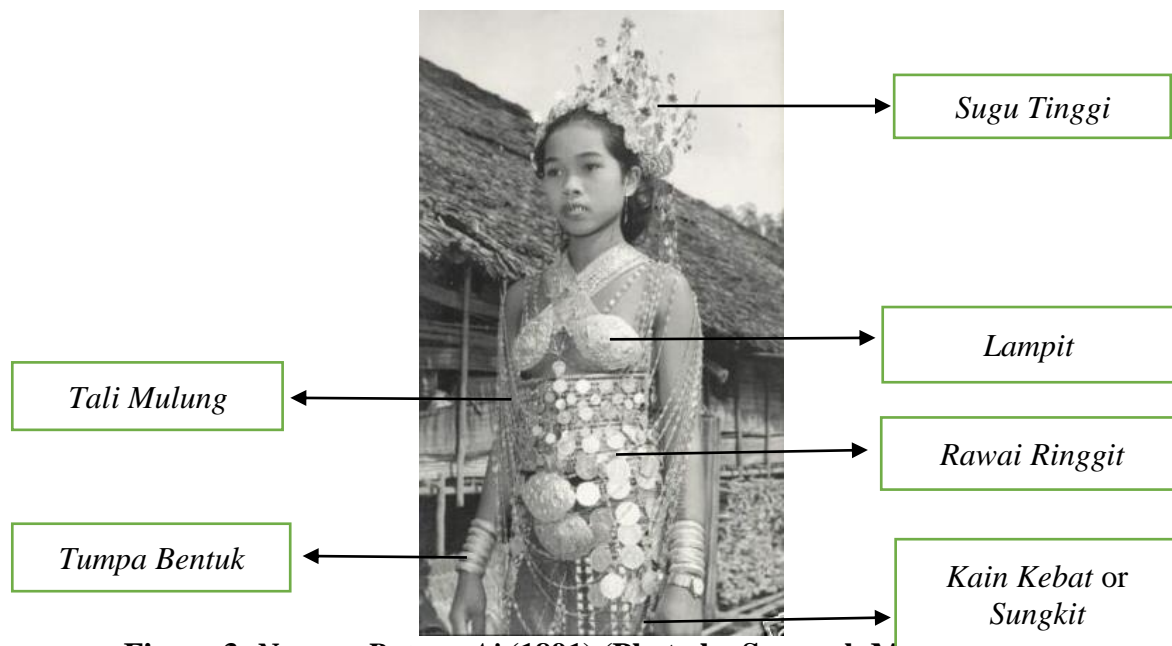


Figure 3. *Ngepan Batang Ai* (1891) (Photo by Sarawak Museum, 2019)

Ngepan Skrang

Ngepan Skrang, also known as *Ngepan Ringgit*, is a traditional costume of *Dayak Iban* who lives in the Skrang area. According to informant (Beol Dingin, 80 years), *Ngepan Ringgit* from Skrang generally uses a *Sugu Tinggi* (headdress), *Baju Ringgit*, *Rawai*, *Kain Kebat* (weaving fabric), and accessories such as *Lampit Ringgit*, *Tumpa Pirak*, *Simpai Pirak*, *Buah Pauh*, and *Gerunung Kaki* (bell anklet) in the arrangement of traditional clothes. The specialty of the *Ngepan Ringgit* is the use of silver coins from Europe as a characteristic of the *Ngepan Skrang* in accentuating the identity of the *Iban Dayak* traditional dress in Skrang. The usage of the name *Ringgit* was inspired by the ringgit currency in Malaysia, although the basic material for the traditional *Ngepan Skrang* clothing uses silver coins from Europe.

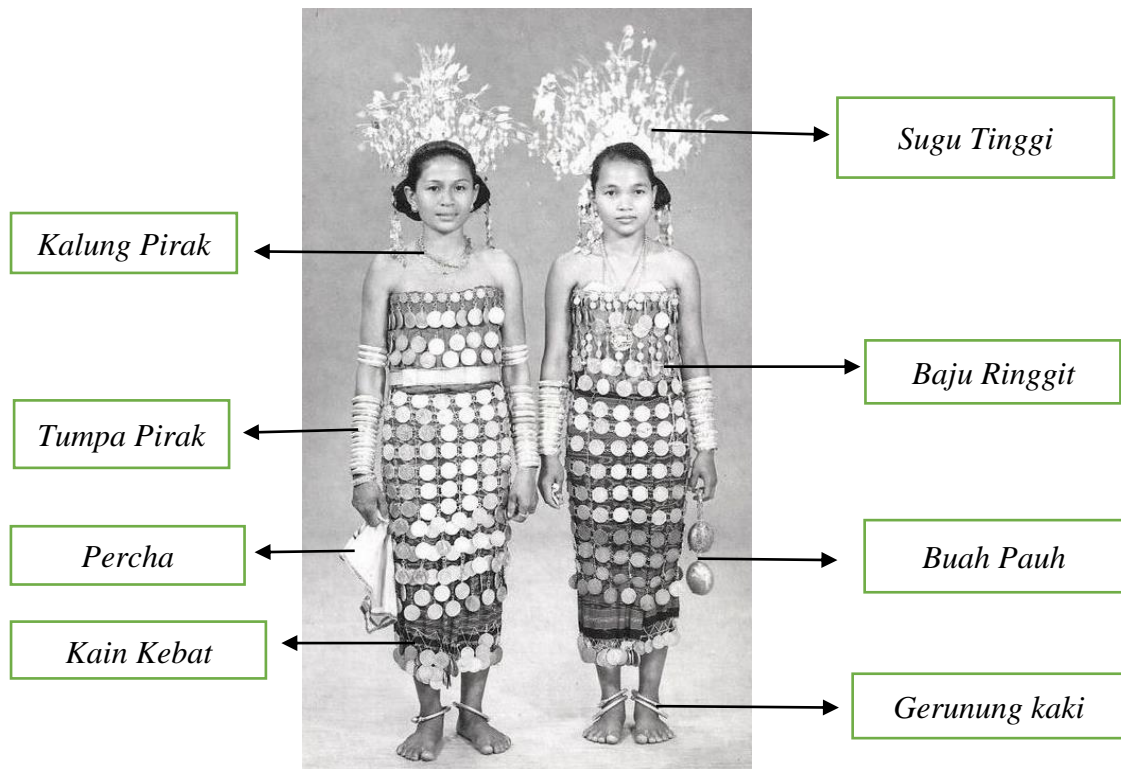


Figure 4. Ngepan Skrang (1891) (Photo by Sarawak Museum, 2019)

Ngepan Iban in General

Ngepan Iban, generally refers to the traditional costume that is identical to the *Dayak Iban* in Sarawak, even in Kalimantan. This type of *Ngepan* is not specific to a single area like the other *Ngepan Iban* as above. Moreover, the general *Ngepan Iban* is an inheritance from a *Dayak Iban* family that will be passed down from generation to generation by grandmothers, mothers, parent-in-law, or spouses. According to informant (Chermai Iri, 68 years) *Ngepan Iban*, which is always arranged by *Iban* women in the *Gawai* Ceremony, consists of *Sugu Tinggi*, *Tali Mulung*, *Rawai*, *Buah Pauh*, *Bentuk Tumpa*, *Gerunchung Kaki*, *Lampit*, *Sementing Ringgit*, *Selampai*, and *Tango*. This type of *ngepan* is widely used by the *Iban Dayak* community as a sign of their identity to differentiate themselves from other *Dayak* ethnicities.

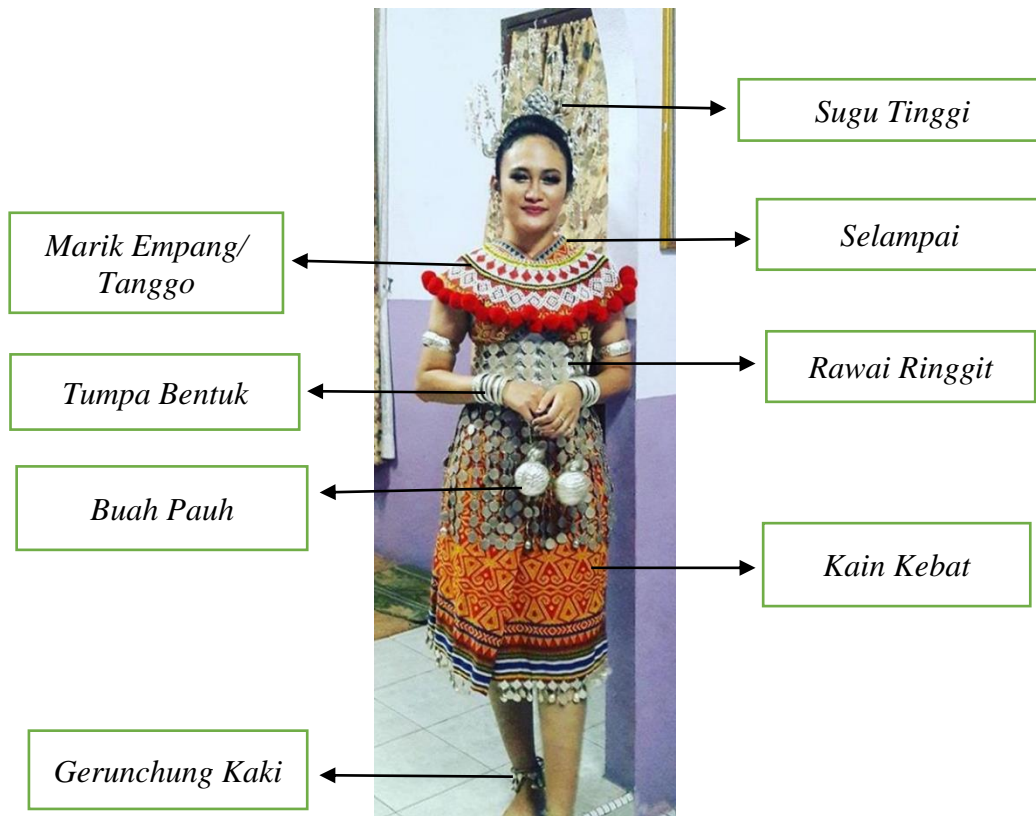


Figure 5. Ngepan Iban during Gawai Dayak (2019) (Photo by: Durasima Namieng, 2019)

Data Analysis and Data Interpretation

Efforts to introduce and elevate *Ngepan Iban* as a symbol of *Dayak Iban* identity to the national level began with an *Iban Women's Organization* in 1950. It is located at Kuching, Sarawak which is also known as *Serakup Indu (Iban Woman Associates)*. The organization is led by Ms. Barbara Bay who has gathered the *Iban* women with basic education such as reading, writing, and counting from all over the Sarawak such as Lundu, Lubuk Antu, Betong, and *Simanggang* (currently known as Sri Aman). The objective of the establishment of this association is to improve the quality of life of *Iban Dayak*, especially women in terms of education, health, economy, and socialization, especially in *Iban* cultures such as holding a *Ngajat* dance and *Pua Kumbu* weaving class. However, the initial effort to preserve *Ngepan Iban* only happened in a group of women who are involved in the association only due to a lack of skilled manpower in administering the association.

On September 25, 1964, a year after the formation of Malaysia, an *Iban* female political figure, the late Philomena Tra Jemat or also known as Dato Sri Tra Zehnder Jemat along with other *Dayak* ministers, fought for the *Pesta Gawai Dayak* to be held as a national festival to celebrate the *Dayak* in Sarawak especially the *Iban* and *Bidayuh*. The special declaration was given by the state government to allow *Gawai Dayak* Festival to be celebrated every 1st June by the *Dayak* community has provided a culturally friendly landscape and perspective in introducing the *Iban Dayak* cultures and lifestyle in general to the national level. Through the *Gawai Dayak Festival*, *Ngepan Iban* has been promoted indirectly as the identity and icon of *Dayak Iban* traditional clothing until these days.

The beauty of women who wear *Ngepan Iban* is often expressed in *Leka Main Iban* (Oral tradition) such as *Sugi*, *Pantun Puji*, *Ramban*, and *Ganu*. Examples of compliments that are often sung by *Dayak Iban* men to admire the beauty of a woman in wearing *Ngepan Iban*

are such *Rarat betis*, *baka lais patis ikan laban* (straight and long calf section resembling the shape of *Laban* Fish), *Lengan baka ripan buluh lalang* (the small sleeves are shaped like pointed bamboo items), *Buk baka kemidin dunjang* (hair that is combed and worn with *Sugu Tinggi* likened a crown), *Kuyu pelu-pelu baka telu kepayang* (round cheeks are shaped like an oval egg), *Idung baka puncung tersabut tunsung* (pointed nose likened to the top of a high hill), *Dada nyala baka gaya duyung telentang* (the virgin chest part likened to a mermaid's chest), and *Pejalai baka selali daun lalang* (slow and beautiful way of walking likened to blown weeds wind). (Lemambang Abang Entrey, 81 years old). Through the metaphor of the language, it is clear that the beauty of a woman is reflected through the elements of flora and fauna within their settlement. Apart from that, *Dayak Iban* also depicts the beauty of a woman through sacred figures such as Mermaid. It is not only interpreted in linguistics but also applied in the art of the *Iban* community as in the motifs found in *Pua Kumbu* and *bemban* weaving.

In the social tradition, *Ngepan* is a legacy and inheritance bequeathed by a woman in a *Dayak Iban* family. The inheritance process is done for generations from grandmother to mother, then to daughter or daughter-in-law and the practice takes place continuously. Indeed, *Ngepan Iban* has a high aesthetic value in *Iban Dayak* culture. *Ngepan Iban* is a form of activity that involves traditional ceremonies and rituals. It is used in traditional ceremonies and rituals. For example, *Gawai Tanju*, *Bedara*, or *Begawai Umai* (Harvest Celebration). Apart from that, *Iban* women wear *Ngepan Iban* to welcome the return of their husbands who have returned from the *Ngayau* expedition. The *Iban* woman will wait for her husband, or *Iban* man at the front of the stairs then greet the enemy's head that was obtained during the *Ngayau* expedition using the *Pua Kumbu* which has a *bali belumpung* or melting fire motif. The *Iban* women in ancient times did not care if they became widowed at a young age when their husbands went on the *Ngayau* expedition, this was because they were more concerned with name and family status when their husbands returned from *Ngayau* (head-hunting). When carrying out the *Upacara Miring* (Offering Ceremony), the use of *Ngepan Indu* is mandatory, especially for *Indu Piring*, which is the woman who prepares and manages the equipment for the *Upacara Miring* (Offering Ceremony). It proves to *Petara* (God) that the *Iban Dayak* are serious in carrying out the ceremony to ask for help and assistance. For ordinary people who do not use *Ngepan Iban*, it is advisable to stay away from the offering ceremony for fear of being exposed to spiritual forces that can cause illness and lead to death. The *Iban Dayak* tribe believes that during the *Miring* Ceremony, *Petara* (God) and *Urang Panggau* (Elysium) will come to listen to *Dayak Iban* requests. The shrilling sound of a *Kain Tating* (*Iban* fabric) decorated with coin ornaments will produce a melodious sound like an *Emping Aling* bird. It will attract the attention of a *Dayak Iban* man to choose his future wife candidate. In the past, *Dayak Iban*, especially mothers who intend to find a daughter-in-law, paid close attention to the perfection of *Iban* women who wear *Ngepan Iban*, especially unmarried *Iban* women. The complete use of the *Ngepan Iban* will symbolize the status of the wearer and her family.

There is a significant difference in the enrichment of *Ngepan Dayak Iban* who lives in *Batang Rajang* and other *Iban Dayak* areas. Whereas the *Dayak Iban* in the *Batang Rajang* area tends to use beaded ornaments as a special characteristic in celebrating their traditional costume compared to *Dayak Iban* who lives in the *Saribas*, *Skrang*, and *Batang Ai* areas who prefer silver accessories as the main ornament in enriching the traditional costume. This is due to cultural assimilation between the *Iban Dayak* tribe in *Batang Rajang* and the *Urang Ulu* tribe who tend to use beads as the main decoration in their culture. In the past, apart from cultural objects such as ceramics, beads were also very valuable assets for the indigenous people on the *Borneo* Island, they obtained these beads from traders who sailed from *China* to *Borneo* through the barter system, where they would exchange rice for goods. Other essentials from *China* such as ceramics, beads, and textiles.

As for the *Dayak Iban* people who domicile in the Saribas, Skrang, and Batang Ai areas, they are fond of silverware, so they have adapted using silver in innovation and cultural object creation. For the *Iban Dayak*, apart from ceramics, objects that are produced from silver are a status symbol of wealth and pleasure. The more silver collections a family have, the higher their rank in social status in the longhouse. Therefore, in ancient times it was not surprising why the *Iban* people liked to grow hill rice on a large scale, the aim was to buy, and own objects made of silver as an heirloom and a symbol of wealth status. They will also feel embarrassed when talked about by another *Dayak Iban* if they do not own or borrow the *Ngepan Iban*. These factors motivated the *Iban Dayak* to diligently cultivate rice and expand their power through the *Ngayau* expedition to obtain items such as *tajau* (vase), gongs, and silver accessories so they would not sag in front of other *Iban* communities.

There are some significant changes that can be clearly seen in the aesthetic value of *Ngepan Iban* especially in terms of manufacturing materials and application practices among the *Dayak Iban* especially in terms of manufacturing materials and application practices among the *Dayak Iban* today. In ancient times, the material for making *Ngepan Iban* accessories was using pure silver specially forged by the *Memaloh* Ethnic, they learned silver forging techniques from traders from China. Therefore, every forged accessory has a high value, weight, and durability to be stored as an inheritance for a long period of time. Apart from that, *Dayak Iban* also produces natural-based textile weaving to make *Kain Kebat* as the basis of *Ngepan Iban*. Natural ingredients such as *Engkerabai* leaves will be used as dyes to produce red and brown colors, while *taya* will be used as yarn for the process of weaving the *kain kebat*. The process of making *Kain Kebat* is very taboo and full of customs. *Dayak Iban* believes that *Pua* and *Kain Kebat* is an introduction to *Petara* and was raised as a sacred cultural artifact in *Iban* ceremonies and rituals. Before producing weave, *Dayak Iban* women should wait for a good and happy dream from *Petara* (God). This intended to get blessings from *Petara* (God) and to ensure the weaving process will run smoothly.

Nowadays, in line with the development of globalization, the material in the manufacture of *Ngepan Iban* accessories have existed in various variations. *Ngepan Iban* accessory material that was once made of pure silver has been replaced with aluminium sheets as an alternative in producing more modern *Ngepan Iban* accessories due to the cheap market price factor and easy to shape according to the taste of the owner. Besides, the manufacture of *Kain Kebat* is also modernized using yarns that are available in the market and come in a variety of colours. Indirectly, the *Dayak Iban* is no longer rely entirely on natural resources to produce their woven textiles as their ancestors have done in the past. The practice of the belief in sacred power in the process of weaving *Kain Kebat* is fading among the younger generation of *Dayak Iban* due to the new belief factor that they adhere which is Christianity. Indeed, the impact of globalization has an impact on the authenticity of *Ngepan Iban* especially in terms of its material use and aesthetic practices. Thus, to ensure the authenticity and value of *Ngepan Iban* tradition continues to be preserved, Tun Jugah Foundation, Dayak Chair Foundation together with public institutions such as University Malaysia Sarawak must actively strengthen *Dayak Iban* awareness through workshops, seminars, and academic discussions to increase understanding and awareness on the upkeep of *Ngepan Iban* in the future. So, its sustainability remains relevant in the *Dayak Iban* culture in Sarawak.

Conclusion

In conclusion, until to this moment, the *Dayak Iban* still preserve and maintain *Ngepan Iban* as their identity and icon in *Iban* culture. Although *Ngepan Iban* has undergone significant changes in terms of originality in the enrichment of materials and clothing as a result of various factors such as cultural assimilation, changes in globalization, and even cultural modification, however, the *Dayak Iban* themselves still have a passion to preserve *Ngepan Iban* as an important cultural heritage in Sarawak. Therefore, through this research, it is expected to have an effective and progressive impact to regenerate the spirit of *Dayak Iban* culture to continue persistently preserve the *Ngepan Iban* as a cultural heritage from the ancestors of the past, so that it will continue to be preserved for the future.

Acknowledgement

We sincerely thanks Research Innovation and Enterprise Centre (RIEC), University Malaysia Sarawak for funded this research paper under UNIMAS Post-Graduate Student Research (F03/PGRG/1799/2019).

References

- Bernadette P.R & Elmhirst.R .2008. *Gender and Natural Resources Managment:Livehoods Mobility and Interventions*. London: United Kingdom: International Development Research Center.
- Buckland, M. K. 2017. *Before the antelope: Robert Pagès on documents*. Proceedings from the Document Academy, 4(2), 6.
- Darmawan, K. Z. (2008). *Penelitian etnografi komunikasi: tipe dan metode*. Mediator: Jurnal Komunikasi, 9(1), 181-188.
- E.T, Hall.1990. *Understanding Cultural Differences*. Massachusetts: Intercultural Press, Inc
- Fong. M Chuang.R. 2003. *Communicating Ethnic and Cultural Identity*. Maryland: Rowman & Littlefiled Publishers.
- Hanson, W. E., Creswell, J. W., Clark, V. L. P., Petska, K. S., & Creswell, J. D. (2005). *Mixed methods research designs in counseling psychology*. Journal of counseling psychology, 52(2), 224.
- Jasmi, K. A. 2012. *Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif in Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012 at Puteri Resort Melaka on 28-29 Mac 2012*. Or-ganized by Institut Pendidikan Guru Malaysia Kampus Temenggong Ibrahim, Jalan Datin Halimah, 80350 Johor Bahru, Negeri Johor Darul Ta'zim
- Jusy Sambai Anak Javeril. 2018. *Ngepan Batang Al (Iban Women Traditional Attire) Presentation Through Light Painting Photography*. Kota Samarahan: University Malaysia Sarawak.
- Kamus Dewan Bahasa, Edisi III .1994. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Lund, N. W., & Buckland, M. 2008. *Document, documentation, and the Document Academy: introduction*. Archival Science, 8(3), 161.
- Marican, S. 2005. *Kaedah penyelidikan sains sosial*. Kuala Lumpur: Prentice Hall/Pearson Malaysia.
- Mead, G.H. 1929. 'The Nature of the Past', in J.Coss (ed.), *Essays in honor of John Dewey*. New York: Henry Holt.
- Misztal, B. 2003. *Theories of social remembering*. McGraw-Hill Education (UK).
- Moha, E. 2005. *Multilingualism, Cultural Identity and Education in Morocco*. International Journal of the Sociology of Language, 4:1-7.
- Moleong, L.J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Payne, Robert.1986. *The White Rajah of Sarawak*. Singapore: Oxford University Press.

- Pringle, R. 1970. *Rajahs and rebels: the Ibans of Sarawak under Brooke rule, 1841-1941*. Universiti Malaysia Sarawak.
- Sandin, B. 1967. *The Sea Dayaks of Borneo before white rajah rule*. London, Melbourne.
- Sholikhah, R. 2017. *Pengembangan Modul Interaktif Busana Daerah sebagai Media Pengenalan Budaya Indonesia*. TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga, 5(2):10-21.
- Simonson, T. S., Xing, J., Barrett, R., Jerah, E., Loa, P., Zhang, Y., ... & Mowry, B. (2011). *Ancestry of the Iban is predominantly Southeast Asian: genetic evidence from autosomal, mitochondrial, and Y chromosomes*. PloS one, 6(1), e16338
- Sutlive Jr, V. H. 1992. *Tun Jugah of Sarawak: Colonialism and Iban Response*, Kuala Lumpur: Fajar Bakti SDN.
- Tahir, A., & Mohd Noor, A. (2017). *Visual Operasi Menghapus Serangan Lanun di Nusantara Dari Laporan The Illustrated London News, 1845-1872*. SEJARAH: Journal of The Department of History, (2):22.
- T, Gavin. 1991. *Kayau Indu: The Warpath of Women*. Sarawak Museum Journal, XLII, 5-10.
- Yussof, W. A. 2006. *Identiti Budaya Melayu dalam Pembangunan Industri Budaya*. Jurnal Antarabangsa Pengajian Melayu (pp. -). Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

PRESERVING THE CULTURAL HERITAGE TO ELEVATE SARAWAK TOURISM

Qistina Donna Lee Abdullah¹

Norsyahbany Mansor²

Aimuni Athirah Latif³

¹Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: dlqistina@unimas.my)

²Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: norsyahbanymansor@gmail.com)

³Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: aimuniathirahlatif@gmail.com)

Abstract: *This paper is to analyse the factors of awareness of the Sarawak Malay embroidery to local community. Qualitative method was applied to gain the information of this issue through interview session and site observation. The focusing factor of awareness of Selayah Keringkam are location, community participation and heirloom. The field of observations have been coded and analysed accordingly through Interpretative Analysis of visual documentation. These factors are vital to be emphasized in ensuring that this heritage embroidery is preserved and remains as one of the heritage products that elevate cultural and heritage tourism in Sarawak in particular.*

Keywords: *Sarawak Malay Embroidery, Selayah Keringkam, Sarawak Malay Cultural Heritage*

Introduction

Nowadays, embroidery is slowly shrinking and forgotten by local community especially young generation because based on preliminary interview some of them were rarely heard nor spotted this beautiful veil although they are living in Sarawak more than a decade. All parties need to work together to do their best to protect this valuable cultural heritage. Cultural heritage produced by humans or society can suffer loss, extinction and damage.

Sarawak Malay Cultural and heritage products generally less focused or identified as one of the main product in the Sarawak tourism industry. According to (The Borneo Post, 2018) Abang Johari stated that promoting another value-added product from Sarawak generally the traditional handicrafts of Malays such as 'Keringkam', which is a traditional embroidery work, can be promoted as products from Sarawak like the 'Pua Kumbu'. He added "We sustain and showcase our culture including the 'Kain Keringkam', which we can actually market as a souvenir. The Malays who live in the city must develop the uniqueness that we have because we are very rich in culture." This statement was supported by (Said, Preliminary Interview, 2019) through preliminary interview he mentioned that we are focusing on dominant cultural heritage in Sarawak like 'Pua Kumbu' from Iban textile and adapting the motif all around Sarawak to represent Sarawak's image while there is another cultural heritage product that is less attention especially the Malay ethnic Sarawak.

Thus, it was supported by (Mohamad, 2019) this respondent is a recipient of the Sarawak Women in Arts Award in 2015 for having served in a Sarawak traditional costume since 1974. She agrees with the fact that Sarawak Malay textile were lack of attention since the '70s, which is the last year a special Sarawak Malay costume exhibition was held. She also

claimed nowadays, the costume was underestimated because of its originality factor. She stated that the costume may be featured but not as original as the original except for the *Keringkam*.

According to (Said, S., 2013) Hugh Low note on Sarawak Malay attire around 1840 he was convinced that the Hugh Low writing was the earliest evidence about Sarawak's Sarawak Malay traditional costume, therefore he believes that this costume was used earlier. One of the things admired by him is on the position of this dress in the Brooke period which shows *Ketuanan Melayu* in Sarawak is recognized by Brooke, but he also mentions that currently the Sarawak Malay traditional costume position is difficult to bring it back in higher rankings like the past. He also said his hopes of the effort to be carried out to develop this traditional costume among the younger generation to become a Sarawak Malay identity that was not swallowed in time.

Literature Review

The importance of placing a product is to make it visible to the people to help the product be remembered with the presence of product positioning which can be identified and help raise awareness and reduce the issue of lack of attention to a product. Cultural and heritage product is most widespread and popular tourism, and it can be marketed to the tourism market.

Clearly, it can significantly contribute to the tourism industry (Timothy D.J. & Boyd S.W., 2006) adding to that as stated by (Lee Abdullah, Salmiah A. Hamid, 2015) As one of the unique and multiracial rich ethnic diversity in Malaysia, Sarawak offers unique local experience in the tourism industry by staging its unique cultural heritage product. It is one of the key components in the development of the cultural tourism industry in Sarawak.

Every culture and art displayed can attract tourists to a country. Each of them should be nurtured and cared for in helping a culture and arts survive and be cherished. The Sarawak government wants every local Sarawak product that has the potential to be picked up and marketed as a tourism product that can be sold in the international market. In a joint press release CENTEXS Commercial and Smart Old Kuching Heritage (OKSHE) said that products such as *songket* and *keringkam* is one example of local products marketed in addition to the original raising old Sarawak Malay heritage. According to (Mohamad, preliminary interview, 2019) head coach at Sarawak Cultural Village (SCV) who specializes in costume in Sarawak especially in Sarawak Malay traditional costumes who has also experiences in this field since 1974, she mentioned that each cultural costume has its own beauty and uniqueness, but nowadays there are less introduced and performed of costume Malay Sarawak compared to other ethnic costumes in Sarawak.

According to (McKercher, B. & Ho, P.S.Y., 2006) Cultural heritage product has the potential to become triumph attractions as it includes a destinations historical record or story, way of living or ecosystem. In the context of paper, this research is focusing on how the common motifs as one of the characteristics in textile can be delivering through the most preference medium or channel among prospects to in building awareness of *selayah keringkam*.

The Importance of Textiles in Sarawak Malay Community

In consonance with (Mohamad, 2019) Malay cultural tradition dates back to prehistoric times. Believe in tradition Malays form the basis of the experience associated with the life and nature around. The process of spreading tradition takes place orally i.e. from conversation, and through the production of handicrafts. The community often show the uniqueness of its existence through production of craft items as well as textile like *selayah keringkam*.

Textiles are an important piece of women's handicraft and as the tradition of the Malay community in Sarawak. Despite the spread of art in the Sarawak community is seen to be

concentrated only among family members, but it is the dissemination of culture through effective social processes.

According to (Su'ut, 2019) First, a family concept that emphasizes the role of family members and parents imparting information and knowledge to the younger generation. Second, young people nurtured with noble values and a sense of responsibility to appreciate and maintain customs. Third, the process of consolidating the cultural heritage within identity formation and community unification. There are various types of textiles used by the Malays of Sarawak adapted to the atmosphere or circumstances plus textile Malay society involves a variety of uses over the years to this day. It expanded its use not only as a material for protects the body but as a means of communication, packaging containers, headdresses and so on. The use of textiles for this community can identified as early as the process of marriage, birth, life and death. Therefore, awareness factors in ensuring textiles to remain a valuable heritage of this matter should be emphasized.

Factor of Location

In consonance with (Mohamad, 2019) There are residents of an area in Samarahan who do not know *selayah keringkam* due to the location of the residents who do not carry out *selayah keringkam* embroidery activities as actively change to performed by Kampung Lintang, Kampung Samariang, Kampung No.3 and Kampung No.5 in Kuching which makes them not feel it is important to know as one of the main heritage *Melayu Sarawak*.

Location plays an important role in influencing the potential intentions of visitors to a state or country to develop a cultural product by holding cultural activities such as workshops or exhibitions on a product to ensure residents in an area recognize and help cultural products such as *selayah keringkam* known by the local community to deliver and raise awareness of cultural products such as *selayah keringkam* that symbolizes the cultural identity of the Sarawak Malay and indirectly it can delivered to the outsiders, especially tourists about the beauty of this *selayah keringkam*.

Factor of Community Participation

Tourism business cannot be maintained if cultural heritage products become abandoned or neglect (Getz, 1991) & (McKercher, 2001). If this issue is not taken seriously, it is impossible to preserve the precious heritage. It also leads to inadequate income to support the conservation effort. This resulted in a lack of support from the local community to preserve and maintain cultural heritage products. The success of heritage conservation depends on two factors firstly stakeholder awareness, involvement and appreciation in relation to heritage values and economic opportunities; and secondly, public education for all stakeholders in a focused and continuous manner.

Community involvement is an issue that needs to be highlighted because it is also an issue that hinders the widespread awareness of the existence of *Selayah Keringkam*. Sadly, the support from local communities for activities such as *Selayah Keringkam* exhibition an unfulfilled but support from embroiders and communities such as *selayah keringkam* and *songket* are quite pleasing. Based on observations and data obtained through preliminary study on 50 respondents, encouragement in activities like this mostly supported by fans who are actively involved in research and manufacturing activities of *Selayah Keringkam*.

Therefore, the preliminary data obtained, the local community is less aware of *Selayah Keringkam* even though they have lived in Sarawak for more than decades. Local authorities who carry out various programmed to increase awareness of *Selayah Keringkam* need to focus on efforts to increase involvement from the local community and further expand knowledge to the locals about this embroidery.

According to (Su'ut, 2019) the early step certainly involves the effective use of awareness campaigns by the authorities. The campaign was broadcast through the mass media using cultural figures as spokespersons for the campaign along with complete information on *Selayah Keringkam*. This method ensures that community understand and know about their own culture easily and interestingly and then a feeling of appreciation arises.

In addition, the authorities can set up various agencies and training institutions related to this embroidery. The role of this agency is to launch programs related to *selayah keringkam* throughout the year and this institution has the opportunity to train teenagers on the cultural aspects as well.

Factor of Heirloom

According to (Mohamad, 2019) "... if an ancestors own *selayah keringkam* as a family heirloom it will be known to some extent by their family, but if an ancestor has never own or know it, usually their family does not know *keringkam* unless it being taught or by self-learning, also most of the weavers' skills are inherited from family members to make this embroidery..." According to (Su'ut, 2019) *Selayah keringkam* are valuables heritage product in Sarawak that usually be part of a family heirloom towards most of *selayah keringkam* entrepreneur, she added by fostering a sense of love and interest in making or interested towards *selayah keringkam* is based on the genealogy of the family or *selayah keringkam* inherited from the ancestors either as a maker or just simply own this cultural product. Furthermore, the owners of this embroidery are often aristocrats and come from families with higher social status, only those who can afford will truly appreciated and preserve it as a family heirloom. Not many families can afford to have this complex embroidery due to its expensive price factor and because it is less known today.

There are some families who were randomly interviewed saying they first heard about *selayah keringkam* when asked by researcher because their family also never owned this heritage product, there are some families who own this embroidery but do not kept due to its unknown importance and value. Based on preliminary interview, the researchers agreed with the *selayah keringkam* maker, who said not all the families who have this embroidery felt it was something that should be kept as Sarawak Malay heritage if no disclosure about the consequence of awareness towards this heritage to be known.

Entrepreneurs will only produce it if there are orders from those who are interested only, and this embroidery manufacturing is does not made on a large scale to be marketed, the demand is not widespread, and they are not sold in stores.

Awareness of the existence of *Selayah Keringkam*

Awareness of the existence of *Selayah Keringkam* is a matter that needs to be emphasized so that it is known by the locals of Sarawak in particular, even though the settlement inhabited by the locals do not carry out manufacturing activities or sales of this product because if the locals themselves do not know the heritage products of a country itself it is likely fail to spread to tourists visiting the country if there are any random inquiries from tourists to locals. As a local, knowing the heritage and cultural products is something that is vital in developing the tourism sector and preserving the cultural and heritage products to be known and understood by the younger generation. Conforming to, (Su'ut, 2019) expressed sadness because not many young Sarawakians are concerned in this embroidery art, she also added that this embroidery should be one of the heritage products in learning studies for the related subject.

Apart from that, the involvement of the locals in activities to elevate awareness of the existence of *selayah keringkam* should be strengthened such as running a total promotion in

involving local communing and young generation regardless of cultural activities and this can further expand knowledge about *selayah keringkam*.

Finally, *selayah keringkam* which is a factor of awareness from family heritage should not be a barrier for locals who have never seen or heard about *selayah keringkam* to not recognize and understand this heritage because nowadays there is also a special gallery of *songket* and *keringkam* that showcases Sarawak *songket* and *keringkam* products, this gallery is also used as an information center for collection of documents, notes and miniatures to be used as reference material and can experience the experience of weaving *songket* and embroidery *keringkam* using traditional machine. This is also one of the ways that can help protect this heritage is maintained plus it is helpful to introduce and give exposure to visitors and the younger generation about the existence *keringkam* in Sarawak. As we have seen, the "pua kumbu" textile heritage of Iban Sarawak is known by almost all Sarawakians because of its use in decoration as a tourist attraction as a Sarawak identity and it should also be applied to *selayah keringkam* as one of the ways to spread the heritage image of Sarawak Malay identity to be equally recognized as "Pua Kumbu". Developing traditional culture, the people must be exposed to the rich cultural heritage of the country. Organizing campaigns, talks, interviews and exhibitions to revive cultural heritage. With this, our people will better understand their own culture and heritage.

Conclusion

Neglecting awareness issue of cultural heritage product like *selayah keringkam* would cause it to be gradually omitted and this heritage may vanish unless implementation of awareness among local community conducted by the authorities to spread about this embroidery. The authorities should be more assertive and active in organizing the *selayah keringkam* event to inspire the young generation and local community regardless of their background either they have involved in an activity of this embroidery or vice versa. If there are locals and the younger generation who just only know and recognize this embroidery, it is considered as a good thing in enriching a love of cultural products and help in dealing with the content of awareness of this embroidery rather than they have no knowledge about it at all.

Acknowledgement

We thank the Faculty of Applied and Creative Arts, UNIMAS who provided insight and expertise that greatly assisted the research. We would also like to show our gratitude to the grant from P.Ramlee Research Chair (PRC) University Malaysia Sarawak, Faculty of Applied and Creative Arts: F03/PRC1814/2019 that greatly assisted the research and all the respondents and informants for sharing their pearls of wisdom with us during this study, and we would like to thank "anonymous" reviewers for their so-called insights. We are also enormously grateful to our colleagues and friends for their comments on an earlier version of the manuscript, although any errors are our own and should not tarnish the reputations of any esteemed persons and organizations. Finally, to our creator the almighty for His blessing.

References

- Getz, D. (1991). Residents' attitudes towards tourism: A longitudinal case study of Spey Valley, Scotland. *Tourism Management*, 15 (4), 247–58.
- Lee Abdullah, Salmiah A. Hamid. (2015). Bridging the Arts, Tourism, and Cultural Sector through Public-Private Partnership Collaborations. *4th ICACA Proceedings*, 284.
- McKercher, B. & Ho, P.S.Y. (2006). Assessing the Tourism Potential of Smaller Cultural and Heritage Attractions. *Journal of Sustainable Tourism*, 473-488.

- McKercher, B. (2001). Attitudes to a non-viable community-owned heritage tourist attraction. *Journal of Sustainable Tourism*, 9 (1), 29–43.
- Mohamad, H. (2019, September 27). Preliminary Interview. (N. B. Mansor, Interviewer)
- Said, S. (2013). *Melayu Sarawak: Sejarah yang Hilang*. Kota Samarahan: Universiti Malaysia Sarawak.
- Said, S. (2019, July 17). Preliminary Interview. (N. B. Mansor, Interviewer)
- Said, S. (2013). *Melayu Sarawak: Sejarah yang Hilang*. Kota Samarahan: Universiti Malaysia Sarawak.
- Su'ut, N. (2019, November 27). Preliminary Interview . (N. B. Mansor, Interviewer)
- The Borneo Post*. (2018, October 30). Retrieved from Sarawak's unique cultures, arts must be preserved: <https://www.theborneopost.com/2018/10/30/sarawaks-unique-cultures-arts-must-be-preserved-abg-jo-hari/>
- Timothy D.J. & Boyd S.W. (2006). Heritage Tourism in 21st Century. *Valued Traditions and New Perspectives, Journal of Heritage Tourism*, 1-16.

HYPOTHESES TESTING ON INFLUENCE OF TOURISM APPS TOWARDS TOURIST TRAVEL NEEDS AND TOURISM ATTRACTION

Qistina Donna Lee Abdullah¹

Aimuni Athirah Latif²

Norsyahbany Mansor³

¹Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: dlqistina@unimas.my)

²Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: aimuniathirahlatif@gmail.com)

³Faculty of Applied and Creative Arts, University Malaysia Sarawak (UNIMAS), Malaysia (E-mail: norsyahbanymansor@gmail.com)

Abstract: *To develop interesting tourism apps, tourists' travel needs must be found out in order to link it with the features of the application. Needs is something necessary to the tourist while they are travelling in order to satisfy their own wants. Tourists' traveling needs based on their own preference and way of life. However, there are also tourists that have needs based on the locations to visit, the different locations give different needs to the tourists. The detailed travel information available on tourism Apps helps to minimize the tourists' efforts and costs in planning their trips. Tourism Apps provide tourists with various choices and suggestions of affordable travelling activities, as there are numerous discounts and proposal from various travel agencies and hotels that can be immediately found in there. This paper focuses on the hypotheses testing on influence of tourism apps towards tourist and tourism attraction. The finding of paper also can prove the influence of tourism apps towards tourism industry in aspects of developing new prototype of tourism apps based on tourist needs. It is to testing hypotheses of the influence of tourism apps towards travel needs and tourism attractions. This paper will introduce the best features to be including in tourism apps.*

Keyword: *Tourism Apps, Travel, Tourism Industry, Tourist, Travel Needs*

Introduction

There are plenty of tourism Apps designed for different tourists' needs. Thus, tourists tend to have their own perspectives regarding the function of each tourism Apps in fulfilling their desire. Sucheta (2015) claimed that the benefits of using tourism Apps are divided into two parts. These benefits will influence tourists' travel experience by making it more interesting by exploring new place in aspect of tourism attraction. To prove the significant influence of tourism apps toward tourism attraction hypotheses testing have been tested. The hypothesis in the framework consists of three variables, which is the independent variables (travel needs), the dependent variables (tourist attraction) and also the apps' features (moderator).

Literature Review

Tourism Apps

Tourism Apps offer different benefits according to the stage of travel. As stated by Black (2015), there are five stages of travel. They are dreaming, planning, booking, experiencing and sharing. Each stage has its own role in influencing the tourists' behaviour. Before travelling, tourists use the Apps to plan their trips. While travelling, they use it for navigation and communication. Tourists often write comments, reviews and suggestions on tourism Apps so

the other tourists can revise on their experiences or the good and bad of particular services before they can choose the best travel location and accommodation that suit their preferences. As stated by Ostdick (2016), more tourists existed in a virtual environment nowadays because they are more interested in virtual information, which includes the reviews, comments and suggestions as compared to the physical information, which is the hardcopy of travel guide.

Mobile Apps

Cristescu (2016), has identified five fields in which mobile Apps influenced tourists' travel experience. First, tourism mobile Apps help tourists to plan a perfect vacation through the reviews and suggestions shared in the Apps.

Influence of Tourism Apps

Meyers (2013), believes that travel inspiration majorly comes from a conversation with or reviews, suggestions and comments from trusted personal travel companions. A conversation with a trusted person through messaging platforms like Skype and WhatsApp can also be a reliable source for a tourist to search and gain information before the trip. The information, therefore, will inspire and influence the way a tourist may plan and decide his or her trip.

Hypothesis Testing

The hypothesis based on the new framework are as shown below:

Table 1: Hypothesis Testing

H ₁	High travel needs by tourists will influence high tourist attraction
H ₂	High travel needs will influence high supply transportation by tourist
H ₃	High travel needs will influence high demands of accommodation by tourist
H ₄	Usage of apps will moderate high travel needs and high tourist attraction by tourists
H ₅	Usage of apps will moderate high travel needs and high transportation demands by tourist
H ₆	Usage of apps will moderate high travel needs and high accommodation demand by tourists.
*H ₁ -Hypothesis one *H ₂ -Hypothesis two *H ₃ -Hypothesis three *H ₄ -Hypothesis four *H ₅ -Hypothesis five *H ₆ -Hypothesis six	

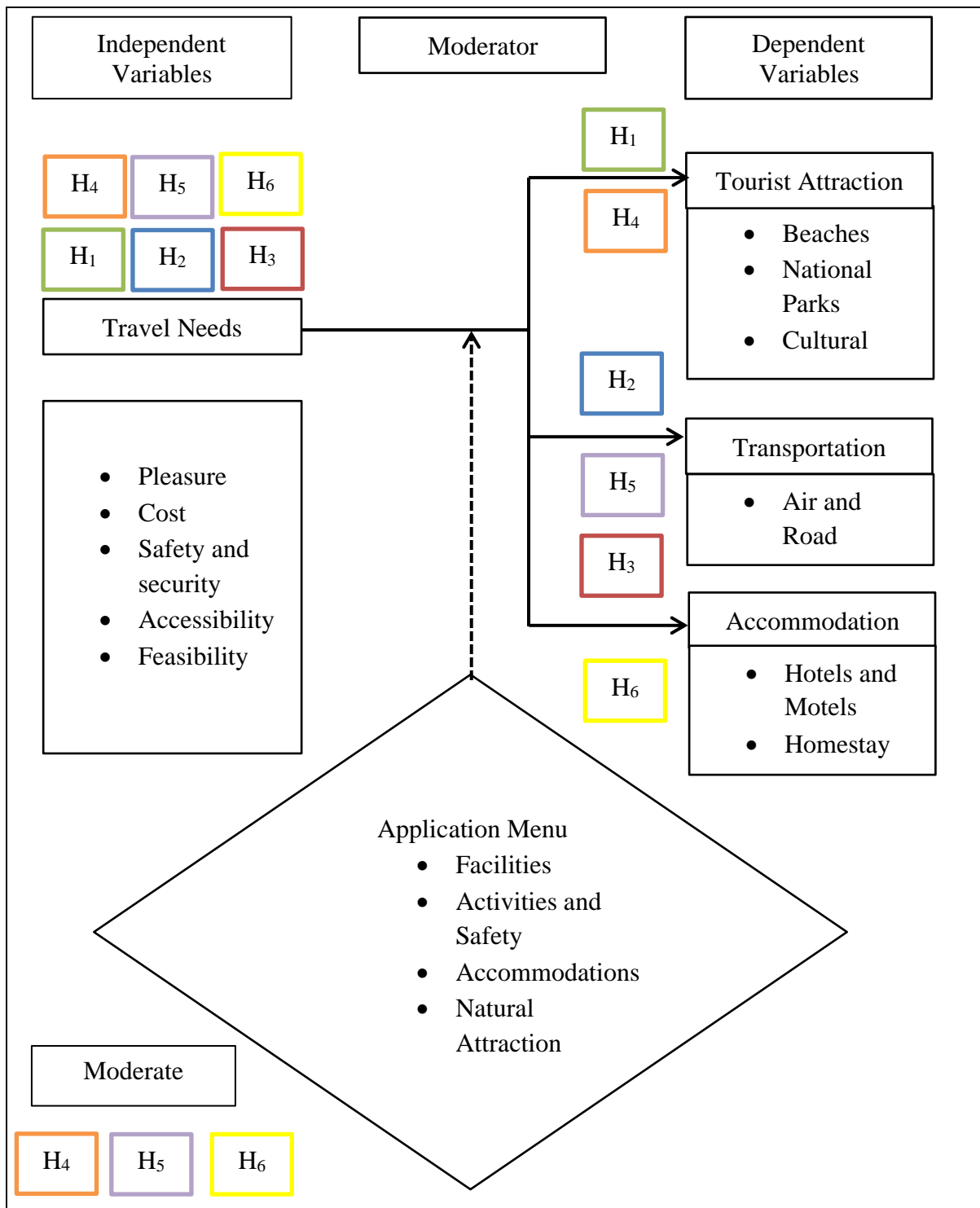


Figure 1: Framework of Hypothesis Testing

Hypothesis One (H₁)

High Travel Needs by Tourists Will Influence A High Tourist Attraction

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for independent variables (Travel Needs) along with dependent variables (Tourism Attraction) to determine either the hypothesis is accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of to identify tourist travel needs towards tourism attractions by using tourism apps.

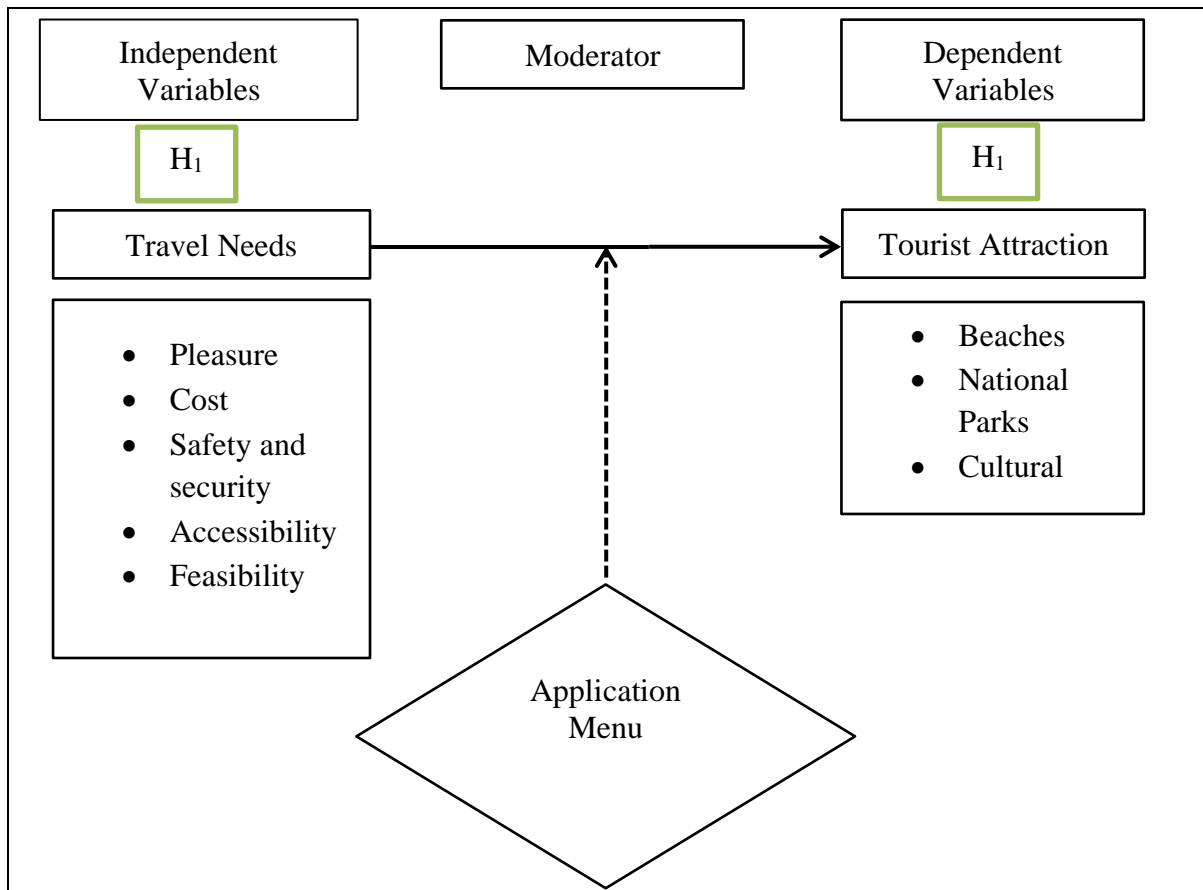


Figure 2: The Hypothesis Testing between Tourist travel needs (Independent Variables) towards tourism attractions (Dependent Variables)

Table 2 shows the summary on the relationship of independent variables (travel needs) and dependent variables (tourism attractions). The Independent variables contain the aspects of pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. The dependent variables consist of modern accommodation, natural attraction, historical attraction, transportation, beaches attraction, traditional accommodation and cultural attraction. The value of R Square is 0.211 which means 2.11 percent of the variance in the tourist travel needs influence by tourist attraction and the value of Durbin-Watson is 1.853.

Table 2: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Tourism Attractions)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.460 ^a	.211	.209	.29478	1.853
a. Predictors: (Constant), Independent					
b. Dependent Variable: DV1					

Table 3 displays the results of coefficient hypothesis, one which is independent variables (travel needs) and another is the dependent variables (tourism attractions). Figure 5.36 also shows the largest standardized coefficients beta, which is 0.460 that means the

contribution between the travel needs and tourism attraction is the strongest. The significance also shows a great value of 0.000 for both of the variables.

Table 3: Coefficients of Hypothesis One

Model		Coefficients ^a		
		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
1	(Constant)		10.369	.000
	Independent	.460	10.119	.000

Hypothesis Two (H₂)

High Travel Needs Will Influence High Supply Transportation by Tourist

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for independent variables (Travel Needs) along with dependent variables (Transportation) to determine either the hypothesis is accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of to determine the influence of tourism apps on the tourists’ travel needs and the management of tourism attraction.

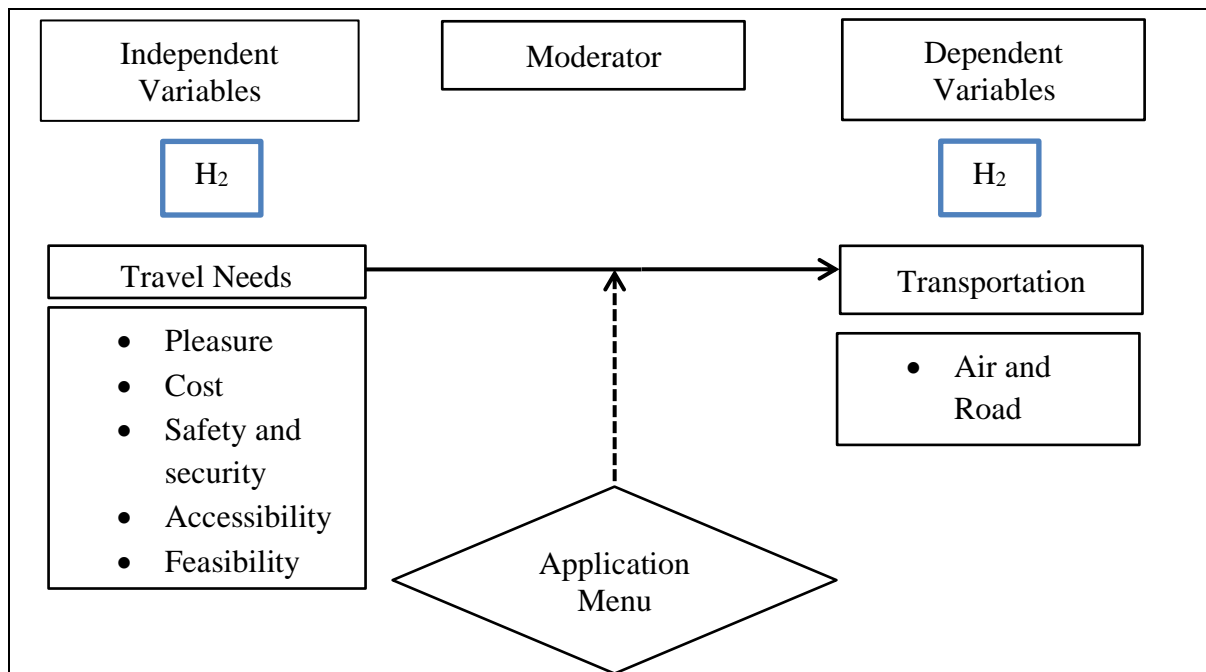


Figure 3: The Hypothesis Testing Between Tourists Travels Needs (Independent Variables) towards Tourist Transportation (Dependent Variables)

Table 4 below shows the summary on the relationship of independent variables (travel needs) and dependent variables (transportation). The Independent variables contain the aspects of pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. The Dependent variables consist of only one item which is air and road. The model below shows that the value of R Square is 0.071 which means only 0.71 percent influence of travel needs toward supply transportation by tourist then the value of Durbin-Watson is 1.853 which is displayed as of great value.

Table 4: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Transportation)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.267 ^a	.071	.069	.49976	1.772
a. Predictors: (Constant), Independent					
b. Dependent Variable: DV2					

Table 5 present the results of coefficient hypothesis two which is independent variables (travel needs) and another is the dependent variables (transportation). Table 46 also shows the largest standardized coefficients beta, which is 0.267 that means the contribution between the travel needs and tourism attraction is the strongest. The significance also shows a great value of 0.000 for both of the variables. According to Pallant (2005), if the significance value less than 0.5 for instance, .01, .0001, and etc. That shows the variables making a significant strongest contribution to the prediction of the dependent variables.

Table 5: Coefficients of Hypothesis Two

Coefficients ^a				
Model		Standardized Coefficients	T	Sig.
		Beta		
1	(Constant)		6.266	.000
	Independent	.267	5.411	.000
a. Dependent Variable: DV2				

Hypothesis Three (H₃)

High Travel Needs Will Influence High Demands of Accommodation by Tourist

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for independent variables (Travel Needs) along with dependent variables (Accommodation) to determine either the hypothesis is accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of to determine the influence of tourism apps on the tourists' travel needs and the management of tourism attraction.

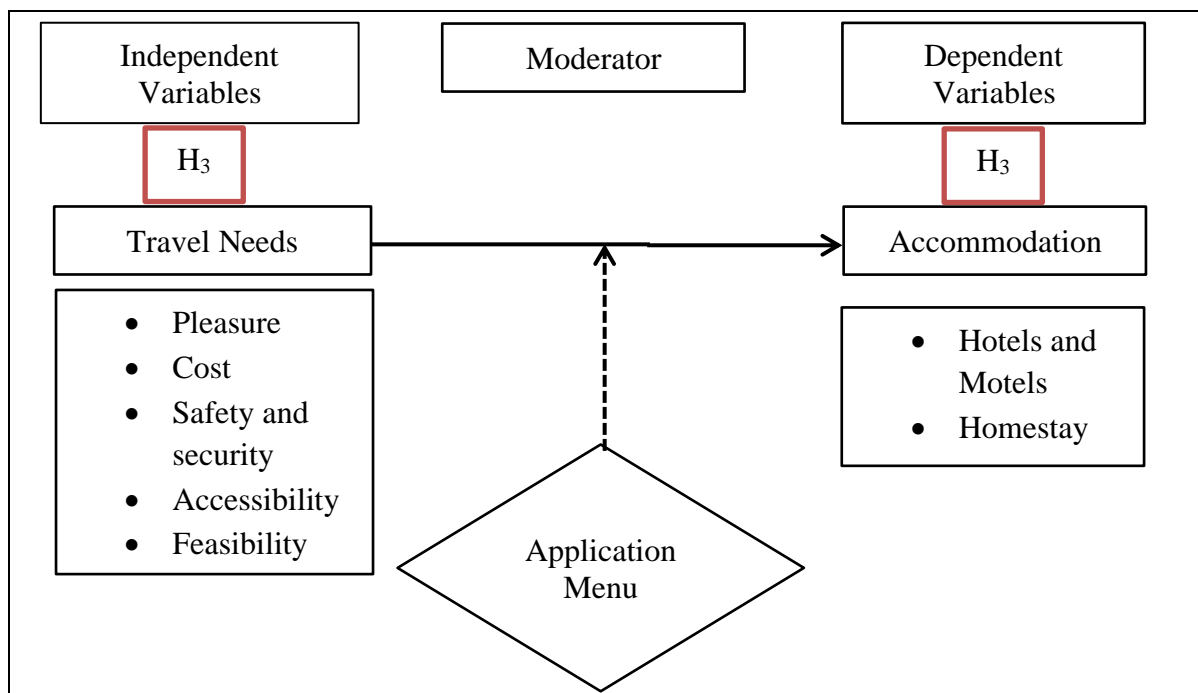


Figure 4: The Hypothesis Testing Between Tourist Travel Needs (Independent Variables) on the Accommodation (Dependent Variables)

Table 6 summarizes on the results of multiple regression between independent variables (travel needs) and dependent variables (accommodation). The Independent variables contain the aspects of pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. The Dependent variables consist of two components which is hotels motels and homestay. The model below shows that the value of R Square is 0.147 which means only 1.47 percent influence of travel needs toward supply of accommodation by tourist then the value of Durbin-Watson is 1.853 which is displayed as of great value.

Table 6: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Accommodation)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.384 ^a	.147	.145	.33593	1.564

Table 7 present the results of coefficient hypothesis two which is independent variables (travel needs) and another is the dependent variables (accommodation). Table 48 also shows the largest standardized coefficients beta, which is 0.384 that means the contribution between the travel needs and tourism attraction is the strongest. The significance also shows a great value of 0.000 for both of the variables.

Table 7: Coefficients Hypothesis Three

Coefficients ^a				
Model		Standardized Coefficients	T	Sig.
		Beta		
1	(Constant)		9.546	.000
	Independent	.384	8.125	.000

Hypothesis Four (H₄)

Usage of Apps Will Moderate High Travel Needs and High Tourist Attraction by Tourists

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for the independent variables (Travel Needs) and (Tourism Attraction) together with the dependent variables (application features) in determining either the hypothesis could be accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of determining the influence of tourism apps towards tourists' travel needs and management of tourist attraction.

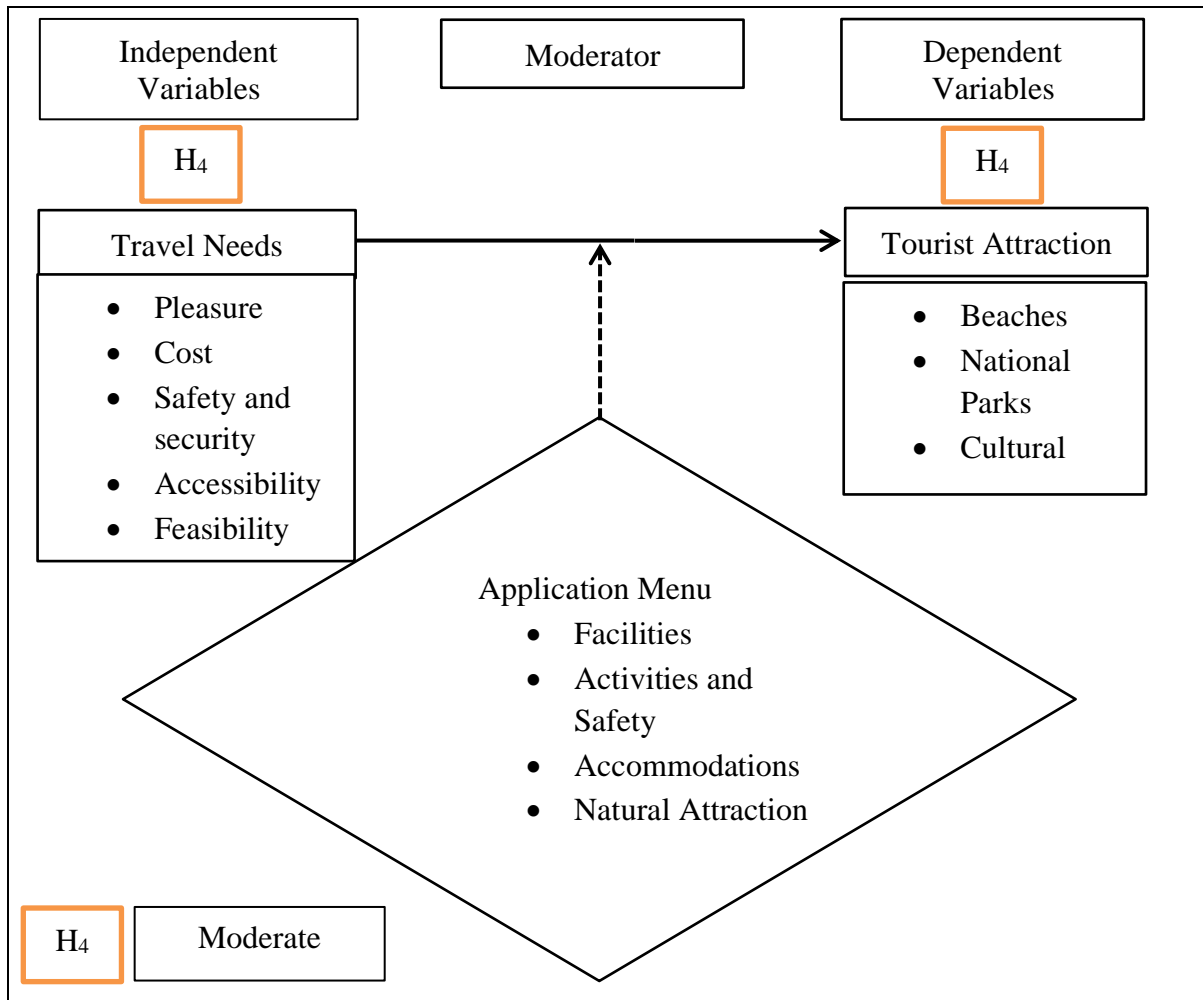


Figure 5: Influence of The Tourism Apps (Moderator) On the Relationship Between Travel Needs (Independent Variables) And Tourist Attraction (Dependent Variables)

Table 8 shows the summary on the relationship between tourism apps (moderator) on the relationship between travel needs (independent variables) and tourist attraction (dependent variables). The independent variables contain contains aspects such as pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. Meanwhile the dependent variables consist beaches, natural parks and cultural. The moderator includes aspects such as the facilities, activities and safety, accommodations and tourism attractions. Model summary of application features and tourism attraction identified R Square is 0.275 while Durbin-Watson is 1.795. Travel needs and tourism attraction relationship contribution R Square is 0.211 means 2.11 percent then Durbin-Watson is 1.853.

Table 8: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Tourism Attractions) With Moderator (Application Features).

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1 (AF-TA)	.524	.275	.273	.26681	1.795
2 (TN-TA)	.460	.211	.209	.29478	1.853

*AF - Application Feature *TA – Tourism Attraction *TN – Travel Needs

Hypothesis Five (H₅)

Usage of Apps Will Moderate High Travel Needs and High Transportation Demands by Tourist

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for the independent variables (Travel Needs) and (Transportation) together with the dependent variables (application features) in determining either the hypothesis could be accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of determining the influence of tourism apps towards tourists’ travel needs and management of tourist attraction.

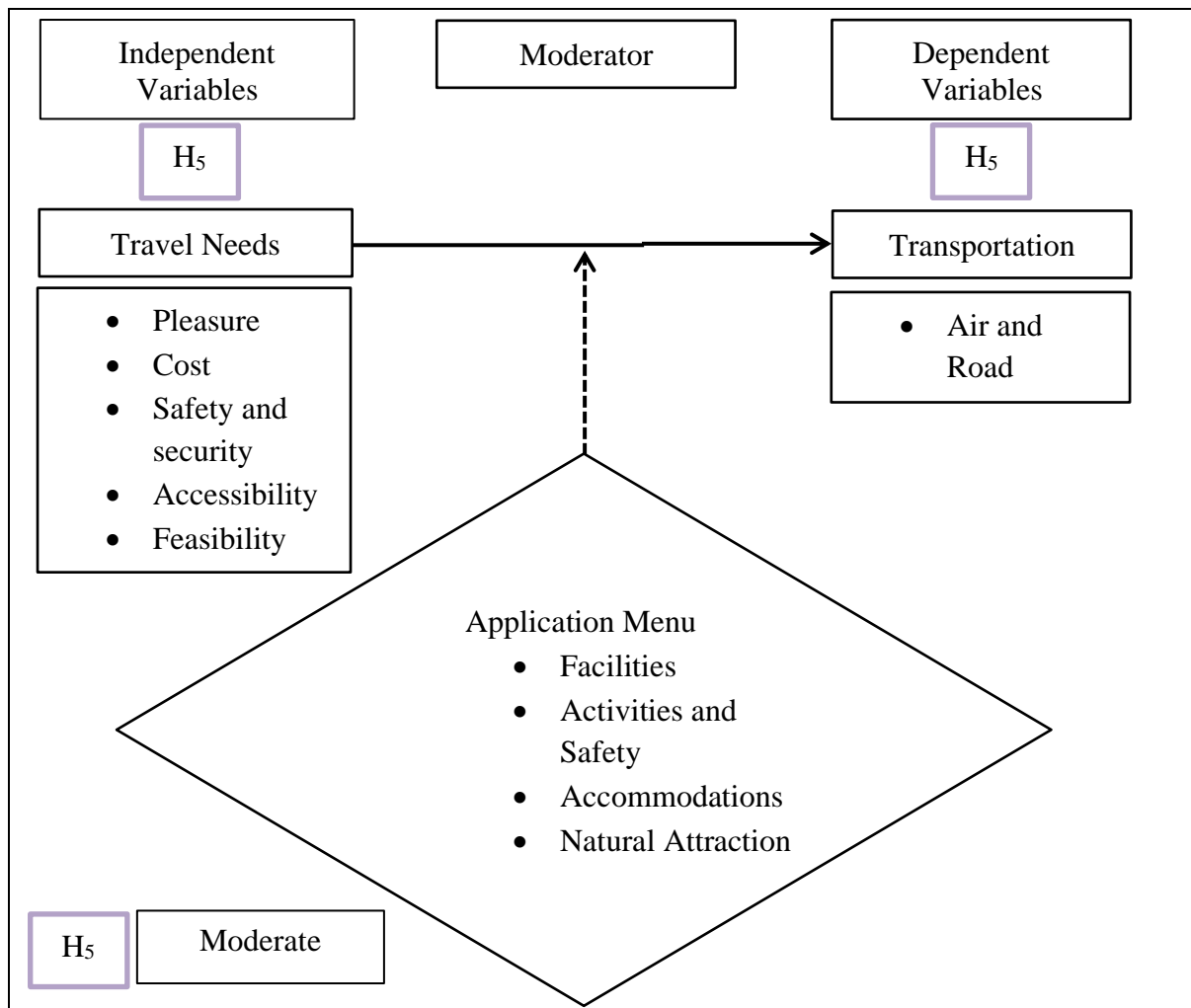


Figure 6: Influence of The Tourism Apps (Moderator) On the Relationship Between Travel Needs (Independent Variables) And Transportation (Dependent Variables)

Table 9 shows the summary on the relationship between tourism apps (moderator) on the relationship between travel needs (independent variables) and transportation (dependent variables). The independent variables contain aspects such as pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. Meanwhile the dependent variables include air and road only one component. The moderator includes aspects such as the facilities, activities and safety, accommodations and tourism attractions. Model summary of application features and transportation identified R Square is 0.103 while Durbin-Watson is 1.577. Travel needs and tourism attraction relationship contribution R Square is 0.071 then Durbin-Watson is 1.853.

Table 9: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Transportation) With Moderator (Application Features).

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
AF-TR	.324	.105	.103	.29632	1.577
TN-TR	.267	.071	.069	.49976	1.772

*AF - Application Feature *TR – Transportation *TN – Travel Needs

Hypothesis Six (H₆)

Usage of Apps Will Moderate High Travel Needs and High Accommodation Demand by Tourists.

To test the hypothesis as stated above, a regression analysis had been used for the independent variables (Travel Needs) and (Accommodation) together with the dependent variables (application features) in determining either the hypothesis could be accepted or not. This part of the hypothesis answers the objective of determining the influence of tourism apps towards tourists' travel needs and management of tourist attraction.

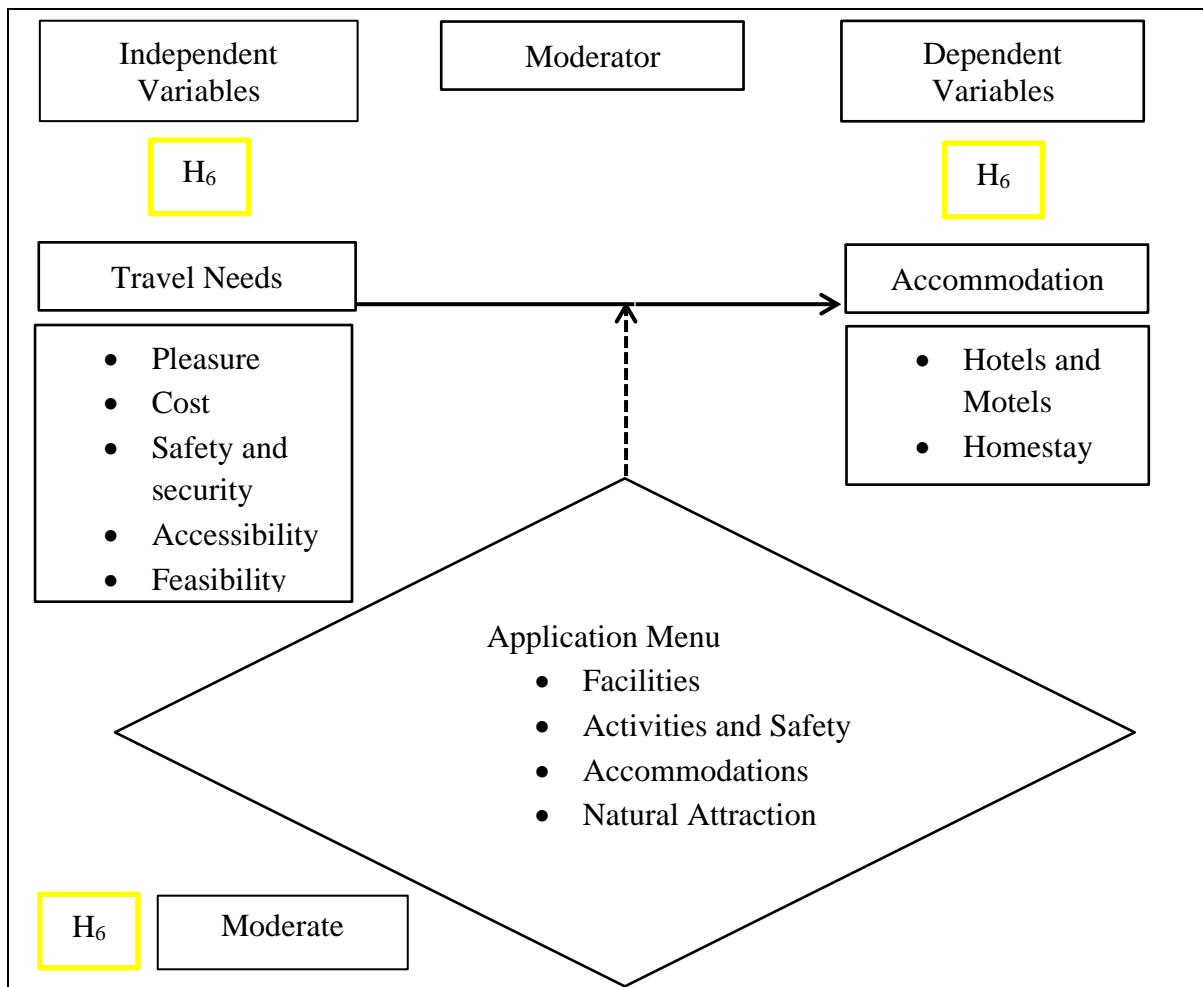


Figure 7: Influence of The Tourism Apps (Moderator) On the Relationship Between Travel Needs (Independent Variables) And Transportation (Dependent Variables)

Table 10 present summary on the relationship between tourism apps (moderator) on the relationship between travel needs (independent variables) and accommodation (dependent variables). The independent variables contain contains aspects such as pleasure, cost, accessibility, feasibility then safety and security. Meanwhile the dependent variable includes hotels motels and homestay. The moderator includes aspects such as the facilities, activities and safety, accommodations and tourism attractions. Model summary of application features and accommodation identified R Square is 0.172 which means contribution to 1.72 percent to influence tourist using tourism apps, while Durbin-Watson is 1.514. Travel needs and tourism attraction relationship contribution R Square is 0.145 then Durbin-Watson is 1.564.

Table 10: Summary of Relationship of Independent Variables (Travel Needs) And Dependent Variables (Accommodation) With Moderator (Application Features).

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of e Estimate	Durbin-Watson
AF-ACC	.415	.172	.170	.28507	1.514
TN-ACC	.384	.147	.145	.33593	1.564

*AF - Application Feature *ACC - Accommodation *TN – Travel Needs

Summary of Hypotheses Testing

After the data analysed, table below summarizes the result of the hypothesis testing.

Table 11: Supported Hypotheses

HH ₁	High travel needs by tourists will influence high tourist attraction	Supported
HH ₂	High travel needs will influence high supply transportation by tourist	Supported
HH ₃	High travel needs will influence high demands of accommodation by tourist	Supported
HH ₄	Usage of apps will moderate high travel needs and high tourist attraction by tourists	Supported
HH ₅	Usage of apps will moderate high travel needs and high transportation demands by tourist	Supported
HH ₆	Usage of apps will moderate high travel needs and high accommodation demand by tourists.	Supported
*H ₁ -Hypothesis one *H ₂ -Hypothesis two *H ₃ -Hypothesis three *H ₄ -Hypothesis four *H ₅ -Hypothesis five *H ₆ -Hypothesis six		

Conclusion

The hypotheses explain and proven have been supported that examined to identified tourist travel needs by using tourism apps and influence of tourism apps on the tourist travel needs and the management of the tourism attraction in terms of accommodations and transportations. The first hypothesis is tested to identify tourists' traveling needs and has been tested between the independent variables (travel needs) and the dependent variables (tourist attraction). Then the second until six hypotheses are to test relationship between independent variables (travel needs), the dependent variables (tourist attraction) and the moderator (application features towards influence of tourism apps towards tourists' traveling needs and tourist attraction. The hypothesis between the independent variables (traveling needs), the dependent variables (tourist attraction) and the moderator (tourism apps features) had been tested. All of the hypotheses show a significant value which means that it is supported.

Acknowledgement

We thank the grant from P.Ramlee Research Chair (PRC) University Malaysia Sarawak, Faculty of Applied and Creative Arts: F03/PRC1814/2019 that greatly assisted the research.

References

- Black, G. (2015). *The Five Stages of Travel and the Digital Travellers. Digital Tourism of Scotland.* Summer Tourism Conference. Retrieved From https://visitcairnngorms.com/assets/files/Gordon_Black_DTS
- Cristescu, C, G. (2016). *The Significance of Tourist Apps on a Tourist Experience.* Master Thesis. Aalborg University. Aalborg. Denmark.
- Meyers, D., 2013. *When Conversation still trumps the web, can websites really inspire people to travel?* Retrieved from <<http://www.tnooz.com/article/when--conversation--still--trumps--the--web--can--websites--really--inspire--people--to--travel/>>
- Sucheta, R. (2015). "Tech and tourism: 11 people changing the way we travel." CNN, 3 July, 2015, retrieved from <http://edition.cnn.com/2015/07/01/travel/people-changing-travel-industry/>,

INVESTIGATING STUDENTS' PERCEPTION OF POWTOON APPLICATION IN FLIPPED LEARNING APPROACH

Wan Nazihah Wan Mohamed¹

Nur Ain Abdul Malek²

Hanis Kamarudin³

Siti Ainul Ayzan Ayub⁴

¹Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Kelantan (UiTM), Malaysia, (E-mail: wnazihah@uitm.edu.my)

^{2,3,4}Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Kelantan (UiTM), Malaysia

Abstract: *Online distance learning which called for innovations in education has become inevitable due to Covid-19 pandemic. Using mobile phone as a device to disseminate learning resources, multimedia application has been used to enhance language learning such as reading skills. Applying the flipped learning approach, an animated presentation video on contextual clues was designed and sent to the selected students using mobile phone. They then completed a questionnaire on the variables of Technology Acceptance Model as to investigate the perception of the students towards the application of PowToon presentation through flipped learning approach. A response rate of 71.38 percent was achieved while 97.2 percent responded that they used mobile phone as a learning tool. Utilizing Structural Equation Modelling, the analysis found that perceived usefulness and perceived ease of use have positive significant relationship with the learner's behavioural intention of using PowerToon Clues in flipped learning approach. This implies the students are in favour of this teaching and learning method as it is user-friendly, comprehensible and practical. Thus, language instructors should adopt technological tools to be used in flipped learning as they allow a high level of interactivity and engagement among students. By using mobile phone in obtaining learning resources through flipped learning approach, it has supported the student's personalised learning experience and consequently realises the target of Malaysia's Education Blueprint to pursue technologies and innovations in teaching and learning practices.*

Keywords: *PowToon, Flipped Learning, Contextual Clues*

Introduction

In keeping up with the new and competitive Industrial Revolution 4.0 (IR4.0), Malaysian Education Blueprint for Higher Education was launched in April 2015 (Ministry of Higher Education Malaysia, 2018). At the core of future-driven initiative is Education 4.0 in which new possibilities emerged when human and technology are aligned (Anealka, 2018) while time and space become more diverse (Fisk, 2017). On top of that, the year 2020 has made the integration of technology into education becomes inevitable due to Covid-19 pandemic that has disrupted the world in almost every way. Online distance learning (ODL) has definitely changed the landscape of education which called for innovations in teaching and learning process.

Reading is one of the most crucial skills in language learning since it serves as a toolkit to read the world (Morgan & Ramanathan, 2005). In formal settings like academic environment, readers are constantly required to synthesize, evaluate, interpret and selectively use the information in texts. It is particularly crucial for learners to possess good analytical skills to evaluate and analyse information contained in the texts. A study by Melor and Jong

(2016) asserted that reading is a process that requires the learners to decode and respond to the messages in written texts. Even though this skill is important, language learners are facing problems comprehending the text due to their inability to extract information (Mohammad Reza *et al.*, 2013). Low English language proficiency learners face difficulties in learning reading comprehension (Parilah & Empungan, 2015) and if the instructors are not applying the best approach to teach reading lessons, these learners will lose interest in learning (Marzilah & Sharifah Nadia, 2010).

Reading comprehension activities in language classrooms have been used as instructional tool to assist the learners in reading and understanding the meaning of the text. These activities primarily requires the learners to apply various reading strategies like determining the meaning of the text, making inferences and locating relevant information in order to comprehend a reading material. Proficient language learners may not face the problem to comprehend the text; however, weak language users may have the inability to understand the context due to the unfamiliarity of the words used in the reading text. Research by Ahmad Azman and Rafizah (2012) proposed that contextual clues approach, also recognised as a reading-improvement strategy, is used to help the learners understand the reading text and improve their reading comprehension skill. Through contextual clues approach, the language learners can determine the meaning of unfamiliar words based on the context and guess the most possible answer to the words in question (Sri Rahayu, 2015).

Teaching reading skills is not easy as reading is a complex task; thus, language instructors should create innovative teaching tools for their classroom activities. According to Wickramasinghe and Upeksha (2016), the lecture-based approach using PowerPoint slides scored only 5 percent of learners' attention rate and it soared to 20 percent when using audio-visual approach which called for an urgent transformation of teaching contextual clues that can promote a better learning situation. On top of that, the instructors and learners are compelled to embrace the digital academic experience (Lederman, 2020) due to the pandemic situation. Applications such as PowToon, Prezi and SlidesShare have been proven to be helpful in enhancing online distance language learning (Avsar *et al.*, 2016). According to Wickramasinghe and Upeksha (2016), the learners are interested to watch recording of lectures; thus, video has become a powerful teaching medium to enhance teaching and learning process due to its fun and multifaceted properties.

PowToon, for instance, allows the creation of animated presentations that are rather short as it applies the techniques of rhyme, repetition, catchy music and relatable characters (PowToon, 2016). In addition, it provides eye-catching features and instructor's voice which create a more fulfilling teaching and learning experience. This application software is one of the most preferred tools for ODL during lockdown and quarantine as it promotes a high level of engagement (Alexander, 2016). According to Guo *et al.* (2014), a shorter video which included the instructor's voice explaining to them about the concept in each slide engaged the students to learn more as there is a personal touch of interactive process.

However, learners may be loaded with many online classes and tasks from various courses which could affect the learning outcome. As such, language instructors may utilise flipped learning approach that allows sufficient opportunities for learners to interact with learning materials at their own pace (Wu *et al.*, 2017). Flipped learning occurs when direct instruction moves from group learning space to individual learning space which transforms the group learning space into a dynamic and interactive learning environment (Flipped Learning Network, 2014). Consequently, the learners utilised the class time by doing language tasks, answering questions and getting feedback. This approach allows the learners the freedom to gain knowledge at their own pace through various accessible platforms like mobile phones. Also known as the inverted classroom, learners engage with resources presented in the form of

video lecture, screencast or podcast outside the classroom (Abeysekera & Dawson, 2015) which then allows class time to be reserved for the instructor to facilitate other substantial learning activities and assessments (Milman, 2012). Kvashnina and Martynko (2016) noted that flipped learning covers Bloom's Taxonomy lower order cognitive skills (recall and gain knowledge) and higher order skills (synthesise and evaluate) in the student's learning process.

Even though a complex reading skill like contextual clues can be done through flipped learning approach by sending PowToon video for the learners to watch and later do exercises with the guidance of the instructor, it is essential to investigate the learners' perception on its effectiveness. As such, this paper aims to increase the understanding of using PowToon presentation through flipped learning approach in the teaching and learning of contextual clues to enrich students' engagement in reading skills. Through the usage of mobile phone as a gadget for teaching and learning to disseminate learning resources, flipped learning approach is considered a bolster for student engagement in learning. As a result, it would fulfil the aspiration of Malaysia's Education Blueprint to actively pursue technologies and innovations that address students' needs and enable greater personalisation of the learning experience (Ministry of Education Malaysia, 2015).

Literature Review

Online learning has proven, over the years, to be gaining more popularity based on worldwide status, challenges, trends and implications (Shailendra *et al.*, 2018). The Covid-19 pandemic has further accelerated the prominence of online learning with learning institutions closing down and forced to carry on virtually (Solhi, 2020). Educators and learners alike are now grasping techniques and methods to ensure the transfer of knowledge to continue in the best manner.

Amongst the flurry of the online learning pandemonium, flipped learning method continues to be one of the significant factors that influences students' experience in online learning. Contrary to the traditional method, flipped learning stands on the principles that learners learn concepts and theories individually while class time should be used for more problem-based and practice activities (Ramírez *et al.*, 2014). Studies have found that flipped learning is able to improve content understanding (Love *et al.*, 2014) and knowledge retention (Velegol *et al.*, 2015) while empirical data in language learning revealed significant improvements in students' reading comprehension (Huang & Hong, 2016) and motivation (Hojeij & Ozdemir-Ayber, 2017). In addition, Dwi Suliworo *et al.* (2019) asserted that flipped learning strategy enables the learners to have higher critical thinking skills since they have more opportunities to work in groups during the problem solving process. This result was proven through the study of Ghoneim and Badawy (2018) which concluded that the utilization of flipping learning method significantly improves students' higher-order thinking skills as it increases students' level of satisfaction and engagement towards flipped classroom teaching model.

Several studies have been conducted on flipped learning to investigate its effectiveness in teaching language skills. Researchers have applied quantitative and qualitative approaches to examine learners' attitude towards flipped model of instruction and found a significant positive effect on the reading comprehension ability of EFL learners since the method positively impacted their learning experience (Karimi & Hamzavi, 2017; Ramadhanty & Puspitaloka, 2020). Another study investigated the effects of Flipped Reading Platform (FRP) towards learners' reading and comprehension capabilities and the result concluded that learners favoured the FRP approach since the low-achieving learners gained more abilities to comprehend the text and increased their active engagement in reading and perceived competence (Ho *et al.*, 2019). On top of that, learners have exhibited positive perception on

the teaching of reading comprehension using flipped model of instruction as Dibiso *et al.* (2018) found a significant difference in achievement for learners taught by using flipped method compared to those who were not.

A typical flipped learning method usually involves students being provided with learning or instructional videos to watch and then partake in critical activities such as analysing, synthesising and evaluating (Mingorance Estrada *et al.*, 2019). The use of video has made learners feel excited (Ramadhanty & Puspitaloka, 2020) and it supports their different abilities since lesson videos can be played many times when they have trouble understanding the instructions. According to Awad and El-Adham (2019), pre-recorded videos should not be more than 10 minutes in order to capture the learner's attention to the lesson. Since flipped learning provides personalised learning space and encourages learners towards autonomous learning, it offers more interaction and feedback time between teachers and learners (Siti Fatimah *et al.*, 2019).

Studies were also conducted to assess PowToon video application to support flipped learning strategies. A study by Wan Nazihah *et al.* (2019) investigated the students' perception towards the effectiveness of PowToon and they concluded that the development of PowerToon Clues video on contextual clues reading comprehension fulfilled the needs of students towards attention grabbing learning material and majority of them were in favour of the teaching presentation. In addition, Rosa Herawati *et al.* (2019) created PowToon-based learning videos to support flipped learning strategies which then received good responses from the learners on the aspects of benefit, motivation, satisfaction, and attractiveness as the videos increased students' interest toward the learning process.

Overall, flipped learning approach can be an effective method in teaching and learning of English language skills particularly in reading comprehension lesson as it allows learners to improve language proficiency and content learning at their own pace. It can function as an efficient scaffolding technique that increases learners' participation in the classroom and contributes to the development of language skills and content-learning (Yousufi, 2020). In relation to this, a research on the effectiveness of flipped learning method particularly focusing on the usage of animated video on specific reading skills should be conducted to further verify its impact on teaching and learning process.

Studies on Technology Acceptance

An important aspect to be discussed is the acceptance of technology use in the learning process. In-depth understanding of technology acceptance is paramount as it is an accepted fact that technology is the lifeline in coping with the education system. Consequently, Davis (1989) developed Technology Acceptance Model (TAM) that explains the factors influencing the intention to use technology, particularly computer. The model assumed that behavioural intention, which is defined as the power of one's interest in performing certain behaviour, is a major determinant of actual technology use (Davis, 1989). The two main determinants of TAM that shaped behavioural intention are perceived usefulness and perceived ease of use (Davis, 1989). Perceived usefulness can be defined as the degree to which users believe that a particular technology can enhance their performance while perceived ease of use is the degree to which users believe that using a particular technology is not relative to effort (Davis, 1989). Since its conception, TAM has been used to determine user's perception and intention to use information technology areas such as e-learning and mobile learning among others.

Since online distance learning has been widely implemented due to Covid-19 outbreak, flipped learning has become one of the instructional strategies applied by instructors in the teaching and learning process. It involves blended learning strategy in which the students initially comprehend the lesson by watching online video lectures shared through various

devices and platforms like mobile phones, learning management system or YouTube channel. Then, through the guidance of the instructor, the students collaborate in online discussions and perform lesson tasks during classroom session. The delivery of learning through digital resources like computers, laptops, tablets and mobile phones represents the concept of e-learning and mobile learning. As such, it is essential to review TAM studies that focused on technology usage in e-learning and mobile learning approaches.

Studies have been conducted to investigate the factors that affect students' acceptance towards e-learning. AlHamad and Ahmad Qasim (2020) and Salloum *et al.* (2019) examined the acceptance of e-learning among university students in the United Arab of Emirates (UAE) which concluded that perceived usefulness (PU) and perceived ease of use (PE) have significant positive impacts on behavioural intention (BI) to use e-learning systems. In addition, Akmal (2017) conducted a study to assess the influence of PU and PE on students' continuous intention in learning on-line English lessons which included the skills of listening, speaking, reading, writing, pronunciation, grammar and vocabulary. It was found that both PU and PE positively influence the respondents' continuous BI while PU has more influence on students' motivation than PE (Akmal, 2017).

Studies on the factors that influence learners' mobile learning (m-learning) acceptance were also conducted. Naveed *et al.*'s (2020) study among Saudi university learners found that PU, PE, attitude and facilitating conditions were significantly associated with mobile learning acceptance while Matyokurehwa *et al.* (2020) concluded that there was a positive significant relationship between learners' PU and PE with the intention to use smartphones for m-learning at the universities in Botswana. Another study by Khan and Tufail (2020) also revealed that the factors of PU and PE influence the behaviour and attitude of the learners at Women University Multan towards mobile technology usage. However, a study by Wan Nazihah *et al.* (2018) on the instructors' intention to use mobile technology devices in teaching and learning activities concluded that PU is a strong predictor of behaviour intention but PE did not have a significant relationship with behavioural intention. This may be due to the reason that even though mobile technology device like smartphone is considered as useful, the instructors may perceive its usage as complex and involves additional effort since the instructors require more time to develop the teaching content.

Other studies have also assessed the application of TAM with multimedia online learning systems. Taqwa and Akmal (2019) investigated learners' intention in using Powtoon which showed that the learner's BI is positively influenced by PU, PE and flow experience. Meanwhile, Wang and Hsu (2020) examined learner's perception of mobile-assisted language learning application in learning business English at a university in Taiwan. The findings of the study revealed learner's positive attitude towards the use of mobile application while PE is a major impacting factor and perceived satisfaction correlates with future BI (Wang & Hsu, 2020). In other words, the learners have a higher level of acceptance when they feel satisfied using the mobile application system. Another study on the adoption of YouTube as an educational tool found that PU has a more significant impact on learner's perception in comparison to PE which proved that PE has less impact on behavioural intention of using technology systems (Maziriri *et al.*, 2020).

Other studies were conducted to determine learners' acceptance toward flipped learning method. Pradit Songsangyos and Namon Jeerungsuwan (2015) concluded that the students' acceptance, PU and PE toward flipped learning at the University of Technology North Bangkok are at the highest levels. Meanwhile, researchers also examined students' perceptions and technological acceptance of flipped learning model in English classes in which the findings yielded a positive acceptance (Fazilawati & Supyan, 2017; Andujar *et al.*, 2020). In addition, the respondent's reported ease of use on mobile phone usage since it is simple to use, access

and view the videos provided by the instructors which lead to the importance of appropriate design of video contents and positive attitude towards the use of mobile devices to learn English (Andujar *et al.*, 2020).

TAM was also applied to examine factors that influence the implementation of flipped classroom approach. Studies concluded that both PU and PE have positive impact on the continuous intention to use flipped classroom for teaching and learning (Arpaci & Basol, 2020; Vogelsang & Hoppe, 2018). The variable PU was found to explain more than 50% on the construct of BI (Vogelsang & Hoppe, 2018) while Arpaci and Basol (2020) concluded that PE and PU have positively significant impacts on continuous intention by explaining 68% of the variance. On top of that, PU was more related to the behaviour than PE (Pradit Songsangyos & Namon Jeerungsuwan, 2015) even though the students regard the access to the system as easy and uncomplicated (Vogelsang & Hoppe, 2018).

It can be seen that TAM has been a mainstay model to be used in the wide range field of technological usage. It is just appropriate during the current situation and future path of the education system that this model in all its versions to be utilised for studies to come. Based on the framework of TAM (Davis, 1989) and the review of studies, this research proposed the following hypotheses:

H1: Perceived usefulness (PU) has a significant influence on learner's behavioural intention (BI) of using PowerToon Clues in flipped learning approach.

H2: Perceived ease of use (PE) has a significant influence on learner's behavioural intention (BI) of using PowerToon Clues in flipped learning approach.

Methodology

Applying a quantitative research approach using a simple random probability sampling technique, this study utilised a population of 1280 learners enrolled in English reading course at Universiti Teknologi MARA (UiTM) Machang Campus. Through the calculation of sample size (Krejcie & Morgan, 1970), a minimum of 297 samples were required for this study. Before distributing the questionnaire which consisted of 5-point Likert scale items (1=Strongly Disagree; 2=Slightly Disagree; 3=Neutral; 4=Slightly Agree; 5=Strongly Agree) that were designed to evaluate the learners' perception towards PowToon contextual clues material (PowerToon Clues) and their behavioural intention towards flipped classroom approach, the learning material was sent to the selected learners through WhatsApp application. The learning material was an animated presentation video with a duration of about 7 minutes on reading comprehension lesson of contextual clues skill which was designed using PowToon software and named as PowerToon Clues (Hanis *et al.*, 2018). The questionnaire items for PU, PE and BI of PowerToon Clues in flipped learning approach were adapted from TAM (Davis, 1989).

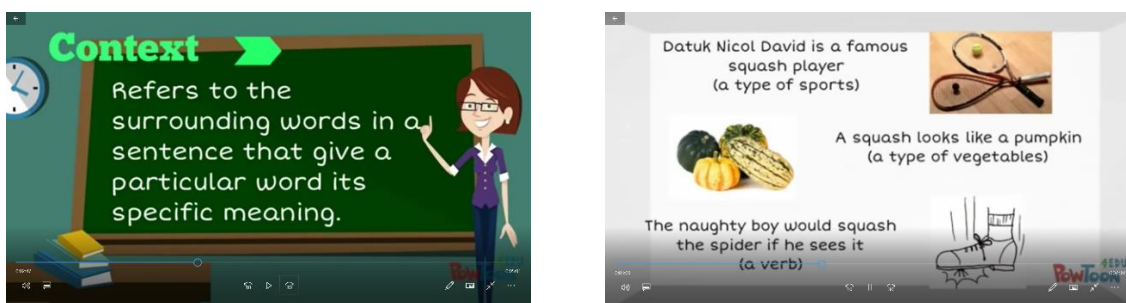


Figure 1: PowerToon Clues Material

The researchers conducted the data analysis in order to fulfil the objectives of this study and assess the hypotheses by using Statistical Package for Science (SPSS) program and Structural Equation Modelling (SEM) utilizing the software of Analysis of Moments Structure (AMOS). The analysis involved confirmatory factor analysis of measurement model for reliability, validity and model fit assessments while path analysis was tested through the structural model of AMOS application.

Data Analysis

Demographic analysis was conducted using Statistical Package for Science (SPSS) version 23 after obtaining a total of 217 completed questionnaires which derived a response rate of 71.38 percent. The analysis showed that 163 female students (75.1%) and 54 male students (24.9%) participated in the study with 193 students aged 19 years old (88.9%). Most of the them (103 students; 47.5%) were taking Computer Science & Mathematics course, 37 students (17.1%) from Business Management and Art & Design course, 23 students (10.6%) from Information Management course and 17 students from Accounting course (7.8%). Besides that, a total of 211 students (97.2%) responded that they use mobile phone as a learning tool. Table 1 below shows the demographic analysis of the study.

Table 1: Demographic Profile

Item	Criteria	Total	Percentage
Gender	Male	54	24.9
	Female	163	75.1
Age	18 years	9	4.1
	19 years	193	88.9
	20 years	13	6.0
	21 years	2	0.9
Course	Computer Science & Mathematics	103	47.5
	Business Management	37	17.1
	Art & Design	37	17.1
	Information Management	23	10.6
	Accounting	17	7.8
Use mobile phone for learning	Yes	211	97.2
	No	6	2.8

As presented in Table 2, instrument reliability was conducted on the collected data which showed that the values of Cronbach's coefficient alpha (representing internal consistency reliabilities of the measurement items) were greater than 0.8 and considered good (Hair *et al.*, 2010). The collected data also fulfilled normality criteria since the values for skewness and kurtosis measurements were in the range of ± 3.0 and ± 10.0 respectively (Kline, 2011).

Table 2: Assessments on Reliability and Normality

Variables	Items	Cronbach's Alpha	Reliability	Skewness	Kurtosis
Behavioural intention (BI)	4	0.933	good	-0.379 to -0.326	-0.096 to 0.062
Perceived usefulness (PU)	4	0.931	good	-0.405 to -0.321	0.129 to 0.363
Perceived ease of use (PE)	5	0.932	good	-0.574 to -0.175	0.078 to 0.584

Applying Structural Equation Modelling (SEM) approach that utilizes the software of Analysis of Moments Structure (AMOS) version 23, confirmatory factor analysis (CFA) was conducted through measurement model which comprised of three variables (PU, PE & BI). The standardized factor loadings for all items were within 0.861 to 0.912 which met the minimum requirement of 0.60 as suggested by Hair *et al.* (2010). As presented in Table 3, model fit assessment was also achieved as the analysis showed that all recorded indices surpassed the fit criteria (CMIN (χ^2)/df = 2.257; RMSEA = 0.076; NFI = 0.974, CFI = 0.985; AGFI = 0.904; PNFI = 0.622) which fulfilled model fit requirement through its Goodness-of-fit (GOF) values.

Table 3: Model Fit Indices

Fit Index	Fit Criteria	Indices
Chi Square (χ^2)		161.971
Degrees of freedom (df)		62
P-value (probability)		0.000
Absolute Fit Measures		
CMIN (χ^2)/df	≤ 3.0	2.257
RMSEA	between 0.05 and 0.08	0.076
Incremental Fit Measures		
NFI	≥ 0.9	0.974
CFI	≥ 0.9	0.985
Parsimony Fit Measures		
AGFI	≥ 0.8	0.904
PNFI	≥ 0.5	0.622

Reliability analysis was also conducted which showed that internal and construct reliabilities were fulfilled since Cronbach's alpha values exceeded 0.70 and AVE values surpassed 0.50. In addition, validity analysis achieved the required criteria which showed the factor loading values were more than 0.50 for construct validity, AVE values exceeding 0.50 for convergent validity and variance-extracted values were above the square correlation values for discriminant validity. Thus, measurements on CFA have accomplished the required properties which led to the next stage of SEM analysis that is to examine the proposed hypotheses using the structural model assessment.

Table 4: Reliability and Validity Analyses

	CR	AVE	MSV	MaxR(H)	PU	BI	PE
PU	0.917	0.786	0.781	0.917	0.886*		
BI	0.927	0.808	0.776	0.929	0.870	0.899*	
PE	0.915	0.781	0.780	0.917	0.883	0.881	0.884*

*Square root of AVE

Analysis on the relationship of the variables was conducted using structural model based on the critical ratio (CR) values of 1.96 which denotes 0.05 significance level (Hair *et al.*, 2010). Referring to Table 5 on path analysis result and based on the p-value of 0.05, both hypotheses (H1 & H2) were supported in which PU and PE have positive significant relationship towards the learner's BI of using PowerToon Clues in flipped learning approach. As such, the study has fulfilled the objective of examining the perception of the students' in using contextual clues animated video through flipped learning method which may produce an impact in the teaching and learning processes.

Table 5: Result on Hypothesis Testing

Hypothesis	Path	CR	P supported
H ₁	PU→BI	3.680**	Yes
H ₂	PE→BI	4.460**	Yes

Note: **p<0.05; PU: perceived usefulness, PE: perceived ease of use, BI: behavioural intention

Discussion and Conclusion

This study was conducted to examine the students' perception of using PowToon presentation in the teaching and learning of contextual clues through flipped learning approach by applying the main variables of TAM. Confirmatory factor analysis was applied to fulfil reliability, validity and model fit assessments while the two hypotheses were analysed using the structural model of AMOS application. The findings revealed that both hypotheses were supported which means PU and PE had significant relationships with BI of using PowerToon Clues. The result corresponds to other studies that investigated PU-BI and PE-BI relationships on various technology usages such as e-learning (Akmal, 2017; AlHamad & Ahmad Qasim, 2020; Salloum *et al.*, 2019), mobile learning (Naveed *et al.*, 2020), mobile technology device (Khan & Tufail, 2020; Matyokurehwa *et al.*, 2020), flipped learning approach (Arpaci & Basol, 2020; Vogelsang & Hoppe, 2018; Pradit Songsangyos & Namon Jeerungsuwan, 2015) and multimedia applications like PowToon (Taqwa & Akmal, 2019) and YouTube (Maziriri *et al.*, 2020) in teaching and learning activities.

The significant results are expected because when the students perceive that using Powtoon through mobile phone in flipped learning approach is user-friendly, comprehensible and practical, it reflects the usefulness and easy to use features of TAM variables which then increase the attitude and behavioural intention of applying the technology in learning activities. However, the significant result of PE-BI of this study contradicts the result found on the intention of language instructors to use mobile technology devices in teaching and learning activities (Wan Nazihah *et al.*, 2018). The insignificant result shows that instructors and students may have different perception on the easiness of using the technology as the instructors may require some form of training to use mobile devices as a part of teaching activities.

According to Salloum *et al.* (2019), the students' actual use of the technology would escalate if they possess positive attitudes and behavioural intention in using the system. The usage of PowToon applications is considered beneficial and favourable in achieving the learning objectives as it increases the students' understanding and efficiency of the lesson. Using PowToon presentation is suitable for language classes since it permits the students to enjoy meaningful language classes (Avsar *et al.*, 2016) besides encouraging higher-order thinking skills which are the basic skills for a successful global citizen in the 21st century. The finding of this study confirms that the students are interested in watching animated lessons which integrate comprehensible content, organized text, coloured images, rhyme and catchy music with intelligible explanation by the instructor that makes it a powerful teaching medium to enhance teaching and learning process. Thus, instructors should be encouraged to design and create attention grabbing learning materials using applications like PowToon and Prezi which can be incorporated into videos as part of the instructional and pedagogical materials (Avsar *et al.*, 2016).

In addition, demographic profile revealed that most students are using mobile phone in their learning activities which is parallel to the vision of Malaysia Education Blueprint 2013-2025 to maximise Information and Communication Technologies (ICT) usage in self-paced learning (Ministry of Education Malaysia, 2015). According to Mon The and Tsuyoshi (2018), the students' perceived ease of use and acceptance of using mobile phone is high when

searching for educational materials. This means the students consider that mobile phone enhances the learning process and makes their learning highly motivational and personalized to individual needs which is an indicator of students' intention to use mobile phone as a learning tool (Matyokurehwa *et al.*, 2020). On top of that, the use of mobile phone to access the animated video of PowToon requires little effort and stress-free; thus, the students find it easy to access the lesson.

Flipped learning approach, which enables the student's active learning beyond the classroom environment, is attainable with the usage of mobile phone. Studies have found that flipped learning has positive impact on students' language learning experience (Ho *et al.*, 2019; Huang & Hong, 2016) and it enhances content understanding, knowledge retention and motivation of the students (Hojeij & Ozdemir-Ayber, 2017; Love *et al.*, 2014; Velegol *et al.*, 2015). Since flipped classroom approach proposes the opportunity to change the traditional system of teaching and learning process by improving the classroom environment, this method should be widely implemented along with the usage of mobile technology device as it would fulfil the aspiration of Malaysia's Education Blueprint to engage technology and innovation in delivering the students' needs of personalised learning experience (Ministry of Education Malaysia, 2015).

The findings of this study suggest that language instructors adopt technological tools such as animated presentation (e.g., PowToon), multimedia collaborative canvas tools (e.g., Padlet) and live polling tools (e.g., Kahoot!) to be used in flipped learning as they allow a high level of interactivity and engagement among students (Dianati *et al.*, 2020). However, instructors should be practical when implementing the technology so that its inherent usefulness and ease of use are maintained. It is also proposed that education institutions provide adequate internet accessibility for its users and implement policies that promote the practice of flipped learning approach and the usage of technological tools as a learning platform. Even though this study has contributed literature in the perception of students towards PowToon application in flipped learning activities by using mobile phones, the findings only focused on one institution using one type of multimedia application and applying the main variables of TAM. As such, future studies on flipped learning approach could explore on the students' perception from other institutions, apply extended TAM variables of PE and PU (e.g., subjective norm, facilitating conditions), employ alternative technology supporting video materials (e.g., YouTube, GoAnimate), and utilise other reading comprehension content or language skill (e.g., making inference, vocabulary). It is also suggested to use qualitative approach to triangulate the findings and obtain a more robust result which could lead to other thought-provoking insights that are not captured in the present study.

References

- Abeyskera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: Definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1-14.
- Ahmad Azman Mokhtar, & Rafizah Mohd Rawian. (2012). Guessing word meaning from context has its limit: Why? *International Journal of Linguistics*, 4(2), 288-305.
- Akmal. (2017). Influence of perceived usefulness and ease of use on students' continuous intention in learning on-line English lessons: An extended TAM. *Proceedings of the 4th UAD TEFL International Conference*, Yogyakarta, 28-33.
- Alexander, D. H. (2016). You better work! Be the super model of technology in your schools. *Library Hi Tech News*, 33(8), 17-18.

- AlHamad, & Ahmad Qasim Mohammad. (2020). Acceptance of e-learning among university students in UAE: A practical study. *International Journal of Electrical & Computer Engineering*, 10(4), 3660-3671.
- Andujar, A., Salaberri-Ramiro, M. S., & Cruz Martínez, M. S. (2020). Integrating flipped foreign language learning through mobile devices: technology acceptance and flipped learning experience. *Sustainability*, 12, 1110.
- Anealka Aziz Hussin. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Arpaci, I., & Basol, G. (2020). The impact of preservice teachers' cognitive and technological perceptions on their continuous intention to use flipped classroom. *Education and Information Technologies*, 25(1), 3503–3514.
- Avsar, B., Aliabadi, D. E., Aliabadi, E. E., & Yousefnezhad, R. (2016). *Academic presenter: A new storytelling presentation software for academic purposes*. <https://arxiv.org/pdf/1607.06979.pdf>
- Awad, L. A., & El-Adham, N. A. (2019). Flipped classroom as a teaching strategy and community health nursing student's engagement, satisfaction and achievement. *American Journal of Nursing Research*, 7(3), 354-359.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Dianati, S., Nguyen, M., Dao, P., Iwashita, N., & Vasquez, C. (2020). Student perceptions of technological tools for flipped instruction: The case of Padlet, Kahoot! and Cirrus. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 17(5). <https://ro.uow.edu.au/jutlp/vol17/iss5/4>
- Dibiso, A. L., Hambali, M., & Erlina. (2018). Teaching reading comprehension by using the flipped model of instruction to the students of SMK Negeri 2 Palembang. *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat Fields of Language, Literature, Arts, and Culture*, 1(1), 29-38.
- Dwi Suliworo, Khusnul Basriyah, Lustiana Sari, & Moh Tuifur. (2019). Comparing the effectiveness of flipped classroom and online learning on improving critical thinking skills in high school physics learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 349, 645-649.
- Fazilawati Harun, & Supyan Hussin. (2017). The acceptance of Flipped Language Learning (FLL): A study of engineering students at Technical Matriculation College. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(24), 14495-14504.
- Fisk, P. (2017). *Education 4.0 ... the future of learning will be dramatically different, in school and throughout life*. <http://www.thegeniusworks.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together>
- Flipped Learning Network (2014). *The Four Pillars of F-L-I-P*. https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf
- Ghoneim, A. A., & Badawy, S. A. (2018). Effect of flipped learning on the higher-order thinking skills and engagement among nursing students. *IOSR Journal of Nursing and Health Science (IOSR-JNHS)*, 7(6) Ver. IX., 36-43.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014, March 4-5). How video affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the first ACM conference on learning @ scale conference, Atlanta, Georgia, USA*. DOI: 10.1145/2556325.2566239
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. Pearson Education.

- Hanis Kamarudin, Nur Ain Abdul Malek, Siti Ainul Ayzan Ayub, Izlin Mohamad Ghazali, & Wan Nazihah Wan Mohamed. (2018). PowerToon Clues. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 2(2), 1-4.
- Ho, P. C. W., Fok, W. W. T., Chan, C. K. K., Au Yeung, H. H., Ng, H. W., Wong, S. L., Ngai, S. Y., Kwok, P. H., Ho, Y. S., & Chan, K. H. (2019). Flipping the learning and teaching of reading strategies and comprehension through a cloud-based interactive big data reading platform. *Proceedings of the 2019 8th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT 2019), New York, USA*. 185–191.
- Hojeij, Z., & Ozdemir-Ayber, P. (2017). Classrooms on the go: Flipped instruction in higher education EFL. *Journal of Teaching and Teacher Education*, 5(2), 55-64.
- Huang, Y. N., & Hong, Z. R. (2016). The effects of a flipped English classroom intervention on students' information and communication technology and English reading comprehension. *Education Tech Research Dev.*, 64, 175-193.
- Karimi, M., & Hamzavi, R. (2017). The effect of flipped model of instruction on EFL learners' reading comprehension: Learners' attitudes in focus. *Advances in Language and Literary Studies*, 8(1), 95-103.
- Khan, M. Y., & Tufail, H. (2020). An investigation into the effectiveness of MALL during Covid-19 at the higher education in Pakistani EFL classrooms. *Global Language Review*, V(I), 175-185.
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling (3rd ed.)*. Guilford Press.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Kvashnina, O., & Martynko, E. (2016). Analyzing the potential of flipped classroom in ESL teaching. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 11(03), 71-73.
- Lederman, D. (2020). Can active learning co-exist with physically distanced classroom? *Inside Higher Ed*. <https://www.insidehighered.com/digital-learning/article/2020/05/27/will-active-learning-be-possible-if-colleges-have-physically>
- Love, B., Hodge, A., Grandgenett, N., & Swift, A. W. (2014). Student learning and perceptions in a flipped linear algebra course. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 45(3), 317–324.
- Marzilah A. Aziz, & Sharifah Nadia Syed Nasharudin. (2010). *An investigation on approaches used to teach literature in the ESL classroom: A case study of Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Desa Skudai, Johor Bahru*. <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11786469.pdf>
- Matyokurehwa, K., Rudhumbu, N., & Mlambo, C. P. (2020). Intentions of first year university business students to use smartphones as learning tools in Botswana: Issues and challenges. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 16(1), 27-43.
- Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student perceptions towards the use of YouTube as an educational tool for learning and tutorials. *International Journal of Instruction*, 13(2), 119-138.
- Melor Md Yunos, & Jong, S. C. (2016, 25-27 October). Teacher's perspective on the reading behaviour of primary ESL learners in SJKC Chung Hus Semera Sarawak. *Proceeding of International Seminar on Generating Knowledge through Research, Universiti Utara Malaysia*.
- Milman, N. (2012). The flipped classroom strategy: What is it and how can it best be used. *Distance Learning*, 9(3), 85–87.

- Mingorance Estrada, Á. C., Granda Vera, J., Rojas Ruiz, G., & Alemany Arrebola, I. (2019). Flipped classroom to improve university student centered learning and academic performance. *The Social Sciences*, 8(11), 315-329.
- Ministry of Education Malaysia. (2015). *Executive summary Malaysia education blueprint 2015-2025 (Higher education)*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Ministry of Higher Education Malaysia. (2018). *Framing Malaysian higher education 4.0: Future-proof talents*. Department of Higher Education Malaysia.
- Mohammad Reza Ahmadi, Hairul Nizam Ismail, & Muhammad Kamarul Kabilan Abdullah (2013). The importance of metacognitive reading strategy awareness in reading comprehension. *English Language Teaching* 6(10), 235-244.
- Mon The, & Tsuyoshi Usagawa. (2018). Investigation of students' mobile phone usage and influences towards their mobile learning adoption: A case study in Myanmar. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(5), 43-57.
- Morgan, B., & Ramanathan, V. (2005). Critical literacies and language education: Global and local perspectives. *Annual Review of Applied Linguistics*, 25, 151-169.
- Naveed, Q. N., Alam, M. M., & Tairan, N. (2020). Structural equation modeling for mobile learning acceptance by university students: An empirical study. *Sustainability*, 12, 8618.
- Parilah Md. Shah, & Empungan, J. L. (2015). ESL teachers' attitudes towards using ICT in literature lessons. *International Journal of English Language Education*, 3(1), 201-218.
- PowToon (2016). *How to make an animated explainer video*. <https://www.powtoon.com/videomarketing/animated-explainer-video/>
- Pradit Songsangyos, & Namon Jeerungsuwan (2015, 9-10 August). Learners' acceptance toward flipped classroom. *e-Proceedings of the 1st International Conference on Innovative Communication and Sustainable Development in ASEAN*, 51-55.
- Ramadhanty, S., & Puspitaloka, N. (2020). EFL students' experiences in a flipped reading comprehension classroom. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 7(2), 381-388.
- Ramírez, D., Hinojosa, C. & Rodríguez, F. (2014). *Advantages and disadvantages of flipped classroom: STEM students' perceptions*. <http://claseinvertida.usm.cl/assets/darinka-2.-flipped-classroom-finald.pdf>.
- Rosa Herawati, Dwi Sulisworo, & Suritno Fayanto (2019). The development of learning videos on PowToon-based work and energy topics to support flipped classroom learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 9(4) Ser. I., 51-58.
- Salloum, S. A., Alhamad, A. Q. M., Al-Emran, M., Monem, A. A., & Shaalan, K. (2019). Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model. *IEEE Access*, 7, 128445-128462. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2939467.
- Shailendra Palvia, Prageet Aeron, Parul Gupta, Diptiranjana Mahapatra, Ratri Parida, Rebecca Rosner, & Sumita Sindhi (2018). Online education: Worldwide status, challenges, trends, and implications. *Journal of Global Information Technology Management*, 21(4), 233-241.
- Siti Fatimah Abd Rahman, Melor Md Yunus, & Harwati Hashim (2019). Flipped learning in Malaysia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 99-111.
- Solhi, F. (2020, October 3). *Classes at higher learning institutions go online until further notice*. <https://www.nst.com.my/news/nation/2020/10/629351/classes-higher-learning-institutions-go-online-until-further-notice>
- Sri Rahayu. (2015). Improving reading comprehension through contextual guessing technique at the second grade students of SMA Negeri 1 Palopo. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 2(2), 133-144.

- Taqwa Hariguna, & Akmal. (2019). Assessing students' continuance intention in using multimedia online learning. *TELKOMNIKA*, 17(1), 187-193.
- Velegol, S. B., Zappe, S. E., & Mahoney, E. (2015). The evolution of a flipped classroom: Evidence-based recommendations. *Advances in Engineering Education*, 4(3), 1-37.
- Vogelsang, K., & Hoppe, U. (2018, March 06-09). *Development of an evaluation for flipped classroom courses*. [Conference presentation]. Multikonferenz Wirtschaftsinformatik, Lueneburg, Germany.
- Wan Nazihah Wan Mohamed, Ahmad Jelani Shaari, Zurina Ismail, & Muhammad Saiful Anuar Yusoff. (2018). Instructors' behavioural intention towards mobile technology device acceptance. *Advanced Science Letters*, 24(4), 2532-2534.
- Wan Nazihah Wan Mohamed, Nur Ain Abdul Malek, Hanis Kamarudin, & Siti Ainul Ayzan Ayub (2019, October). Descriptive analysis on usage of Powertoon Clues in flipped classroom approach. *Conference Proceedings of International Conference on Governance, Management and Social Innovation (ICGMSI2019)*, UiTM Cawangan Kelantan, Malaysia. 41-49.
- Wang, Y. C., & Hsu, L. (2020). Shall we go to the MALL? Students' perceptions of a business English learning app. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(2), 110-116.
- Wickramasinghe, S., & Upeksha, G. N. (2016, July 1). *Innovative and interactive teaching methods for improving learning quality in higher education*. [Conference presentation]. 2nd International Conference on Education and Distance Learning. Colombo, Sri Lanka.
- Wu, W. C. V., Chen Hsieh, J. S., & Yang, J. C. (2017). Creating an online learning community in a flipped classroom to enhance EFL learners' oral proficiency. *Educational Technology & Society*, 20(2), 142-157.
- Yousufi, U. (2020). An integrative review of flipped classroom model. *American Journal of Educational Research*, 8(2), 90-97.

THE EFFECT OF ACCOUNTING INFORMATION SYSTEM, TOP MANAGEMENT SUPPORT ON JORDANIAN HOTEL PERFORMANCE

Ahmad Abdelqader Alabed

Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) /Faculty of Economics & Management Sciences, Malaysia (E-mail: alabed_ahmad@yahoo.com)

Abstract: *Hospitality industry is a highly competitive service sector worldwide. In order to maintain growth and sustainability in this environment, the service providers need to design and implement unique strategies and provide competitive edge over their competitors by delivering services beyond customers' expectation. Thus, organizations need to rely on effective and efficient Accounting Information Systems (AIS), top management support, highly skilled employees with excellent interpersonal skills, work commitment to optimize organizational performance. Hence, the purpose of this study is to investigate the effects of these variables on organizational performance with the moderating role of user satisfaction in Jordanian hotel sector. In summary, the findings of this study will narrow the perception of the top echelon of these hotels on the actual factors to focus in order to earn performance of their valued employees. This study also contributed to frontier of knowledge by integrating the AIS, top support management from the perspectives of developing countries.*

Keywords: *Organizational Performance, AIS, Hotel Industry, Jordan.*

Introduction

Tourism is an increasingly globalized sector with continuing pressure in inter-destination competition (Rahmat Shah, Mousavi Noory, & Akbari, 2017). This phenomenon is caused, among others, by the fact that tourism enterprises particularly hotels now find themselves in a better position to compete in international destinations. This results in increased global competition between destinations, and hotel establishments (Ghaith & Mutia, 2019). At the same time, tourists' demands are also increasing not only on prices but services. Thus, hotels' competitiveness strategy is now focusing on improving performance through better service quality (Bogetić, Antić, & Lekić, 2015; Simancas Cruz, García Cruz, Greifemberg, & Peñarrubia Zaragoza, 2018; Vij, 2016) and differentiation. Part of the competitive strategy involves the introduction of Accounting Information System (AIS) in the operation and management of 3,4,5 star-rated hotels (Halil, Tevfik, Sercan, & Serpil, 2017).

Like most of the Middle Eastern tourism destinations, Jordanian tourism sector is significant to its economy (M. M. Al-Ababneh, Masadeh, Al-Shakhsheer, & Habiballah, 2018; Alrawadieh & Dincer, 2019; Ghaith, Mohd, & Aseel, 2016; Ghaith, Mutia, Ahmad, Enas, & Abdul Malek, 2018). More specifically, the accommodation industry, as an element of the tourist product is core to identifying the overall tourism experience (Ghaith, Mutia, Maysoon, & Abdul, 2018). Travelers spend considerable time in hotels where they sleep, relax, and do their businesses. Successful hotels are expected to satisfy their guests with value for money and most hotels conduct surveys to assess the guests' satisfaction. However, in reality, only a small percentage of guests report their dissatisfaction or complained to management (Dincer & Alrawadieh, 2017) about hotel performance.

Performance is a concept that has multiple dimensions that companies have to be aware of in terms of their effects on strategies and goals (Al-Azzam, 2016; Al-Refaie, 2015).

Similarly, employees' performance contribute significantly to the core success of the Jordanian hotels (Al Qeed, 2015; Ghaith, Mutia, Maysoon, et al., 2018). Their performance can be gauged through productivity and efficiency measures as their growth and performance is a reflection of the organizational performance (Morsy, Ahmed, & Ali, 2016). This brought about the importance of employees as assets to hotels because without dedicated and committed employees hotels cannot accomplish their goals (Pa, Hassan, Husin, & Ban, 2016).

The introduction of AIS in hotel operation is a paradigm shift from the traditional payroll and document system used by hotel's accounts department (Diavastis, Anagnostopoulou, Drogalas, & Karagiorgos, 2016; Ramli, 2015). AIS is the accounting application system representing the set of unstructured and maintained data (inputs), analysis method (procedures), and required information (outputs) that are utilized for the accounting functions. (Bawaneh, 2014). AIS is an integration of organizational resources including the human resources and the technical equipment, developed to convert the financial information and other type of data into useful information for decision making. In absence of the AIS, the organizations will not be able to report competently and efficiently the outcomes of it's activities to internal and external client (Alikhani, Ahmadi, & Mehravar, 2013). The internal users, especially managers, may make inappropriate or untimely decisions due to lack of accounting information and this may place the future of the organizations at risk. Thus, AIS is crucial for hotel management to support decisions taken for the long-term and short-term organizational strategies, required to attain their core objective.

In AIS implementation success, top management commitment is important (Alnajjar, 2017). AIS is one part of the whole Information System (IS) and it is an ICT application. In Jordan, the hotel sector is highly competitive especially among the luxury ones. This is evident by the decreasing occupancy and room rates due mainly to the lack of innovation strategies and AIS adoption (Dinçer & Alrawadieh, 2017; Kawachart, 2013). In the early 2015, four-star to five-star hotels, particularly in Petra were forced to foreclose owing to low occupancy rates (Al-Azzam (2016) and Dinçer and Alrawadieh (2017).

Hotels need to employ AIS mostly to improve and ensure service quality (Makau, Lagat, & Bonuke, 2017). Information technology has changed the way of evaluating, seizing, and storing information, and low information quality may lead to negative impacts on hotel operations. Data quality and the role of AIS are emerging problems in business organizations which could results in suboptimal decisions (González-Serrano, Talón-Ballester, Muñoz-Romero, Soguero-Ruiz, & Rojo-Álvarez, 2019; Sivarajah, Kamal, Irani, & Weerakkody, 2017). Also, data quality inconsistency and incompleteness in database systems could produce data corruptions and data flawed for operations (Toivonen, 2015).

To date, literature on the effect of AIS on organisational performance remains inconsistent. This is an indication that there could be other factors that affect the relationship between AIS and organisational performance but are still unaccounted for (Samuel, 2013; Soudani, 2012). The factors could be internal or external organisation settings (Octavia, 2019). Some of the external factors could be innovation while internal factors include but not limited to top management support. To date, however, none of the published studies have examined the effects of the AIS, top level managerial support simultaneously, on ultimate performance. Since the adoption of AIS in Jordanian hotel operations is still growing, it also deserves a systematic study. Thus, a study of the effects of AIS, top level managerial support on the ultimate performance in the hotel sector is timely to enhance the overall performance and sustainability.

Organizational Performance

Organizational performance is well investigated but a review of past studies shows a lack of consensus about its definition, inconsistency in its measures and problems with dimensionality of performance construct (Crook, Ketchen Jr, Combs, & Todd, 2008; Richard, Devinney, Yip, & Johnson, 2009; Santos & Brito, 2012). This was supported by Winand, Vos, Claessens, Thibaut, and Scheerder (2014) claiming low consensus on the conceptual consistency of organizational performance since its meaning differs according to how organizations define success. Owing to this, researchers should investigate and measure organizational performance in different ways. Thus, the present study incorporates non-financial performance measures as this would enable individual employees to evaluate the success of their business unit's performance. Furthermore, this is now the best way to measure performance (Alshatnawi & Ghani, 2018; R. e. Masa'deh, Shannak, Maqableh, & Tarhini, 2017).

Madella, Bayle, and Tome (2005) state that to achieve a high performance, organizations need to input the necessary resources and transform them efficiently to achieve the relevant and targeted outcomes. De Waal (2007) concludes that the high performance invariably revolve around specific goals achievement, improved financial outcomes, customer satisfaction or productivity. This was further affirmed by among others, Sheehan (2012), ALDamoe, Yazam, and Ahmid (2012) and Richman (2015). They report that a better performance outcome is achieved by managing and developing the human assets to improve competitiveness over a long period of time, adapt and react well to changes in the industry. Towards this end, managing employees could translate into the improved organizational performance.

User Satisfaction

The information system user satisfaction can be used as a measurement for the success of an information system. User satisfaction then becomes a part in the development model of the success of information system. The information system that meet the needs and expectations of the users is the high-quality information system, which is fast in displaying information, actual, can be used as a consideration in decision making and suitable to the desired needs. In order to meet the needs of a good information system, it requires a good design system, as well as a good programming system and is able to ease the user by providing and developing various facilities to access the information. The key to success in satisfying users of information system is in the quality of services provided by the information system providers. The benefits of information technology in building an individual, company, and even a country are very big impact. Proven that IT can change an Individual, a company, even an organization and country (Winter, Gaglio, & Rajagopalan, 2010). The Information system success model that is widely used is the DeLone and McLean (1992) model which states that information quality, system quality and service quality will have a positive effect on user satisfaction (Efthymiou & Antoniou, 2017; Filieri, McLeay, & Tsui, 2017; Hong, Tai, Hwang, Kuo, & Chen, 2017; Hussain, Ahmed, Jafar, Rabnawaz, & Jianzhou, 2017; Kim, Teo, Bhattacharjee, & Nam, 2017; Lin, 2017; Radu, Orzan, Ceptureanu, & Stoica, 2017; Woodham, Williams, & McNeil, 2016). A study conducted by Iivari (2005) that empirically tested the DeLone and McLean model, proved that the success of information system is influenced by the quality of information system and the quality of information generated from the related system. Human resources as the application users have a direct connection with the implementation of the system. Therefore, the competence of application users is a very important factor in the successful implementation of information system. The challenges faced by human resource competencies are competency methods to meet significant future challenges. In order to utilize strategies based on efficient human resource development, the needs of organizational leaders and the

needs of human resource practitioners to make a number of basic decisions may face several challenges. The role of human resource management has shifted from traditional management that only manages people in organizations, to strategic human resource management to make decisions according to environmental changes that are very fast and difficult to predict. The ability of managers or managers to balance organizational changes with internal factors and external factors is the key to the success of a business activity.

Accounting Information System (AIS)

AIS is a broad concept and includes: (a) the transaction cycle of processing (b) the adoption of IT methods (c) The establishment of the IS “which consists of systems analysis, systems design, and systems implementation”. The information created by the AIS is transferred to a variety range of the decision-makers. The system produces information on the structure and dynamics of the organization’s wealth, financial position, and results of the operations. It is defined as “a system that processes data and transactions to provide financial information to interested internal and external users who need to plan, control and operate their businesses and organizations” (Emad, Suhail, & Ahmed, 2014). AIS is crucial, providing information to management. The success of decisions and their effectiveness depend heavily on the success of AIS presented to the decision makers at the right time (Al-Ali, 2014). AIS collect and process data, and communicate information to decision makers. An efficient and effective AIS provide users with high-value and flexibility to meet future needs (Weygandt, Kimmel, Kieso, & Elias, 2010).

AIS application in the hotel is still new in terms of management efficiency, customer satisfaction, the economic benefit to the system and social deliverables (Jawabreh & Alrabei, 2012; Mijatov, Pantelić, Dragin, Perić, & Marković, 2018). With the growth in technology and system, the data accessibility concerning the businesses is controlled, and further information’s are offered in a small Spain of time. Thus, the AIS system has considered as center for information generations that will attract further users but limited in evaluation of user’s satisfaction (Fong & Ho, 2014; Hertati & Zarkasyi, 2015; Medina, Jiménez, Mora, & Ábrego, 2014). Accordingly, the information provided by the AIS will not make sense for the business unless the overall performance is considered in business related decisions. Thus, the managers including accounting managers requires to implement the accounting based information system, by taking the business related decisions (Collier, 2015; Pirayesh, Forouzandeh, & Louie, 2018).

Top Management Support

The top level management supports can be precisely defined as “the degree to which top management understands the importance of the IS function and is personally involved in IS activities” (Thompson, 2017). The accomplishment of the IS implications mainly depends on the top level of management approval and willingness to completely support the activities of the project-team. In the IS related literature, top level management support is identified as a core and positive element, affecting the accomplishment of various IS projects e.g., the IS effective performance, flourishing IS planning, and the growing IS effectiveness (Thompson, 2017). IT is most widely cited critical factors (Zhong Liu & Seddon, 2009) across industries (Taherdoost & Keshavarzsaleh, 2018).

Top management support plays a significant role in organization outcomes (Lee, Shiue, & Chen, 2016). The success or failure of projects in depends on the intensity of support from top management (Young & Poon, 2013). The IS planning” concerning literature has continuously stressed the role of top level managerial support for organizational activity (Jitpaiboon, Vonderembse, & Asree, 2010; Raghunathan & Raghunathan, 1988). McFarlan,

McKenney, and Cash (1983), argued that, the association among the top level management and the IS must be small for a company want to successfully adopt and implement the IS in projects. A supportive and cooperative managerial behavior would offer the IS executives an environment, where their activities will be approved and Accepted, and so, is just like to encourage them to attain best performance (Raghunathan, Raghunathan, & Tu, 1999).

Hypotheses Formulation

AIS have been adopted in the public and private sectors (Rom & Rohde, 2007) and cover both structured and unstructured financial and non-financial information (Granlund, 2011). The objective of AIS is to provide the needed information to managers at various levels and help them in plan, monitor, assess and decide operational matters (Saeidi & Prasad, 2014). Esmeray (2016) examine the impact of AIS on the financial performance of Small and Medium-sized Enterprises (SMEs) in Turkey and report a positive relationship between AIS and the growth rate in sales, returns and customer's number.

According to Tayeh, Al-Jarrah, and Tarhini (2015) AIS has been a serious concern to business community (Abbasi, Tarhini, Elyas, & Shah, 2015; R. e. M. Masa'deh, 2013) because they can realize the potential benefits from investments in IT (Alkalha, Al-Zu'bi, Al-Dmour, Alshurideh, & Masa'deh, 2012; Altamony, Alshurideh, & Obeidat, 2012) and achieve improved performance (Abu-Shanab, Abu-Shehab, & Khairallah, 2015). However, it is known that no single measure of performance could fully account for all aspects of firm performance (Ibrahim, Zolait, & Sundram, 2010). Emad et al. (2014) also examine the impact of AIS on SMEs' performance in Iraq. Based a review of studies on the concept of AIS and the nature of the performance of SMEs the results show an impact of AIS characteristics (reliability, importance, and timing) on the performance of SMEs.

Previous studies also report positive relationship between AIS and performance include, among others, (Ali, Omar, & Bakar, 2016; Arabmazar Yazdi, Nasser, Nekoe Zadeh, & Moradi, 2017; Budiarto, Prabowo, Djajanto, Widodo, & Herawan, 2018; Grande, Estébanez, & Colomina, 2011; Soudani, 2012; Urquía Grande, Pérez Estébanez, & Muñoz Colomina, 2011). Hence;

H₁: *Accounting information system has a significant influence on organizational performance.*

The working environment in Jordan is different from Western countries because the top management in Jordan is usually not actively involved in working processes due to the wide gap of high centralization between the layers of management (Almahamid, McAdams, & Kalalkeh, 2010; Haque & Anwar, 2012; Syed, Hazboun, & Murray, 2014). The appropriate messages are not conveyed from top-level management to the organization managers and one of the most important reasons for failures of privately owned hotels in Jordan is lack of leadership skills of the leaders (M. Al-Ababneh & Lockwood, 2010; Al-Araidah, Al Theeb, Bader, & Mandahawi, 2018). Managers should have direct access to top management and senior management invariably must support the managers to provide resources, give authority, support in crises, and develop competencies through training and development programs, in order to ensure the likelihood of organization success (Kempster, Turner, & Edwards, 2017).

Top management is in the leading position to determine the value of IS investment (Nelson & Coopride, 1996). Chu, Hz, and Xm (2003), study a "Coherent Model" for positioning various virtual organizing strategies toward the market conciliation, co-operation, collaboration, harmonization and collaboration and claim that the top level management is the key factor to attain a competitive edge in a challenging efficient environment. The importance of the top level management's support has been recognized due to its central role both in organization definition and composition of the organization team (Ahmed, 2016). The success of an organization is associated with top management support who impart organization

objectives and ensure provision of required resources, dynamic involvement, and support the team decisions to play an important role and have strong influence on organization performance (Yetton, Martin, Sharma, & Johnston, 2000). Hence;

H₂: *Top management support has a significant influence on organizational performance.*

Based on the literature submissions, there exist a positive relationship between the user-satisfaction and the user-job (Angelova & Zekiri, 2011; Bergersen, 2004; Rabaa'i, Gable, Bandara, & Fiel, 2010) so as to improve the organizational performance and enhance effectiveness and productivity (Halawi, McCarthy, & Aronson, 2008; McGill & Klobas, 2005; Shagari, Abdullah, & Saat, 2017). Other impact of IS implementation are decision making improvement (Vlahos, Ferratt, & Knoepfle, 2004), and job satisfaction enhancement (Angelova & Zekiri, 2011; Morris, Marshall, & Rainer Jr, 2002; Rabaa'i et al., 2010). While Ahmad and Al-Zu'bi (2011) study on the relationship among user-satisfaction and organizational effects and the findings showed a positive relationship between user-satisfaction and performance based on revenue and profitability. Similar result was found by Law and Ngai (2007) on the effect relationship that exist amongst user ERP system-satisfaction and organizational performance. It is therefore taken that findings from literature that examined the associated linkage between IT success factors and organizational performance and those that evaluated the connection between IT success factors and user-satisfaction can be further reviewed, so as to get broader insights of their findings. Aligned with the aims of the present research and the literature examined, the following hypotheses;

H₃: *Users' satisfaction moderates the relationship between AIS, and organizational performance..*

H₄: *Users' satisfaction moderates the relationship between top management support, and organizational performance.*

In spite of the significance emergence of AIS, there is still insufficient literature that evaluates the effects of AIS on organizational performance. Notably, there are limited numbers of studies in AIS to performance in most services industry (Daoud & Triki, 2013; Mndzebele, 2013). The benefits of using the model in hotel have considered some studies which adopted AIS and examined their impact on organizational performance particularly the limitations of such studies (Sami, 2011; Soudani, 2012). The literature specifies that when top managers extend support, there is a high possibility of achieving better performance at organizational levels (Williams & Ramaprasad, 1996). Academics are criticized for uncritically accepting theoretical concepts (Donaldson & Preston, 1995). The implication of working with ill-defined concepts is usually unreliable research outcome, as "concepts are the building blocks of science upon which propositions are based" (Osigweh, 1989). The model is aimed to examine the impact of accounting information systems (AIS) and top management support on organizational performance with user's satisfaction as moderating in the context of hotels in Jordan. Figure below shows the theoretical framework.

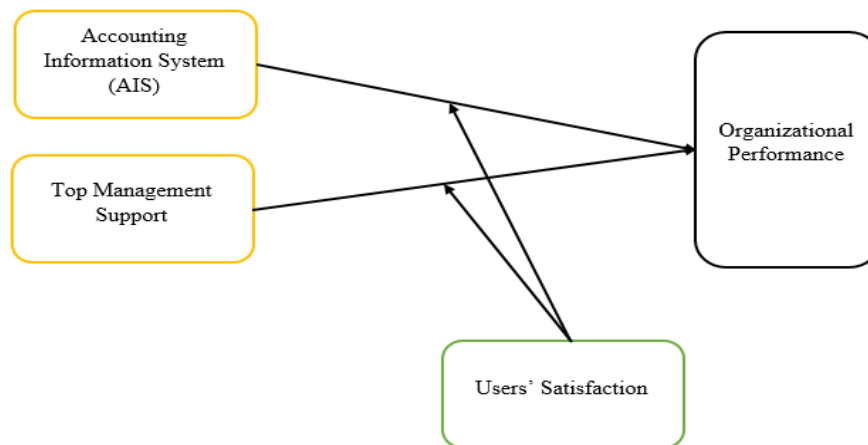


Figure 1: Theoretical Framework

In this part, two theories that best explain the nature of relationships explored among the variables examined in this study are discussed. The two theories are DeLone and McLean IS Success Model and contingency theories. The theories also help to explain the research framework developed for this paper.

Contingency theory is one of the theories that have gained prominence in the discourse of organizational management and decision making. It is a behavioural theory that argues that there is no absolute best way of organizational leadership, cooperation or decision making. It rather points to dependents –known as contingents- as the determinants of these outputs. These determinants are suggested within the range of government and unions, suppliers and distributors, consumers' interest groups, technology, customers and competitors.

Many models developed in social and behavioral sciences apply contingency theory. Contingency theory holds the view that no distinct, single, and greatest channels existed to doing things such as organizing, leading and decision making (Otley, 2016). At organizational level, the theory holds that the performance or effectiveness of an organization depends on both internal organizational and external environmental contingencies (Rauch et al., 2009). This implies that the favorableness or un-favorableness of these organizational and environmental factors determines whether or not an organization will perform well. The theory states that there is no organizational leadership style and decision that is the best. The best leadership style and decision depends on the situational variables (Fiedler, 2015). There are contingency theories of leadership and decision making. According to Fiedler, the successfulness or effectiveness of a leader depends on the leader himself (his traits or behaviors), the followership (the subordinates), and the situational variables (da Cruz, Nunes, & Pinheiro, 2011; Fiedler, 2015).

However, this paper argues that the relationship can be moderated, depending on how supportive users' satisfaction are. This means AIS, and top management support will affect organizational performance more when users' satisfaction is supportive.

The first paper to specifically focus on the contingency view of accounting information systems in the accounting literature was "A Contingency Framework for the Design of Accounting Information Systems," (Gordon & Miller, 1976). This paper laid out the basic framework for considering accounting information systems from a contingency perspective.

The model measures the impact of information technology, information system success, information quality, service quality, systems quality, information systems use and user satisfaction, these constitutes variables of the model. In the original D & M model, system quality is employed for assessing technical success; information quality is used for assessing

the semantic success, while user-satisfaction, organizational impact, and individual impact are employed for assessing success effectiveness. Shannon (1949), framework is used for the development of this model. Its process characterized the varying qualities degrees which are experienced in employing IS with its resultant in either system satisfaction or dissatisfaction. finally; this paper do extend theories between contengancy theory and Delone and Mclean IS Success Model to add knowledge to researcher in this area.

Conclusion

There is a lack of direct and indirect studies on the relationship between accounting information system, top management support and hotels' performance with user satisfaction as moderating. However, the aims of this study are to examine the extent of usage of the accounting information system and top management support of Jordanian hotels and to examine the impact of these systems on hotels' performance. Also; the extent of the relationship of user satisfaction as a moderator between them. The study reveals that Jordanian hotels achieved good performance relative to competitors according to previous studies. It is also found that both accounting information systems and top management support were used by Jordanian hotels. This result is consistent, generally. The results also reveal that variables contribute significantly and explain a high percentage of variation of Jordanian hotels' performance with users' satisfaction between them. However, prior studies revealed that many benefits could be derived from accounting information systems and top management support which cover strategic costing, strategic decision making, strategic planning, control and performance management. In the context of the cost-benefit approach, this study recommends Jordanian hotels to adopt other variables like users' satisfaction, skill possessed, earning management, and internal business process in the future.

References

- Abbasi, M. S., Tarhini, A., Elyas, T., & Shah, F. (2015). Impact of individualism and collectivism over the individual's technology acceptance behaviour: A multi-group analysis between Pakistan and Turkey. *Journal of Enterprise Information Management*, 28 .768-747 ,(6)
- Abu-Shanab, E., Abu-Shehab, R., & Khairallah, M. (2015). Critical success factors for ERP implementation: The case of Jordan. *The International Arab Journal of e Technology*, 4(1), 1-7 .
- Ahmad, A. E. M. K., & Al-Zu'bi, H. A. (2011). E-banking functionality and outcomes of customer satisfaction: an empirical investigation. *International Journal of Marketing Studies*, 3(1), 50 .
- Ahmed, R. (2016). Top Management Support and Project Performance: An Empirical Study of Public Sector Projects. Available at SSRN 3044377 .
- Al-Ababneh, M., & Lockwood, A. (2010). *The influence of managerial leadership style on employee job satisfaction in Jordanian resort hotels*. Paper presented at the 28th EuroCHRIE Annual Research Conference.
- Al-Ababneh, M. M., Masadeh ,M. A., Al-Shakhsheer, F. J., & Habiballah, M. m. A. (2018). The impact of internal service quality on job satisfaction in the hotel industry. *Research in Hospitality Management*, 8(1), 55-62 .
- Al-Ali, H. (2014). Factors Affecting the Efficiency of Accounting Information Systems and Their Role in Rationalizing Expenditure in Jordanian Public Universities. *Al Albayt University, Jordan* .

- Al-Araidah, O., Al Theeb, N., Bader, M., & Mandahawi, N. (2018). A study of deficiencies in teamwork skills among Jordan caregivers. *International Journal of Health Care Quality Assurance*, 31(4), 350-360 .
- Al-Azzam, A. F. M. (2016). The impact of customer relationship management on hotels performance in Jordan. *International Journal of Business and Social Science*, 7(4), 200-210 .
- Al-Refaie, A. (2015). Effects of human resource management on hotel performance using structural equation modeling. *Computers in Human Behavior*, 43, 293-303 .
- Al Qeed, M. A. (2015). The relationship between corporate social responsibility toward the employees and hotel industry performance in Jordan. *International business research*, 8(1), 197 .
- ALDamoe, F. M. A., Yazam, M., & Ahmid, K. B. (2012). The mediating effect of HRM outcomes (employee retention) on the relationship between HRM practices and organizational performance. *International Journal of Human Resource Studies*, 2(1), 75 .
- Ali, B., Omar, W. A. W., & Bakar, R. (2016). Accounting Information System (AIS) and organizational performance: Moderating effect of organizational culture. *International Journal of Economics, Commerce and Management*, 4(4), 138-158 .
- Alikhani, H., Ahmadi, N., & Mehravar, M. (2013). Accounting information system versus management information system. *European Online Journal of Natural and Social Sciences: Proceedings2* ,(3 (s)), pp. 359-366 .
- Alkalha, Z., Al-Zu'bi, Z., Al-Dmour, H., Alshurideh, M., & Masa'deh, R. (2012). Investigating the effects of human resource policies on organizational performance: An empirical study on commercial banks operating in Jordan. *European Journal of Economics, Finance and Administrative Sciences*, 51(1), 44-64 .
- Almahamid, S., McAdams, A. C., & Kalaldehy, T. (2010). The Relationships among Organizational Knowledge Sharing Practices, Employees' Learning Commitments, Employees' Adaptability ,and Employees' Job Satisfaction: An Empirical Investigation of the Listed Manufacturing Companies in Jordan. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge & Management*, 5 .
- Alnajjar, M. I. (2017). Impact of Accounting Information System on Organizational Performance: A Study of SMEs in the UAE .
- Alrawadieh, Z., & Dincer, M. Z. (2019). Reputation management in cyberspace: evidence from Jordan's luxury hotel market. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 10(1), 107-120 .
- Alshatnawi, H. A. M & ,Ghani, M. B. A. (2018). The effect and the Challenges of Implementing Total Quality Management on Performance of Higher Education Institutions. *International Journal For Research In Educational Studies (ISSN: 2208-2115)*, 4(3), 16-34 .
- Altamony, H., Alshurideh, M., & Obeidat, B. (2012). *Information systems for competitive advantage: Implementation of an organisational strategic management process*. Paper presented at the Proceedings of the 18th IBIMA conference on innovation and sustainable economic competitive advantage: From regional development to world economic, Istanbul, Turkey, 9th-10th May.
- Angelova, B., & Zekiri, J. (2011). Measuring customer satisfaction with service quality using American Customer Satisfaction Model (ACSI Model). *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 1(3), 232 .
- Arabmazar Yazdi, M., Nasser, A., Nekoe Zadeh, M., & Moradi, A. (2017). The Impact of Accounting Information System Flexibility on Firm Performance with Dynamic Capabilities Approach. *Journal of Accounting and Auditing Review*, 24(2), 221-242 .

- Bawaneh, S. S. (2014). Information security for organizations and accounting information systems a Jordan banking sector case. *International Review of Management and Business Research*, 3 .1174 ,(2)
- Bergersen, B. (2004). User satisfaction and influencing issues. *Network and System Administration Research Surveys*, 1(1), 5-26 .
- Bogetić, S., Antić, Z., & Lekić, N. (2015). Analysis of hotel enterprises competitiveness aspects in modern business. *Journal of Engineering Management and Competitiveness (JEMC)*, 5(2), 90-101 .
- Budiarto, D. S., Prabowo, M. A., Djajanto, L., Widodo, K. P., & Herawan, T. (2018). *Accounting information system (ais) alignment and non-financial performance in small firm: a contingency perspective*. Paper presented at the International Conference on Computational Science and Its Applications.
- Chu, L., Hz, L., & Xm, H. (2003). The virtual organizing process—A critical tool for enterprise competitiveness in the information era. *Journal of International Information Management*, 12(1), 3 .
- Collier, P. M. (2015). *Accounting for managers: Interpreting accounting information for decision making*: John Wiley & Sons.
- Crook, T. R., Ketchen Jr, D. J., Combs, J. G., & Todd, S. Y. (2008). Strategic resources and performance: a meta-analysis. *Strategic management journal*, 29(11), 1141-1154 .
- da Cruz, M. R. P., Nunes, A. J. S., & Pinheiro, P. G. (2011). Fiedler's Contingency Theory: Practical Application of the Least Preferred Coworker (LPC) Scale. *IUP Journal of Organizational Behavior*, 10 .(4)
- Daoud, H., & Triki, M. (2013). Accounting information systems in an ERP environment and tunisian firm performance. *International Journal of Digital Accounting Research*, 13 .
- De Waal, A. A. (2007). The characteristics of a high performance organization. *Business Strategy Series*, 8(3), 179-185 .
- DeLone, W., & McLean, E. (1992). Information systems success: The quest for the dependent variable. *Information systems research*, 3(1), 60-95 .
- Diavastis, I., Anagnostopoulou, E., Drogalas, G., & Karagiorgos, T. (2016). The interaction effect of accounting information systems user satisfaction and Activity-Based Costing use on hotel financial performance: Evidence from Greece. *Accounting and Management Information Systems*, 15(4), 757 .
- Dinçer, M. Z., & Alrawadieh, Z. (2017). Negative word of mouse in the hotel industry: A content analysis of online reviews on luxury hotels in Jordan. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 26(8), 785-804 .
- Donaldson, T & ,Preston, L. E. (1995). The stakeholder theory of the corporation: Concepts, evidence, and implications. *Academy of Management Review*, 20(1), 65-91 .
- Efthymiou, D., & Antoniou, C. (2017). Understanding the effects of economic crisis on public transport users' satisfaction and demand. *Transport Policy*, 53, 89-97 .
- Emad, H., Suhail, A., & Ahmed, R. (2014). The Influence of Accounting Information Systems (AIS) on Performance of Small and Medium Enterprises (SMEs) in Iraq. *Journal of business and management*, 3 .57-48 ,(4)
- Esmeray, A. (2016). The Impact of Accounting Information Systems (AIS) on Firm Performance: Empirical Evidence in Turkish Small and Medium Sized Enterprises. *International Review of Management and Marketing*, 6(2), 233-236 .
- Fiedler, F. (2015) .(Contingency theory of leadership. *Organizational Behavior 1: Essential Theories of Motivation and Leadership*, 232, 01-2015 .

- Filieri, R., McLeay, F., & Tsui, B. (2017). Antecedents of travellers' satisfaction and purchase intention from social commerce websites *Information and Communication Technologies in Tourism 2017* (pp. 517-528): Springer.
- Fong, S. C., & Ho, M. W. (2014). Accounting Information Systems End-User Satisfaction: Evidence of Hong Kong Housing Authority. *The International Technology Management Review*, 4(1), 27-41 .
- Ghaith, A., Mohd, Z., & Aseel, A. (2016). The Customer Satisfaction Role on Customer Loyalty, New Evidence among Jordanian Hotel Industry. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, 2 .(12)
- Ghaith, A., Mutia, S., Ahmad, A ., Enas, A., & Abdul Malek, T. (2018). *Investigation of Factors Influencing Customer Loyalty in Malaysia and Jordan Hotel Industry*. University Malaysia Perlis, Malaysia, Perlis(5-2) .
- Ghaith, A., & Mutia, S. A. A. (2019). Effect of behavioral variables on organizational citizenship behavior (OCB), with job satisfaction as moderating among Jordanian five-star hotels: A pilot study. *International Journal of Ethics and Systems* .
- Ghaith, A., Mutia, S. B. A. H., Maysoun, S. A. A., & Abdul, M. B. A. T .(2018) .The Mediating Role of Organizational Culture on the Relationship between Employee Performance and Antecedents in the Hotel Sector. *Journal of Reviews on Global Economics*, 6, 489-497 .
- González-Serrano, L., Talón-Ballesteros, P., Muñoz-Romero, S., Soguero-Ruiz, C., & Rojo-Álvarez, J. L. (2019). Entropic Statistical Description of Big Data Quality in Hotel Customer Relationship Management. *Entropy*, 21(4), 419 .
- Gordon, L., & Miller, D. (1976). A contingency framework for the design of accounting information systems *Readings in accounting for management control* (pp. 569-585): Springer.
- Grande, E. U., Estébanez, R. P., & Colomina, C. M. (2011). The impact of Accounting Information Systems (AIS) on performance measures: empirical evidence in Spanish SMEs. *The international journal of digital accounting research*, 11(1577-8517), 25-43 .
- Granlund, M. (2011). Extending AIS research to management accounting and control issues: A research note. *International Journal of Accounting Information Systems*, 12(1), 3-19 .
- Halawi, L. A., McCarthy, R. V., & Aronson, J. E. (2008). An empirical investigation of knowledge management systems' success. *Journal of Computer Information Systems*, 48(2), 121-135 .
- Halil, A., Tevfik, E., Sercan, A., & Serpil, K. (2017). *The Role of Accounting Information Systems in Hotel Management Process: The Case of Turkey*. Paper presented at the Proceedings of the Middle East Conference on Global Business, Economics, Finance and Management Sciences Dubai. www.globalbizresearch.org
- Haque, A., & Anwar, S. (2012). Linking Top Management Support and IT Infrastructure with Organizational Performance: Mediating Role of Knowledge Application. *Canadian Social Science*, 8(1), 121 .
- Hertati, L., & Zarkasyi, W. (2015). Effect of Competence User Information System, The Quality of Accounting Information Systems Management and Implications Insatisfaction User Information System (State Owner in Sumatera Selatan). *European Journal of Accounting, Auditing and Finance Research*, 3(2), 35-60 .
- Hong, J.-C., Tai, K.-H ., Hwang, M.-Y., Kuo, Y.-C., & Chen, J.-S. (2017). Internet cognitive failure relevant to users' satisfaction with content and interface design to reflect continuance intention to use a government e-learning system. *Computers in Human Behavior*, 66, 353-362 .

- Hussain, S., Ahmed, W., Jafar, R. M. S., Rabnawaz, A., & Jianzhou, Y. (2017). eWOM source credibility, perceived risk and food product customer's information adoption. *Computers in Human Behavior*, 66, 96-102 .
- Ibrahim, A. R., Zolait, A. H., & Sundram, V .P. (2010). Supply chain management practices and firm performance: An empirical study of the electronics industry in Malaysia. *International Journal of Technology Diffusion (IJTD)*, 1(3), 48-55 .
- Iivari, J. (2005). An empirical test of the DeLone-McLean model of information system success. *ACM SIGMIS Database: the DATABASE for Advances in Information Systems*, 36(2), 8-27 .
- Jawabreh, O. A., & Alrabei, A. M. A. (2012). The impact of accounting information system in planning, controlling and decision-making processes in Jodhpur hotels. *Asian Journal of Finance & Accounting*, 4(1), 173-188 .
- Jitpaiboon, T., Vonderembse, M., & Asree, S. (2010). The influence of top management support and information technology (IT) utilization on supply chain integration (SCI) . *California Journal of Operations Management*, 8(2), 1-19 .
- Kawachart, P. (2013). Customer Satisfaction with Luxury Hotel in Bangkok: The Influence of Housekeeping Services Quality: European Real Estate Society (ERES).
- Kempster, S., Turner, A. F., & Edwards, G. (2017). *Field guide to leadership development*: Edward Elgar Publishing.
- Kim, S. L., Teo, T. S., Bhattacharjee, A., & Nam, K. (2017). IS auditor characteristics, audit process variables, and IS audit satisfaction: An empirical study in South Korea. *Information systems frontiers*, 19(3), 577-591 .
- Law, C. C., & Ngai, E. W. (2007). ERP systems adoption: An exploratory study of the organizational factors and impacts of ERP success. *Information & management*, 44(4), 418-432 .
- Lee, J.-C., Shiue, Y.-C., & Chen, C.-Y. (2016). Examining the impacts of organizational culture and top management support of knowledge sharing on the success of software process improvement. *Computers in Human Behavior*, 54, 462-474 .
- Lin, H.-C. (2017). Nurses' satisfaction with using nursing information systems from technology acceptance model and information systems success model perspectives: a reductionist approach. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 35(2), 91-99 .
- Madella, A., Bayle, E., & Tome, J. (2005). The organisational performance of national swimming federations in Mediterranean countries: A comparative approach. *European Journal of Sport Science*, 5(4), 207-220 .
- Makau, S., Lagat, C., & Bonuke, R. (2017). The role of information quality on the performance of Hotel Industry in Kenya. *European Scientific Journal, ESJ*, 13(20), 169 .
- Masa'deh, R. e., Shannak, R., Maqableh, M., & Tarhini, A. (2017). The impact of knowledge management on job performance in higher education: The case of the University of Jordan. *Journal of Enterprise Information Management*, 30(2), 244-262 .
- Masa'deh, R. e. M. (2013). The impact of information technology infrastructure flexibility on firm performance: An empirical study of Jordanian public shareholding firms. *Jordan Journal of Business Administration*, 153(954), 1-42 .
- McFarlan, F. W., McKenney, J. L., & Cash, J. I. (1983). *Corporate information systems management: text and cases*: Irwin McGraw-Hill.
- McGill, T. J., & Klobas, J. E. (2005). The role of spreadsheet knowledge in user-developed application success. *Decision Support Systems*, 39(3), 355-369 .
- Medina, J.-M., Jiménez, A. K., Mora, A., & Ábrego, D. (2014). Training in Accounting Information Systems for Users' Satisfaction and Decision Making. *International Journal of Business and Social Science*, 5 .(7)

- Mijatov, M., Pantelić, M., Dragin, A., Perić, M., & Marković, S. (2018). Application of Sustainable Development Principles in Hotel Business. *Journal of the Geographical Institute 'Jovan Cvijic' SASA*, 68 .(1)
- Mndzebele, N. (2013). The usage of accounting information systems for effective internal controls in the hotels. *International Journal Advanced Computer Technology*, 2(5), 1-3 .
- Morris, S. A., Marshall, T. E., & Rainer Jr, R. K. (2002). Impact of user satisfaction and trust on virtual team members. *Information Resources Management Journal (IRMJ)*, 15(2), 22-30 .
- Morsy, M. A., Ahmed, G. S., & Ali, N. A. (2016). Impact of effective training on employee performance in hotel establishments. *International Journal of Heritage, Tourism, and Hospitality*, 10 .(2/1)
- Nelson, K. M., & Coopriider, J. G. (1996). The contribution of shared knowledge to IS group performance. *MIS quarterly*, 409-432 .
- Octavia, E. (2019). Environment Uncertainty and Management Accounting Information System in the Indonesian Commercial Private Bank: Empirical Analysis. *Global Business & Management Research*, 11 .(1)
- Osigweh, C. (1989). Casing the case approach in management development. *Journal of Management Development*, 8(2), 41-57 .
- Otley, D. (2016). The contingency theory of management accounting and control: 1980–2014. *Management Accounting Research*, 31, 45-62 .
- Pa, N. C., Hassan, S. a., Husin, N. S., & Ban, A. (2016). Productive Practices of Hotel Management System Using Usability Approach: A Case Study. *Advanced Science Letters*, 22(8), 1905-1908 .
- Pirayesh, R., Forouzandeh, M., & Louie, S. I. (2018). Examining the effect of computerized accounting information system on managers' decision making process. *Revista Publicando*, 5(14 (1)), 68-82 .
- Rabaa'i, A., Gable, G., Bandara ,W., & Fielt, E. (2010). *Re-conceptualising IS function's support performance: a preliminary model*. Paper presented at the Proceedings of the 14th Pacific Asia Conference on Information Systems.
- Radu, A.-C., Orzan, M.-C., Ceptureanu, S., & Stoica, I. (20 .(17) User Satisfaction Regarding Healthcare Education Services Financed Through the European Social Fund. *Economic Computation & Economic Cybernetics Studies & Research*, 51(1 .(
- Raghunathan, B., & Raghunathan, T. (1988). Impact of top management support on IS planning. *Journal of Information Systems*, 2(2), 15-23 .
- Raghunathan, B., Raghunathan, T., & Tu, Q. (1999). Dimensionality of the strategic grid framework: the construct and its measurement. *Information systems research*, 10(4), 343-355 .
- Rahmat Shah ,D., Mousavi Noory, S. A., & Akbari, M. (2017). Tourism Industry, Globalization, Encounter or Interaction. *IAU International Journal of Social Sciences*, 7(2), 73-80 .
- Ramli, A. (2015). The status of accounting information systems (AIS) adoption in the hotel industry. *Journal of Entrepreneurship and Business*, 3(1), 46-59 .
- Richard, P. J., Devinney, T. M., Yip, G. S., & Johnson, G. (2009). Measuring organizational performance: Towards methodological best practice. *Journal of management*, 35(3), 718-804 .
- Richman, N. (2015). Human resource management and human resource development: Evolution and contributions. *Creighton Journal of Interdisciplinary Leadership*, 1(2), 120-129 .

- Rom, A., & Rohde, C. (2007). Management accounting and integrated information systems :A literature review. *International Journal of Accounting Information Systems*, 8(1), 40-68 .
- Saeidi, H., & Prasad, B. (2014). Impact of accounting information systems (AIS) on organizational performance: A case study of TATA consultancy services (TCS)-India. *UCT Journal of Management and Accounting Studies*, 2(03), 54-60 .
- Sami, M. (2011). Quality of Information as Strategic Factor in Accounting Information System (AIS) Towards Better Organizational Performance. *JRMSI-Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 2(2), 1-17 .
- Samuel, N. (2013). Impact of accounting information systems on organizational effectiveness of automobile companies in Kenya. *Research Project* .
- Santos, J. B., & Brito, L. A. L. (2012). Toward a subjective measurement model for firm performance. *BAR-Brazilian Administration Review*, 9(SPE), 95-117 .
- Shagari, S. L., Abdullah, A., & Saat, R. M. (2017). Contributory factors of accounting information systems effectiveness in Nigerian banking sector. *Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1 .51
- Shannon, C. (1949). Communication theory of secrecy systems. *Bell system technical journal*, 28(4), 656-715 .
- Sheehan, M. (2012). Developing managerial talent: Exploring the link between management talent and perceived performance in multinational corporations (MNCs). *European Journal of Training and Development*, 36(1), 66-85 .
- Simancas Cruz, M., García Cruz, J. I., Greifemberg, C. A., & Peñarrubia Zaragoza, M. P. (2018). Strategies to improve the quality and competitiveness of coastal tourism areas : Applying tourism standards. *Journal of Tourism Analysis: Revista de Análisis Turístico*, 25(1), 68-90 .
- Sivarajah, U., Kamal, M. M., Irani, Z., & Weerakkody, V. (2017). Critical analysis of Big Data challenges and analytical methods. *Journal of Business Research*, 70, 263-286 .
- Soudani, S. N. (2012). The usefulness of an accounting information system for effective organizational performance. *International Journal of Economics and Finance*, 4(5), 136-145 .
- Syed, J., Hazboun, N. G., & Murray, P. A. (2014). What locals want: Jordanian employees' views on expatriate managers. *The International Journal of Human Resource Management*, 25(2), 212-233 .
- Taherdoost, H., & Keshavarzsaleh, A. (2018). A theoretical review on IT project success/failure factors and evaluating the associated risks .
- Tayeh, M., Al-Jarrah, I. M., & Tarhini, A. (2015). Accounting vs. market-based measures of firm performance related to information technology investments. *International Review of Social Sciences and Humanities*, 9(1), 129-145 .
- Thompson, J. D. (2017). *Organizations in action: Social science bases of administrative theory*: Routledge.
- Toivonen, M. (2015). Big Data Quality Challenges in the Context of Business Analytics .
- Urquía Grande, E., Pérez Estébanez, R., & Muñoz Colomina, C .(2011) .The impact of Accounting Information Systems (AIS) on performance measures: empirical evidence in Spanish SMEs .
- Vij, M. (2016). The cost competitiveness, competitiveness and sustainability of the hospitality industry in India. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 8(4), 432-443 .
- Vlahos, G., Ferratt, T., & Knoepfle, G. (2004). The use of computer-based information systems by German managers to support decision making. *Information & management*, 41(6), 763-779 .

- Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., Kieso, D., & Elias, R. Z. (2010). Accounting principles. *Issues in Accounting Education*, 25(1), 179-180 .
- Williams, J., & Ramaprasad, A. (1996). A taxonomy of critical success factors. *European Journal of Information Systems*, 5(4), 250-260 .
- Winand, M., Vos, S., Claessens, M., Thibaut, E., & Scheerder, J. (2014). A unified model of non-profit sport organizations performance: perspectives from the literature. *Managing leisure*, 19(2), 121-150 .
- Winter, S. J., Gaglio, C. M., & Rajagopalan, H. K. (2010). The Value of Information Systems to Small and Medium-Sized Enterprises: Information and Communications Technologies as Signal and Symbol of Legitimacy and Competitiveness *Strategic Information Systems: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1639 :(1666-IGI Global.
- Woodham, O., Williams, J., & McNeil, K. (2016). Toward understanding the impact of attributes on satisfaction in different price tiers. *Journal of Consumer Satisfaction, Dissatisfaction and Complaining Behavior*, 29, 91 .
- Yetton, P., Martin, A., Sharma, R., & Johnston, K. (2000). A model of information systems development project performance. *Information Systems Journal*, 10(4), 263-289 .
- Young, R., & Poon, S. (2013). Top management support—almost always necessary and sometimes sufficient for success: Findings from a fuzzy set analysis. *International Journal of Project Management*, 31(7), 943-957 .
- Zhong Liu, A., & Seddon, P. B. (2009). Understanding how project critical success factors affect organizational benefits from enterprise systems. *Business Process Management Journal*, 15(5), 716-743 .

THE ROLE OF GOVERNMENT INTERVENTION AS A POLICY INSTRUMENT IN PROMOTING SMEs FOR SUSTAINABLE ECONOMIC DEVELOPMENT

Nuhu Tanko Danibrahim¹
Noraini bt. Abu Talib²
Umar Haiyat Bin Abdul Kohar³

^{1,2,3}Azman Hashim International Business School, Universiti Teknologi Malaysia, 81310 Skudai, Johor, Malaysia

¹Federal College of Education (Technical), Gusau, Zamfara State – Nigeria

Abstract: *The significance of small and medium scale enterprises (SMEs) cannot be overemphasised by its numerous contributions to nations' socio-economic development. Therefore, government intervention is required to create a conducive climate and attract investors from within and outside the country. The government in Nigeria has created agencies to support SMEs, such as Small-Scale Enterprises Development Agency of Nigeria (SMEDAN), Small and Medium Enterprises Investment Scheme (SMEIS), and National Economic Reconstruction Fund (NERFUND), Bank of Agriculture, (BOA) and Bank of Industry (BOI). This paper the interventions for promoting SMEs in Nigeria. The paper also emphasised the role of education and training in promoting entrepreneurial skills needed to make Nigeria's labour a competent tool for enterprise development. The paper further elaborates on critical challenges facing Nigeria: insufficient technology utilisation, shoddy research and development, lack of long-term funding, inconsistency in government policies, lingering security issues, unethical business practices, and unexpected pandemic (Covid-19), and weak law enforcement to deal with criminals. In the light of these challenges, strategies for the promotion of SME development were proffered.*

Keywords: *Government intervention; SME development; SME performance.*

Introduction

Government intervention is a tool meant to embark for an action by government to implement relevant industrial policies that provide conducive climate and environment for SMEs. Alhnaity, Almuala, and Elmasri (2018) define Government intervention as the government's role in boosting entrepreneurial activities, which direct the development and growth of SMEs. Most government or regime take a far-reaching measure aimed at encouraging the production and mass acceptance of local products to boost sales, as well as encouraging commercial and central banks to extend credit facilities to most of the SMEs, at a low-interest rate, in order to make cash accessible and available for business activities.

These interventions are in different forms, ranging from constant power supply, development support and establishment of financial instrument, to the legal framework for SMEs' smooth operation. Inclusive in the interventions are infrastructure and business support services, like electricity, water supply, transport and communication network needed for the operation which is not readily available in some countries despite current development. Therefore, these become imperative for the government to intervene with numerous services to enhance SMEs' services and performance for sustainable economic development. Njemanze and Ifeanacho (2011) defined intervention as the government's efforts to encourage SMEs' growth, survival, and full participation in the country's socio-economic development.

Intervention instruments in Nigeria include NERFUND, NBCI, BOA, SMEDAN, SMEIS, and so on. Their mandates do not stop at financial, regulatory and infrastructure but include training in the form of seminars, workshops, and conferences,—to educate SMEs owners capability to improve their managerial skills and quality of services delivered. Thus, SME owners may acquire skills in organising method, planning, quality control, standardisation, and cost control for effective performance, leading to a better profit and increasing output and wealth creation. This is meant to provide and boost the ability of SMEs to withstand market forces, Pettinger (2019) opined that government combat market inequity through regulation, taxation and subsidies to promote general economic fairness to maximise the benefit for SMEs. The government is believed to be a key factor in promoting many nations' economic activity for meaningful commercial and economic activities.

Government intervention is geared towards avoiding competition between local products from home-based SMEs and foreign products. Ikon Michael and Chika (2018) reported that one of SMEs' problems is their capacity to utilise their products in terms of their qualities compared to foreign-made products. Therefore, the paper is meant to address the forms of interventions that will go in a long way to aid and assist SMEs as an instrument for effective performance and sustainable development and growth.

An Overview of SMEs

Effiom and Edet (2018) reported that SMEs are more extensive, which demand former relative structure. Therefore, SMEs occupy an important place in every sector of the global economy, as a result of its diversification and expansion of its industrial base, mobilisation and utilisation of local raw materials and knowledge capabilities, skills and entrepreneur attitudes for an increase in government revenue, wealth creation, poverty reduction and curbing rural-urban migration to the barest minimum.

The economic imperative of SMEs can be a notice in the area of resource mobilisation of idle financial resources, creating competition by offering varieties of products and services, reducing pressure on foreign exchange demand through import substitution, providing immediate services and supply to a large firm, employment generation and sources for innovation Ibrahim, Keat, and Abdul-Rani (2020) for productive economic activities (Dimoji & Onwuneme, 2016) innovative expansion (Ogbari, Ibidunni, Ogunnaike, Olokundun, & Amaihian, 2018) and poverty reduction (Okeke, Onuorah, & Jakpa, 2016).

In realisation of SMEs' importance, as the bedrock of the modern economy, several efforts in terms of policy guidelines and intervention have been initiated and implemented by successive government and regime to promote growth and viability of the SMEs Sector. Different agencies like SMEDAN, Bank of Industry (BOI) were established to provide technical support in the form of the feasibility study and low-interest loan. Simultaneously, small and medium enterprises industries' equity investment scheme was introduced to mandate commercial banks to invest at least 10% of their pre-tax profit in SMEs. In addition to this, the CBN reported in Gbandi and Amissah (2014) launched 220 billion Naira intervention fund to promote SMEs.

However, Nigeria experienced massive unemployment and absolute poverty due to lack of recognition and proper implementation of a sustainable programme that will encourage SMEs' performance. The country's economic situation helps to breed poverty and the government through its attitudes of apathy and indifference to help rather manufacture the machinery that promotes poverty (Eniola, 2015). This has increased the poverty level of the population with attendance decrease in per capita income. Anya (1993), reported in Tuliao, Bin and Zerrudo (2017), states that over fifty per cent of the population live below the poverty level with per capita income of \$1000 reduced to \$300, with this many sub-Saharan African

countries are almost affected and bedevil with crises ranging from kidnapping, banditry, armed robbery, petty crime and to cap it all is the corruption pandemic, which has eaten deep into the fabric of the society. It has, therefore become very imperative to examine reported issues through literature review for the way forward.

The importance of SMEs and Sustainable Economic Development

de Sousa Jabbour, Ndubisi, and Seles (2020) identifies factors that influence the environmental, social and financial performance of SMEs with special emphasis on the role played by SMEs in the sector for both economic growth and achievement of sustainable development, notably for their contribution are employment generation, income distribution, growth and export promotion. They are also responsible for large consumption of world resources in term of raw materials for productive activities.

Ibrahim *et al.* (2020) revealed that SMEs play an important role in promoting many nations' economic performance, especially in the Asian continent. Because of its relevance, SMEs directly contribute to employment creation, income, and poverty reduction, which improve sustainable development in the economy of developing countries. Therefore, in order to achieve sustainable development, SMEs are bound to utilise resources efficiently.

Also, there are policies in force to reduce waste and tackle the menace of technology. Policymaking for sustainable development must be in line with meeting the current requirement for sustainability without creating an obstacle for the future generation in terms of development, and such is being introduced on the plastic bag by Asian government.

Though there are contending views, the Asian Development Bank (2017) reported that some countries across the Pacific region use twice the amount of raw materials to produce a GDP unit. This indicates environmental consequences leading to scarcity of natural resources, which may negatively impact sustainable SME development objectives (UNO, 2017; Jamali, Lund-Thomsen, and Jeppesen, 2017).

The importance of SMEs cannot be said to overemphasise due to its contribution to Human and Economic Development, according to Organisation for Economic Cooperation and Development, Abd Elkhalek (2019) postulated that SMEs are the predominant forms of business enterprises. That about 99% of the firms are SMEs which contribute to economic development. Therefore, most SMEs started integrating sustainability into their business practice and move towards sustainable development as a determinant factor against undermining the need for the future generation, which made SMEs move from reactive to the proactive stage of development, which promotes survival but aid sustainable development. The paper intends to address SMEs contribution to sustainable economic development, including challenges and the way forward.

Challenges of SMEs for Sustainable Development

Many researchers had identified SMEs' challenges in several ways as a major factor that prevent smooth operation of these going concern or entities, reported in Yoshino and Taghizadeh Hesary (2016)). Nevertheless, Some of these challenges are very glaring, including difficulty accessing finance, lack of information infrastructure for SMEs, insufficient use of information technology, poor research, and development in the SMEs sector.

Short duration for loan repayment, high-interest rate, demand for collateral security, lack of knowledge capabilities, skills and entrepreneur attitudes, inadequacy in training and orientation background and inadequate infrastructural facilities, inconsistency in government policy which normally affect government policy on investment plan or template, security issues, kidnapping, banditry yahoo or unethical business practices, covid 19 pandemic and religious belief, inclusive are also issues of low or poor technology, fluctuation in foreign

currency and exchange rate, weak regulatory framework and inadequacies in criminal law to deal with criminals and strengthened the legal system for the protection of and sustainable SMEs Development.

Literature Review

Development Interventions

Stal and Babri (2020) described Government intervention as an action that the government can use to change SMEs' behaviour for good, such as regulation, financial incentives, and education. Government intervention can be any action carried out by the government or public entity that will positively affect the market economy with the direct objectives of having an impact on the economy beyond the mere regulation of contract and provision of public goods.

Several research studies were embarked upon by scholars on government interventions to support the activities of SMEs in various countries, which are included in this study. According to Ismail and Kuivalainen (2015), it was reported that institutionally it is very important to examine different SMEs' techniques to understand the regulatory framework guiding their mode of operations, which may trigger certain policies that will promote economic prosperity for the nation. Therefore, an SMEs with an acceptable local institutional climate or environment will positively affect foreign trade performance, and it will enhance the economic position of such a nation.

Gbandi and Amissah (2014), reported that means to financial resources is one of the most critical issues of SMEs. The result of the study shows that the priority of an option to external financial resources for SMEs in developing countries like the Baltic, and the need to support the design and evaluate policy criteria to examine the indicators of financial reforms for small and medium scale enterprise (SMEs) Financing become imperative.

Ebitu, Glory, and Alfred (2016) reported that the achievement of SMEs in Europe is very high due to high dependence on financial access. Kalinowski (2016) also examine the government assistance for SMEs in Poland and assessed the positive impact of these programs in promoting the development of the SMEs sector, the study shows that the polish government support program is unorganised, fragmented and not directed to the appropriate beneficiaries, which indicated a liquidity gap in the sector. Therefore, governments collaborate with SMEs to increase the level of knowledge capabilities, skills and entrepreneur attitudes with the objective of improving SME performance. In other words, interventions of government in terms of providing the requisite skills, knowledge, and attitudinal training act as a moderating influence between the stock of entrepreneurial competences and the performance of SMEs (see Figure 1). In a related development, an investigative study was embarked upon by (Cravo, 2019) it was reported that government involvement in business support program would improve SMEs' performance and provide jobs opportunity in both low and middle-income countries. Lee and Jo (2018) asserted that government support expands research and development investment (R&D) and registration of intellectual property rights for SMEs in Korea and increases investment in assets, human resources, and marketing, which equally promote economic activities and enhance sustainable development.

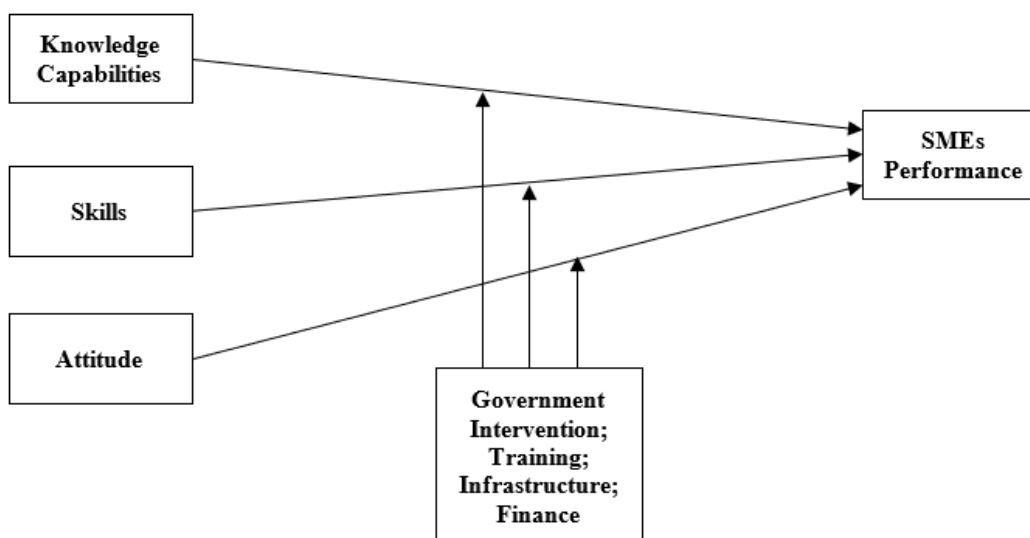


Figure 1: Moderating Role of Government Intervention

The government plays a critical role in shaping the success of small and medium-scale enterprises by providing access to finance, promotion of services, developing capacity, and marketing programmes through various ministries and agencies. Many researchers have conducted investigations at the individual level and by a group of scholars which showed that Government intervention aids many SMEs. For instance in the financial aspect of their operations, according to Yu, Lin, Chang, and Wang (2020) and impact of political connection on SMEs and, adoption of green innovation, asserted by Liu, Sah, Ullah, and Wei (2020), intervention on policy assistance in Nasir (2019) and other related intervention. Alhnaity, Mohammad, and Ishak (2016) reported that apart from providing fund, a fiscal measure such as tax reduction or exemption Government also plays other roles for the survival of SMEs performance, including a regulatory framework that defined the mode of operation of SMEs.

Apart from these earlier interventions mentioned, the government also participated in intervening in the financial market to maintain the exchange rate, through currency manipulation, by buying and selling the foreign currency which will affect the purchase of raw material that will create a favourable business climate for SMEs performance. In some cases, Government intervention is done to control inflation and maintain financial stability and competition. Therefore, Government intervention can promote and stimulate the country's economy, through devaluation and promote export which can also increase the economy's growth and attract investors.

The same intervention can be done the other way around by increasing the interest rate, which will help decrease inflation and strengthen the local currency and make the cost of importation decrease. The local firm will keep their prices very low, hence financing cost to SMEs and individual will increase, while the borrowing and spending will decrease, which will make inflation to decrease and stabilise the economy. This will affect the SMEs' performance in terms of production and the ability to buy and sell.

Government over decades ago had demonstrated its commitment in assisting the development of SMEs through various initiatives which include, monetary, fiscal, industrial and policy measure (Somoye, 2013, reported in Ibrahim *et al.*, 2020) that the effort was as a result of the acknowledgement of the importance of SMEs in terms of its contribution to economic development and promotion of employment opportunities, technology, knowledge capabilities, skills and entrepreneur attitudes.

Reasons for Government Intervention on SMEs

At least three reasons could be discerned from the foregoing discussions that inform government interventions for the development of the SME sector in Nigeria.

- To correct the market failure for sustainable SMEs development by developing a legal framework that will enhance the ease of doing business.
- To achieve a more equitable distribution of income and wealth creation, SMEs mobilise resources for sustainable development.
- To improve SMEs' performance in the economy for increasing output, profit and job opportunity/employment, investment, and others.

The consequences of not having government intervention are numerous. However, the most cogent ones are immobility of labour and monopoly, which may require education and training that will provide knowledge capabilities, skills and entrepreneur attitudes for the labour force to become competent as a tool for intervention policy measure to encourage competition, the entrance of new firms into the market to stabilise the activities of SMEs and overcome the danger of monopoly.

Conclusion and Recommendations

Conclusion

Government intervention is an interesting and sensitive aspect of introducing reform in the managerial and economic well-being of SMEs' activities¹ of any country to stabilise their economic pursuance better and promote sustainable development.

Government intervention should contribute to the development of the SMEs; such contributions should consider the general or overall development of the economy for growth and, achievement in terms of job creation/employment, profit-making, increase in output, further investment, export, and sustainability development.

Recommendations

- Intervention by the government should be objectively done and not fragmented.
- A full assessment of what is needed as an intervention component or requirement should be packaged and directed toward the SMEs that require them to benefit the economy.
- Intervention should include both financial and nonfinancial package.
- Infrastructures inform of business support services, and training should be given priority.
- Security intervention should be paramount to attract investors to make the business climate conducive to entrepreneurial activities.
- There should be consistency in government policy towards investment, in terms of the regulatory framework for SMEs, making it flexible, attractive, encouraging, and sustainable for SMEs' entrepreneurs and development.
- Interest rate and tax intervention be done so that the effect on the SMEs will be felt positively.
- Technological orientation should be enhanced to avoid over-dependence on manual production techniques to increase production at a cost reduction level with a product price that can be affordable to the consumers.

References

- Abd Elkhalek, A. M. A. (2019). SMEs' Contribution to Sustainable Development; an Applied Study Focusing on OECD Countries. *IOSR Journal of Economics and Finance*, 10(1), 69-78

- Alhnaity, H., Almuala, A., & Elmasri, A. K. (2018). The Role of Government Intervention as a Moderating Variable in the Relationship between Entrepreneurial Networks and Business Owners' Performance in Jordan. *Asian Journal of Economics and Empirical Research*, 5(1), 93-98.
- Alhnaity, H., Mohammad, A. B., & Ishak, A. K. (2016). Entrepreneurial Thinking and Small Business Performance: The Case of Beneficiary Companies of Jordanian Erada Program. *Journal of Management & Sustainability*, 6, 68.
- Asian Development Bank. (2017). *Promoting Skill Transfer for Human Capacity Development in Papua New Guinea: The Role of Externally Financed Infrastructure Projects*. Asian Development Bank.
- de Sousa Jabbour, A. B. L., Ndubisi, N. O., & Seles, B. M. R. P. (2020). Sustainable development in Asian manufacturing SMEs: Progress and directions. *International Journal of Production Economics*, 225, 107567.
- Dimoji, F., & Onwuneme, L. (2016). *Small and Medium Scale Enterprises and Sustainable Economic Development in Nigeria*. Paper presented at the Proceedings of 33rd International Business Research Conference.
- Ebitu, E. T., Glory, B., & Alfred, U. J. (2016). An Appraisal Of Nigeria's Micro, Small And Medium Enterprises (MSMEs): Growth, Challenges And Prospects. *British Journal of Marketing Studies*, 4(5), 21-36.
- Effiom, L., & Edet, S. E. (2018). Success of small and medium enterprises in Nigeria: do environmental factors matter. *Journal of Economics and Sustainable Development*, 9, 117-128.
- Eniola, A. (2015). Government Policy and Performance of Small and Medium Business Management. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 5, 237-248. doi:10.6007/IJARBSS/v5-i2/1481
- Gbandi, E., & Amisshah, G. (2014). Financing options for small and medium enterprises (SMEs) in Nigeria. *European Scientific Journal*, 10(1), 327-340.
- Ibrahim, M. I., Keat, O. Y., & Abdul-Rani, S. H. (2020). Factors Influencing Small and Medium Enterprise Performance in Nigeria: A Pilot Study. *Journal of Business Management and Accounting*, 8(1), 47-61.
- Ikon Michael, A., & Chika, C. A. (2018). Small and Medium Scale Enterprises and Industrial Growth in Nigeria. *International Journal of Small Business and Entrepreneurship Research*, 6(6), 1-13.
- Ismail, N. A., & Kuivalainen, O. (2015). The effect of internal capabilities and external environment on small-and-medium-sized enterprises' international performance and the role of the foreign market scope: The case of the Malaysian halal food industry. *Journal of International Entrepreneurship*, 13(4), 418-451.
- Jamali, D., Lund-Thomsen, P., & Jeppesen, S. (2017). SMEs and CSR in developing countries. *Business & Society*, 56(1), 11-22.
- Kalinowski, T. B. (2016). Analysis of business process maturity and organisational performance relations. *Management*, 20(2), 87-101.
- Lee, S., & Jo, J. (2018). Government R&D support for SMEs: Policy effects and improvement measures. *KDI Journal of Economic Policy*, 40(4), 47-63.
- Liu, Y., Sah, N., Ullah, B., & Wei, Z. B. (2020). Financing patterns in transition economies: Privatised former SOEs versus ab initio private firms. *Emerging Markets Review*, 43, 1-20. doi:10.1016/j.ememar.2020.100680
- Nasir, K. (2019). Village Government's Performance in Village Development-Comparative Study of Mattone Kampung Baru Village and Pasar Baru Village, on Implementation "1

- Billion 1 Village” Program in Tanah Bumbu District, Indonesia. *European Journal of Social Sciences Studies*, 4(4), 85-95. doi:10.46827/ejsss.v0i0.606
- Njemanze, V., & Ifeanacho, M. I. (2011). Impact of government intervention on the growth of small and medium scale enterprises in Imo State. *International Journal of Research in Commerce, Economics & Management*, 1, 1-5.
- Ogbari, M. E., Ibidunni, O., Ogunnaike, O. O., Olokundun, A. M., & Amaihian, A. B. (2018). A comparative analysis of small business strategic orientation: Implications for performance. *Academy of Strategic Management Journal*, 17(1), 1-15.
- Okeke, M., Onuorah, A., & Jakpa, U. (2016). Impact of strategic management on the performance of small and medium scale enterprises (SMEs) in Nigeria: A study of selected SMEs in Delta State. *Global Journal of Applied, Management and Social Sciences*, 11, 57-66.
- Pettinger, T. (2019). Factors affecting investment. Retrieved from: <https://www.economicshelp.org/blog/136672/economics/factors-affecting-investment/>
- Stal, H. I., & Babri, M. (2020). Educational interventions for sustainable innovation in small and medium-sized enterprises. *Journal of cleaner production*, 243, 00(0), 1-12. doi:10.1016/j.jclepro.2019.118554
- Tuliao, J., Bin, Z., & Zerrudo, V. (2017). Generation “P”: Philippines’ millennial impact entrepreneurs. *Social Space*, 9, 34-38.
- Yoshino, N., & Taghizadeh Hesary, F. (2016). *Major challenges facing small and medium-sized enterprises in Asia and solutions for mitigating them*. ADBI Working Paper 564. Tokyo: Asian Development Bank Institute. Available: <http://www.adb.org/publications/major-challenges-facing-small-and-medium-sized-enterprises-asia-and-solutions/>
- Yu, H. F., Lin, T. J., Chang, H. Y., & Wang, Y. H. (2020). The Impact of Political Connection and Information Asymmetry on Investment Efficiency: Evidence from China. *Sustainability*, 12(14), 1-15. doi:10.3390/su12145607

SAGO STARCH COMPRESSING MACHINE

Farihana Binti A. Rahman¹
Syarafadila Ezurida Binti Shaari²
Brenda Anak Norbert Rabar³

¹Mechanical Engineering Department, Politeknik Mukah (PMU), Malaysia, (E-mail: farihana@pmu.edu.my)

²Mechanical Engineering Department, Politeknik Mukah (PMU), Malaysia, (E-mail: fadila.shaari@pmu.edu.my)

³Mechanical Engineering Department, Politeknik Mukah (PMU), Malaysia, (E-mail: brenda@pmu.edu.my)

Abstract: *Sago is the staple food of Melanau in Sarawak. Sago is sourced from Pokok Rumbia or known as Pokok Sagu which is widely found in the interior of the forest. Pokok Rumbia is a kind of palm tree found in Malaysia and Indonesia forests. Among the products of sago trees is wet sago starch or Lemantak. Wet sago starch is still traditionally produced by Small and Medium Enterprises (SMEs). This semi-manual machine is designed and produced as an alternative to SMEs to increase production while saving time and manpower. This compressor machine is produced using a pneumatic system (single acting cylinder) while the compressor power is 1.5 horsepower. Machine efficiency analysis is determined by taking into account the compressor pressure factor, the time taken for compressed, the height of wet sago starch and the rate of production at a given time. The higher pressure values then the more compressed of wet sago starch.*

Keywords: *Mechanical, Design, Sago Starch, Pneumatic, Compressing Machine*

Introduction

In 19th century the sago palm exploitation started in Sarawak along Oya, Mukah, Igan, Balingian and Dalat districts. The Melanau lived off by the sago palm tree. The Sago palm starch is unique compared to other starch-based agricultural crops. The palm grows well in swampy areas, which can only be developed for other crops at high cost. It is perineal, very suitable for humid tropical lowlands and is already available in areas which are urgent need of economic in this region. Sago palms grow very quickly, one sucker matures, then flowers and dies. It is replaced by another sucker. The stems are thick and self-supporting or have a moderate climbing habit and the leaves are pinnate. One palm produces a single flower at the tip of the palm.

Unlike other palm tree, sago reproduces only once before dying. Sago palms are harvested just before flowering, when the stems are full of starch stored for use in reproduction. One palm can yield 150–300 kg of starch. Wet Sago starch (*Sagu Lemantak*) is widely used in Mukah and the process of making Sagu lemantak is hard because it required a lot of man power. Thus, this machine is design to ease the process of compressing and packing of Sagu Lemantak. Sagu Lemantak if exposed to air it will turn sour quickly, the researcher decided to design a better way to pack the sagu lemantak.

The aim of this paper is to design a machine to compress a wet sago starch and to build a machine to compress a wet sago starch. This concept implements a pneumatic system as the main mechanism for compressing the sago starch to become a lemantak.

Literature Review

Sago Palm Processing

The importance of starch by sago palm is mainly focused in the Asia-Pacific region and South East Asia. It is a species from which useful quantities of starch-rich flour can be extracted from stem tissue by shredding and sedimentation in water. The palm is by far the most important economics species and is now grown commercially in Malaysia, Indonesia, Philippines and New Guinea for the production of sago starch and conversion to animal food or fuel ethanol. Sago is the highest starch producer among all starch crops of the world, rice, corn, wheat and potato. Sago also is an extremely hardly plant, thriving in swampy, acidic peat soils, submerged and saline soils where few other crops survive, growing more slowly in peat soil than in mineral soil.

The process of sago palm tree is first step is to identify the types of trees to be cut down palm. The sago palm tree is divided into eight section. There is three important part of sago palm tree, the first part before logging the trees, the first part is necessary to be clean using machetes. The second part was the harvested part and before it is divided into eight sections, and the last part was soak in water for 20 days. After the process of felling the sago palms trees, the part is rolled leading to the banks of the river. Next the parts is placed directly into the River before tied together using a rope. The parts is consolidated with the rafts then it pulled using boats or manpower. The parts of the boat can be withdrawn if river water 6 is plug, if the river water receding then manpower is needed to pull the parts. Once finished the process of felling the sago palm trees, small parts of the soaked sago palm tree for 20 days in the River to ensure the Sago is processed has sufficient content, other than that the soaking process is to avoid getting eaten by worms.

Pneumatic Machine

The pneumatic press tool has an advantage of working in low pressure, that is even a pressure of 6 bar is enough for operating the unit. The pressurized air passing through the tubes to the cylinder, forces the piston out whose power through the linkage is transmitted to the punch. The work piece thus got is for required dimensions and the piece can be collected through the land clearance provided in the die. The die used in this is fixed such that the die of required shape can be used according to the requirement.

The key part of any facility for supply of compressed air is the compressor. A compressor is a machine that takes in air, gas or vapors at any certain pressure and delivers the air at a high pressure. Compressor capacity is the actual quantity of air compressed and delivered and the volume expressed is that of the air at intake conditions, namely at atmosphere pressure and normal ambient temperature. Clean condition of the suction air is one of the factors, which decides the life of the compressors.

According to this research, the manual compressor shown in Figure 1 was made out of steel, its build to compress a wet sago starch. This manual tool is currently used in the market. It use manpower to operate. This tool can compress wet sago starch 50 pack per 30 minute and it take one time to press to get the exact height of a lemantak.

Figure 1: A Traditional Wet Sago Starch Compressor



Methodology

A normal sago starch press is a manual machine that uses manpower to handle it. This design created is also a manual, but use less manpower. The contraction of the compression can be hydraulic, pneumatic or mechanical. But in this case pneumatic system is chosen. Pneumatic is more clean than hydraulic and mechanical because pneumatic do not use oil. Furthermore, pneumatic is easier to handle.

Figure 2 below shows the process of the designing of the Sago Starch Compressing Machine. The problems were identified according to the needs of small scale industry. Based on the problem identified, the product specifications and design concept were determined. Then, concept development and evaluation were carried out. If the process is going smoothly, then proceed to detailed design and material selection. Last, the design of sago starch compressing machine was carried out to the final. But if the concept development and evaluation cannot be proceed, then need to go back to determine the design concept.

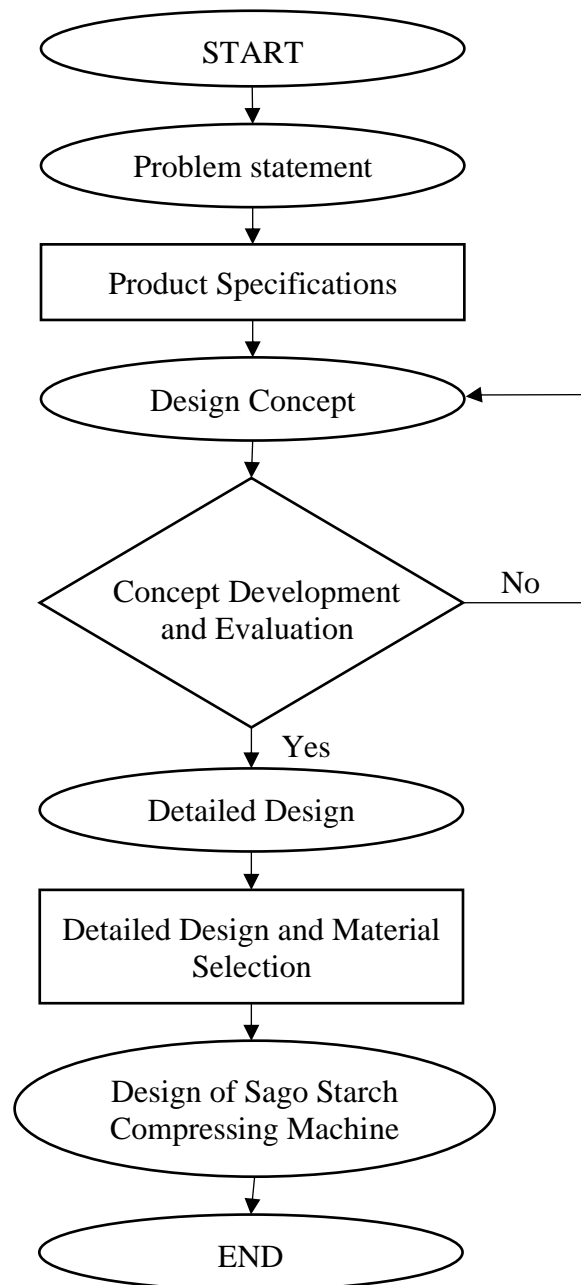


Figure 2: Product Design Flow Chart

Product Design Specification

Product Design Specification is to understand the required specification to design the machine. Table 1 shows some of the major criteria considered for product design specification. The machine is using pneumatic system and the compressing process is using double acting cylinder which requires two air supplies, one to outstroke the piston and the other to instroke the piston. The material used for the machine are aluminium and stainless steel because it is lightweight and more durable. The compressor is to convert the mechanical energy from motors and engines into the potential energy to compress the sago starch to become lemantak. The machine was targeted to small scale industry entrepreneur as so many of them are still using the traditional ways to produce lemantak. The estimation of total cost is approximately RM850.00.

Table 1: Product Design Specification

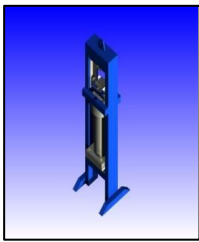
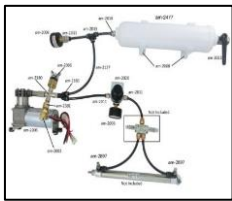
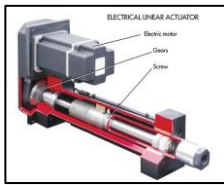



No.	Description	Specification
1	Name	Sago Starch Compressing Machine
2	Mechanism	Pneumatic
3	Target Customer	Small scale industry entrepreneur
4	Compressing process	Double acting cylinder
5	Material	Aluminium and stainless steel for the structural frame, compressor
6	Safety	Structural frame to guard the pneumatic system
7	Compressor	Convert the mechanical energy from motors and engines into the potential energy in compressed air
8	Double acting cylinder	Requires two air supplies, one to outstroke the piston and the other to instroke the piston
9	Cost	Approximately RM850.00

Concept Design

There are several designs to be chose in concept design. However, based on the criterias taken into account, pneumatic system is more suitable to fabricate the machine. Table 2 shows the design concept. First, the pneumatic cylinder or piston was chosen for compression method because of the effectiveness and it is widely used in food industry. The pneumatic air compression to the cylinder can be controlled easily. Compressing method using pneumatic is more hygiene than hydraulic due to oily process. Meanwhile, pneumatic used air as energy.

Second, the efficiency of compressing for pneumatic system is more efficient compare to manual and electric motor due to the fast compression and also easy to setup the circuit compare to other method because it is using an air to press and move the piston. Pneumatic system is also hygiene and safe to use in food packaging. Various manufacture and industry use the system widely because of its safeness. Lastly, double acting cylinders are used more often in pneumatic systems than single acting cylinders. They are able to produce greater forces and we can take advantage of both the outstroke and instroke forces to lift and move objects.

Table 2: Design Concept

	Option 1	Option 2	Option 3
Compression method			
Cylinder			

The Design of Sago Starch Compressing Machine

Based on the design concept and evaluation, the final design as shown in the figures below. Figure 3, Figure 4 and Figure 5 show the front view, the side view and the top view of the detailed design respectively. Whereas, Figure 6 shows final design of Sago Starch Compressing Machine.

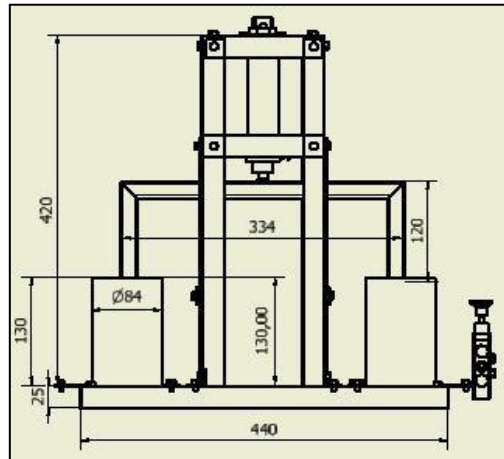


Figure 3: Front View of The Detailed Design

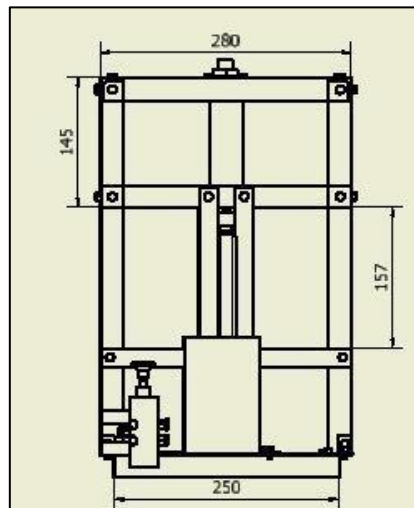


Figure 4: Side View of The Detailed Design

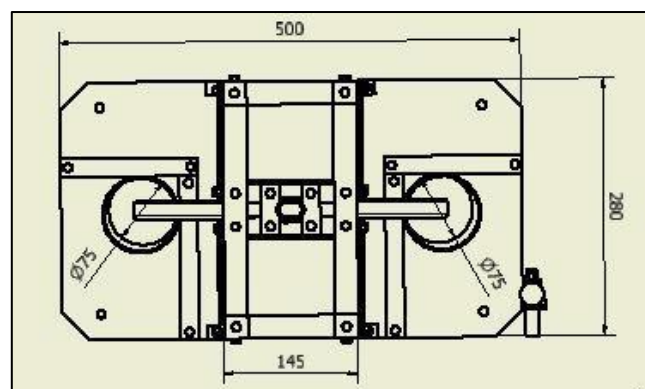


Figure 5: Top View Of The Detailed Design

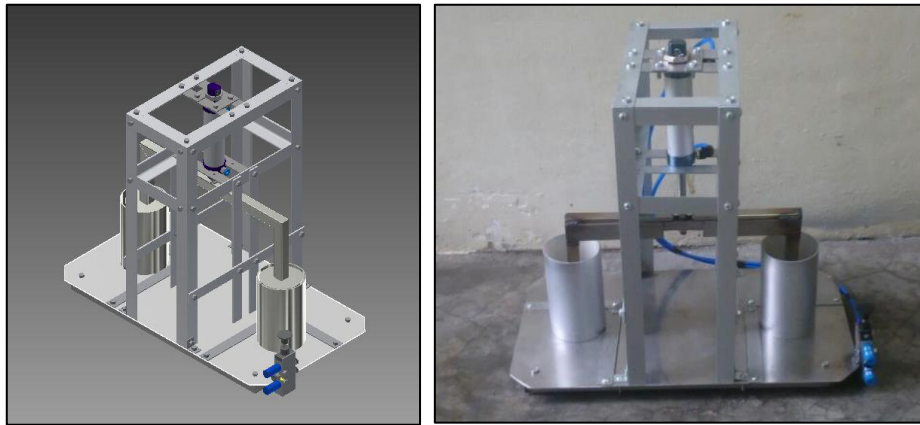


Figure 6: Final Design Of Sago Starch Compressing Machine

Discussion

Lemantak height is directly proportional with pressure. The wrong mix of dough will make the final product either squishy or hard. Otherwise, it will effect the final product in terms of its height. Lemantak must be produced with perfect mix of dough and with suitable pressure to get the perfect one. Based on the data analysis that have been obtained, the perfect ratio of water and sago starch is 0.5 litre:1 kg to have the perfect mixture of dough. The suitable pressure of compressor is 6 bar with the result of lemantak height is 8.0cm to 8.2cm. The production time of lemantak using the machine is 0.36 min/unit. Based on the production result, the production is increasing 40% compare to the traditional method.

Conclusion

Based on the results obtained, it can be concluded that with the usage of sago starch compressing machine, the production of lemantak can be increased. This is great for the SME entrepreneur as the productivity is higher and in the same time, it can less the manpower to produce lemantak by using compressor instead of human energy. Therefore, the machine has solved the problems faced by the SME entrepreneur where it fulfils the needs of the SME entrepreneur.

References

- E. J. DaSilva, C. Ratledge, A. Sasson. (1992). *Biotechnology: Economic and Social Aspects: Issues for Developing Countries*.
- Karim, A. A., Tie, A., Manan, D. M. A., & Zaidul, I. S. M. (2008). Starch from the sago (Metroxylon sago) palm tree—properties, prospects, and challenges as a new industrial source for food and other uses. *Comprehensive Reviews in Food Science and Food Safety*, 7(3), 215-228.
- Polapragada, A. A., & Varsha, K. S. (2012, September). Pneumatic Auto Feed Punching and Riveting Machine. *In International Journal of Engineering Research and Technology* (Vol. 1, No. 7 (September-2012)). ESRSA Publications.
- Tamizharasi, G., Kathiresan, S., Balaji, D., & Jegathiesan, S. (2015). Low Cost Automation in a Power Press. *Indian Journal of Science and Technology*, 8(32).
- Vaghela, R., Patel, R., & Kanaksinh, G. (2016). A Review on Design & Analysis of C-Frame of Pneumatic Power Press Using FEA.
- Yuan, J., Hiltner, A., & Baer, E. (1983). The mechanical properties of PVC under high pressure. *Journal of materials science*, 18(10), 3063-3071.

DIGITAL LITERACY OF SOCIAL MEDIA USERS IN MEDAN CITY IN FACING HOAX

Yovita Sabarina Sitepu¹

Hendra Harahap²

Februati Trimurni³

¹Faculty Social and Political Science, University of Sumatera Utara (USU), Indonesia, (E-mail: yovita.sabarina@usu.ac.id)

²Faculty Social and Political Science, University of Sumatera Utara (USU), Indonesia, (E-mail: hendrahrp.@usu.ac.id)

³Faculty Social and Political Science, University of Sumatera Utara (USU), Indonesia, (E-mail: februati@usu.ac.id)

Abstract: *This study examines literacy capability of social media users in Medan City in facing misinformation (Hoax). The purpose of this study is to describe the knowledge of social media users in Medan City regarding hoaxes; describing the process of spreading hoaxes among social media users in Medan City, as well as describing the types of hoaxes mostly received and spread by social media users. Quantitative descriptive method is used in this study. The samples of this study amount to 250 respondents selected in accidental method. The results obtained from the aforementioned respondents show that 230 respondents agreed that hoax is 'a deliberate fake news'. A total of 225 respondents stated that they had not been forwarding 'splashy news' that they received, and 208 respondents stated that they fact-check the 'splashy news' that they received. On the other hand, when asked about why the 'splashy news' were forwarded, 59,6% of the respondents reasoned that they received the news from someone they trusted. In addition, 56,8% of the respondents each stated that they thought the news was useful as they believed the news to be true. The types of hoaxes most frequently received include: lucky draws, socio-politics, governance, and health.*

Keywords: *Social Media, Hoax, Literacy*

Introduction

Information and Communication Technology that combines hardware such as computer and software for institutional, professional, or even personal use has already been part of human's daily life. We know this technology as digital media. Contents uploaded on digital media vary from sounds, images, videos, photos, texts, and so on and so forth. Media convergence is an inevitable thing and has been the feature of digital media (Herlina, 2019).

There are many different types of digital media also commonly referred to as "platform" to identify the variations in the digital media. These platforms, namely: content-based website, such as kompas.com; search engine, such as google and yahoo; user generated content, such as Wikipedia and forms of blogs; social media, such as Instagram, Facebook; and so on (Herlina, 2019, p.125-126).

Social media is the most used digital media platform especially Youtube, Whatsapp, Facebook, as well as Instagram. 2020 digital data for Indonesia by WeAreSocial shows that as of January 2020, there has been 160 million active users of social media and 99% of them utilized smartphones for access (Kemp, 2020).

As in print or broadcast media, using digital media requires its own skills or digital literacy. The concept of digital literacy combines the concept of media literacy, computer literacy, and information literacy (Bawden, as cited in Herlina, 2019). It is also advisable for

active social media users to have a good digital literacy skills. If they do not possess the skills, for example, social media users are unable to utilize digital tools or facilities properly to identify and evaluate the information they receive.

During the last 2019 Election, a lot of back-and-forth information were received and disseminated by Indonesian citizens. Information was massively spread online as well as offline. The condition of information overload rendered recipients of the messages unable to analyze the truth or the accuracy of the messages.

This untrue, inaccurate, unverified information is known to the public as hoax. Hoaxes can be in the form of writing, photos, to videos. Hoaxes themselves are fabricated information, either by twisting the facts or obscuring information so that the true message cannot be received. Hoax covers misinformation, disinformation, and malinformation (Nursahid, et al., 2019).

Social media is stated as the digital platform in which hoax-spreading are most prevalent. Social media forms such as Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, etc. are considered effective means of wide-spreading hoax. Survey results from DailySocial.id in 2018 towards 2032 smartphone users in Indonesia, found out that 53.25% said they frequently received hoaxes and 81.25% of respondents said they received hoaxes via Whatsapp as well as Instagram (Dailysocial.id, 2018).

In addition, the more time spent using social media is also considered a factor that influences the increasing hoax distribution. A research in 2018 conducted by Kunto Adi Wibowo, Detta Rahmawan and Eni Maryani regarding the spread of hoaxes in West Java, stated that the longer a person spend online, the more likely it is for them to spread hoaxes. Meanwhile, in terms of age, both the young and parents play a role as spreaders of fake news on social media (www.theconversation.com).

During April 2019, The Ministry of Communication and Informatics (Kominfo) managed to identify as many as 486 hoaxes, and 209 amongst them came from the political category. Furthermore, from August 2018 to August 2019, the total number hoaxes identified was 1731. Hoaxes can be grouped into several categories, namely: politics, government, health, defamation, crime, natural disasters, SARA (refers to ethnicity, religion, race, and inter-group relations; short for Suku, Agama, Ras, dan Antar-golongan) (www.news.detik.com; Nursahid, et al., 2019, p.3).

Research on misinformation or hoaxes has been carried out a lot, among others, by the most recent Indonesian Telematics Society (Mastel) conducted a national hoax survey in 2019, DailySocial.id in 2018 conducted survey regarding the spreading of hoaxes via digital platforms in Indonesia, and many more. However, from all the researches, it is still difficult to find data about the spread of hoaxes among social media users in Medan City.

Literature Review

Digital Literacy

Martin, as quoted by Herlina (2019, p.127) defined digital literacy as the awareness, attitude, and ability of individuals in using digital tools and facilities in order to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyze, as well as synthesize digital resources, build up new knowledge, create media expressions, and communicate with others.

There are four core competencies of digital literacy according to Tibor Koltay (in Herlina, 2019, p.128), i.e.:

- 1) Internet search, the ability to search for information combined with critical thinking to assess the information quality (truthfulness and credibility) from various sources.
- 2) Hypertext navigation, the ability to direct information with information connected in digital information.

- 3) Correct assembly of knowledge, the ability of someone to assemble pieces of information obtained from digital media.
- 4) Content evaluation, namely assessing the usefulness and relevance to real life so that the process of digital media facilitates constructive social action.

The issue of digital literacy has not been receiving more attention from the government. There has not been any education curriculum at the middle, upper, or higher level that includes digital literacy in it. This is unfortunate considering the increase in community's dependence to obtain information from digital media and thus a good level of digital literacy is required to be followed.

As published in *Harian Kompas* on January 20, 2020, the result of a survey by National Digital Literacy Movement (GNLD) Creative Cyber Movement (Siberkreasi) in March-November 2019 in 18 regencies/cities in Indonesia showed that 95.8% of 987 respondents stated that they had come across hoaxes. However, 54.4% admitted that they sometimes confuse hoax contents with facts.

Livingstone and Thumim (in Herlina, 2019:2018) mentioned three important things that audiences must master in this digital era, i.e.:

- 1) Technical skills in operating computers as well accessing internet as part of routine access to study, work, obtain news, and entertainment.
- 2) Understanding or practicing using digital media critically to avoid information overload, getting correct and reliable information, quality entertainment, useful knowledge to solve everyday problems.
- 3) Content production that facilitates creativity and collaboration for educational and entertainment purposes as well as a form of participation as a member of social groups and civil society so that they are involved in public decision-making.

The dimensions and perspectives of digital literacy as simply conveyed by Chetty, et al. (2017) in the table below:

Table 1: Dimensions and Perspectives in Measuring Digital Literacy

Dimensions	Perspective		
	Cognitive	Technical	Ethical
Information (digital content)	Synthesis	Access, Use	Appropriate use
Computer (hardware and software)	Evaluation	Use	Appropriate use
Media (text, sound, image, video, social)	Critique, Creating	Navigation	Assess truth
Communication (non-linear interactions)	Critique, Creating	Content development and use	Appropriate use
Technology (tools for life situations)	Inventing, Evaluating Tools	Use	Appropriate Use

Source: www.g20-insights.org

Hoax – Misinformation

Based on the Great Dictionary of the Indonesian Language (KBBI), 'hoax' is defined as false news. On the other hand, according to Oxford Learner Dictionaries, 'hoax' is defined as an act intended to make somebody believe something that is not true, especially something unpleasant. In other words, hoax is an actions taken to make other people believe in something that is not true which is usually something unpleasant.

Hoax is part of information chaos that includes misinformation, disinformation, and malinformation. Misinformation is information that is not true, however, the people who pass

it on believe it to be. This false information is often disseminated without verifications from experts and the spreader does not cross check the information either. Aside from that, the spreader had no intention of harming other people. Examples of misinformation that often circulate e.g. about health, children kidnapping, etc.

Disinformation is false or untrue information which the spreader knows to be so but still deliberately chooses to spread it to deceive, threaten or harm other people. On the other hand, malinformation is false or incorrect information that is spread to threaten a person, party, or a group of people with certain identities. Malinformation is also known as hate speech (Nursahid, et al., 2019, p.80). An example of malinformation is a message spread on social media that contains hatred-filled provocation against minority group, be it ethnic, religious, or certain sexual orientations.

There 7 types of misinformation and disinformation issued by First Draft News, namely: satire or parody, misleading content, imposter content, fabricated content, false connection, false context, and manipulated content. The following picture bellow shows the 7 types of misinformation and disinformation.

Satire or parody is an innuendo about someone or some certain events packaged with humor. Examples of satire or parody that are considered misinformation such as: the program Democrazy, presidential and vice presidential candidates of Nurhadi-Aldo, and many more. **False connection** is when elements in a certain news do not support each other such as when the title and content does not match. Example of this is when the headline is bombastic or often referred to also as clickbait and does not match with the content of the news (Nursahid, et al., 2019, p.9-10).

Misleading content is the leading of recipient's perception regarding the content or an event (framing) for example contents that are the combination of several pieces of images, pieces of holy scriptures or research results that support the framing of a story. Forms like these can often be found in propagandas, political advertisements, and so on. **False context** is, for example, information about the concern among ethnic Chinese citizens over the spread of Corona with a photo in which a man of ethnic Chinese descent panic-buying basic necessities in a supermarket. Then came the clarification from the child of the person in the photo stating that his father was selling wholesale and every once in a while would buy in large numbers at that supermarket (Nursahid, et al., 2019, p.10).

Imposter content, for example, information that made on behalf of an official institution with the official logo but is actually fake. **Manipulated content** is in the form of modified images, videos, or writings so as to have different meaning from the original content. **Fabricated content** is information that is completely untrue and deliberately created by irresponsible parties. An example is Ratna Sarumpaet's lie (Nursahid, et al., 2019, p.11-13).

Methodology

This research uses surveys and the quantitative descriptive methods. The surveys were conducted to obtain a comprehensive picture regarding the level of digital literacy for misinformation contents (hoaxes) which includes measurements based on dimensions and perspectives of digital literacy proposed by Chetty, et al. (2017). Meanwhile, descriptive studies were used to provide an overview and explanation regarding social reality as well as the relationship between variables in relation to this reality.

The population in this research is the social media users in Medan City. As for the age group, the research population were those aged 15 to over 55 years. The sampling technique was done in purposive and accidental manner. The requirements for someone to be a sample in this research are: residing or staying in Medan City for a long time; access or use social media; included in the age segments of this research.

250 respondents were declared the samples of this research with the age segmentation grouped based on cohort study, resulting in 5 age segments, namely: 13 to less than 17 years old; 17-20 years old; 21-36 years old; 37-55 years old; and over 55 years old.

Measurement Method

This research will measure several things, such as the following:

- 1) Demographic characteristics of social media users in Medan City, as measured by: age, gender, monthly internet expense, internet usage activity, and so on.
- 2) Reasons for social media use, as measured through: status acquisition and opinion expression, social interaction, information gathering, entertainment, and leisure/free time.
- 3) Pattern of social media use measured by duration and frequency of accessing social media.
- 4) Digital literacy level measured by using dimensions and perspectives of digital literacy.

Data Collection

Data collection was carried out by distributing questionnaires containing questions about digital literacy to social media users in Medan City in dealing with misinformation content. The occurring pandemic situation when this research was carried out forced more than 50% of the questionnaire to be made in the form of Google Form and distributed by personally contacting respondents via the WhatsApp application or by distributing to the WhatsApp groups of the field workers .

Data Analysis Method

Data analysis was carried out through descriptive statistical analysis applied to explore social media usage patterns, forms of misinformation content received by social media users and measures of digital literacy from social media users.

Results and Discussion

Demographic Profile of Respondents

Age

The number of respondents in this research was 250 people who were evenly distributed to each age group. Each age group consists of 50 respondents or 20% of the total respondents.

Gender

Respondents in this research consists of 105 male respondents (42%) and 145 female respondents (58%). This is also in line with the population of Medan City where the female population outnumbers the male population.

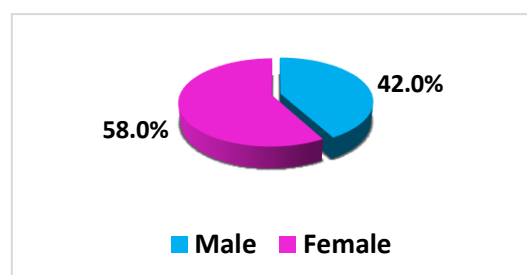


Figure 1: Respondent Gender Distribution

Internet Usage Activity
Internet Cost

The amount of internet cost spent by respondents each month can be seen in the pie chart below. There were 112 respondents or 44.8% who paid for the internet around Rp. 100,000.00 - Rp. 300,000.00.. Only 4.4% of respondents (11 people) who spent more than Rp. 500.000,00 per month.

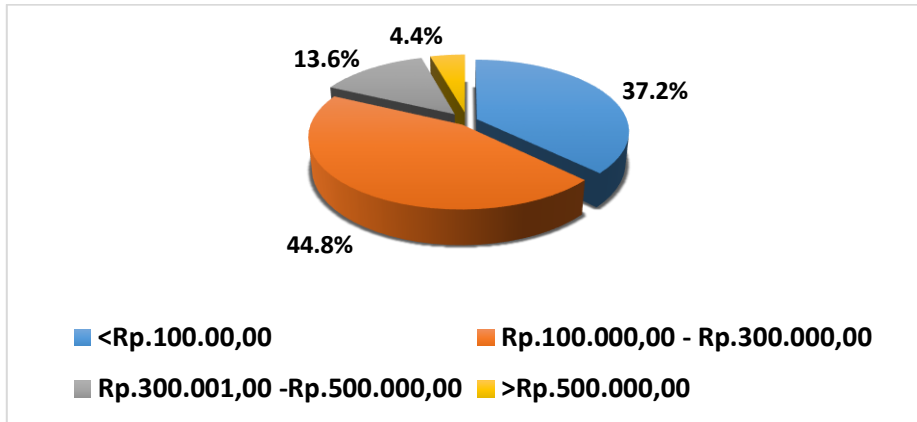


Figure 2: Internet Cost

Internet Access

There were 103 respondents (41.2%) who accessed internet using internet credits/data packages. In addition, with not much of a difference, there were 101 (40.4%) who accessed the internet using data packages and wifi, and only 46 respondents (18.4%) accessed the internet using merely wifi.

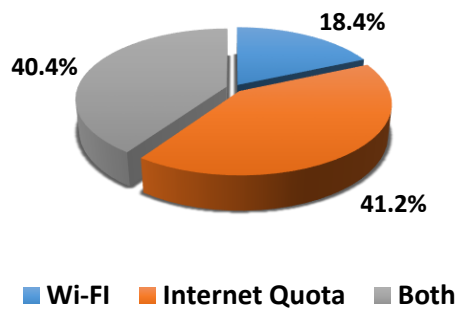


Figure 3: Internet Access

Social Media Used by Respondent

WhatsApp was the social media with the most users. A total of 239 respondents were using this messaging application. Instagram and Youtube followed next with user number of 197 and 183 respondents. Other social media used by respondents can be found on the bar chart below.

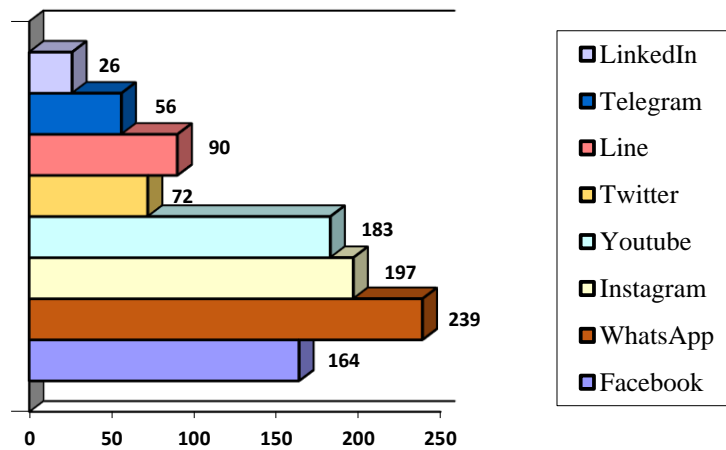


Figure 4: Social Media Used

Reasons for Using Social Media

There are reasons to the use of social media. The most common reason is using media ‘for social interaction’. There are 219 respondents who stated that reason. Moreover, ‘seeking information’ and as ‘entertainment media’ are other reasons chosen by respondents for using social media. The desire ‘to get recognition’ is not the reason many respondents chose to use social media. There were only 20 respondents who stated that reason. Other reasons can be seen in the chart below.

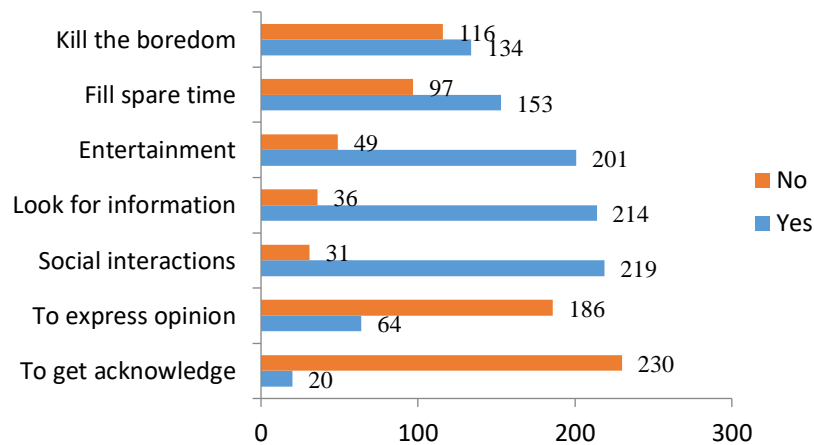


Figure 5: Reasons for Using Social Media

Social Media Usage Patterns

Frequency of Social Media Use

There are 41.2% of respondents who stated they accessed or used social media more than 10 times a day. Furthermore, there are 30% of respondents who accessed social media 6-10 times a day and 28.4% of respondents accessed 1-5 times a day. In the result of data collection, it was found that 1 person did not access social media in a day. The answer from this respondent is to be investigated further, if so, that person should not have been a respondent for this research.

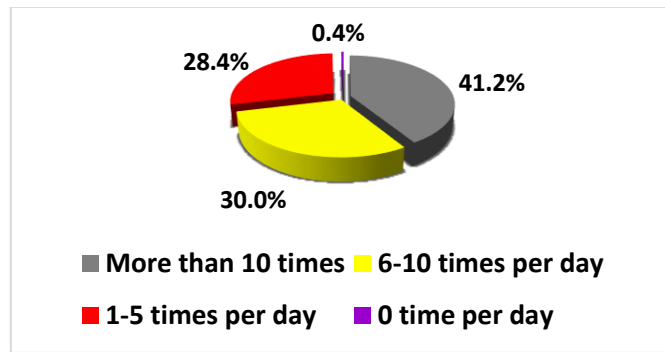


Figure 6: Frequency of Social Media Use

Duration

There were 32% of respondents who accessed social media for 1-3 hours a day followed by 31.2% who accessed 4-6 hours a day. Next, 29.6% accessed for more than 6 hours a day and there were 7.2% of respondents who accessed social media less than 1 hour a day.

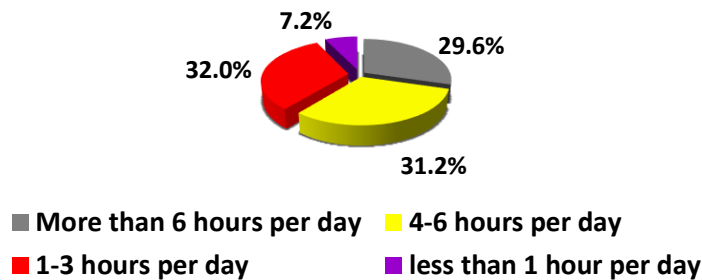


Figure 7: Duration of Social Media Access Per Day

Time of Access

Nighttime was the time most used by respondents to access social media. A total of 212 respondents or 84.8% accessed social media at night. Morning time was the time least used by respondents to access social media.

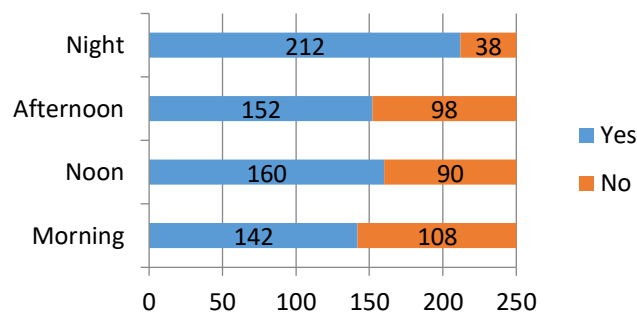


Figure 8: Time of Social Media Access

Understanding of Hoax

Definition of Hoax

Upon answering the question to measure respondents' knowledge regarding misinformation (hoax), respondents were asked to determine whether the statements presented were the

definition of hoax. The answers or responses of the respondents can be seen on the bar chart below.

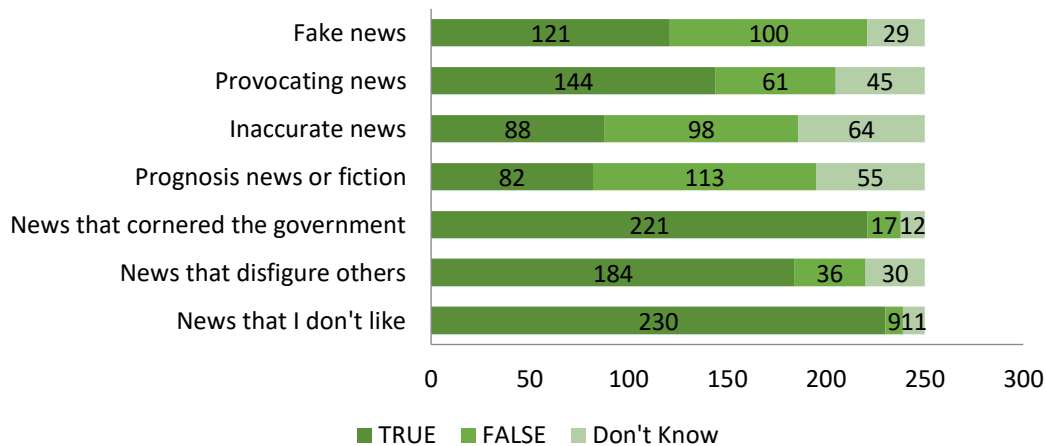


Figure 9: Definition of Hoax

Trusted Media

The figure below is the diagram consisting of respondent answers when asked about the media that they believed to be the source to obtain information. Online news portals were most picked media by respondents (177 respondents) as trusted media, followed by television media as well as social media. On the other hand, radio was the least picked media by respondents as the trusted media to obtain information. Only 45 respondents chose radio as their trusted media.

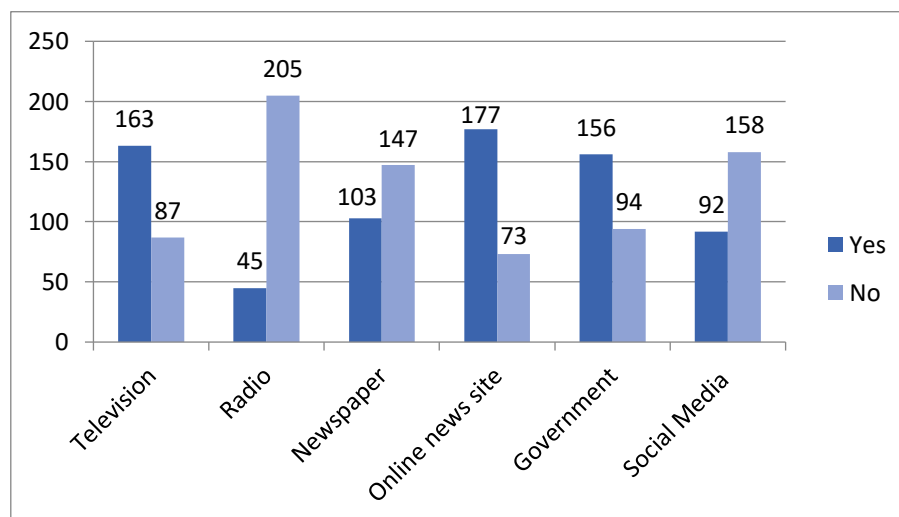


Figure 10: Trusted Media

Intensity of Receiving Hoax

Respondents' intensity in receiving hoaxes could be considered frequent. A total of 35.2% of respondents admitted that they received hoaxes every day. On the other hand, 41.6% of respondents received hoax once a week and 23.2% of respondents received hoax once a month.

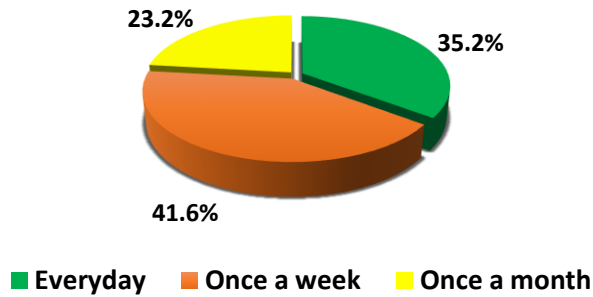


Figure 11: Intensity of Receiving Hoax

Actions When Receiving Splashy News

There are several actions taken by respondents upon receiving splashy news on their social media. 225 respondents (90%) did not proceed to forward the splashy news received and a total of 158 respondents (63.2%) stated that they deleted the splashy news. 208% respondents (83.2%) stated they checked the truth of the splashy news they received on social media.

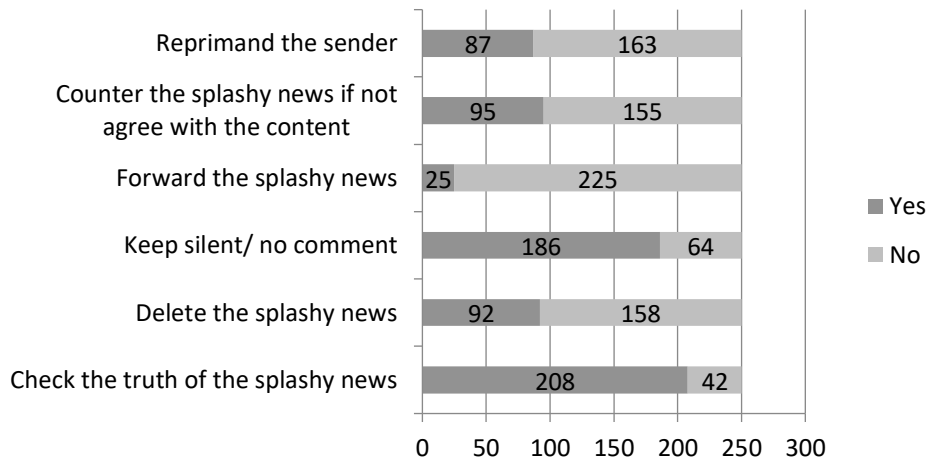


Figure 12: Actions When Receiving Splashy News

Reasons for Forwarding Splashy News

There are various reasons why someone would forward splashy news they received on social media. A total of 149 respondents (59.6%) forwarded the splashy news because they received the news from people they trusted. The reason of 142 respondents (56.8%) thought that the news they received could be useful and true. The reason “being the first to inform” and “for the splash/hype” were the two reasons least chosen by respondents.

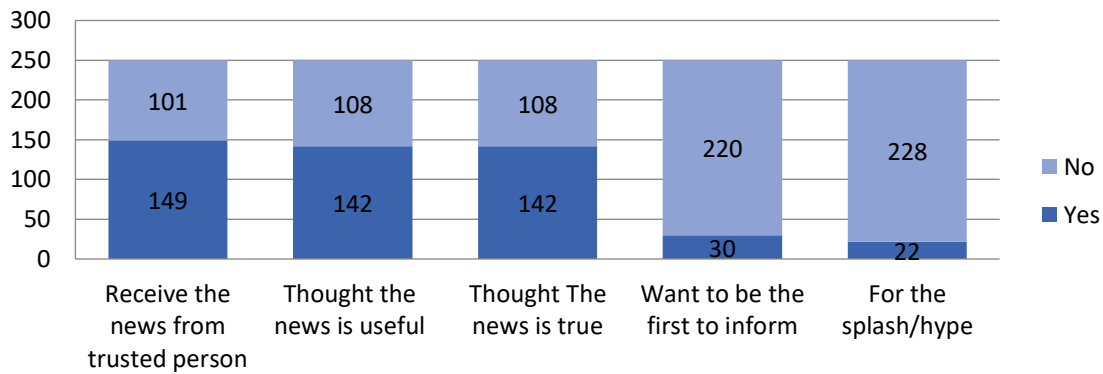


Figure 13: Reasons for Forwarding Splashy News

Types of Hoaxes Received

There are various types of hoaxes most commonly received by respondents. Data from the questionnaires shows that lottery is the type of hoax most picked by respondents as the type of hoax most frequently received by respondents. A total of 201 respondents chose this type of hoax that they received every day. Hoaxes related to socio-politics, government as well as health were also the type of hoax stated by many respondents as the type of hoax they most frequently received.

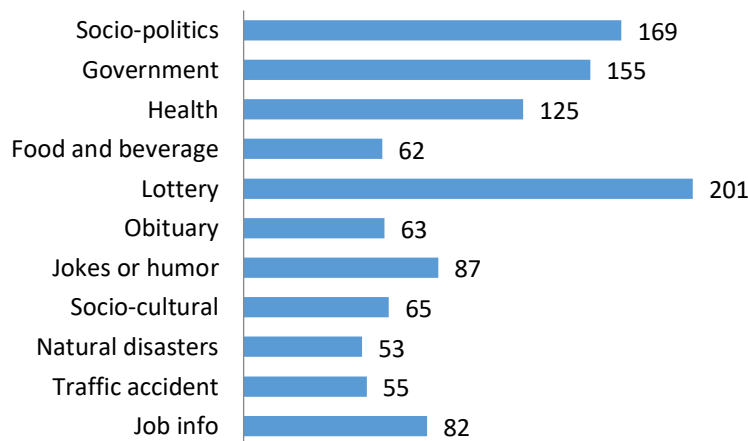


Figure 14: Hoax Types

Digital Literacy Level

Hardware and Software- Capable of Using Search Engines

The first aspect of digital literacy skills is measured by the ability to operate hardware and software. In this research, several questions were asked, among others, regarding the respondents' ability to use search engines, for example: Google. The answers of the respondents can be seen from the pie chart below. As many as 55.2% of respondents stated that they were *very capable* in using search engines. Only 3.6% of respondents stated their inability to use search engines.

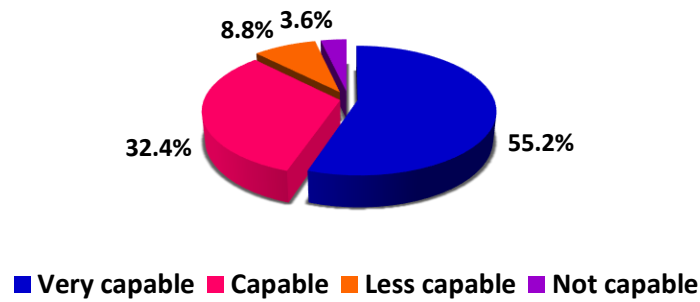


Figure 15: Ability to Use Search Engines

Hardware and Software- Capable of Downloading

A total of 50.7% respondents stated that they were *very capable* in downloading things like photos, videos, and documents. Only 3.2% of respondents stated that they were not capable.

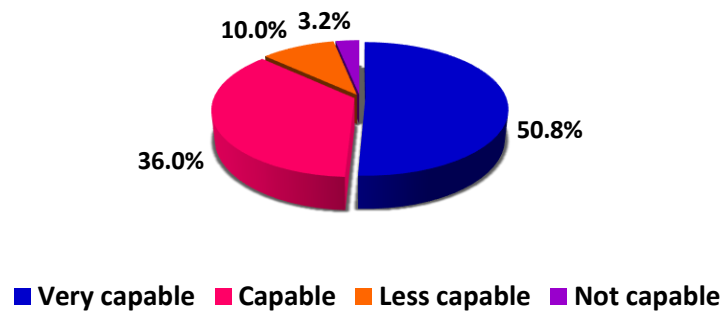


Figure 16: Capable of Downloading

Capable of Uploading

47.2% of respondents stated that they were very capable in uploading things like photos, videos, as well as documents. Only 4.8% of respondents stated their inability in this.

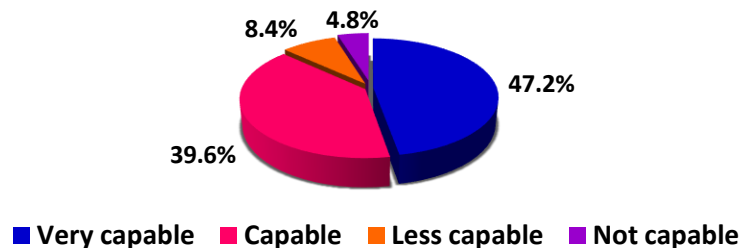


Figure 17: Capable of Uploading

Media- Capable of Editing Photos

The ability to edit/manipulate photos is one of the skills used to measure someone's digital literacy skills. Based on the answers from respondents, it was found that 45.6% of respondents stated that they were *capable* of editing photos, 21.6% stated that they were *very capable*. There were 10% of respondents who stated their inability in this skill.

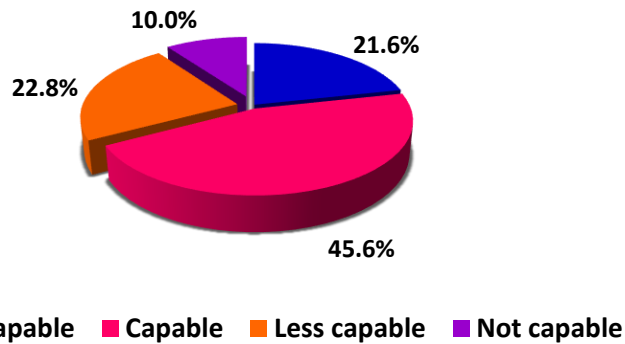


Figure 18: Capable of Editing Photos

Communication- Fact-Checking Splashy News Using Internet

The results of the questionnaires containing questions about respondents' ability to fact-check splashy news through internet, shows that 55.6% of respondents were capable of doing so. 22.8% respondents stated that they were very capable, 16.8% stated they there were less capable. Lastly, a total 4.8% stated that they were not capable of fact-checking splashy news using the internet.

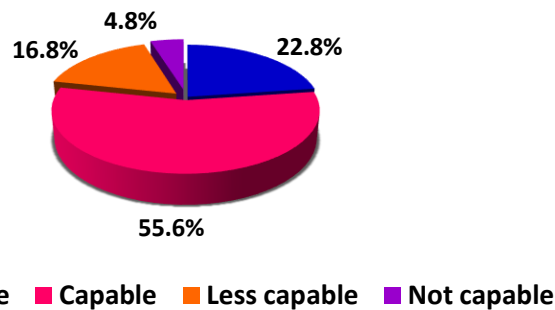


Figure 19: Fact-Checking Splashy News Using Internet

Knowledge Test Regarding Hoax

News Link Unrelated to News Content

At the end of the questionnaire, respondents were asked to observe a piece of information/news and determine whether that information/news were hoax or not. Respondents were asked to look at a news from an online news portal regarding information about the spread of Covid19. The results of this test, 61% of respondents answered the question wrong while 39% of respondents answered correctly.

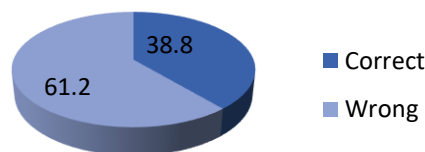


Figure 20: Knowledge Test: News Link, Not Related to the News Content

Discussion

Based on the results shown above, it was found that, if viewed from the frequency and duration of accessing social media, it could be said that the respondents in this research had quite high frequency and duration. This is also in line with findings from Hootsuite for the year 2020, that Indonesians spend about 3 hours and 26 minutes on social media per day (wearesocial.com). The time used to access was more often at night.

The most had media social by respondents were WhatsApp followed by Instagram as well as Facebook. This is also in accordance with the report by Indonesian Digital Report 2020 released by Hootsuite stating that the top four most used/ active social media platforms are namely Youtube, WhatsApp, Facebook, as well as Instagram (Kemp, 2020).

This description is also in line with the three highest reasons for respondents' social media use, namely: to seek information, for social interaction, as well as to seek entertainment. As is well known, Youtube is the platform that is now widely used by users to seek entertainment as well as information. WhatsApp is the media social platform for exchanging messages while, as we all know, Instagram and Facebook are used for interacting with both familiar and new people.

There are several findings that also corroborate the findings of previous researches for example the media that respondents trust. Respondents chose online news portal as well as television as the media they trusted. Apart from that, information released by government was also something that could be trusted by respondents. Radio was the medium respondents trusted the least. This is in line with the findings of a decrease in the number of radio listeners over time. The results of Nielsen's survey in 11 cities, namely Bandung, Banjarmasin, Denpasar, Jakarta, Makassar, Medan, Palembang, Semarang, Surabaya, Surakarta, and Yogyakarta in 2016 stated that radio penetration was 37.6%. However, since 2016 to 2018 radio penetration decreased to 34.3%. Then, in 2019 survey result showed that there had been an increase to 36.3% (Zuhra, 2019, tirto.id).

The emergence of Spotify, Soundcloud, iTunes, as well as people's preference to directly watching video on the platform Youtube were also the cause of the decrease in people's desire to listen to radio. In addition, radio journalists were used to writing news in brief. This can also be attributed as the reason people were looking for more information on online news portals. Aside from online news portals, social media was also trusted more by respondents in seeking information. This could explain why social media became the most common place for spreading hoaxes. Just like the results of a research conducted by Mastel in 2017, social media spread the most hoaxes.

The result of this survey noted that many respondents received hoaxes both every day or once a week. The types of hoaxes most commonly received, among others, lottery scam, socio-politics, government, as well as health.

Conclusion

This research cannot be concluded broadly speaking as not all data have been analyzed. It is just that, to this moment, several things that become important notes of this research, namely:

1. Respondents' knowledge about the definition of hoax has been correct for the majority. However, for the part where hoaxes were stated as 'news that I do not like', 'news that slanders other people', 'news that corners the government', 'inciting/persuading news', the response of respondents were still largely incorrect.
2. Regarding the process of spreading hoax news, when receiving splashy news, respondents forwarded the news because of several reasons namely: news from trusted people, thought the news to be useful, as well as thought the news to be true. With the high duration and frequency on social media, as well as the admission of the majority of respondents that

they received hoaxes almost every day, thus this condition also supported the process of spreading hoaxes.

3. The types of hoaxes most frequently received by respondents in this research, three of the highest were namely: lottery scam hoax, socio-politics, government, as well as health. On the hand, hoaxes least chosen by respondents as the type of hoaxes received namely: natural disasters and traffic accidents.

Acknowledgement

This article is an output from research that has been sponsored by Talenta Fund from Lembaga Penelitian University of Sumatera Utara, No: 4142/UN5.1.R/PPM/2020, April 27, 2020.

References

- Chetty, Krish, Qigui Liu, Li Wenwei, Jaya Josie, Nozible Gcora, dan Ben Shenglin. (2017). *Bridging the Digital Divide: Measuring Digital Literacy*. Retrieved from <https://www.G20-insights.org> accessed on 29 February 2020.
- Chua, Alton Y.K., Snehasish Banerjee. (2017). To Share or Not to Share: The Role of Epistemic Belief in Online Health Rumors. *International Journal of Medical Informatics*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2017.08.010>
- Daily Social id. (2018). *Hoax Distribution Throgh Digital Platforms in Indonesia 2018*. Retrieved from www.dailysocial.id and downloaded on 13 October 2019.
- Herlina S, Dina. (2019). *Literasi Media Teori dan Fasilitas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. <https://medankota.bps.go.id> accessed on 1 February 2020.
- Kemp, Simon. (2020, February 18). *Digital 2020: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> on 24 February 2020.
- Kompas cetak. (2020, January 20). *Tidak Bisa Musiman Mengatasi Hoaks Politik*.
- Nursahid, Ali, Dyah Ayu Kartika, Irsyad Rafsadie, Muhammad Khairil, Santi Indra Astuti, Siswo Mulyartono. (2019). *Buku Panduan Melawan Hasutan Kebencian*. Jakarta: Pusat Studi Agama dan Demokrasi, Yayasan Paramadina dan Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo).
- Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel). (2019). *Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019*. Retrieved from <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/> on 29 February 2020.
- Porat, Erez, Ina Blau. (2018). Measuring Digital Literacies: Junior High-School Students' Perceived Competencies Versus Actual Performance. *Computers & Education*. Doi: 10.1016/j.compedu.2018.06.030.
- Saxena, Payal, Saurabh Kumar Gupta, Divya Mehrotra, Shivam Kamthan, Husain Sabir, Pratibha Katiyar, S.V. Sai Prasad. (2017). Assessment of Digital Literacy and Use of Smart Phones among Central Indian Dental Students. *Journal of Oral Biology and Craniofacial Research*. <https://doi.org/10.1016/j.jobcr.2017.10.001>.
- Zuhra, Wan Ulfa Nur. (2019, Juli 1). Cara Radio Bertahan: Merambah ke Media Online hingga Jualan Obat. Retrieved from <https://tirto.id/cara-radio-bertahan-merambah-ke-media-online-hingga-jualan-obat-edmp>

DEVELOPMENT A CONTENT MODEL OF TEACHING ARABIC IN MOOC AT HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Sofia Noraina Isa¹
Ghazali Zainuddin²
Irwan Mahazir Ismail³
Norfaezah Mohd Hamidin⁴

¹Faculty of Education, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), Malaysia, (E-mail: sofiaaina677@gmail.com)

²Faculty of Islamic Civilisation Studies, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), Malaysia, (E-mail: ghazali@kuis.edu.my)

³Centre of Instructional Technology & Multimedia, Universiti Sains Malaysia (USM), Malaysia, (E-mail: irwan_mahazir@usm.my)

⁴Pusat Pengajian Teras, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), Malaysia (E-mail: norfaezah@kuis.edu.my)

Abstract: *Online learning systems are viewed as a potentially significant platform for learning and teaching (T&L) process during the Covid-19 pandemic that has spread worldwide since December 2019. Massive Open Online Courses (MOOC) is one of popular online learning platforms used around the world and has gain attention among lecturers nowadays in higher education institutions (HEIs). Due to its features, many institutions as well as in Malaysia started to develop MOOC as learning and teaching platform especially for Arabic language. However, problems that are often faced by Arabic language lecturers are less confident in producing aspects of multimedia teaching content. Hence, the purpose of this paper is to develop the content model of teaching Arabic in MOOC using Interpretive Structural Modelling (ISM) technique. A total of 14 elements identified by the agreement of 7 experts for the content model of Arabic MOOC which was generated through ISM software. Based on the findings, there are two important elements; the element of determine topics, objectives, and learning outcomes for students to understand better the purpose of learning and element of ensure course materials use the appropriate type of writing for students' understanding while this model ends with the element of providing comment space to encouraged interaction among learners and lecturers. It is hoped that the study could be a reference and suggestion to Arabic lecturers in using the MOOC as a teaching platform while increase the effectiveness of MOOC implementation in Malaysian higher institutions.*

Keywords: *MOOC; Content Model; Teaching Arabic language; Interpretive Structural Modelling (ISM); Higher Education Institutions*

Introduction

In the last few years, in the area of online teaching and learning (T&L) a new technologically innovative methodological approach has come into play with significant acceptance in different areas of study, namely, MOOC (Massive Online Open Courses). MOOC are viewed as a potentially significant platform for T&L process and being popularly used all over the world especially in higher education institutions (HEIs) (Hafiza et al., 2019) since all countries had to close education sector due to the covid-19 pandemic which has been spreading around the world since December 2019. Massive and open indicate that it is offerings unlimited courses with the option of free and open registration. Online Course also gives the impression that

teaching and learning is delivered online and there is enable to transfer credit for certification (Farah Nurshahira & Md Yusoff, 2017).

In Malaysia, implementation and the use of the MOOC is still at the initial stage and MOOC is considered a new initiative by the government to boost the technological level of public and private universities (Norazah, Helmi, & Mohamad Amin, 2016). The Malaysian government is very supportive of the use of MOOC and sees it as a platform to integrate learning technology, lifelong learning and concurrently lead the way towards a new direction in teaching methodologies for undergraduate programmes (Ministry of Education of Malaysia, 2012). The MOOC Initiative was launched at the public university level in 2013 and it was initially apply to core courses at universities such as the Islamic Civilization and the Asian Civilization (TITAS), Ethnic Relations, Entrepreneurship Intentions and ICT Competencies. As of December 2014, 20 public universities have used MOOC as a learning platform (Rozilawati et al., 2018). Since covid-19 pandemic, MOOC in MARA University of Technology (UiTM) now reaches more than 170,000 students actively offering 538 courses in various fields for lifelong learning, full-time and part-time and short-term courses. UiTM Institute of Continuing Education and Professional Studies (iCEPS) Chief Executive Officer, Prof Dr Azizul Halim Yahya said, MOOC is a facilitator for various learning methods implemented at UiTM (Berita Harian, 2020).

In addition, from a methodological point of view, MOOC appear to have great potential for improve language skills among lecturers and students (Aljaraideh, 2019) and self-directed English language learning as: (a) there is a possibility for the use of audiovisual materials; (b) the use of the Internet allows oral and written interaction between language learners at the same proficiency levels; (c) they favour collaborative learning; (d) they allow language learners to proceed at their own pace (e) they promote learner autonomy; (f) they encourage the sharing of Internet-based resources; (g) they favour empathy and cooperation between students sharing the same interests (Chacón-Beltrán, 2017).

Therefore, some universities in Malaysia started to design and develop MOOC for teaching and learning process (T&L) Arabic language in MOOC platform because of teaching and learning of Arabic language in MOOC is still not widespread like another languages. The existence of learning language in MOOC was detected since 2013 (Gilliland et al., 2018) but for learning of English language only (Ghazali & Siti Rosilawati, 2018). Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) is one of universities which offers courses through the MOOC platform using Arabic medium since 2015. According to the June 2016 data, a total of 968 students from eight countries have registered for the first three courses at the USIM MOOC.

However, there are problems that often faced by Arabic language lecturers in using MOOC platform which are less confident in producing aspects of multimedia teaching content (Rozilawati et al., 2018) and the material provided by the lecturers is cheesed off and uninterested (Norfarahi et al., 2020). The results of a study conducted by Chengjie., (2015) statistics show that only 5 to 15% of students are able to complete their studies at MOOC (Norliza & Mohamad Sahari, 2016). The main reason of this situation is due to the lack of interaction activities between students and lecturers (Almahdi & Sulfeeza, 2017). It shows that some lecturers are not clear enough in using and design MOOC especially for content aspect. Therefore, this study aimed to develop a content model of teaching Arabic in MOOC at higher learning institution. Based on the research objectives, the research questions are as follows:

- a) What are the content elements of teaching Arabic in MOOC at higher learning institution as suggested by consensus of experts?
- b) What is the shape of the content model of teaching Arabic in MOOC at higher learning institution according to consensus of experts?

Literature Review

MOOC is recent phenomena in higher education, and its development is still in infancy, although the body of related research has been progressively growing. There are few systematic scholarly publications related to MOOC. These researches focused on the role of MOOC in the learning of English languages (e.g. Chacón-Beltrán, 2017) and affordances and missed opportunities of second language writing in MOOC (e.g. Gilliland et al., 2018).

Others investigated characteristics related to effectiveness of MOOC on aspects comprehension and translation, grammar, and the total grade of the Arabic language (e.g. Hamdani, 2019). Additionally, other previous researcher had been focusing on described contents, activities and evaluation of MOOC but in recognizing the Malay manuscripts (Salmah Jan, 2019) very little research has been done to develop content of MOOC in teaching Arabic language for lecturers. In view of this, there is a need for a review of relevant MOOC literature to gain a better understanding of the phenomenon.

Methodology

In developing a curriculum content model of teaching Arabic in MOOC, using ISM software is one basic idea to apply practical experience and expert knowledge for breaking down a complex system into several subsystems and at the same time building a hierarchical structural model. ISM was first proposed by J. N. Warfield. Warfield (1982) described ISM as "a computer assisted learning process that enables an individual or a group user to develop a structure or map showing interrelations among previously determined elements according to a selected contextual relationship". It could also be viewed as a management decision-making tool that interconnects ideas of individuals or groups to facilitate thorough understanding of a complex situation through a map of relationships between many elements involved in the complex decision situation (Charan et al, 2008). ISM is interpretive because it involves judgment whether there are relationships among elements and if so how they should be connected. The method is structural because an overall structure could be generated using the relationships among the elements. Finally, it is a modelling technique because the overall structure and the relationships among the elements could be illustrated in a graphical model.

In the context of this study, ISM is used to help the panel of experts achieve consensus in concluding the relationship between the elements of content model of teaching Arabic in MOOC presented in designing a model structure. A total of 7 experts in the subject matters (SME) were brought together in online workshop to develop the model. Selection of the panel was made through referrals by other experts who had wide experience related to the context of the study. Findings from the selected panel included experts in teaching Arabic, information and communications technology and assessment. The following are the main steps in the ISM procedure.

Step 1: Identifying elements which are relevant to the problem or issues.

In this study, the researcher identified the elements based on problems statement, literature review and the needs analysis. The authors employed a modified Nominal Group Technique (NGT) to identify the elements.

Step 2: Determine the contextual relationship and relation phrase with respect to how the learning activities (elements) should be connected with each other.

Step 3: Develop a structural self-interaction matrix (SSIM) of the content elements which shows the connection among elements. This was conducted using the aid of ISM software. Pairs of elements would be displayed by the software to allow the experts to decide through voting on the relationship before the next pair of elements was displayed. This process was repeated until all the elements being paired for relationship.

Step 4: Generate the ISM model. This was done by the software after the pairings of elements was successfully conducted. The software derives the model based on the concept of pair wise comparison as and transitive logic. Transitive Logic states that for any 3 elements (A, B, C) with a given relation when:

- A has the relation to B, (written $A \rightarrow B$),
- And B has the relation to C, (written $B \rightarrow C$), • Then A has the relation to C, (written $A \rightarrow C$ or $A \rightarrow B \rightarrow C$).

Step 5: The model was then being reviewed by the experts to check for conceptual inconsistency and making the necessary modifications.

Step 6: The final model was then presented after the necessary modifications were made.

Result

Findings from Step 1

Table 1 shows the experts collective views on the elements which should be included in the development of the content model for teaching Arabic in MOOC via Nominal Group Technique. This is based on the first research question which is from expert consensus, what the necessary elements of content model of teaching Arabic in MOOC. In the beginning of NGT session, fourteen original elements were presented to the experts and analysis of the discussions to be discarded and revised in terms of sentence structure to shortlist the final elements from expert consensus. The following are the final elements for the content model of teaching Arabic in MOOC:

Table 1: Experts' Agreement on The Elements to Be Included In The Content Model Of Teaching Arabic in MOOC

NO.	ELEMENTS	TOTAL SCORE	PERCENTAGE %	EXPERT CONSENSUS	RANKING
1.	Provides the latest reference materials and additional resources (ppt, pdf, doc, html) for teaching Arabic in MOOC.	23	92	ACCEPT	2
2.	Determine topics, objectives, and learning outcomes for students to understand better the purpose of learning.	24	96	ACCEPT	1
3.	Provides quality and suitable teaching materials (video, text, audio, discussion boards and pictures) for Arabic language teaching.	24	96	ACCEPT	1
4.	Ensure course materials use appropriate language levels for students' understanding.	23	92	ACCEPT	2

5.	Ensure course materials use the appropriate type of writing for students' understanding.	22	88	ACCEPT	3
6.	Provide subtitles in each video for students to understand easily.	19	76	ACCEPT	5
7.	Ensure the teaching video is short, not too long and attracts students.	24	96	ACCEPT	1
8.	Provide comment space to encouraged interaction among learners and lecturers.	22	88	ACCEPT	3
9.	Ensure the video and image introduction of the course is interesting.	24	96	ACCEPT	1
10.	Determine an attractive montage display to welcome users in the course.	21	84	ACCEPT	4
11.	Ensure content is organized and avoid from any spelling errors occur.	23	92	ACCEPT	2
12.	Determine the type of content (original teaching video, interview recording, fieldwork, slide presentation) appropriate for the learning outcome.	24	96	ACCEPT	1
13.	Determine the branch of Arabic language knowledges suitable for teaching in MOOC.	24	96	ACCEPT	1
14.	Determine the number of topics for teaching Arabic in MOOC.	22	88	ACCEPT	3

* E = Expert

* Percentage of consensus $\geq 70\%$

Based on the Table 1 showed that all the elements are accepted to be in the content model of teaching Arabic in MOOC based on voting that has been conducted and the percentage of the elements are at an appropriate level for use. These findings are in line with the arguments expressed in the study by Deslandes, Mendes, Pires & Campos (2010) and Dobbie et al. (2004) that the condition for the acceptance of an element is that the value of the voting percentage must exceed 70 percent. Therefore, the Nominal Group Technique session reveals that the experts consensually agreed on all the elements as listed in the table for the construction of the structural content model of teaching Arabic in MOOC at higher education institutions.

Findings from Step 2

Analysis of results in the second step of the ISM namely identifying the type of ISM to be constructed had determined the connection phrase and contextual phrase to be structured in the ISM. The findings show that the phrase appropriate to the context of the study is as follows:

The association/relationship/connecting phrase: “*Element...MUST be conducted BEFORE element...*”

The contextual phrase: “*In implementing the teaching of Arabic at MOOC, element...*”

The phrase concerned is selected as the procedure phrase of ISM because the researcher wants to identify the relationship from the perspective of importance of the content elements

constructed from the context of development a content model of teaching Arabic in MOOC at higher learning institution. The connecting phrase was also agreed upon by the experts.

Findings from Step 3 & Step 4

The findings from the third and fourth steps are the most critical namely the development of elements of content for teaching Arabic in MOOC that have been agreed upon and have received consensus from the panel of experts on the relationships of the elements using pair wise technique with the aid of the ISM software.

These steps are the process whereby software namely ISM carries out mathematical calculation using technology. Based on the questions according to the paired elements suggested by the ISM software administered by the facilitator, the expert panel had achieved consensus according to majority vote for each element presented. In these steps, the facilitator plays a role to explain the situation or in interpreting the meaning of the problem put forward by ISM. The findings of this stage form the findings leading to decision on consensus of experts with the final presentation of digraph produced as computer output. The digraph that shapes the model is given in Figure 1.

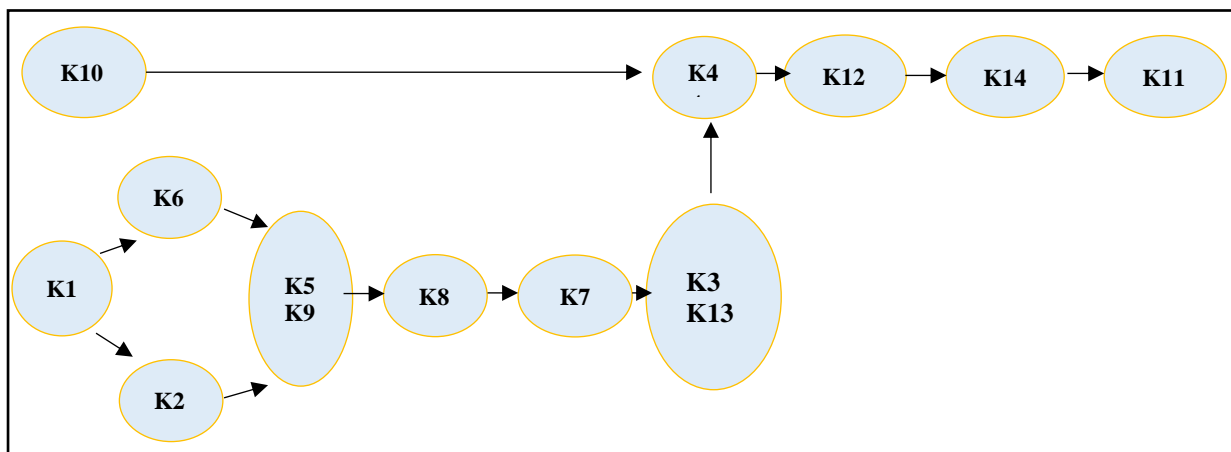


Figure 1: Content Model of Teaching Arabic in MOOC

Table 2 Shows Complete Sentences Of Each Symbols in The Figure 1.

Symbols	Content Elements
K1	Determine topics, objectives, and learning outcomes for students to understand better the purpose of learning.
K2	Provides quality and suitable teaching materials (video, text, audio, discussion boards and pictures) for Arabic language teaching.
K3	Ensure the teaching video is short, not too long and attracts students.
K4	Ensure the video and image introduction of the course is interesting.
K5	Determine the type of content (original teaching video, interview recording, fieldwork, slide presentation) appropriate for the learning outcome.
K6	Determine the branch of Arabic language knowledges suitable for teaching in MOOC.
K7	Provides the latest reference materials and additional resources (ppt, pdf, doc, html) for teaching Arabic in MOOC.
K8	Ensure course materials use appropriate language levels for students' understanding.
K9	Ensure content is organized and avoid from any spelling errors occur.
K10	Ensure course materials use the appropriate type of writing for students' understanding.
K11	Provide comment space to encouraged interaction among learners and lecturers
K12	Determine the number of topics for teaching Arabic in MOOC.
K13	Determine an attractive montage display to welcome users in the course.
K14	Provide subtitles in each video for students to understand easily.

Findings from Step 5 & Step 6

The findings of the final stage namely discussion and amendment of structure showed that the panel of experts have achieved consensus to retain without amendment the module design produced. Before decision was made for retaining the constructed model, the facilitator explains and interprets the structure of relationship between the content elements developed. The panel of experts have confirmed the resulting model.

Based on figure 1, result showed that the model can be divided into three flows of implementation of contents. For the first flow showed that the element K10 (Ensure course materials use the appropriate type of writing for students' understanding) was in highest level and higher driving power other than elements K4, K12, K14 and K11.

Driving power is the power that drives other elements or activities in achieving goals and goals in itself (Muhammad Ridhuan, Saedah & Zaharah, 2014). Dependence power on the other hand, it is a power that depends on other powers in achieving a goal and purpose.

While in second and third flows showed that the element K1 (Determine topics, objectives, and learning outcomes for students to understand better the purpose of learning) was in highest level and was higher driving power other than elements K6, K2, K5, K9, K8, K7, K3, K13, K4, K12, K14 and K11. Elements K11 (Provide comment space to encouraged interaction among learners and lecturers) is placed at the lowest position in the digraph. It showed that element K11 have highest dependence power.

Discussion

To answer the first research question, elements of the content model of teaching Arabic in MOOC at higher learning institution have resulted from the views and discussions among experts through the NGT namely the fourth stage in the ISM procedure. The findings of analysis listed 14 elements of the content teaching Arabic in MOOC that needed to be inserted into the content model as given in Table 1.

Based on the findings for research question 1, analysis of expert consensus showed the model design as in Figure 1. The findings showed that the model can be divided into three flows of implementation of contents model of teaching Arabic in MOOC. In first flow shows element K10 *ensure course materials use the appropriate type of writing for students'*

understanding must be carried out before element K4, K12, K14 and K11. This coincides with the study of Md Yusoff et al., (2017) had developed a MOOC course – “*Jom Belajar Adobe Photoshop*”. According to him based on the design and content aspects of the MOOC that have been developed, "The selection of fonts in the MOOC is appropriate and easy to read", record the highest mean value. Therefore, it cannot be denied that the type of writing play important roles in MOOC.

Referring back to the model in Figure 1, in second and third flows showed that element 1 namely determine topics, objectives, and learning outcomes for students to understand better the purpose of learning is positioned highest in this content model. This element is the most preliminary elements which need to be conducted before other elements as other elements depend on them. This is in line with the study by Ahmad Nasir & Noralina (2018) which the main strategy of implementing collaborative learning in MOOC and open learning platform is identifying learning outcomes for each task or project that will be implemented by students. This finding is closely related to study by Salmah Jan (2019) that in developing content in MOOC should be start with explanation main topics and learning outcomes of the courses.

Meanwhile, the content element at the lowest level in the three flows of content model is provide comment space to encouraged interaction among learners and lecturers. This element is the last elements which need to be conducted after elements K14, K12, K4, K13, K3, K7, K8, K9, K5, K2, K10 and K1. This is in line with the study (Md Yusoff et al., 2017; Subramaniam et al., 2018) agreed that comment space in MOOC such as chatboxes, bulletins and forums allows students to ask questions about topics or topics that are poorly understood. Instructors can provide additional guidance and explanations to help graduates understand the topic or topic being studied. At the same time, it can encourage students doing discussions with other students who follow the course. Therefore, provide comment should be given emphasis after determine the number of topics for teaching Arabic in MOOC and provide subtitles in each video for students to understand easily.

Conclusion

In relation to the first research question, the data analysed in the previous section allows us to conclude that 14 elements should be included in the content model of teaching Arabic in MOOC. Its showed that Nominal Group Technique (NGT) helped to unite various opinions of individuals to reach a consensus in prioritizing issues and suitable technique to be combined together in the ISM process. Consideration of these elements will ensure that the MOOC is designed and delivered effectively to ensure meaningful learning occurs and result in learning satisfaction among MOOC learners, there by achieving success with MOOC systems.

In relation to the second research question, the model was divided into three flows. Development the content model of teaching Arabic language in MOOC using consensus of the experts through the Interpretive Structural Modelling (ISM) process has been able to assist and be able to resolve in developing a structure, framework and model. It is hoped that this study could be a reference and suggestion to Arabic lecturers and other language lecturers in using MOOC as a teaching platform.

As MOOC of Arabic language is still a new project in the Malaysian higher education context, this study only highlighted the development content of teaching Arabic language in MOOC. We hope future studies may explore and design activities and evaluation which are significant parts in design MOOC. In addition, future works may also look at identifying the needs of lecturers in using and design MOOC to ensure that they are ready and fully-armed with the pedagogical approaches needed in planning and implementing MOOC to result in satisfaction and meaningful learning experiences for MOOC learners.

References

- Ahmad Nasir, M. Y., & Noralina, A. (2018). Penerapan model kolaboratif e-Learning dalam kursus TITAS MOOC dan aplikasinya dalam platform OpenLearning Versi 2. *Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, April, 516–521.
- Aljaraideh, Y. (2019). Massive Open Online Learning (MOOC) benefits and challenges: A case study in Jordanian context. *International Journal of Instruction*, 12(4), 65–78.
- Almahdi, M. Ejreaw & Sulfeeza Mohd Drus. (2017). The challenges of massive open online courses (MOOCs) – a preliminary review in Zulikha, J. & N. H. Zakaria (Eds.), *Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics*: 473-479.
- Chacón-Beltrán, R. (2017). The role of MOOCs in the learning of languages: Lessons from a beginners' English course. *Porta Linguarum*, 2017(28), 23–35.
- Chengjie, Y. (2015). Challenges and changes of MOOC to traditional classroom teaching mode. *Canadian Social Science*, 11(1), 135–139.
- Anin. 2020. COVID-19 jadikan pembelajaran maya satu keperluan. *Berita Harian*, 22 April.
- Farah Nurshahira, Z., & Md Yusoff, D. (2017). Transformasi pendidikan : isu dan cabaran pendidikan abad ke-21 melalui aplikasi Massive Open Online Courses (MOOC) di Malaysia. In *Simposium Pendidikan diPeribadikan: Perspektif Risalah An-Nur (SPRiN 2017)*.
- Gilliland, B., Oyama, A., & Stacey, P. (2018). *Second language writing in a MOOC : affordances and missed opportunities*. 22(1), 1–25.
- Hafiza, H., Ahmad Rizal, M. Y., Hafiza, S., Noraini, I., Anis, J., & Hafidzan, Y. (2019). The platform of MOOC (Massive Open Online Course) on open learning: issues and. *International Journal of Modern Education*, 1–9.
- Hamdani, M. (2019). Examining the effectiveness of the educational system of Massive Open Online Courses (MOOCs) on teaching Arabic in Girl ' s High Schools of Ahvaz City. *IRAQI Academic Scientific Journal*, 1(40), 721–736.
- Md Yusoff, D., Farah Nurshahira, Z., Mohd Jasmy, A. R., & Fariza, K. (2017). *Kesediaan pelajar siswazah menggunakan MOOC dalam pengajaran dan pembelajaran*. 636–651.
- Norfarahi, Z., Mohd Isa, H., & Bashah, N. H. (2020). Challenges to teaching and learning using MOOC. *Scientific Research Publishing*, 197–205.
- Norliza, G., & Mohamad Sahari, N. (2016). The perception of university lecturers of teaching and learning in Massive Open Online Courses (MOOCS). *Journal of Personalized Learning*, 2(1), 52–57.
- Rozilawati, S., Yusdi, I., & Roseline, A. K. (2018). Introduction to Massive Open Online Course (MOOC): the issues and challenges using MOOC as a teaching and learning method in Malaysian Polytechnic. *RMP Publications*, January.
- Salmah Jan, N. M. (2019). Pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (Mooc) suatu transformasi dalam pengajian manuskrip Melayu. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 7(3), 63–73.
- Subramaniam, T. S., Nor Amirah, S., Norhasyimah, H., Arihasnida, A., & Siti Nur Kamariah, R. (2018). Pembangunan dan pengujian aktiviti pembelajaran berasaskan MOOC untuk kursus diagnosis dan senggaraan audio video. 3(3), 11–25.

EFFECT OF COVID-19 PANDEMIC ON SME PERFORMANCE IN NIGERIA

Bukar Ali Bularafa¹
Umar Garba Adamu²

¹Department of Business Administration and Management, College of Administration, Management and Technology (CAMTECH), Potiskum, Yobe State, Nigeria, (E-mail: abbularafa@gmail.com)

²Department of Marketing, Mai Idriss Aloom, Polytechnic, Geidam, Yobe State, Nigeria, (E-mail: garbaumar2005@gmail.com)

Abstract: *Small and Medium Scale Enterprises (SMEs) are undeniably playing a significant role in the economic development of many countries globally. This role performed by the SMEs has been distracted by the global pandemic COVID-19 (Coronavirus). The pandemic brought about lockdown, movement restrictions, market closure, social distancing, etc. Thus, these restrictions and controls of movement have particularly affected small and medium enterprises (SMEs) in Nigeria. This study aims to examine the effect of the coronavirus pandemic on the small and medium scale business in Yobe State, Nigeria. The study adopted a survey research design. Data were obtained through questionnaires to 286 SMEs in Yobe State. The data were analyzed using descriptive and regression analysis using SPSS version 26. The findings of the study indicate that COVID-19 has a high-level effect on SME's performance. The result further revealed that the variables of the study correlate with SME's performance. Interestingly, findings indicate that all the variables viz, lockdown, movement restriction, social distancing, and the market closure have a significant positive effect on SME's performance. Therefore, it is recommended that proactive plans should be put in place for SMEs in anticipation of events such as COVID-19 that hurt businesses. Finally, future research should be conducted with other related variables that have not been considered in this study.*

Keywords: Coronavirus, COVID-19, Pandemic, SMEs, Nigeria

Introduction

Background of The Study

Small and medium scale enterprises undeniably relic critical to the development of global economy, becomes a good source of job creation, aid in the development of local technology, and source of development to indigenous entrepreneurs (Alaye-Ogan, 2012; Erdem, 2011), and enormously contributed to nation-building (Timothy A Aderemi, Olu-Young, Taiwo, & Adejumo, 2019; Tehseen & Ramayah, 2015). The SMEs sector contributed more than 90% of all economic activities and more than 50% of all employment opportunities globally, and also, accounted for more than 40% of GDP in developing nations (Garba, 2020). SMEs sub-sector in Nigeria, as obtains in other parts of the globe, performs a key role in the economic development of the country. They accounted for 90% of all businesses in Nigeria (Gbandi & Amissah, 2014).

Although, according to World Bank SMEs are businesses with a maximum of 300 employees, in Nigeria SMEs are regarded as businesses with less than 50 employees, and capital which includes; the cost of machinery and equipment less or equal to ₦600,000 (\$1,600) which owned independent with the hope of generating profit and meeting sales standard (CBN, 2018). Statistics from the National Bureau of Statistics indicated that the number of SMEs in Nigeria was estimated to be 41.1 million (ILO, 2017). The distinctive nature of SMEs was as a result of the use of local raw-materials, employment generation, promotion of rural

development, nurture entrepreneurial activities, mobilization of savings locally and opportunity for self-employment (Timothy, Ojo, Ifeanyi, & Efunbajo, 2020).

However, Covid-19 Pandemic has a devastating effect on human and material resources, and it is one of the greatest events that history will continue to remember. The pandemic spread across the globe and the worst that affected the economy of countries since the great depression (Erdem, 2011; IMF, 2020; WHO, 2020) without obstacles. The case first emerged in Wuhan, China, in 2019 which result in a toll of death that extends to almost all countries of the world (Akanni & Gabriel, 2020). The total number of confirmed cases across the globe was 16,301,736 as of 28th July, 2020, whereas casualties stood at 650,069. In trying to control the spread of the pandemic factories, markets, places of worship were closed, as well as restrictions of movement of people, goods, and service. This always echoed its effect on the activities of SMEs globally.

Business organizations were not prepared for the pandemic, business organisations were not prepared, despite the call by the Public Health Research Institute to adopt precautionary measures on the emergency of such type of events, except big firms were able to take a bold step plan against the pandemic (Rebmann, Wang, Swick, Reddick, & delRosario, 2013). It is anticipated that the US GDP will likely decrease to 3.8 percent for 2020 due to the pandemic (Hatzius, Philips, Mericle, & Struyven, 2020). Furthermore, Igwe (2020), stressed that the global economy will witness the worst economic recession as a result of the pandemic. The global economy is predicted to record economic losses through three outlets: supply chain, demand, and the financial market. These outlets hurt businesses, household consumption, and international trade.

In Nigeria, the case of the pandemic was first discovered on 27th February 2020. The Nigerian Centre for Disease Control (NCDC) recorded 41,804 cases as of 28th July 2020, out of this number 18,704 discharged, and 868 deaths. The SMEs sector in Nigeria has been seen as a tool the propelled the economy because of their ability to promote productivity, generate employment as well as improving the welfare of the people (Abosede & Onakoya, 2013). In an attempt to halt the spread of the pandemic, the government take various measures ranging from the closure of borders, restrict the movement of people, goods, and services, as well as closure of markets and worship places. Therefore, on 29th March 2020, the government declared a total lockdown in three states, thus; Lagos, Ogun, and Federal Capital Territory, Abuja, preventing all activities that are not essential in all those states. Afterward, the remaining states were also lockdown as well as banned on interstate movement except for essential services. This is one of the major reasons why many studies on the effect of COVID-19 on SMEs in Nigeria cannot be overlooked in the time of this global pandemic.

However, many analysts have predicted a decrease in aggregate demand and supply, declining in exports, and an increase in government expenditure due to the negative effects of lockdown among various sectors of the Nigerian economy. Furthermore, this lockdown will probably make the situation terrible for SMEs in the country. As rightly indicated SMEs form the larger businesses in Nigeria with 141.1 million SMEs spread across the country, which employed more than 70% of the working population in the country (ILO, 2017). This indicates that large proportions of people in Nigeria are involved either directly or indirectly in SMEs. Then, any adverse economic tremors echoed by the COVID-19 pandemic on these subsectors put more than 70% of the working populace exposed to the unique virus.

Problem Statement

The global pandemic referred to as COVID-19 (Coronavirus) has caused a lot of damages to the world economy. In a bid to curtail the spread of the virus has brought about lockdown, a social distancing that results in the closure of markets, public offices, business organisations, places of worship and events, the extent at which the virus spread, and uncertainty about the situation could be has let consumers and investors run away for safer consumption and investment (Ozili & Arun, 2020). Also, the restriction on the movement of people, goods, and services in many countries causes great losses for businesses and industries which include; aviation, entertainment, hospitality, and sports. The aggregate loss globally was projected to be more than \$4 trillion (Ozili, 2020).

The lockdown measure imposed has affected the purchasing rate of consumers the percentage change fell 59.2% to 41.1% from January, 2020 to June, 2020 which affect the productivity of manufacturing sector of SMEs (Central Bank of Nigeria, 2020). Statistics also indicates there is an upward trend in unemployment in Nigeria from 23.1% and 33.5% in 2019 and 2020 respectively due to COVID-19 which put the population of unemployment around 39.5 million people (National Bearau of Statistics, 2020). Also, the poverty rate has increased during the lockdown period with 8.7% from 43.5% base which indicate 17 million more people falling below the poverty line (Andam, Edeh, Oboh, Pauw, & Thurlow, 2020).

Therefore, as a result of this, some SMEs cannot withstand the situation for more than one month due to cash flow problems (Farrell & Wheat, 2016). Furthermore, SMEs face the risk of total closure aftermath of the pandemic, partially due to the inability to settle their accruals during the closure (Schrank, Marshall, Hall-Phillips, Wiatt, & Jones, 2013). Many businesses were a force to lay off some of their staff, whereas others had to reduce their number of working hours (Edgecliffe-Johnson, 2020). The global pandemic has caused serious socioeconomic damages, the ban on sporting, religious, political, and cultural events, brought about widespread shortages of supplies (Turner & Akinremi, 2020). In China, the decrease in consumption coupled with an interruption in production distorted the global supply chains which affect many firms in many countries of the world (Fernandes, 2020), particularly, Nigeria which depends mostly on China.

Environmental shock exposes an SME to a greater extent of strategic uncertainty, which has effects on the routine activities of SMEs and may, in some cases, threaten its survival (Sullivan-Taylor & Branicki, 2011). Many countries around the world are facing unprecedented challenges due to COVID-19 Pandemic (UNDP, 2020). Nigeria is not an exception. There is still a paucity of research on the effect of the COVID-19 outbreak on SME performance in developing countries, especially concerning business continuity (Fabeil, Pazim, & Langgat, 2020). Since the SMEs contribute to the job generation and economic growth of the country, and the unavoidable threats and tremors of COVID-19 to all the segments of the economy, particularly SMEs. Therefore, the study of nature is necessary considering the contributions of this sector and the paucity of research in this area.

Objective of The Study

The main objective of the study is to examine the effect of the COVID-19 pandemic on SME's performance in Yobe state Nigeria. While the specific objectives were to:

1. Determine the level of the effect of COVID-19 pandemic on SMEs performance in Yobe State Nigeria
2. Examine the effect of lockdown, restriction on movement, social distancing, and market sealed, due to COVID-19 pandemic on SMEs performance in Yobe state Nigeria.
3. Determine among the component of COVID-19 most impacted on SMEs performance in Yobe State Nigeria.

Research Questions

What is the level of the effect of the COVID-19 pandemic on SME's performance in Yobe state Nigeria?

1. Do the variables; lockdown, restriction on movement, social distancing, and market closure affects SME's performance in Yobe State, Nigeria?
2. Which of the component of COVID-19 most impacted on SMEs performance in Yobe State Nigeria?

Hypotheses

1. **H1:** there is a significant positive effect of lockdown on SMEs performance
2. **H2:** there is a significant positive effect of movement restriction on SMEs performance
3. **H3:** there is a significant positive effect of market closure on SMEs performance
4. **H4:** there is a significant positive effect of social distancing on SMEs performance

Literature Review

Concept of Corona Virus (Covid-2019)

The virus referred to as COVID-19 was first discovered in Wuhan, China which was spread globally. The virus can infect human beings and animals which causes different types of respiratory sickness. Many people that were infected with the virus experience respiratory disorder and do not require any treatment to recover. Mostly, the elderly and those with medical problems such as cardiovascular disease, diabetes, chronic respiratory disease, and cancer are developing severe sickness. Therefore, the only way to prevent and reduce the spread of the virus is to be well enlightened about the deadly virus, its sources, and how it spreads (WHO, 2020)

The major avenues through which individuals are contacted with the virus are from the droplets of saliva/discharge from the nose when an infected person coughs or sneezes. Therefore, it becomes necessary for people to adopt respiratory measures such as coughing into the flexed elbow. Although there are still ongoing medical tests assessing possible treatment. Until now there is no specific vaccines or treatment for the virus called. COVID-19.

Theoretical Underpinning

The study used two underpinning theories include the System Theory and the Social-Ecological Theory. The System Theory by (Boulding, 1956; von Bertalanffy, 1951), was made on the assumption that "the whole is more than the sum of its parts". Meaning that individuals perform different types of roles that result in specialisation and segmentation, which eventually result in a common interdependence between units. A unit cannot stand and function without depending on others (Durkheim, 1984). Generally, there are three most known boundaries of social systems are Micro System, Mezzo System, and Macro System. Micro System refers to the small size social system example individuals and couples. The Mezzo System refers to intermediate size system example groups, extended families. Macro-System refers to large systems example communities and organisations. However, each level stands as a unit of a whole with a different property that differentiates it from other systems (Friedman & Allen, 2011), which Bertalanffy referred to as the system's boundary. Thus, COVID - 19 is interpreted as an element that breaks the boundaries of well-being, and social systems, which are normatively defined.

Furthermore, many communities or societies give value to shared culture and interaction within families, groups, organisations, and communities, therefore, these societies commonly suffering major weak health structures and low health consequences. Hence, the spread of COVID-19 is inclined. The relevancy of this theory to this study is that organisations

can use many plans (i.e. loosen or tighten) in responding to a challenging situation. Therefore, SMEs need to take appropriate safeguarding measures on huge tremors that may shake the society in the occurrence of tragedies such as COVID-19.

The Social-Ecological Theory (Bookchin, 1960) offers an understanding of behavioural reactions from a person, interpersonal, organisational, community, and public policy concerning the formation of behaviour within the nearby social environment. The theory assists in the recognition of issues affecting behaviour and also offers direction for developing successful programmes through social environments. The social-ecological theory emphasises the numerous levels of influence (such as individual, interpersonal, organisational, community, and public policy) and the idea that behaviour is shaped and shaped by the social environment. The philosophies of Social-ecological Theory are connected with Social Cognitive Theory perceptions which propose that providing an enabling environment that results to change is significant in making it easier to implement healthy behaviour.

With the emergence of COVID-19 which separates Nigeria from other countries of the world, serious attention should be given to shaping and adopting healthy behaviour such as sanitisation, social distancing, movement restriction, and ban on worship, testing suspects, isolation, quarantining, and business closures. The relationship between the theory and this study is a detailed understanding of the reasons why people behave the way they behave. Therefore, SMEs that can alter the way they do things during and after COVID -19 will survive and prosper.

The Linkage Between Covid-19 Pandemic and SMEs Performance

The deadly disease (COVID-19) has spread to all most everywhere in the world at an incomparable level. Governments are uncertain when the virus will vanish and the infection decline. In trying to tackle the spread of the virus, many countries have lockdown all or part of their country in a bid to prevent the spread of the virus. Therefore, because of the lockdown business and economic activities have been affected and have weakened the available human and economic resources such as workmen, materials, transport, etc., (Craven, Liu, Mysore, & Wilson, 2020). This has caused the closure of many businesses and equally affected their performance. Also, the lockdown, movement restriction, market closure, as announced by the government has also truncated the movement of goods and services which stand as the backbone and which the SMEs depend on, for their smooth routine activities.

SMEs together with their employees are an integral part of social and economic systems of day-to-day life globally. This important role played by SMEs now is facing threat from unmatched effects of coronavirus. The customers as well as facilitators of SMEs are under the threat of business bankruptcy as a result of the recession experienced globally (Wuen, and Wu, 2020). However, in such conditions, controlling the virus, maintaining employee pay, reduction in long-term costs, and cost of preventing business collapse are vital which the government should be doing. Hence, because of the above reason, serious action with well-determined programmes and donations are urgently required (Weiwen, 2020). Therefore, to win the fight against the pandemic and to restore peace to the business community, everyone must make sure that the infection has decreased to the barest minimum through the adoption of regulatory measures from the health authorities. Individuals should be aware of the short-term effect caused by the pandemic in the system. Also, reliable micro and macro measures should be supported with effective controlling tools from the appropriate bodies concern (Zinhau News Agency, 2020)

As projected by many economists that there will be huge, the inevitable economic cost with a sharp increase in public debt will be required to service the key part of income losses caused by the COVID-19 pandemic. Therefore, the major challenge is the sustenance of the

widespread pandemic that could result in a lengthy global recession. Though the financial policy is creating a major contribution and a concrete, coordinated, and strategy that involves monetary and financial sector policies, as well as commercial banks' involvement, becomes a stimulating package for SMEs to pick up again. Even though the financial sector suffered a crisis with serious capital needs, it was due to high levels of public and private debt (Frank, 2020). For a microeconomic unit such as the SMEs, a micro credits incentive is required through the micro-financial institutions with determining goals, but supervision and support should serve as key as the financial institutions also affected by the pandemic. Supporting businesses to maintain their employees is critical. Therefore, assistance in form grants for the payment of salaries and wages, training and development, product innovation, and new production process can help to prevent organisation downsizing. Internal assessment programmes can assist businesses in understanding the internal environment, and relate to production and business connections more effectively (Matt, 2020)

Challenges Facing Small Businesses During Covid-19 Pandemic

According to a report from the International Monetary Fund (IMF) there is likely to experience a recession globally in the year 2020. Business sectors such as travel, accommodation, and food services will feel the pain more than other sectors. Generally, businesses are likely to undergo several stages of depression before regaining (Matt, 2020) The severity and damages caused by each of the stages hinge on the measures taken by various governments. The effect will be severe and the length of the pandemic will be unknown. For the fact that businesses travel from closure to regaining. Micro, small and medium scale enterprises will experience a combination of threats in the process of surviving the effect of the pandemic.

The demand for goods and services has risen and the majority of businesses have started showing a sign of liquidity problem due to the problem of cash reserves of SMEs. Hence any liquidity problem from this sector of the economy will result in liquidation in many other large businesses. International businesses are particularly vulnerable because of the shortage of US dollars for their transactions (Wuen, and Wu, 2020). For SMEs engaging in production activities, operations during lockdown become a problem because factory floors are not designed for social distancing. The movement of people to other places for the safety of life has resulted in the disappearance of workers and filling the gap created may be difficult for SMEs.

Empirical Studies on The Effect of Covid-19 On SMEs Performance

Several empirical studies were conducted by many researchers around the globe since the emergence of the pandemic called COVID-19, which has a devastating effect on the economy of many countries of the world. For instance, in the study of Mogaji (2020) who examined the impact of covid-19 on transportation in Lagos, Nigeria. Using a survey using a questionnaire administered to residents of Lagos through email in data collection and used descriptive analysis in his report. The findings revealed that lockdown and restrictions on movement have a significant positive effect on SME's performance. The findings indicate that economic activities, social activities, and religious activities during COVID-19 were affected by the disrupted transport services due to the pandemic. Additionally, the increased cost of transportation, shortage or lack of transportation mode, and traffic congestion were identified as the effect of COVID-19 on transportation in Lagos State, Nigeria, which also led to the increase in the overall cost of living in the city as well as an increase in the cost of food items.

Hamiza (2020) conducted on the impact of Coronavirus Lockdown on Small and Medium Scale Businesses in Arua Municipality, Uganda, findings of the study revealed that lockdown has a significant positive effect on SMEs performance in Arua Municipal of Uganda.

In their contribution Ozili and Arun (2020) revealed that the increasing number of lockdown days, monetary policy decisions, and international travel restrictions have a significant positive effect on SMEs performance. Furthermore, the findings indicate that restriction on internal movement and higher fiscal policy spending did not have a positive effect on SME's performance.

Also, Abideen (2020) who conducted on Coronavirus (COVID-19) and the Survival of Small and Medium Enterprises in Abeokuta, Ogun State Nigeria, the result of the analysis revealed that the COVID-19 sub-variables such as lockdown, movement restriction, and international travel restriction all have a significant negative relationship with the SMEs performance in Abeokuta, Ogun State Nigeria.

However, from the reviewed works of few scholars above, it is obvious that the COVID-19 pandemic had led to some economic crises which have notable consequences on every individual and sectors of the economy as a whole. Still, there are yet to be explored empirical studies on the effect of coronavirus, called COVID-19 on various economic activities and performance, more specifically on business owners and the performance of Small and Medium Scale Enterprises (SMEs) in some part of Nigeria. Therefore, based on this, prompted the researchers to examine the COVID-19 pandemic and its effect on the performance of SMEs in Nigeria, specifically in Yobe State.

Methodology

The study adopted a survey research design. A questionnaire was used as an instrument to solicit the opinion of the respondents. The population for the study is all SMEs in Yobe state. A sample of 160 SMEs was chosen across the state to participate in the study using simple random sampling techniques. Data collected for the study were analyzed using descriptive and regression using SPSS version 26.

Results

Reliability Test

The researcher conducted a reliability test to find out how reliable the measurements are as shown in Table 1 contains the summary results of variables reliability, this shows the model's reliability. A reliability test is necessary to find out the reliability of the measurement model in respect of variables used in the study, which are lockdown, Movement Restriction, Market Closure, Social Distancing as independent variables and SMEs Performance as dependent of the study.

Table 1 Reliability Test

Items	No of sub-items	Cronbach's Alpha
Lockdown	5	0.795
Movement Restriction	5	0.840
Market Closure	5	0.765
Social Distancing	5	0.822
SMEs Performance	5	0.741

Table 1 above indicates all variables showed reliability values as their Cronbach's Alpha values higher than 0.70. It is therefore concluded that all the constructs fall within a very good in the reliability scores. The as the rule thumb states that Cronbach's Alpha coefficient represents $0.7 < 0.8$ is good and $0.8 < 0.9$ is very good.

Respondents' Profile

Table 2 Present the demographic profile of the respondents. It highlights to the users of the research finding the characteristics of the respondents in terms of gender, age, marital status, level of education, types of business, number of years in business, number of employees and estimated yearly income as obtained in Table 2.

Table 2 Summary of The Demographic Factors of The Respondents

Profile	Frequency (n = 242)	Percentage
Gender:		
Male	214	88.4
Female	28	11.6
Age:		
Below 25 years old	57	23.6
Between 26 and 30 years	96	39.7
Above 30 years old	89	36.8
Marital Status		
Single	120	49.6
Married	114	47.1
Others	08	3.3
Types of Business:		
Sole Proprietorship	143	59.3
Partnership	60	24.9
Limited Liability	20	8.3
Co-operative	18	7.5
Number of Years in Business		
0 -2 years	35	14.5
03-05 years	86	35.5
6 – 10 years	72	29.8
11 – above years	49	20.2
Level of Education:		
Primary/Secondary school	38	15.7
NCE/ND	120	49.6
BSc/HND	63	26.0
Masters/PhD	11	4.5
Others	10	4.1
Number of Employee		
1 -5	147	60.7
6 – 10	55	22.7
11 – 15	29	12.0
16 – 20	9	3.7
21 – above	2	0.8
Estimated Yearly Income		
₹50,00 - ₹99,000 (\$132 - \$260)	79	32.6
₹100,000 – ₹149,000 (\$263 - \$392)	58	24.0
₹150,000 – ₹199,000 (\$395 – \$524)	45	18.6
₹200,000 (\$526) and above	60	24.8

Level of Effect of Covid-19 On SMEs

COVID-19 level of effect on SMEs was determined using descriptive analysis; the variables were analyzed and categorized into three (3) using Mean (\bar{X}) of scores viz, (High, Moderate, and Low). The summary is provided in Tables 3, 4, 5 and 6 below

Table 3 Extent to Which SME Owners/Managers Rate the Effect of Lockdown on SMEs Performance

Variable	Frequency (n=242)	Percentage	Mean	SD
Low	31	12.8	2.4711	.71236
Moderate	66	27.3		
High	145	59.9		
Total	242	100.00		

The descriptive analysis reveals that out of 60 total respondents, 145(59.9%) were at a high level, 66(27.3%) fall within a moderate level, while 31(12.8%) were at a low level. This shows that the majority of the respondents (87.2%) were in the high and moderate level on the effect of Lockdown on SMEs. In general, looking at the significant percentage (87.2%) at the high and moderate level, respondents in this study indicate that Lockdown has a serious effect on SME's performance.

Table 4 Extent to Which SME Owners/Managers Rate the Effect of Movement Restriction on SMEs Performance

Variable	Frequency (n=242)	Percentage	Mean	SD
Low	26	10.7	2.5207	.78292
Moderate	64	26.4		
High	152	62.8		
Total	242	100.00		

Table 4 above indicate the descriptive analysis reveals that out of 242 total respondents, 152(62.8%) were at a high level, 64(26.4%) fall within a moderate level, while 26(10.7%) were at a low level. This shows that the majority of the respondents (89.2%) were in the high and moderate level on the effect of Movement Restriction on SMEs. In general, looking at the significant percentage (89.2%) at the high and moderate level, respondents in this study indicate that Movement Restriction has a serious effect on SME's performance.

Table 5 Extent to Which SME Owners/Managers Rate the Effect of Market Closure on SMEs Performance

Variable	Frequency (n=242)	Percentage	Mean	SD
Low	23	9.5	2.4669	.76394
Moderate	83	34.3		
High	136	56.2		
Total	242	100.00		

In Table 5 descriptive analysis reveals that out of 242 total respondents, 136 (56.2%) were at a high level, 83(34.3%) fall within a moderate level, while 23(9.5%) were at a low level. This shows that the majority of the respondents (90.5%) were in the high and moderate level on the effect of Market Closure on SMEs. In general, looking at the significant percentage (90.5%) at the high and moderate level, respondents in this study indicate that Market Closure has a serious effect on SME's performance.

Table 6 Extent to Which SME Owners/Managers Rate the Effect of Social Distancing on SMEs Performance

Variable	Frequency (n=242)	Percentage	Mean	SD
Low	43	17.8	2.3017	.75391
Moderate	83	34.3		
High	116	47.9		
Total	242	100.00		

Finally, Table 6 above the descriptive analysis reveals that out of 242 total respondents, 116(47.9%) were at a high level, 83(34.3%) fall within a moderate level, while 43(17.8%) were at a low level. This shows that the majority of the respondents (82.2%) were in the high and moderate level on the effect of Social Distancing on SMEs. In general, looking at the significant percentage (82.2%) at the high and moderate level, respondents in this study indicate that Social Distancing has a serious effect on SME's performance.

Correlation Analysis

Table 7 shows the relationship between the predictor and the dependent variable. The variables displayed consist of SME's performance (DV) while the predictor variables is Lockdown, Movement Restriction, Market Closure, and Social Distancing (IV).

Table 7 Pearson Correlation Between Variables Lockdown, Movement Restriction, Market Closure, Social Distancing, And SMEs Performance

	X1	X2	X3	X4	Y
Lockdown (X1)	1	.560**	.419**	.298**	.444**
Movement Restriction (X2)		1	.587**	.403**	.565**
Market Closure (X3)			1	.497**	.570**
Social Distancing (X4)				1	.391**
SMEs Performance (Y)					1

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Table 7 above, indicates COVID-19 variables such as Movement Closure has the highest correlation of 0.570 with SMEs performance, which means it has the highest positive relationship with SME's performance. Variables such as Movement Restriction and Lockdown also recorded positive correlation values of 0.565 and 0.444 respectively with SME's performance. Lastly, Social Distancing recorded a low positive correlation value of 0.391 with SME's performance. This means business activities are seriously affected by COVID-19. This portrays the present situation of SMEs in Yobe State due to the COVID-19 pandemic. It also shows how SMEs are battling with lockdown, movement restriction, market closure, and social distancing which could lead to a business shutdown.

Multiple Regression Analysis

The study came up with a model which is shown in Table 5 as a summary.

Table 8 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.652 ^a	.425	.415	.48855

a. Predictors: (Constant), Social Distancing, Lockdown, Movement Restriction Market Closure,

b. Dependent Variable: SMEs Performance

The above indicates the variables score an Adj. R^2 of 41.5% as shown on Table 8. However, the 41.5% Adj. R^2 is an indication that there are other unexplained variables 58.5%, which are not considered in this study.

The model was tested in the study by ANOVA, and the results indicated in Table 9 below:

Table 9 Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.729	4	10.432	43.708	.000 ^b
	Residual	56.568	237	.239		
	Total	98.298	241			

a. Dependent variable: SMEs performance

b. Predictor: (Constant), Social Distancing, Lockdown, Market Closure, Movement Restriction

The goodness fit for the model was tested using ANOVA and the F value of predictor was observed to be 43.708 and was significant at 0.000 making the model fit.

The regression analysis of the study was conducted that determined most significant variables (market closure, movement restriction, lockdown, and social distancing) which influences the SME's performance. The data presented on Table10

Table 10 Correlation Coefficients Depicting the Relationship Between the Independent Variable and Dependent Variable

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.682	.146		4.677	.000
	Lockdown	.122	.054	.136	2.270	.024
	Movement restriction	.253	.063	.271	3.996	.000
	Market Closure	.298	.063	.310	4.743	.000
	Social Distancing	.074	.049	.087	1.514	.131

a. Dependent Variable: SMEs Performance

The results indicate that H1, H2, H3, was supported because there is a positive significant relationship between the independent variables and the dependent variable which is SMEs performance. Which indicated the findings of movement restriction that has the highest Beta value 0.388, the second-highest is market sealed with the Beta value of 0.277, followed by lockdown which is 0.184 these higher values indicated positive significance on the SME's performance. This indicates that these variables of COVID-19 pandemic mentioned above have the most significant effect on the small and medium enterprises (SMEs) as the turn to battle lockdown, movement restriction, market sealed, and curfew considering of the possibilities of restructuring, consumers not patronizing their products resulting in a decrease in demand, having a second thought of reshuffle businesses and have the fear they might exit the business. These factors hanging on the necks of SME's are a result of the COVID-19 global pandemic that has affected every activity of SMEs.

Discussion

The findings revealed that the COVID-19 pandemic has seriously affected the performance and existence of SMEs in Nigeria. Considering variables such as lockdown, movement restrictions, market closure, and social distancing to measure the effect of this pandemic on SME's in the Yobe State Nigeria. These variables were selected to show the nature of the devastating effect of this pandemic on businesses in Yobe State Nigeria. All the variables had

a positive and significant effect except social distancing on SME's performance. Thus, the findings of this study are consistent with those conducted by (Jasmine, 2019; Korankye, 2020).

Conclusion

In conclusion, the study's findings indicate that the COVID-19 pandemic has a devastating effect on SMEs performance in Yobe State, Nigeria which may eventually lead to the shutdown of some business due to reduction in demand and supply, reduction in revenue, and a number of workers in some instances laying off. Consumers are not patronizing their products resulting in the high cost of doing business without returns. Some SMEs are reorganizing themselves to remain efficient and survive amidst COVID-19. Some businesses also are in a state of fear of losing all investments or being kicked out of business. This is the situation SMEs find themselves in light of this global pandemic in Nigeria.

Recommendation

COVID-19 pandemic causing more disaster and good to businesses, individuals, and governments. Therefore, a deception measure should put in place to keep and maintain businesses. Though, the Federal Government of Nigeria is providing stimulus called COVID-19 relief packages to give support to SMEs. The following recommendations were given:

1. Proactive plans should put in place in and anticipation of events such as COVID-19 that most likely affects the organization.
2. Businesses should adopt online or digital sales and services.
3. Astringent macroeconomic monetary and fiscal policies are institutionalized and formulated to help SMEs during the period of hardship such as COVID-19 pandemic
4. Businesses should improve on their mode of communication, they should communicate early with employees on policies and procedures, changes, engaging with worker's unions where appropriate.
5. Businesses should desist from doing business that risky in this period.
6. The government and business enterprises in all sectors should join hands together and help each other for the quick recovery of the SMEs and the economy in general.

Limitations

The study is also like all other has some limitations. Therefore, first and foremost the study has a limitation in terms of the area of the study. The study is only limited to Yobe State and therefore cannot represent other SMEs elsewhere. Secondly, the variables are limited to four there may other variables related to COVID-19. Therefore future researchers should consider other variables which are different from the variables used in this study. May be new findings emerged.

References

- Abideen, S. O. (2020). Coronavirus (COVID-19) and the Survival of Small and Medium Enterprises in Abeokuta, Ogun State Nigeria *Scholars Journal of Economics, Business and Management*, 07(06), 209-214.
- Abosede, A. J., & Onakoya, A. B. (2013). Entrepreneurship, economic development and inclusive growth. *International Journal of Social Sciences and Entrepreneurship*, 1(3), 375-387.
- Aderemi, T. A., Ojo, L. B., Ifeanyi, O. J., & Efunbajo, S. A. (2020). Impact of Corona Virus (COVID-19) Pandemic on Small and Medium Scale Enterprises (SMEs) in Nigeria: A Critical Case Study. *Acta Universitatis Danubius. Œconomica*, 16(4).

- Aderemi, T. A., Olu-Young, F., Taiwo, A. A., & Adejumo, O. O. (2019). Agripreneurship Financing and Agricultural Development Nexus in Nigeria: Prospects or Problems? *INTERNATIONAL JOURNAL OF ACCOUNTING RESEARCH*, 4(4), 1-7.
- Agency, X. N. (2020). Analysis of Regional Policies on Businesses Reopening Support, China Economic Information Service, Economic Analysis Report No. 1048, Epidemic Series No. 2, February 17.
- Akanni, L., & Gabriel, S. (2020). The Implication of Covid19 on the Nigerian Economy. *Centre for the Study of the Economies of Africa (CSEA)*. Downloaded on April 15th.
- Alaye-Ogan, E. (2012). A practical guide to running successful small businesses in Nigeria: challenges, peculiarities, and effective resolution support. *Deutschland: Lambert Academic Publishing*.
- Andam, K., Edeh, H., Oboh, V., Pauw, K., & Thurlow, J. (2020). Impacts of COVID-19 on food systems and poverty in Nigeria. *Advances in Food Security and Sustainability*, 5, 145.
- Bookchin, M. (1960). *Post-scarcity anarchy*: Chadwyck-Healey Incorporated.
- Boulding, K. E. (1956). Some contributions of economics to the general theory of value. *Philosophy of science*, 23(1), 1-14.
- CBN. (2018). SMEs financing in Nigeria. Retrieved on the 27th of January, 2019 from <http://www.cenbank.org>.
- Central Bank of Nigeria. (2020). "Contributions/Donations to CBN-Led COVID-19 Relief Fund Account Domiciled with the Central Bank of Nigeria", Central Bank of Nigeria, 8 April, available at: <https://www.cbn.gov.ng/Out/2020/CCD/covid%20contributions.pdf> (accessed 4 July 2020).
- Craven, M., Liu, L., Mysore, M., & Wilson, M. (2020). COVID-19: Implications for business. *McKinsey & Company*.
- Durkheim, E. (1984). *The division of labor in society*: Macmillan: Basingstoke.
- Edgecliffe-Johnson, A. (2020). Coronavirus lay-offs split corporate America. *Financial Times*, New York. Retrieved from www.ft.com.
- Erdem, F., Erdem, S. (2011). Functional strategies and practices of small and medium-sized family businesses. *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management*, 4(2), 174-185.
- Fabeil, N. F., Pazim, K. H., & Langgat, J. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic Crisis on Micro-Enterprises: Entrepreneurs' Perspective on Business Continuity and Recovery Strategy. *Journal of Economics and Business*, 3(2), 837-844.
- Farrell, D., & Wheat, C. (2016). Cash is King: Flows, Balances, and Buffer Days Evidence from 600,000 Small Businesses. *JPMorgan Chase & Co Institute*.
- Fernandes, N. (2020). Economic effects of coronavirus outbreak (COVID-19) on the world economy. Available at SSRN 3557504., 1-26.
- Frank T. (2020). Coronavirus: China Grants Banks Extra Funding to Spur Loans to Hard Hit Small Businesses, *South China Morning Post*, February 26, 2020. Online @ <https://www.scmp.com/economy/article/3052474/coronavirus-china-grants-banks-extra-funding-spur-loans-hard>.
- Friedman, B. D., & Allen, K. N. (2011). Systems theory. *Theory & practice in clinical social work*, 2(3), 3-20.
- Garba, A. (2020). Effect of COVID 19 on Small and Medium Scale Enterpriss Performance in Makurdi Metropolis, Benue State, Nigeria. *GRA's Multidisciplinary International (GRAM i) Journal*, 4(6).
- Gbandi, E., & Amissah, G. (2014). Financing options for small and medium enterprises (SMEs) in Nigeria. *European scientific journal*, 10(1).

- Hamiza, O. (2020). The Impact of Coronavirus Lockdown on Small Scale Businesses in Arua Municipality, Uganda. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 9(8), 1239-1248.
- Hatzius, J., Philips, A., Mericle, D., & Struyven, D. (2020). US Daily: a sudden stop for the US economy. *Economic Research in Goldman Sachs*.
- Igwe, P. A. (2020). Coronavirus with Looming Global Health and Economic Doom. *African Development Institute of Research Methodology*.
- ILO. (2017). "World employment social outlook. *Sustainable enterprises and jobs: formal enterprises and decent work*", *International Labour Organisation, Geneva*, , 145.
- IMF. (2020). Policy-Responses-to-COVID-19. International Monetary Fund. Retrieved from www.imf.org.
- Jasmine, C. A. (2019). Impacts of Covid-19 on Company and Efforts to Support Organization Adaptable. *Dr. David F. Rico, PMP, ACP, CSM*, 67-70.
- Korankye, B. (2020). The Impact of Global Covid-19 Pandemic on Small and Medium Enterprises in Ghana. *International Journal of Management, Accounting and Economics*, 7(6), 320-341.
- Matt, C., Linda L., and Matt W. (2020). COVID-19: Implications for Business, McKinsey & Company, March 2020. Online @<https://www.mckinsey.com/business-functions/risk/our-insight/covid-19-implications-forbusiness>.
- Mogaji, E. (2020). Financial vulnerability during a pandemic: insights for coronavirus disease (COVID-19). *Mogaji, E*, 57-63.
- National Bureau of Statistics. (2020). Annual Statistics Report, Abuja, Nigeria
- Ozili, P. K. (2020). Covid-19 pandemic and economic crisis: The Nigerian experience and structural causes. *Available at SSRN 3567419*.
- Ozili, P. K., & Arun, T. (2020). Spillover of COVID-19: impact on the Global Economy. *Available at SSRN 3562570*.
- Rebmann, T., Wang, J., Swick, Z., Reddick, D., & delRosario Jr, J. L. (2013). Business continuity and pandemic preparedness: US health care versus non-health care agencies. *American journal of infection control*, 41(4), e27-e33.
- Schrank, H. L., Marshall, M. I., Hall-Phillips, A., Wiatt, R. F., & Jones, N. E. (2013). Small-business demise and recovery after Katrina: rate of survival and demise. *Natural hazards*, 65(3), 2353-2374.
- Sullivan-Taylor, B., & Branicki, L. (2011). Creating resilient SMEs: why one size might not fit all. *International Journal of Production Research*, 49(18), 5565-5579.
- Tehseen, S., & Ramayah, T. (2015). Entrepreneurial competencies and SMEs business success: The contingent role of external integration. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1), 50-50.
- Turner, J., & Akinremi, T. (2020). The business effects of pandemics—a rapid literature review. *Enterprise Research Centre, available at: <https://www.enterpriseresearch.ac.uk/wp-content/uploads/2020/04/ERC-Insight-The-business-effects-of-pandemics-%E2%80>*, 80.
- UNDP, N. (2020). The impact of the Covid-19 pandemic in Nigeria. A socio-economic analysis, 4-12. Retrieved from www.undp.org.
- von Bertalanffy, L. (1951). Towards a physical theory of organic teleology. *Human biology*, 23(4), 346.
- Weiwen Han Karen Harris Thomas Luedi. (2020). "How much will coronavirus hurt China's economy?", Bain & Company, Snap Chart, .
- WHO. (2020). Timeline of WHO's response to COVID-19. World Health Organization. Retrieved from www.who.int.



2nd Penang International Multidisciplinary Conference 2021

(2nd PIMC 2021)

eISBN 978-967-2426-29-5

23-24 January 2021

Wuen H. L. and Wu J. F. (2020). 'Research Report on Companies' Survival and Development Strategy During a Noval Coronavirus Epiddemic, Beijing: UIBE Press, February 2020.

PENGGUNAAN SIMBOL UNSUR ALAM DALAM MANTERA MELAYU

Norazimah Zakaria¹
Mazarul Hasan Mohamad Hanapi²

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: norazimah@fbk.upsi.edu.my)

²Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: mazarul@fpm.upsi.edu.my)

Abstrak: Pada zaman yang mementingkan sains dan teknologi, masyarakat kurang memberikan perhatian kewujudan mantera dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Mantera sering dipertikaikan kewajarannya dan fungsi penggunaannya pada masa kini. Jika kita imbas kembali sejarah penciptaan mantera dan peranannya dalam kehidupan masyarakat Melayu, memang terlalu banyak dan tidak terkira jumlahnya. Mantera menjadi alat untuk perubatan, pertahanan diri, kecantikan dan sebagainya. Makalah ini bertujuan untuk mengenal pasti dan menghuraikan simbol unsur alam yang digunakan dalam mantera. Kajian ini turut menggunakan teori Semiotik Peirce sebagai analisis deskriptif dokumen. Dalam mantera, si pengamal sering menggunakan unsur simbol alam sebagai lambang seperti gunung dan laut, bergantung pada bentuk mantera yang digunakan. Jika mantera digunakan sebagai penghias diri atau penggamit kasih, selalunya diungkapkan sesuatu yang indah dan menyenangkan seperti bulan, matahari, bintang dan sebagainya. Justeru, melalui penggunaan mantera unsur simbol yang terdapat di dalamnya terkandung nilai pemikiran Melayu yang dilihat sebagai memberi wajah atau gambaran sebenar kehidupan masyarakat Melayu pada zaman dahulu. Mantera dilihat sangat penting dalam sistem sosial masyarakat dahulu.

Kata Kunci: Mantera, Simbol, Unsur Alam, Semiotik

Pengenalan

Pada zaman yang mementingkan sains dan teknologi, masyarakat kurang memberikan perhatian kewujudan mantera dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Mantera sering dipertikaikan kewajarannya dan fungsi penggunaannya pada masa kini. Jika kita imbas kembali sejarah penciptaan mantera dan peranannya dalam kehidupan masyarakat Melayu, memang terlalu banyak dan tidak terkira jumlahnya. Mantera menjadi alat untuk perubatan, pertahanan diri, kecantikan dan sebagainya. Hal ini adalah kerana, melalui penggunaan mantera unsur simbol yang terdapat di dalamnya terkandung nilai pemikiran Melayu yang dilihat sebagai memberi wajah atau gambaran sebenar kehidupan masyarakat Melayu pada zaman dahulu. Mantera dilihat sangat penting dalam sistem sosial masyarakat dahulu.

Dalam mantera, si pengamal sering menggunakan unsur simbol alam sebagai lambang seperti gunung dan laut, bergantung pada bentuk mantera yang digunakan. Jika mantera digunakan sebagai penghias diri atau penggamit kasih, selalunya diungkapkan sesuatu yang indah dan menyenangkan seperti bulan, matahari, bintang dan sebagainya. Jika mantera itu khusus untuk kekuatan tenaga sama ada lahir atau batin, sering kali kekuatan besi seperti besi khursani dirujuk. Pemaparan beberapa mantera memperlihatkan betapa manusia memerlukan suatu kuasa untuk merubah nasib diri sejajar dengan matlamat yang diinginkan. Sikap kebergantungan manusia amat ketara sehingga dicipta suatu mantera yang ampuh dan mujarab

di samping memohon kepada suatu kuasa yang mutlak untuk mengabulkannya (Noriah Mohamed, 2006: 142).

Kajian Lepas

Menurut Ismail Hussein (1974), karya-karya puisi bertindak sebagai mantera yang bercirikan “*sympathetic magic*” atau disebut sebagai “*By describing an action in the song one stimulates and promotes the action itself, that when one mentions success in the song, success itself in magical way will be forced to appear*”. Struktur kata-kata dalam mantera boleh memberi rangsangan semangat kepada pendengarnya. Manakala kajian oleh Rogayah A. Hamid (2007) mendapati kesan keindahan yang terdapat dalam mantera tersebut dapat merangsang deria lihat dan deria dengar. Ia boleh mencetuskan kesan rasa seperti “terpikat”, “terpegun” dan seumpamanya. Namun, jika kesan keindahan itu terlalu kuat dan hebat serta tidak dapat diimbangi oleh kekuatan akal, maka ia akan meninggalkan si penerima dalam keadaan jiwa yang celaru dan “kacau” sehingga akan mengakibatkan timbulnya keadaan seperti “lupa diri”, “mabuk” dan boleh membawa kepada “pengsan”. Contohnya dalam mantera “Ulit Mayang”, semangat pesakit dipulihkan dengan pujukan lembut sehingga makhluk halus seperti hantu laut yang menegur nelayan, kembali ke tempat asalnya. Mantera “Ulit Mayang” juga digunakan untuk memulihkan orang yang dirasuk oleh hantu hutan.

Tradisi perbomohan telah wujud sebelum Islam datang ke tanah Melayu lagi. Menurut Winstedt (1961) yang dipetik dalam Hasan Mat Nor (2007) prototaip bomoh ialah *Shaman* yang terdapat dalam budaya Jawa Kuno. Apabila masyarakat Melayu menerima Islam, tradisi perbomohan disesuaikan dengan ajaran agama Islam dengan mengubahsuaikan perkataan-perkataan daripada pengaruh Hindu seperti Nur Muhammad, Allah dan bismillah. Unsur sintisisme antara Hindu dan Islam terungkap dalam mantera yang dituturkan oleh bomoh, pawang, bidan Melayu. Maka, dalam mantera, dunia kata-kata dilihat memberi pengaruh yang besar terhadap seseorang individu dan masyarakat yang mengamalkannya. Justeru, kajian tentang mantera amat penting dilakukan pada masa kini kerana ia mempunyai fungsi yang tertentu dan mempunyai perlambangan melalui simbol-simbol yang digunakan.

Metodologi Kajian

Charles Sander Peirce menggunakan istilah semiotik yang juga menganggapnya satu cabang epistemologi saintifik, justeru ia meletakkan logisme dalam analisisnya. Semiotik Peirce didefinisikannya sebagai teori umum untuk tanda, meliputi satu bidang yang tua. Bidang lingkungan Peirce menjangkau kepada simbol-simbol gambar dan angka. Akibatnya, teori umum tentang tanda-tanda seakan-akan mengambil kira semua lapangan yang mempunyai signifikan sama ada satu cara atau cara lain digunakan untuk menginterpretasi sesuatu melalui bahasa yang digunakan.

Semiotik Peirce menekankan kepada falsafah tanda, klasifikasi tanda, signifikasi, erti dan fungsi tanda. Dalam teori semiotiknya, Peirce menghuraikan aspek-aspek tersebut secara terperinci sambil menekankan kepada aspek signifikasi. Sebuah tanda membawa makna, tetapi ia tertakluk kepada orang yang menafsirkannya, makna boleh berubah-ubah dan inilah yang dimaksudkannya sebagai signifikasi tanda itu. Semiotik Peirce yang terkenal sebagai teori umum tanda pembuka jalan kepada suatu analisis dan proses pemahaman tanda (Mana Sikana, 2012: 37).

Analisis Dapatan

Simbol Binatang

Berasaskan analisis yang dilakukan ke atas mantera yang terdapat dalam buku *Ulit Mayang Kumpulan Mantera Melayu* (UMKMM), kajian ini menemui sejumlah 16 jenis binatang yang digunakan. Binatang-binatang itu ialah harimau, burung helang, gajah, naga, ular, buaya, burung enggang, burung gagak, burung kebayang, burung merak, burung tiung, burung cenderawasih, burung hud-hud, burung kabau, semut dan ayam. Daripada 16 jenis binatang yang terdapat dalam data kajian, hanya lima binatang yang sangat dominan digunakan dalam mantera. Lima binatang tersebut ialah harimau, gajah, ular, buaya dan semut.

Kelima-lima haiwan ini mempunyai kekuatan dan peranan yang tersendiri terhadap pengamal mantera. Ciri-ciri semula jadi yang ada dalam setiap haiwan tersebut menjadikan antara sebab haiwan-haiwan tersebut paling dominan digunakan berbanding haiwan yang lain. Ciri-ciri semula jadi yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah dari aspek fizikal, habitat binatang dan fungsi binatang tersebut terhadap binatang lain dan manusia. Contohnya, harimau mempunyai badan yang besar, taring yang tajam, kuat dan gagah di hutan, sangat digeruni oleh semua binatang dan manusia. Harimau mempunyai hubungan yang unik dengan manusia termasuklah gajah.

Gajah juga dikenali sebagai binatang yang besar, kuat dan hebat. Dalam *Sejarah Melayu* misalnya, gajah menjadi haiwan tunggangan diraja dan menjadi binatang kesayangan raja. Contohnya, gajah yang disebut namanya "Ai Kening" dalam *Sejarah Melayu* edisi A. Samad Ahmad (1996) yang menceritakan tentang kisah gajah tersebut melanggar balairung Melaka akibat kemurkaan Raja Pahang terhadap Sultan Melaka kerana melarikan tunangnya iaitu Tun Teja. Dalam *Sejarah Melayu* juga terdapat penjinak gajah yang menunjukkan hubungan manusia dengan binatang ini sangat unik dan istimewa. Maka daripada hubungan yang istimewa ini dan melalui sifat yang terdapat pada binatang tersebut maka tidak mustahillah mengapa simbol binatang seperti gajah dan harimau terdapat dalam mantera.

Harimau

Antara haiwan yang dominan digunakan adalah harimau. Harimau dijumpai dalam mantera penguat badan dan kebal, pendinding, penggerun, penunduk, pemanis dan pengasih dan pembenci. Dalam mantera penguat badan dan kebal, penggunaan harimau sebagai simbol adalah sebanyak lima kali. Misalnya seperti mantera penguat badan dan kebal yang berikut;

(M1) Hei wa lalang
 Anak rimau jaga malam
 Tidur siang
 Ah, urat aku
 Teguh tegang
 Bukan aku jaga Jibrail jaga
 Ah, besi sisami
 Bukan aku yang buat
 Jibrail yang buat.

(UMKMM: 3)

Berdasarkan contoh mantera-mantera yang diberi, simbol harimau banyak digunakan dalam mantera penguat badan dan kebal, pendinding, penggerun, penunduk, pemanis dan pengasih dan pembenci. Para pengamal mantera bijak memanipulasi sifat semula jadi yang ada dalam diri harimau seterusnya menjadikan harimau sebagai simbol-simbol yang tertentu dalam bacaan mantera yang mereka amalkan.

Simbol Tumbuhan

Berasaskan analisis yang dilakukan dalam mantera UMKMM, kajian ini menemui sejumlah 25 jenis simbol tumbuhan yang digunakan. Simbol tumbuhan tersebut adalah seperti buluh, daun cendana, daun gundi, daun getang, daun turap, bunga seroja, bunga gusting, bunga senduduk, bunga kedidi, bunga mengkula, bunga cempa, bunga pekaka, bunga raya, bunga teratai, bunga kertas, bunga melur, bunga mawar, bunga cempaka, bunga kemboja, bunga selasih, bunga salak, bunga salai, bunga halia, kunyit, sirih dan pinang.

Daripada 25 simbol tumbuhan yang terdapat dalam data kajian, hanya tiga tumbuhan yang sangat dominan digunakan dalam mantera. Tiga tumbuhan tersebut ialah buluh, sirih dan pinang. Ketiga-tiga tumbuhan ini mempunyai kekuatan dan peranan yang tersendiri terhadap pengamal mantera. Ciri-ciri semula jadi yang ada dalam setiap tumbuhan tersebut menjadikan antara sebab mengapa tumbuhan tersebut paling dominan digunakan berbanding tumbuhan yang lain.

Buluh

Antara tumbuhan yang dominan digunakan adalah buluh. Buluh dijumpai dalam mantera penguat badan dan kebal dan pemanis. Dalam mantera penguat badan dan kebal, penggunaan buluh sebagai simbol adalah sebanyak dua mantera. Misalnya seperti mantera yang berikut;

(M26) Si buluh aku si buluh bali
 Bukan buluh dengan bali
 Darah gemuruh dengan bali
 Aku naikkan darah berani
 Ke muka aku
 Aku menurunkan darah
 Ke bawah pusat aku
 Perangsang Ali perangsang baginda
 Perangsang Baginda Rasulullah.

(UMKMM: 22)

Sirih

Simbol sirih merupakan antara simbol tumbuhan yang paling banyak digunakan dalam mantera yang dikaji. Antara mantera yang menjadikan buluh sebagai simbol adalah mantera pemanis dan mantera pengasih dan pembenci. Terdapat sebanyak 60 mantera pemanis yang menjadikan sirih sebagai simbol dalam amalan pembacaannya manakala mantera pengasih dan pembenci hanya 17. Misalnya seperti mantera yang berikut;

(M28) Bismillahirrahmanirrahim
 Dengan berkat kata aku
 Sirih kuning pinang kuning
 Gantung surut siwangi masa
 Mukaku seperti Mak Inang Kuning
 Badanku seperti Mang Inang Melia
 Barang siapa tak memandang kasih saying
 Aku sumpah kau menderhaka kepada Allah
 Menderhakalah kepada Muhammad
 Berkat doa Lailahailallah
 Muhammadur Rasulullah.

(UMKMM: 332)

Simbol Alam Kosmos

Alam bagi orang Melayu meliputi alam nyata dan alam ghaib. Alam nyata terdiri daripada apa yang ada di langit dan di bumi serta boleh dilihat dengan mata seperti matahari, bulan, bintang, laut, sungai dan bukit. Alam ghaib pula terdiri daripada kayangan, syurga dan neraka.

Berasaskan analisis yang dilakukan ke atas UMKMM, kajian ini menemui sejumlah 12 jenis simbol alam kosmos yang digunakan. Simbol alam kosmos tersebut adalah seperti matahari, bulan, bintang, bukit, gunung, tanah, tujuh petala bumi, tujuh petala langit, bumi dan langit. Daripada 12 simbol alam kosmos yang terdapat dalam UMKMM, hanya tiga jenis alam kosmos yang sangat dominan digunakan dalam mantera. Tiga jenis alam kosmos tersebut ialah bulan, bintang dan matahari. Ketiga-tiga alam kosmos ini mempunyai kekuatan dan peranan yang tersendiri terhadap pengamal mantera. Ciri-ciri semula jadi yang ada dalam setiap alam kosmos tersebut menjadikan antara sebab mengapa alam kosmos tersebut paling dominan digunakan berbanding yang lain.

Matahari

Terdapat lima jenis mantera yang menjadikan matahari sebagai simbol. Antara mantera tersebut adalah seperti mantera penguat badan dan kebal, pendinding, penunduk, pemanis dan pengasih dan pembenci. Dalam mantera penguat badan dan kebal, hanya satu mantera yang menggunakan matahari sebagai simbol. Misalnya seperti mantera penguat badan dan kebal yang berikut;

(M32) Bismillahirrahmanirrahim
 Hei Ali anak Ali,
 Aku duduk di bawah matahari,
 Tulang aku besi,
 Urat aku tembaga,
 Daging aku batu,
 Kulit aku belulang,
 Dengan berkat doa,
 Lailahaillallah Muhammadur Rasulallah.

(UMKMM: 11)

Simbol Benda

Benda secara umum adalah merujuk kepada semua jisim yang bercantum membentuk sesuatu jasad yang boleh dilihat atau diraba oleh manusia. Namun dalam konteks ini, benda adalah terhad kepada peralatan yang digunakan dalam mantera.

Berasaskan analisis yang dilakukan ke atas data kajian iaitu mantera, kajian ini menemui sejumlah 10 jenis simbol benda yang digunakan. Simbol benda tersebut adalah seperti tembaga, besi, tongkat, cincin, jarum, kain, minyak, besi, batu, timah dan panah. Daripada 10 simbol benda yang terdapat dalam data kajian, hanya tiga benda yang sangat dominan digunakan dalam mantera. Tiga benda tersebut ialah besi, batu dan minyak. Ketiga-tiga benda ini mempunyai kekuatan dan peranan yang tersendiri terhadap pengamal mantera. Ciri-ciri semula jadi yang ada dalam setiap benda tersebut menjadikan antara sebab mengapa ianya begitu dominan digunakan dalam mantera-mantera yang dikaji berbanding benda yang lain.

Besi

Berdasarkan data kajian, terdapat lima jenis mantra yang menjadikan besi sebagai simbol. Antara mantra tersebut adalah seperti mantra penguat badan dan kebal, pendinding, penunduk, perubatan dan pengasih dan pembenci.

Dalam mantra penguat badan dan kebal, terdapat 49 mantra yang menggunakan besi sebagai simbol. Berdasarkan jumlah ini, besi merupakan antara simbol yang paling dominan digunakan dalam mantra-mantra yang dikaji berbanding simbol-simbol yang lain. Salah satu contoh mantra penguat badan dan kebal yang menjadikan simbol besi sebagai inti pati bacaannya adalah seperti yang berikut;

(M44) Bismillahirrahmanirrahim
 Aku aki aku Ali
 Ali menurunkan kudratku
 Naga endang naga selendang
 Naga yang mencucuhkan bumi
 Tumbuk teruskan anak si harimau jantan
 Kuatkan aku kebalkan aku
 Menggeletar aku
 Tulang seperti unjung
 Menggeliat urat seperti kawat
 Uratku kawat tulang besi
 Daging tembaga asua-asua
 Periuk aku besi
 Belanga aku besi
 Belanga aku tembaga
 Berkat aku memakai doa putaran Ali
 Saidi Muhammad nama Nabi besi
 Allah Muhammad merapatkan besi
 Sigu lambai yang memakan besi
 Akukan tubuhku
 Hei besi kurasani
 Bangunlah engkau dalam tubuhku
 Anak Adam sudah dewasa.

(UMKMM: 10)

Batu

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mantra, simbol batu adalah antara simbol yang dominan digunakan oleh para pengamal mantra dalam bacaan mereka. Terdapat empat mantra yang menggunakan batu sebagai simbol. Antara mantra tersebut adalah seperti mantra penguat badan dan kebal, pendinding, penunduk dan pemanis. Misalnya seperti mantra penguat badan dan kebal yang berikut;

(M48) Batu sangga batu sanggi,
 Batu hitam di Tanjung Nila,
 Haliah tujuh depa sehasta
 Membawa keris dan lembing.
 Naiklah apung dan penimbulku,
 Naiklah kuat dan gagahku,
 Lamuni dijadikan Allah di atas kulit dunia,

Rahim nama darahku.

Kun kata Allah,
Fayakun kata Muhammad,
Aku sudahi dengan kata Jibrail.
Batu putih batu bakar,
Aku bakar terhenti tertahan,
Batu tentubi Rasulullah.
Hu, alih yang alih, uratku kawa,
Jangatku tembaga, sendiku batu,
Tulangku besi.

Teguh tegi, teguh tegang,
Teguh dalam, teguh luar.
Makbul kata Allah, mustajab kata guru,
Berkat kalimah, Lailahailallah.

(UMKMM: 21)

Simbol Makhluk Ghaib Dan Manusia

Makhluk ghaib bagi orang Melayu adalah makhluk yang tidak dapat dilihat oleh manusia dengan mata kasar. Menurut mereka, makhluk itu terdiri daripada tiga golongan iaitu Malaikat, Iblis dan Syaitan serta jin dan hantu. Manusia dalam mantera terdiri daripada tokoh-tokoh yang luar biasa atau mempunyai keistimewaan dalam masyarakat. Penampilan mereka bertujuan memberikan kekuatan atau kuasa magis kepada mantera itu supaya berkesan apabila digunakan. Secara umum, manusia dalam mantera Melayu terdiri daripada tiga golongan iaitu Rasul, tokoh sejagat dan tokoh tempatan.

Berasaskan analisis yang dilakukan ke atas UMKMM, kajian ini menemui sejumlah 13 jenis simbol makhluk ghaib dan manusia yang digunakan. Simbol makhluk ghaib dan manusia tersebut adalah seperti Malaikat Jibrail, Malaikat Israfil, Malaikat Mikail, Malaikat Izrail, Malaikat 44, Saidina Omar, Saidina Ali, Saidina Usman, Saidina Abu Bakar, Amir Hamzah, Nabi Yusuf, Nabi Daud, dan jin. Hanya lapan makhluk ghaib dan manusia yang sangat dominan digunakan dalam mantera. Lapan makhluk ghaib dan manusia tersebut ialah Malaikat Jibrail, Malaikat Mikail, Malaikat Israfil, Malaikat Izrail, Saidina Ali, Nabi Yusuf dan Nabi Daud.

Malaikat Jibrail

Simbol Malaikat Jibrail banyak digunakan dalam mantera penguat badan dan kebal, pendinding, penggerun, penunduk, pemanis, perubatan dan pengasih dan pembenci. Dalam data kajian, terdapat tiga mantera penguat badan dan kebal yang menggunakan simbol Malaikat Jibrail. Misalnya seperti mantera penguat badan dan kebal yang berikut;

(M53) Assalamualaikum
Raja Brail memegang pintu langit
Jibrail memegang pintu bumi
Israfil memegang darah
Mikail memegang kulit
Hei ya Ali ya Omar
Ya Usman ya Abu Bakar
Gagahlah aku seperti Sayadina Ali

Kuatlah aku seperti Sayidina Umar
Dengan berkat kata
Lailahaillallah.

(UMKMM: 7)

Malaikat Israfil

Selain simbol Malaikat Jibrail, data kajian juga mendapati mantera penguat badan dan kebal, pendinding, perubatan dan pengasih dan pembenci turut menggunakan Malaikat Israfil sebagai simbol. Dalam mantera penguat badan dan kebal, simbol Malaikat Israfil digunakan dalam bacaan dan amalannya. Misalnya seperti mantera penguat badan dan kebal yang berikut;

(M60) Assalamualaikum
Raja Brail memegang pintu langit
Jibrail memegang pintu bumi
Israfil memegang darah
Mikail memegang kulit
Hei ya Ali ya Omar
Ya Usman ya Abu Bakar
Gagahlah aku seperti Sayidina Ali
Kuatlah aku seperti Sayidina Umar
Dengan berkat kata
Lailahaillallah.

(UMKMM: 7)

Analisis terhadap mantera yang terdapat dalam buku *Ulit Mayang Kumpulan Mantera Melayu* (2004) oleh Haron Daud terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka berasaskan teori Semiotik Peirce telah menemukan beberapa perkara penting seperti berikut;

- a) Simbol memang mempunyai aspek yang dominan yang mendokong mantera. Simbol menjadi inti kepada mantera yang dikaji. Maknanya, setiap mantera perlu ada simbol tertentu yang digunakan. Mantera yang diamalkan memang berkait rapat dengan alam Melayu dan alam ghaib. Mantera yang diamalkan juga mempunyai tujuan-tujuan khas. Oleh sebab mantera mempunyai tujuan-tujuan yang khas maka simbol yang terdapat di dalam mantera juga adalah berbeza-beza. Simbol-simbol yang digunakan mempunyai perhubungan makna dengan alam ghaib dan alam Melayu. Jelas di sini, simbol yang dalam mantera itu adalah satu daripada komponen terpenting dalam mantera selain daripada unsur bacaan.
- b) Simbol-simbol yang terdapat dalam mantera berkait secara langsung dengan pandangan dunia orang Melayu terutama dari aspek kepercayaan dan amalan kehidupan seharian mereka. Dapatan ini dapat dibuktikan dengan wujudnya secara ketara penggunaan ayat-ayat Quran, nama tuhan, nama malaikat, nama nabi, dan nama sahabat-sahabat nabi. Maknanya penggunaannya itu juga membayangkan bahawa simbol-simbol yang digunakan dalam mantera dikaitkan secara langsung dengan kepercayaan agama Islam. Selain berkait dengan kepercayaan agama, simbol-simbol yang digunakan juga mempunyai perhubungan dengan amalan kehidupan seharian orang Melayu dari segi amalan bercucuk tanam, sakit demam, berjiran, ke hulu ke hilir menaiki perahu dan sebagainya. Amalan-amalan ini menjadikan binatang, tumbuhan, alam kosmos dan benda sebagai simbol dalam mantera yang diamalkan.
- c) Simbol-simbol yang dikaji menjadi terapi kepada pengamal mantera. Simbol-simbol

yang dikaji ini mempunyai fungsi terapi yang khusus. Simbol-simbol yang dikaji dalam mantera merupakan simbol-simbol yang mempunyai peranan atau fungsi terapi yang tertentu. Berdasarkan dapatan kajian juga, terdapat empat fungsi utama mantera diamalkan iaitu fungsi kecantikan, fungsi perubatan, fungsi keselamatan dan fungsi kekuatan untuk amalan kehidupan seharian.

Penutup

Berdasarkan analisis yang dilakukan, terdapat banyak simbol yang digunakan dalam mantera yang dikaji. Berdasarkan simbol-simbol tersebut, kajian ini telah mengelompokkan simbol-simbol ini mengikut kategori-kategori seperti binatang, tumbuhan, alam kosmos, makhluk ghaib dan manusia dan benda. Setiap simbol ini mempunyai peranan yang tersendiri mengikut mantera-mantera yang diamalkan.

Rujukan

- Abdullah Hassan. (1990). "Semiotik dan bahasa" dlm *Kesusasteraan daripada Perspektif Semiotik*. Supardy Muradi. (Peny). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- A.Teeuw. (1992). *Membaca dan Menilai Sastera*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Harun Mat Piah et.al. (2006). *Kesusasteraan Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Haron Daud. (2001). *Mantera Melayu: Analisis Pemikiran*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Haron Daud. (2004). *Ulit Mayang: Kumpulan Mantera Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hasan Mat Nor. (2007). Mantera, perbomohan dan pandangan semesta Melayu dari perspektif sosiologi dan antropologi. *Pandangan Semesta Melayu Mantera*. Rogayah A.Hamid & Mariyam Salim (peny). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ismail Hussein. (1974). *The study of traditional Malay literature*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Norazimah Zakaria & Mohd Rosli Saludin. (2015). "Bahasa dalam Mantera Mengikut Budaya Melayu" dlm *Jurnal Rumpun*. Tanjong Malim: Persatuan Penulis Budiman Malaysia.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Norazimah Zakaria, Norazilawati Abdullah, Mohd Amir Mohd Zahari, Dian Syahfitri, Norfaizah Abdul Jobar, Mohd Nazir Md Zabir. "The Use Of Multimedia Materials To Develop Higher Order Thinking Skills In Writing Of Bahasa Melayu Essay Among Orang Asli Primary School Students" in *Solid State Technology*. Volume: 63 Issue: 6
- Mana Sikana. (2012). *Teori Sastera Kontemporari*. Bangi: Penerbit Pustaka Karya.
- Noriah Taslim. (2010). *Lisan dan Tulisan: Teks dan Budaya*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.
- Noriah Mohamed. (2006). *Sentuhan Rasa dan Fikir dalam Puisi Melayu Tradisional*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Norazimah Zakaria. (2019). "The Beauty And Benefits Of Proverbs As A Symbol Of The Mind" in *Journal Of Advance Research in Dynamical & Control Systems*, Vol. 11, Special Issue-07
- Norazimah Zakaria, Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Lajiman Janoory, Mohd Amir Mohd Zahari and Abdul Halim Ali. (2020). "Author's Ethics in The Writing Of Traditional Malay Literature" in *Hamdard Islamicus*, Vol. 43 No. S.2 (2020), p. 1998-2008. <https://hamdardfoundation.org/hamdardIslamicus/>
- Rogayah A.Hamid & Mariyam Salim (peny). (2007). *Pandangan Semesta Melayu Mantera*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Sulalatus Salatin*. (1996). A.Samad Ahmad (peny). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, M., & Mohd, F. H. (2019). Mythical Elements Based on Traditional Malay Literature Text. *International Journal of Humanities, Philosophy and Language*, (1997), 78–87. <https://doi.org/10.35631/ijhpl.26007>
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, Nur Farahkhanna Mohd Rosli, Azhar Wahid and Ani Omar. (2020). “Malay Authors Strategies in Displaying the Intelligence of the Figures and Its Effects in Traditional Malay Literary Texts” in *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. www.ijicc.net Volume 11, Issue 5
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, Hasrina Baharum and Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin. (2020). “The Universality of the Similarities and Differences between Malay and Chinese Mythologies” in *TEST Engineering and Management Journal*. March-April 2020. P.1543 – 1548
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Alizah Lambri, Nordiana Hamzah and Normarini Norzan. (2019). “The Beauty And Benefits Of Proverbs As A Symbol Of The Mind” in *Journal of Advance Research in Dynamical & Control Systems*, Vol. 11, Special Issue-07

KRITIKAN SOSIAL MEMBENTUK NILAI DALAM PANTUN MELALUI METAFORA

Mazarul Hasan Mohamad Hanapi¹

Norazimah Zakaria²

¹Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: mazarul@fpm.upsi.edu.my)

²Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: norazimah@fbk.upsi.edu.my)

Abstrak: *Kritikan dalam karya Melayu tradisional dihasilkan dalam pelbagai bentuk, dan lazimnya kritikan itu tidak disampaikan secara eksplisit atau terang-terangan. Sehubungan itu, bahasa yang digunakan untuk menyampaikan kritikan itu adalah bahasa figuratif yang penuh dengan kias ibarat dan metafora. Bentuk kritikan ini boleh dilihat dalam peribahasa, pantun, syair, seloka, cerita jenaka, cerita binatang, cerita lipur lara, hikayat dan juga sastera berunsur sejarah. Kritikan sosial dalam pantun melalui unsur metafora dapat menggambarkan ketinggian akal budi orang Melayu pada zaman dahulu. Kajian ini bertujuan mengenal pasti unsur metafora yang terdapat dalam pantun dan menganalisis kritikan sosial dan nilai dalam pantun berdasarkan teori Relevans. Ia akan melihat bagaimana metafora dalam pantun boleh berperanan sebagai kritikan sosial. Data yang digunakan ialah buku oleh Tenas Effendy (2004) yang bertajuk Tunjuk Ajar dalam pantun Melayu, diterbitkan di Yogyakarta oleh Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu. Kajian ini akan menggunakan Teori Relevans. Teori ini mementingkan pemprosesan maklumat dan mampu membantu pembaca memahami unsur metafora yang dilakarkan dengan saintifik. Justeru, kritikan sosial yang wujud dalam pantun Melayu tradisional bukanlah datang sebagai sebuah hiburan semata-mata sebaliknya mempunyai makna yang lebih mendalam. Pantun ini mempunyai unsur metafora sehingga dapat membentuk kritikan yang sinis dan tajam.*

Kata Kunci: *Pantun, Metafora, Teori Relevans, Korpus, Sosial*

Pengenalan

Dalam kelompok kesusasteraan Melayu tradisional, pantun merupakan wadah sastera berbentuk lisan yang disampaikan secara turun temurun daripada satu generasi kepada generasi yang berikutnya. Bentuk lisan ini juga dikenali sebagai sastera rakyat. Ia juga terbahagi kepada dua jenis iaitu berbentuk cerita dan bukan cerita. Pantun, peribahasa, teromba, mantera, zikir, gurindam dan lain-lain adalah sastera lisan di bawah kategori bukan cerita.

Keindahan pantun bukan sahaja terletak pada pilihan kata serta kalimatnya yang berima, tetapi terkandung di dalamnya makna dan falsafah yang sangat baik mewakili pancaran pemikiran masyarakat tradisi dahulu. Terdapat banyak pantun yang terakam di dalamnya tunjuk ajar, atau nasihat dan berkaitan tentang cara hidup beragama, bermasyarakat, dan berkeluarga.

Pantun ialah sejenis puisi yang terikat, umumnya terdiri daripada empat baris serangkap, mempunyai rima akhir a-b-a-b. Setiap rangkap mempunyai pembayang dan maksud. Pantun boleh menjadi dua baris, empat baris, enam baris, dua belas baris dan seterusnya pantun berkait.

Pantun mempunyai peranannya yang tersendiri dalam masyarakat Melayu. Antara peranan pantun menurut Mohd Rosli Saludin (2011: 189) ialah:

1. Alat untuk mendapat gambaran masyarakat, terutamanya sebagai gambaran minda dan pemikiran masyarakat Melayu, pandangan hidup, harapan, dan cita-cita.
2. Alat untuk menguji ketajaman minda dan kehalusan perasaan. Sebagai contoh pantun teka-teki, pantun peribahasa dan lain-lain.
3. Diperguna juga dalam kegiatan seni, keagamaan dan adat istiadat.
4. Digunakan untuk pendidikan sama ada untuk menyindir, kiasan atau berterus terang.
5. Alat untuk hiburan dan bahan untuk jenaka seperti pantun jenaka, pantun permainan dan lain-lain.
6. Alat untuk berkomunikasi untuk menyampaikan isi hati. Sebagai contoh sanjungan, pemujaan dan ucapan selamat kepada seseorang dalam majlis upacara atau majlis rasmi.

Berdasarkan fungsi pantun di atas maka pantun mempunyai peranan yang tersendiri dalam memberikan pengaruh nilai yang baik dalam kehidupan masyarakat tradisi. Fenomena berpantun dalam kalangan masyarakat tradisi amat penting kerana ia berhubung kait dengan pancaran akal budi pemikiran masyarakat pada masa itu disamping memberi hiburan dan didaktik atau pengajaran kepada khalayak (Norazimah Zakaria, 2017).

Kajian Lepas

Muhammad (2006) menemukan bahawa pantun yang melibatkan konflik dan kritikan lebih banyak datang dalam bentuk peribadi tetapi kurang melibatkan masyarakat sosial. Bagaimanapun, S. Othman Kelantan (1997), Norazimah Zakaria (2017), Ahmad Fuad & Zaitul Azma (2007), Zurinah et. al (2008) dan Zaitul Azma & Ahmad Fuad (2011) mendapati pantun dan peribahasa juga menjadi salah satu alat kritik sosial dalam masyarakat melalui sindiran, ejekan, kiasan, gurauan dan bantahan. Kritikan ini disampaikan dengan satu objektif iaitu sebagai pesanan, nasihat, pengajaran dan membetulkan kepincangan yang berlaku dalam masyarakat.

Metodologi Kajian

Kajian ini akan melihat bagaimana metafora dalam pantun boleh berperanan sebagai kritikan sosial. Data yang digunakan ialah buku oleh Tenas Effendy (2004) yang bertajuk *Tunjuk Ajar dalam pantun Melayu*, diterbitkan di Yogyakarta oleh Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu. Kajian ini akan menggunakan Teori Relevans, teori yang mementingkan pemprosesan maklumat mampu membantu pembaca memahami unsur metafora yang dilakarkan dengan saintifik.

Kajian ini melihat kritikan sosial melalui Teori Relevans dengan menggunakan korpus pantun bagi mensahihkan persepsi di atas. Eksplikatur dan implikatur pada mesej yang hendak disampaikan akan dicungkil bagi memudahkan pemahaman pembaca memahami kritikan sosial yang hendak disampaikan oleh pengarang.

Data akan dianalisis menggunakan alat dan acuan linguistik iaitu Teori Relevans, iaitu teori yang mengkaji hubungan di antara komunikasi dan kognisi. Konsep *ad hoc* yang merupakan konsep penting dalam teori ini akan dijadikan acuan bagi memastikan dapatan yang bersifat saintifik, iaitu bukan sahaja melepasi tahap kepada pemerhatian (*observational adequacy*) dan kepada penghuraian (*descriptive adequacy*) bahkan mencakupi kepada penjelasan (*explanatory adequacy*) (Chomsky 1970).

Analisis Dapatan

Antara tema-tema kritikan sosial yang terdapat dalam pantun dan peribahasa Melayu adalah seperti percintaan, etika, kekeluargaan dan sifat-sifat manusia sama ada yang baik mahupun yang buruk. Dalam tema percintaan, kritikan atau peringatan yang sering diungkapkan adalah

berkenaan tatasusila mencari dan memilih pasangan, menjaga kehormatan, menghargai pasangan, dan kesetiaan. Dalam aspek etika pula, kritikan sosial menunjukkan bahawa orang Melayu peka terhadap masyarakatnya sendiri, sentiasa menegur tingkah laku yang tidak bermoral dan sebagai teladan kepada generasi akan datang tentang tindakan yang wajar dan tidak wajar dilakukan. Masyarakat juga diberi panduan dalam mendidik anak-anak dan menghormati orang tua.

Masyarakat Melayu turut mengemam sifat-sifat yang buruk agar tidak diikuti dan dibiasakan dalam kehidupan misalnya sifat tamak, khianat, sombong, hasad dengki, malas, kedekut dan banyak lagi. Sifat-sifat mulia pula seperti bersopan-santun, rajin, berbudi, muafakat, berilmu, beradab dan lain-lain dipuji agar menjadi ikutan dan amalan sepanjang hayat. Secara umumnya, sifat-sifat yang mulia ini adalah berlandaskan akhlak yang baik mengikut ajaran Islam.

Sebagaimana perbincangan hasil penemuan kajian-kajian di atas, kritikan sosial dalam pantun dan peribahasa lebih menjurus kepada pesanan, teguran dan nasihat dalam kalangan ahli masyarakat Melayu yang biasanya tinggal secara kolektif. Hanya sedikit ditemui pantun dan peribahasa yang secara khusus mengkritik pihak pemerintah atau pihak kerajaan dan pantun tersebut juga terkandung dalam hikayat atau cerita rakyat. Kritikan terhadap pihak pemerintah sebenarnya lebih tertumpu dalam genre prosa sama ada dalam bentuk karya lipur lara, cerita binatang, hikayat dan sastera sejarah.

Ada beberapa data yang telah berjaya dikutip dalam pantun tersebut yang boleh dijadikan sumber data. Data ini seterusnya dikategorikan berdasarkan konsep eksplikatur dan implikatur. Dari sini akan terserlah kritikan sosial yang cuba dicungkil dari dahulu hingga kini oleh pengarang tradisi. Daripada data yang tersenarai, ada dua nilai yang boleh ditemui sebagai kritikan sosial dan dinyatakan dalam bentuk metafora iaitu:

Kritikan Sosial Dalam Pantun Dan Teori Relevans

Nilai Adab

Ini semua boleh digambarkan melalui ujaran eksplisit dan implisit. Contohnya, berkaitan dengan nilai adab. Dalam pantun Melayu banyak diujarkan tentang nilai adab yang perlu dipatuhi oleh masyarakat dan wujudnya pengajaran kepada masyarakat sekiranya sesuatu adab itu tidak dipatuhi. Ia mungkin akan dikenakan tekanan sosial oleh masyarakat, agama dan sistem adat itu sendiri. Maka, nilai yang baik dalam pantun Melayu boleh membentuk jati diri orang Melayu untuk menjadi lebih beradab dan baik. Contoh pantun tentang adab:

Data Eksplikatur dan Implikatur: Nilai adab

Kalau bertanak dengan menggulai
Mengacau gulai pecah isinya
Kalau gelak nak jangan mengilai
Kalau mengilai rendah budinya.

(Tunjuk Ajar dalam Pantun Melayu: 84)

Biar orang mencabut cendawan
Kita mencabut padi kan mati
Biar orang berebut bangsawan
Kita berebut budi pekerti

(Tunjuk Ajar dalam Pantun Melayu: 109)

Beberapa leksikal berbantuan konteks dalam teks di atas tidak bersifat harfiah. Metafora itu didatangkan oleh pengarang dengan tujuannya yang tersendiri, selari dengan tujuan pantun tersebut dicipta. Maka sudah pasti banyak makna tersirat yang perlu dicungkil. Melalui analisis *ad-hoc* yang boleh mencungkil makna metafora sama ada melalui penyempitan atau peluasan makna, bentuk-bentuk logik iaitu makna harfiah dikeluarkan, dan seterusnya andaian implikatur dan kesimpulannya dibina sebagaimana dalam jadual di bawah:

Jadual 1: Interpretasi Data: Nilai adab

Eksplikatur	Kalau bertanak dengan menggulai Mengacau gulai pecah isinya
Bentuk Logik	Bertanak ialah perbuatan memasak nasi dan menggulai ialah perbuatan memasak lauk pauk
Andaian Implikatur	Perbuatan memasak dan menggulai yang elok ialah memasak tidak mengacau-ngacau lauk pauk tersebut sehingga rosak dan hancur.
Kesimpulan Implikatur	Perbuatan gelak atau ketawa yang kuat dan mengilai itu melambangkan orang yang tiada adab dalam masyarakat Melayu
Jenis <i>ad hoc</i>	Peluasan

Jadual 2: Interpretasi Data: Nilai adab

Eksplikatur	Biar orang mencabut cendawan Kita mencabut padi kan mati
Bentuk Logik	Cendawan boleh dicabut dan boleh hidup subur selepas dicabut tetapi padi tidak boleh dicabut kerana ia akan mati
Andaian Implikatur	Perbuatan mencabut cendawan adalah biasa dalam masyarakat Melayu tetapi perbuatan mencabut padi adalah dilarang sama sekali
Kesimpulan Implikatur	Melambangkan orang yang mesti mementingkan budi pekerti melebihi kekayaan hidup seperti bangsawan
Jenis <i>ad hoc</i>	Peluasan

Beberapa leksikal yang memainkan peranan penting untuk menyingkap metafora pantun ini dianalisis agar makna dan kritikan sosial yang ingin disampaikan oleh pengarang dapat dicapai. Eksplikatur dalam jadual-jadual di atas pada peringkat pemahaman semantikanya tidak menimbulkan apa-apa keraguan dan ketersiratan. Hal ini kerana interpretasi yang dilakukan tidak mengambil kira konteks yang melingkungi wacana tersebut. Bagi mengisi kelompongan tersebut, pendekatan pragmatik khususnya teori Relevans, mampu mencari makna sebenar yang ingin disampaikan oleh pengarang menerusi metafora tersebut.

Teori Relevans sangat mementingkan konteks dan kesan konteks, kerana dengan adanya kedua-dua konsep ini maklumat yang ingin disampaikan akan menjadi relevan (sesuai, difahami dan diterima) kepada pendengar. Ternyata pengarang Melayu tradisional walaupun tidak pernah mengenal sebarang teori linguistik pada zaman tersebut, mampu menepati konsep relevan ini dalam karya mereka.

Contoh pantun di atas ialah mengenai adab dan perilaku seseorang supaya tidak ketawa dengan kuat sehingga mengilai, ia memberi gambaran tentang adab yang tidak baik dan wajar dihindari. Ia bersesuaian dengan agama Islam yang melarang kita daripada sifat riak, sombong dan takbur. Sikap ketawa dengan sekuat hati dan mengilai yang digambarkan boleh menyebabkan seseorang itu mudah menjadi sombong dan riak sehingga harga dirinya menjadi rendah pada pandangan masyarakat di sekelilingnya.

Dalam Jadual 1, apabila bentuk logik bagi perbuatan gelak difahami dan digandingkan bersama eksplikatur, maka keraguan dan ketersiratan makna telah dapat dihidu oleh pembaca. Perbuatan gelak ialah perlakuan yang menimbulkan gelihati kepada seseorang individu. Dan seseorang itu boleh gelak dalam bermacam-macam cara.

Namun begitu, dalam pantun ini gelak yang mengilai adalah dilarang sama sekali buktinya daripada leksikal dan frasa seperti rendah budinya mengukuhkan andaian pembaca lantas membina kesan kognitif dan mendorong kepada pemprosesan maklumat bahawa gelak sehingga mengilai adalah suatu perbuatan yang tidak elok. Frasa “kalau bertanak dengan menggulai, mengacau gulai pecah isinya” adalah metafora yang dapat dicapai melalui konsep *ad hoc* peluasan.

Penutup

Setelah data dianalisis menggunakan teori Relevans, terbukti bahawa kritikan sosial yang wujud dalam pantun Melayu tradisional bukanlah datang sebagai sebuah hiburan semata-mata sebaliknya mempunyai makna yang lebih mendalam. Pantun ini mempunyai unsur metafora sehingga dapat membentuk kritikan yang sinis dan tajam. Hal ini membuktikan bahawa pengarang Melayu tradisional adalah golongan cendekiawan dan peninggalan mereka perlu kita hargai dan banggakan, iaitu pantun Melayu. Justeru, nilai keindahan dan pengajaran yang terdapat dalam pantun Melayu menjadi suatu wadah sumber hiburan dan pemikiran masyarakat Melayu tradisi.

Rujukan

- Ahmad Fuad Mat Hassan. (2007). “Unsur Ironi dan Metafora dalam Pantun Melayu” dlm *Seminar Pantun Melayu: Semalam, Hari Ini dan Esok*. Institut Alam dan Tamadun Melayu, Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, 6-7 Disember 2007.
- Chomsky. (1970). *Current Issues in Linguistic Theory*. Ed. Ke-5. Mouton: The Hague.
- Ding Choo Ming. (2009). *Manuskrip Melayu Sumber Maklumat Peribumi Melayu*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Harun Mat Piah et.al. (2000). *Kesusasteraan Melayu Tradisional Edisi Kedua*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Harun Jaafar. (2004). *Ikhtisar Kebudayaan dan Prosa Melayu Klasik*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Hassan Ahmad. (2003). “Menemui Jati Diri Bangsa Melayu dalam Karya Agung Melayu” dlm. Sahlan Mohd Saman et. al (Pnyt.). *Persuratan Melayu: Pemeraksanaan Warisan Bangsa*. Siri Seminar Antarabangsa Kesusasteraan Melayu VII. Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia
- Hassan Ahmad. (2003). *Metafora Melayu: Bagaimana Pemikir Melayu Mencipta Makna dan membentuk Epistemologinya*. Bangi: Akademi Kajian Ketamadunan.
- Hussain Othman. (2008). “Conceptual Understanding of Myths and Legends in Malay History”. *Jurnal Sari*. 26. hlm. 91-110. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia
- Kamus Dewan Edisi Keempat*. (2007). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamaruddin M. Said. (2007). “Minda Orientalis dan Minda Pascakolonial: Politik Membaca Hikayat Hang Tuah.” *Akademika*. 70.hlm. 41-56.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Norazimah Zakaria & Mohd Rosli Saludin. (2015). “Bahasa dalam Mantera Mengikut Budaya Melayu” dlm *Jurnal Rumpun*. Tanjong Malim: Persatuan Penulis Budiman Malaysia.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Norazimah Zakaria, Norazilawati Abdullah, Mohd Amir Mohd Zahari, Dian Syahfitri, Norfaizah Abdul Jobar, Mohd Nazir Md Zabit. (2020). “The Use of Multimedia Materials To Develop Higher Order Thinking Skills In Writing Of Bahasa Melayu Essay Among Orang Asli Primary School Students” in *Solid State Technology*. Volume: 63 Issue: 6
- Norazimah Zakaria. (2019). "The Beauty and Benefits of Proverbs As A Symbol Of The Mind" in *Journal Of Advance Research in Dynamical & Control Systems*, Vol. 11, Special Issue-07

- Norazimah Zakaria, Mazarul Hasan Mohamad Hanapi, Lajiman Janoory, Mohd Amir Mohd Zahari and Abdul Halim Ali. (2020). "Author's Ethics in The Writing of Traditional Malay Literature" in *Hamdard Islamicus*, Vol. 43 No. S.2 (2020), p. 1998-2008. [https://hamdardfoundation.org/hamdard Islamicus/](https://hamdardfoundation.org/hamdard%20Islamicus/)
- Norazimah Zakaria et.al. (2017). "Akai Budi Dan Cerminan Jati Diri Melayu Dalam Pantun" dlm *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah*. Vol 4 Bil 2 (2017). P. 89-97
- Mohd. Taib Osman. (1988). *Bunga Rampai: Aspects of Malay Culture*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.
- S. Othman Kelantan. (1997). *Pemikiran Satira dalam Novel Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.
- Siti Hawa Haji Salleh. (2009). *Kelopak Pemikiran Sastera Melayu*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Tenas Effendy. (2004). *Tunjuk Ajar dalam pantun Melayu*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu
- Tenas Effendy. (2008). "Kearifan Orang Melayu Berbahasa." *Siri Syarahan Raja Ali Haji*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wan Abdul Kadir (2000). *Tradisi dan Perubahan Norma dan Nilai di Kalangan Orang-Orang Melayu*. Masfami Enterprise.
- Zurinah Hassan, Salinah Ja'afar & Tengku Intan Marlina Tengku Mohd Ali (2008). "Kritik Sosial dalam Pantun Melayu: Lambang Ketekalan Minda." dlm *Seminar Kebangsaan Puisi Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka., 24-25 November 2008.
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, M., & Mohd, F. H. (2019). Mythical Elements Based on Traditional Malay Literature Text. *International Journal of Humanities, Philosophy and Language*, (1997), 78–87. <https://doi.org/10.35631/ijhpl.26007>
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, Nur Farahkhanna Mohd Rosli, Azhar Wahid and Ani Omar. (2020). "Malay Authors Strategies in Displaying the Intelligence of the Figures and Its Effects in Traditional Malay Literary Texts" in *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. www.ijicc.net Volume 11, Issue 5
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Harun, Hasrina Baharum and Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin. (2020). "The Universality of the Similarities and Differences between Malay and Chinese Mythologies" in *TEST Engineering and Management Journal*. March-April 2020. P.1543 – 1548
- Zakaria, N., Mohamad Hanapi, M. H., Alizah Lambri, Nordiana Hamzah and Normarini Norzan. (2019). "The Beauty And Benefits Of Proverbs As A Symbol Of The Mind" in *Journal of Ad*

PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TEKS *SULALATUS SALATIN* BAGI MURID TINGKATAN ENAM

Nurul Shuhada Abdul Aziz¹
Norazimah Zakaria²

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: shue.shuhada24@gmail.com)

²Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, (E-mail: norazimah@fbk.upsi.edu.my)

Abstrak: *Kajian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Sulalatus Salatin di tingkatan enam. Objektif kajian ini ialah mengenal pasti penggunaan multimedia dalam PdP Sulalatus Salatin dari segi jenis, alat yang digunakan, kemahiran guru dan keperluan kurikulum. Objektif kedua ialah mengkaji sikap murid terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran Sulalatus Salatin dan yang ketiga menganalisis hubungkait penggunaan multimedia dalam PdPc dengan kefahaman murid terhadap teks Sulalatus Salatin menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM). Metodologi yang digunakan dalam kajian ini ialah dengan mengedarkan set soalan soal selidik kepada 30 orang murid tingkatan enam di sebuah sekolah di negeri Perak. Dapatan kajian menunjukkan pentingnya penggunaan multimedia dalam pengajaran sastera Melayu di sekolah. Melalui kajian ini juga, dapat dilihat bahawa sikap penerimaan murid terhadap penggunaan multimedia semasa PdP adalah sangat baik. Melalui penggunaan multimedia, tahap kefahaman murid terhadap teks Sulalatus Salatin dari segi tema & persoalan, watak dan perwatakan, plot & alur serta nilai pengajaran dapat ditingkatkan. Terdapat beberapa jenis penggunaan multimedia yang popular digunakan oleh guru semasa PdP iaitu video Youtube, Powtoon, slide Powerpoint dan Kahoot. Melalui jenis-jenis multimedia ini, penggunaan video Youtube yang paling dominan digunakan oleh guru semasa pengajaran Kesusasteraan Melayu tingkatan enam. Penggunaan multimedia dalam pendidikan sangat membantu guru untuk menarik minat murid bagi meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dengan penggunaan multimedia juga, mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran guru di dalam kelas. Kesimpulannya, kajian ini dilaksanakan adalah untuk memberi pendedahan tentang kelebihan penggunaan multimedia dalam proses pengajaran seorang guru terutamanya guru yang mengajar teks Sulalatus Salatin dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu tingkatan enam.*

Kata Kunci: *Sulalatus Salatin, PdP, Multimedia, Tingkatan Enam.*

Pengenalan

Penggunaan aplikasi teknologi dan multimedia adalah sangat penting dalam semua bidang terutamanya bidang pendidikan. Dalam sistem pendidikan negara, Malaysia juga tidak ketinggalan dalam menerapkan dan mengaplikasikan penggunaan teknologi maklumat semasa sesi pembelajaran dalam bilik darjah. Teknologi ICT telah memberikan kesan yang sangat besar di dalam pertumbuhan dan perkembangan sesebuah negara dalam pelbagai sektor. Ini termasuklah bidang pendidikan yang merupakan pusat pendidikan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Menurut Rozinah Jamaludin di dalam bukunya yang bertajuk “*Multimedia Dalam Pendidikan*”, multimedia merupakan penggunaan komputer bagi menggabungkan teks,

grafik, audio dan video yang menghubungkan dengan alatan yang membolehkan pengguna berinteraksi, mereka cipta serta berkomunikasi (Hofstetter, 1997).

Dalam meniti arus kemodenan ini, bahan bacaan tidak hanya tertumpu kepada bahan bercetak tetapi lebih terarah kepada bahan di alam maya. Hal ini demikian kerana perkembangan dan pertumbuhan bahan bacaan menggunakan multimedia telah menarik perhatian orang ramai. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan pengajaran telah diadaptasikan oleh guru semasa sesi pembelajaran di dalam kelas. Melihat perkembangan teknologi di masa kini, bidang pendidikan juga tidak terlepas daripada terkena impaknya. Melihat kepada kepentingan pengajaran menggunakan aplikasi teknologi, kerajaan telah sedaya upaya mempertingkatkan kemudahan komputer dan capaian internet di sekolah - sekolah di seluruh negara.

Dengan adanya aplikasi multimedia ini, ianya akan memudahkan murid untuk membaca, memahami dan menghayati sesebuah teks Kesusasteraan Melayu. Kandungan teks di multimedia lebih mudah difahami kerana penggunaan gambar atau simbol yang dapat menerangkan lagi maksud sesebuah teks tersebut. Secara keseluruhannya, dapat dilihat bahawa pengaruh penggunaan multimedia semasa sesi pengajaran guru memberikan impak yang positif kepada kefahaman murid. Sebagai seorang pendidik, guru khususnya bagi mata pelajaran Kesusasteraan Melayu haruslah memainkan peranan yang penting dalam meningkatkan kefahaman murid terhadap teks Sulalatus Salatin.

Kajian Lepas

Kajian yang dijalankan oleh Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor (2011) untuk meninjau persepsi guru terhadap aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastera Bahasa Melayu (Komsas) dalam karya Abd. Latip (2010) iaitu novel *Istana Menanti*. Pengkaji membangunkan perisian multimedia ini menggunakan Model Hannafin dan Peck (1998) serta Model ASSURE (1996). Kajian ini menggunakan kaedah soal selidik dan data akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Soal selidik telah diberikan kepada 60 orang guru Bahasa Melayu daripada empat buah sekolah menengah di daerah Muar, Johor. Dapatan kajian menunjukkan bahawa perisian multimedia sangat membantu dan memudahkan proses pengajaran guru di dalam bilik darjah menjadi lebih fleksibel serta efektif. Dengan menggunakan aplikasi multimedia, guru dapat mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran di dalam kelas. Pengkaji telah menggunakan kaedah temubual bagi mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengaplikasikan multimedia di dalam pengajaran mereka di dalam kelas.

Selain itu, Zurina Yasak, Shamsudin Yamhari & Ahmad Esa (2010) menjalankan kajian yang bertajuk "*Penggunaan Teknologi Dalam Mengajar Sains Di Sekolah Rendah*". Pengkaji menggunakan kaedah berbentuk kuantitatif melalui borang soal selidik, log penggunaan CD dan borang pemantauan pengajaran serta pembelajaran guru. Seramai 148 orang telah dijadikan sebagai responden kajian ini yang terdiri daripada guru – guru sains daripada 18 buah sekolah rendah di Zon Johor Jaya Daerah Pasir Gudang. 18 buah sekolah tersebut terdiri daripada 15 buah sekolah kebangsaan dan tiga buah sekolah jenis kebangsaan Cina. Hasil kajian mendapati bahawa tahap kekerapan penggunaan teknologi masih di tahap sederhana, manakala kelemahan dikesan semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Majoriti responden pernah menggunakan perisian teknologi semasa pengajaran sains di dalam kelas.

Seterusnya, menurut Zainal Abidin Borhan (2012) di dalam jurnal beliau yang bertajuk "*Wa'ad, Wasiat dan Nasihat Dalam Sulalat Al-Salatin: Iktibar Untuk Kepimpinan Melayu*". wasiat dan nasihat yang terdapat di dalam teks dapat dijadikan sebagai iktibar, pedoman dan panduan kepada bangsa Melayu pada masa akan datang. Beliau menggunakan kaedah

kepastakaan dan analisis teks untuk mengesan wa'ad, wasiat dan nasihat di dalam teks Sulalatus Salatin. Masyarakat pada zaman ini percaya bahawa sesuatu mandat kekuasaan datangnye dari rakyat sendiri melalui penggunaan simbol – simbol sebelum sesuatu *wa'ad* dibuat. Dapatan kajian mendapati bahawa terdapat perjanjian, wa'ad atau waadat antara raja dengan rakyat yang dikesan melalui pemberian wasiat oleh Sultan Mansur Syah, Sultan Alau'd-Din Riayat Syah dan Bendahara Tun Perak. Manakala, wasiat - wasiat raja kepada bakal pengganti raja dapat dilihat pada Sultan Mansur Syah kepada anakandanya Raja Ahmad, Sultan Alauddin Ri'ayat Syah kepada Raja Mahmud. Menurut Zainal Abidin dalam *wa'ad* dan wasiat, kekuasaan mutlak seseorang raja dan kesetiaan rakyat bergantung kepada ajaran agama Islam.

Di samping itu, artikel yang ditulis oleh Mohd Sobhi Ishak membincangkan tentang tahap penerimaan dan kegunaan maklumat berkaitan dengan perspektif agama Islam di internet berdasarkan Model Penerimaan Teknologi (TAM). Pengkaji mengumpul data kajian menggunakan kaedah berbentuk kuantitatif melalui set borang soal selidik. Seramai 1180 orang responden yang terdiri daripada pengguna internet dari latar pendidikan agama Islam telah diberikan set borang soal selidik. Seramai 1180 orang responden yang dipilih terdiri daripada 63.7% perempuan dan 36.3% lelaki yang berumur antara 23 hingga 38 tahun. Dapatan kajian menunjukkan bahawa golongan berpendidikan agama menerima dan menggunakan maklumat berkaitan agama Islam di internet kerana ianya mudah diperolehi. Responden menerima penggunaan medium internet sebagai alat komunikasi maklumat berkaitan agama. Sebanyak 21.7% varians penerimgunaan maklumat (PM) berkaitan Islam dapat diterangkan oleh tanggapan internet mudah diguna (TIMD), tanggapan internet berguna (TIB) dan kesediaan menerima guna maklumat berkaitan Islam (KM). Melalui kajian ini, penerimaan ini membuktikan bahawa internet merupakan medium perhubungan dan komunikasi maklumat merentasi bidang ilmu.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan soal selidik jenis tertutup. Pengkaji menggunakan soal selidik jenis tertutup berbentuk skala likert. Dengan menggunakan instrumen set soal selidik ini, pengkaji dapat mengetahui bagaimanakah penggunaan multimedia ini dapat memudahkan pengajaran guru dan pemahaman murid untuk belajar teks Sulalatus Salatin. Soal selidik ini dibina berdasarkan rujukan terhadap kajian - kajian lepas. Kandungan set soal selidik ini tidak akan membebankan murid - murid tingkatan enam yang terlibat.

Soal selidik terbahagi kepada empat bahagian iaitu demografi murid (bahagian A), penggunaan multimedia dalam PdP Sulalatus Salatin (bahagian B), sikap murid terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran Sulalatus Salatin (bahagian C) dan hubungkait penggunaan multimedia dalam PdPc dengan kefahaman murid terhadap teks Sulalatus Salatin (bahagian D). Soal selidik ini mengandungi 36 soalan yang bersifat tertutup. Pelajar dikehendaki menjawab semua soalan yang dikemukakan di dalam set soal selidik dengan teliti.

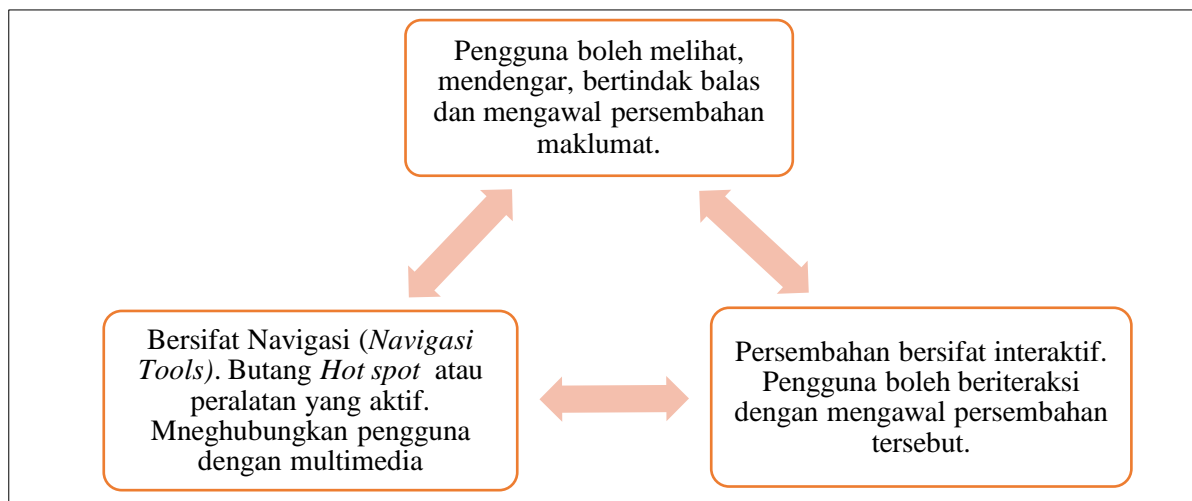
Analisis Dapatan

Penggunaan Multimedia Dalam Pdp Sulalatus Salatin.

Dari Segi Komponen Multimedia.

Berdasarkan kajian yang dilakukan, penggunaan multimedia dapat dilihat dari segi komponen - komponennya. Komponen multimedia terdiri daripada teks, gambar, grafik, video dan animasi. Penggunaan multimedia dalam bentuk teks, gambar, grafik, video dan animasi banyak diaplikasikan oleh guru dalam pengajaran Kesusasteraan Melayu di tingkatan enam. Dengan penggunaan video, gabungan elemen - elemen multimedia seperti teks, grafik dan audio telah menarik minat murid semasa pengajaran di dalam kelas. Guru menggunakan aplikasi

multimedia adalah bertujuan untuk memudahkan sesi penerangan dan menarik perhatian murid untuk terus fokus semasa sesi pembelajaran di dalam kelas. Hal ini demikian kerana pengajaran lebih menyeronokkan dan memudahkan apabila menggunakan multimedia.



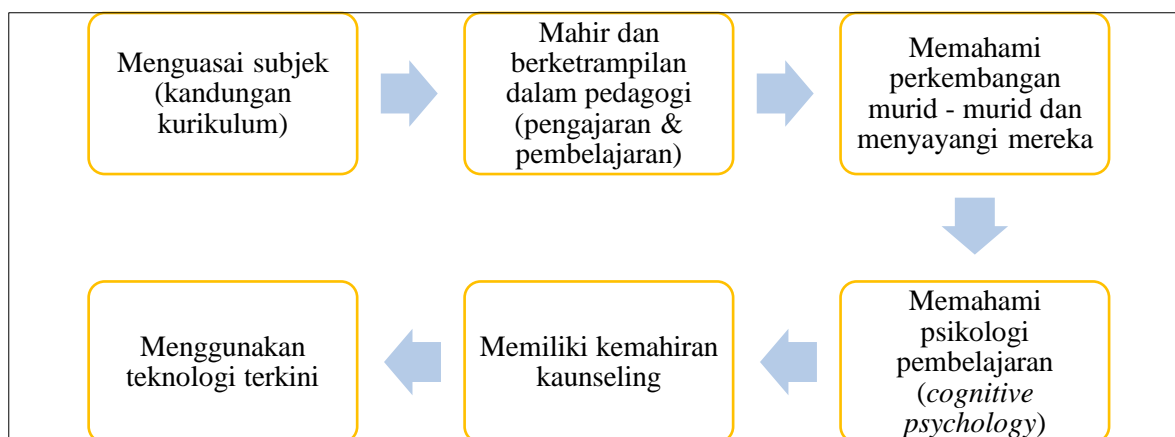
Rajah 1. Ciri – Ciri Sesuatu Produk Multimedia

Dari Segi Alat Multimedia.

Berdasarkan hasil kajian yang dilaksanakan, kebanyakan guru menggunakan alat - alat multimedia semasa pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu. Guru yang mahir menggunakan aplikasi teknologi dan multimedia merupakan seorang guru yang mempunyai nilai tambah. Guru menggunakan komputer, skrin LCD dan internet dalam mengaplikasikan penggunaan multimedia semasa pengajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu di dalam kelas. Menurut *Learn Frame* bahawa *e-learning* yang turut dikenali dengan nama (*Technology-based Learning*) adalah sistem pendidikan yang menggunakan semua aplikasi elektronik untuk memudahkan pembelajaran secara secara atas talian (media elektronik, jaringan internet dan satelit).

Dari Segi Kemahiran Guru.

Antara ciri seorang guru abad ke-21 ialah memahami psikologi pembelajaran (*cognitive psychology*), memiliki kemahiran kaunseling dan akhir sekali menggunakan teknologi terkini. Oleh itu, seorang guru yang mempunyai ciri abad ke-21, mestilah mahir dalam menggunakan teknologi terkini dalam pengajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Dengan pengaplikasian teknologi ini dalam sistem pendidikan, guru dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi yang baik dengan murid semasa sesi pengajaran di dalam kelas. Selain itu, melalui kemahiran guru dalam penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi murid untuk terus fokus semasa sesi pengajaran di dalam kelas.



Rajah 2. Ciri – Ciri Guru Abad Ke-21

Dari Segi Keperluan Kurikulum.

Manakala, dari segi keperluan kurikulum, penggunaan multimedia semasa pengajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu merupakan salah satu pengisian kurikulum yang terdapat pada sukatan pelajaran iaitu di bawah kemahiran bernilai tambah. Kemahiran bernilai tambah merupakan kemahiran berfikir, kemahiran belajar cara belajar, kajian masa depan, kecerdasan pelbagai, kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi, pembelajaran konstruktivisme serta pembelajaran kontekstual. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan penguasaan ilmu teknologi dan meningkatkan nilai murni dalam diri murid melalui pembelajaran secara koperatif (membantu antara satu sama lain). Penggunaan multimedia yang mengandungi pengetahuan dan kemahiran boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian.

Sikap Murid Terhadap Penggunaan Multimedia Dalam Pelajaran Sulalatus Salatin.

Sikap Terhadap Multimedia.

Semasa guru menggunakan dan mengaplikasikan penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran Kesusasteraan Melayu, murid memberikan maklum balas yang sangat baik. Dengan penggunaan multimedia, pengajaran teks Sulalatus Salatin kelihatan lebih mudah difahami dan dapat menarik minat murid. Hal ini demikian kerana persembahan teks Sulalatin menggunakan animasi dan video adalah sangat menarik. Dengan penggunaan multimedia juga, tulisan pada teks Sulalatus Salatin kelihatan lebih jelas dan mudah difahami kerana disampaikan dengan penggunaan teks dalam bentuk grafik. Di samping itu, penggunaan ton warna dan animasi pada teks Sulalatus Salatin dapat memudahkan murid memahami serta mengingat jalan cerita teks Sulalatus Salatin.

Sikap Terhadap Kaedah Guru Mengajar.

Guru yang mengajar menggunakan teknologi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas dapat merapatkan hubungan serta meningkatkan kepercayaan murid terhadapnya. Hal ni demikian kerana murid lebih suka apabila guru mengajar teks Sulalatus Salatin menggunakan multimedia berbanding pengajaran menggunakan buku teks (pengajaran tradisional). Murid melibatkan diri secara aktif semasa pelaksanaan aktiviti dan pengajaran teks Sulalatus Salatin sekiranya guru menggunakan multimedia. Selain itu, murid sentiasa bersemangat untuk belajar apabila guru menggunakan multimedia semasa pengajaran teks Sulalatus Salatin. Hal ini demikian kerana pengajaran menggunakan multimedia lebih seronok dan dapat menghilangkan kebosanan berbanding pengajaran secara tradisional.

Sikap Terhadap Minat.

Penggunaan multimedia telah meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran teks Sulalatus Salatin. Seperti sedia maklum, bahawa teks Sulalatus Salatin menggunakan bahasa yang tinggi, penggunaan ayat yang panjang dan meleret - leret. Dengan penggunaan multimedia ini, pembacaan teks Sulalatus Salatin lebih mudah dibaca. Murid juga lebih seronok belajar tentang teks Sulalatus Salatin dengan menggunakan multimedia yang mengandungi animasi dan grafik. Penggunaan multimedia pada teks Sulalatus Salatin membuatkan imaginasi dan kreativiti murid dapat ditingkatkan. Pembelajaran teks Sulalatus Salatin menggunakan multimedia juga telah menggerakkan semua deria murid untuk terlibat sama semasa proses pembelajaran di dalam kelas.

Sikap Terhadap Teks Sulalatus Salatin.

Untuk pengetahuan semua, teks Sulalatus Salatin merupakan sebuah teks sastera Melayu lama yang menceritakan tentang sejarah Kesultanan Melayu Melaka. Melalui penggunaan multimedia, murid lebih mudah memahami isi teks Sulalatus Salatin berbanding pembacaan melalui buku teks. Hal ini demikian kerana elemen - elemen yang terdapat dalam multimedia dapat membantu menyampaikan isi pengajaran teks Sulalatus Salatin dalam bentuk yang lebih menarik berbanding buku teks biasa. Elemen - elemen multimedia juga membantu murid memahami konsep pembelajaran teks Sulalatus Salatin dengan mudah dan berkesan. Tambahan pula, bahan multimedia yang digunakan dan diaplikasikan relevan dengan objektif yang terdapat semasa pengajaran teks Sulalatus Salatin bagi mata pelajaran Kesusasteraan Melayu.

Hubungkait Penggunaan Multimedia Dalam PdPc Dengan Kefahaman Murid Terhadap Teks Sulalatus Salatin.

Kefahaman Dari Segi Tema Dan Persoalan.

Tema dan persoalan merupakan isi yang utama dalam menentukan jalan cerita sesebuah teks sastera. Penggunaan multimedia dalam proses pengajaran telah menyumbang kepada penyampaian maklumat yang lebih jelas berkaitan tema dan persoalan yang terdapat dalam teks Sulalatus Salatin. Dengan penggunaan multimedia, murid lebih mudah mengenali tema dan persoalan dalam teks Sulalatus Salatin. Penggunaan multimedia meningkatkan kemahiran murid dalam mencari tema dan isi utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Pembelajaran melalui multimedia juga dapat mengukuhkan pemikiran murid dalam menilai isi utama yang terdapat dalam teks Sulalatus Salatin.

Kefahaman Dari Segi Plot / Alur.

Dalam sesebuah cerita atau teks, terdapat urutan jalan cerita dan jalinan peristiwa yang dikenali sebagai plot. Plot merupakan salah satu unsur instrinsik yang penting dalam pembinaan sesebuah cerita. Murid lebih mudah mengingati dan memahami plot atau jalan cerita apabila menggunakan audio serta video semasa pengajaran teks Sulalatus Salatin. Hal ini demikian kerana deria penglihatan dan pendengaran terlibat sama semasa proses pengajaran di dalam kelas. Apabila plot sesebuah cerita telah difahami dengan baik, maka murid akan lebih mudah memahami keseluruhan jalan cerita tersebut.

Kefahaman Dari Segi Watak Dan Perwatakan.

Watak merupakan pelaku yang menggerakkan alur sesebuah cerita. Watak juga yang mengembangkan tema dan persoalan melalui plot jalan cerita. Manakala, perwatakan merupakan ciri - ciri yang ada dan ditunjukkan oleh watak. Dengan penggunaan audio dan video, murid lebih mudah mengenali perwatakan yang terdapat pada setiap watak di dalam teks

Sulalatus Salatin. Murid lebih mudah mengenali dan memahami watak dan perwatakan yang terdapat dalam teks Sulalatus Salatin dengan menggunakan gambar. Dengan penggunaan audio dan video, murid juga dapat menjiwai dan memahami sifat – sifat watak yang terdapat pada teks Sulalatus Salatin.

Kefahaman Dari Segi Nilai Dan Pengajaran.

Murid lebih mudah memahami mesej dan pengajaran pada teks Sulalatus Salatin yang ingin disampaikan oleh penulis dalam bentuk video dan animasi. Penggunaan multimedia semasa pengajaran teks Sulalatus Salatin membolehkan murid mempraktikkan nilai dan pengajaran yang positif ke dalam kehidupan seharian mereka. Hal ini demikian kerana banyak nilai dan pengajaran yang terkandung dalam sesebuah teks boleh dijadikan sebagai teladan serta panduan dalam menjalani kehidupan seharian. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran teks Sulalatus Salatin dapat meningkatkan nilai kerjasama yang melibatkan interaksi dua hala antara murid dan guru semasa proses pembelajaran di dalam kelas.

Penutup

Oleh itu, potensi internet dalam pengajaran dan pembelajaran adalah amat besar maka kita tidak boleh melepaskan peluang ini begitu sahaja. Kemudahan internet telah menyediakan satu sistem penyampaian yang menyebarkan maklumat kepada semua pengguna di mana sahaja mereka berada. Kepentingan penggunaan teknologi maklumat dalam sistem pendidikan di seluruh dunia hari ini tidak dapat dinafikan lagi. Oleh itu, penggunaannya dapat menjelaskan mesej yang ingin disampaikan dan memberi keyakinan yang tinggi kepada guru serta murid. Di samping itu, dapat mengekalkan minat belajar dalam kalangan murid terhadap mata pelajaran Kesusasteraan Melayu di sekolah. Kemudahan internet telah menyediakan satu sistem penyampaian yang menyebarkan maklumat kepada semua pengguna di mana sahaja mereka berada. Guru - guru perlu merancang secara sistematik supaya ICT yang digunakan benar - benar memberikan kesan kepada proses pengajaran dan pembelajaran.

Rujukan

- Abd. Latif Haji Gapor. (2006). *Domain Penilaian Dalam Teknologi Pendidikan*. Tanjung Malim, Perak : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Abdul Halim Ali. (2011). *Konsep Keindahan dalam Kesusasteraan Melayu Tradisional*. Tanjung Malim, Perak : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff, Mohd Isa Hamzah & Wan Norina Wan Hamat. (2014). *Pembangunan Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengurusan Jenazah Politeknik Malaysia*. Kuala Lumpur : Universiti Malaya.
- Baharom Mohamad. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Maklumat dalam Program Pendidikan Khas Aliran Teknik dan Vokasional di Malaysia*. Kota Kinabalu : Universiti Malaysia Sabah.
- Ika Destiana, Ali Salman & Mohd Helmi Abd. Rahim. (2013). *Penerimaan Media Sosial: Kajian Dalam Kalangan Pelajar Universiti Di Palembang*. Bangi : Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohammad Taufiq Abdul Ghani, Wan Ab Aziz Wan Daud & Mohammad Najib Jaffar. (2019). *Penerimaan Pelajar Kursus Bahasa Arab Di Universiti Malaysia Kelantan Terhadap Pembelajaran Teradun Berteraskan Model Penerimaan Teknologi (TAM)*. Kuala Terengganu : Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Mohd Sobhi Ishak. (2014). *Pemodelan Penerimaan Maklumat Berkaitan Islam Di Internet: Pengaplikasian Model Penerimaan Teknologi (TAM)*. Changlun : Universiti Utara Malaysia.

- Mok Moon Sang. (2010). *Literatur dan Kaedah Penyelidikan*. Ipoh, Perak : Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Noor Hisham Md Nawawi. (2011). *Pengajaran Dan Pembelajaran; Penelitian Semula Konsep – Konsep Asas Menurut Perspektif Gagasan Islamisasi Ilmu Moden*. Kota Bharu :Universiti Malaysia Kelantan.
- Norazah Mohd Nordin & Mohamed Amin Embi. (2008). *Pengintegrasian ICT dalam Pendidikan Penyelidikan, Amalan dan Aplikasi*. Shah Alam : Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Othman Lebar. (2012). *Kajian Tindakan dalam Pendidikan*. Tanjong Malim, Perak : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Rafiza Abdul Razak & Maryam Abdul Rahman. (2013). *Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia Di Kalangan Guru ICTL*. Kuala Lumpur : Universiti Malaya.
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur : Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Salihahs Razak, Arba'ie Sujud, Salmah Jan Noor Muhammad & Adi Yasran Abdul Aziz. (2017). *Perlaksanaan Amanah Dalam Naskhah Sulalatus Salatin*. Seri Kembangan : Universiti Putra Malaysia.
- Siti Faridah Leong Abdullah & Bazrul Bahaman. (2017). *Sulalatus Salatin Sebagai Medium Mendidik Nilai Murni As A Medium In Teaching Of Moral Values*. Tanjong Malim : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Siti Rabiatal Adawiah Jaffar, Arba'ie Sujud, Salmah Jan Noor Muhammad & Kamariah Kamarudin. (2017). *Kawasan Sejarah Dari Perspektif Budaya Dalam Teks Sulalatus Salatin Sejarah Melayu Dan Misa Melayu*. Seri Kembangan : Universiti Putra Malaysia.
- Siti Zulaidah Salsidu, Mohamed Nor Azhari Azman & Hendri Pratama. (2018). *Trend Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal : Satu Sorotan Literatur*. Tanjong Malim : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Umi Azmah Hasran, Nur Fadhilah Abdul Jalil, Wan Ramli Wan Daud, Rosseni Din & Siti Fadzilah Mat Noor. (2019). *Pendidikan Teknologi Multidisiplin: Mengenal Sel Fuel Dengan Pendekatan Pembelajaran Berasaskan Permainan*. Bangi : Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zaiha Nabila Md Harun. (2014). *Kompetensi Guru Dalam Pengajaran Amali Reka Bentuk dan Teknologi Di Sekolah Rendah Daerah Batu Pahat*. Parit Raja : Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Zainal Abidin Borhan. (2012). *Wa'ad, Wasiat dan Nasihat Dalam Sulalat Al-Salatin: Iktibar Untuk Kepimpinan Melayu*. Nilai : Universiti Sains Islam Malaysia.
- Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). *Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran Komponen Sastera Bahasa Melayu*. Bangi Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zubir Idris. (2011). *Etnosentrisme Melayu dalam Sulalatus Salatin (Malay Ethnocentrism In Sulalatus Salatin)*. Bangi : Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zurina Yasak, Shamsudin Yamhari & Ahmad Esa. (2010). *Penggunaan Teknologi Dalam Mengajar Sains Di Sekolah Rendah*. Parit Raja : Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.

ADAPTASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN KURSUS SENI DALAM ISLAM SEMASA PANDEMIK COVID-19

ADAPTATION OF ONLINE TEACHING AND LEARNING ART IN ISLAMIC COURSE DURING COVID-19 PANDEMIC

Siti Fatma Adni Binti Zamani¹

¹Jabatan Pengajian Am, Politeknik Muadzam Shah (PMS), Malaysia, (E-mail: fatmadni@pms.edu.my)

Abstrak: Pelaksanaan proses Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian (PdPDT) menjadi keperluan mendesak ketika seluruh dunia termasuk Malaysia bergelut dengan masalah penularan pandemik COVID-19. Tujuan utama kajian ini adalah untuk menilai tahap keupayaan pensyarah mengadaptasi PdPDT Kursus Seni dalam Islam serta keberkesanan kaedah PdPDT dalam menghadapi krisis pandemik COVID-19. Kaedah kajian ini berbentuk kuantitatif dengan menggunakan soal selidik dalam talian sebagai instrumen kajian. Responden terdiri daripada 55 orang pelajar semester 2 daripada Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual (JRKV), Politeknik Muadzam Shah yang mengambil Kursus Seni dalam Islam. Data soal selidik dalam talian dianalisis secara deskriptif menggunakan perisian “Statistical Package For Sosial Sciences” (SPSS) version 20.0 bagi mendapatkan nilai min. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap keupayaan pensyarah mengadaptasi PdPDT Kursus Seni dalam Islam serta keberkesanan kaedah PdPDT ini pada tahap tinggi iaitu skor min 4.49. Kesimpulannya, implementasi 9 Prinsip Amalan Baik menunjukkan kebolehan pensyarah melaksanakan kaedah terbaik PdPDT terhadap Kursus Seni dalam Islam.

Kata kunci: Adaptasi, 9 Prinsip Amalan Baik, Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian, Pandemik COVID-19

Abstract: The implementation of online teaching and learning process has become an urgent need as the whole world, including Malaysia is struggling with the COVID-19 pandemic transmission problem. The main purpose of this study is to assess the level of ability of lecturers to adapt online teaching and learning Art in Islamic Course as well as the effectiveness of online teaching and learning method in dealing with the COVID-19 pandemic crisis. This research method is quantitative by using online questionnaires as research instrument. The respondents consisted of 55 students in semester 2 from Department of Design and Visual Communication, Muadzam Shah Polytechnic who took an Art in Islamic Course. Online questionnaires data were analyzed descriptively using “Statistical Package For Sosial Sciences” (SPSS) version 20.0 software to obtain the mean value. The findings of study showed that the level of ability of the lecturers to adapt online teaching and learning Art in Islamic Course as well as the effectiveness of online teaching and learning method at a high level of a mean score of 4.49. In conclusion, the implementation of 9 Principles of Good Practices showed the ability of lecturers to implement the best methods of online teaching and learning on Art in Islamic Course.

Keywords: Adaptation, 9 Principles of Good Practices, Online Teaching and Learning, COVID-19 Pandemic

Pengenalan

Perkembangan teknologi pendidikan bermula dengan penggunaan komputer peribadi pada awal tahun 1980-an telah mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran di semua institusi pendidikan, terutamanya Institusi Pendidikan Tinggi (IPT). Pada awal tahun 1991, Perdana Menteri Malaysia keempat, Tun Dr Mahathir Mohammad telah membentangkan Wawasan 2020. Antara lain, menjelang tahun tersebut Malaysia harus kaya dengan kemahiran teknologi maklumat dan bersedia bersaing dengan negara maju (Jawatan Kuasa e-CAP, 2010).

Namun, ia lambat berkembang di Malaysia atas beberapa faktor seperti masalah teknikal, talian yang tersangkut-sangkut, kawasan yang tiada capaian, kandungan pembelajaran yang kurang menarik dan bahan pengajaran terhad juga kesediaan dan kesedaran pengguna terhadap teknologi baru. Kini telah banyak perubahan yang berlaku ke atas e-pembelajaran. Prasarana internet telah ditambah baik dari semasa ke semasa. Aplikasi, kaedah pembelajaran dan proses pengendalian e-pembelajaran turut memberi sumbangan kepada faktor kejayaan sesebuah laman atau aplikasi e-pembelajaran (Hafiza, 2020).

Ciri-ciri e-pembelajaran berubah selaras dengan kemajuan dan pembangunan teknologi pendidikan. E-pembelajaran pada peringkat awal lebih tertumpu kepada strategi penyebaran maklumat. *Learning Management System* (LMS) digunakan IPT sebagai platform untuk menyampaikan bahan pembelajaran secara talian. Kebanyakan bahan pembelajaran dalam bentuk teks atau persembahan dan lebih bersifat informasi dan individualistik. Walaupun strategi berpusatkan pelajar, kolaborasi aktif antara pelajar dengan pelajar lain masih di tahap minimum (Mohd Koharudin, 2004).

Kemunculan aplikasi Web 2.0 seperti Blog, Podcast, Wiki, Facebook dan YouTube telah membawa perubahan terhadap konsep dan kriteria e-pembelajaran Web 1.0. E-pembelajaran 2.0 pula memberi penumpuan kepada aspek renungan dan komunikasi serta kolaborasi antara pelajar melalui penggunaan teknologi komunikasi. E-pembelajaran 2.0 menekankan aspek konstruksi dan perkongsian pengetahuan melalui kolaborasi antara pelajar di dalam suasana terbuka, tidak berstruktur dan bersifat sosial (Pettaniti & Cigognini, 2007). E-pembelajaran turut menyenaraikan ciri-ciri bersifat digital, mobil, berkait atau berhubung, peribadi, rekacipta dan terbuka (Willey, 2008). Menurut Ehlers (2009), e-pembelajaran 2.0 boleh dikaitkan dengan ciri-ciri berikut:

1. Pembelajaran bersifat *ubiquitous*, boleh berlaku dimana-mana.
2. Pembelajaran sepanjang hayat.
3. Pembelajaran berlaku dalam komuniti pembelajaran. Pelajar melibatkan diri dalam komuniti pembelajaran yang terbuka dan terhad.
4. Pembelajaran bersifat formal dan tidak formal, boleh berlaku di rumah, tempat kerja atau pada masa lapang.
5. Pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung kepada pengajar atau institusi pengajian.

Penyataan Masalah

Dalam keadaan negara berdepan penularan jangkitan COVID-19 yang menggugat rutin sosioekonomi dan pendidikan sejagat, ianya dilihat telah memaksa IPT awam dan swasta untuk bertindak memperkasa sistem sokongan pelajar dan kakitangannya dalam menangani cabaran krisis COVID-19. Lantaran sebaik Kerajaan Malaysia mengisytiharkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bermula 18 Mac, Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) telah mengaktifkan mod Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) secara dalam talian kepada seluruh IPT di negara ini termasuk Universiti, Politeknik, Kolej Komuniti, Institusi Kemahiran dan Pusat Latihan Teknikal yang terjejas akibat wabak ini (Utusan Borneo, 2020).

Penggunaan pembelajaran dalam talian peringkat IPT di Malaysia belum lagi sampai ke tahap maksimum iaitu menggunakan sepenuhnya PDT. Ini memandangkan kaedah

bersemuka dengan pelajar tetap menjadi pilihan. Di negara-negara maju seperti Amerika, Eropah, Australia dan Kanada sudah pun merealisasikan dan mengaplikasikan pembelajaran dalam talian. Dengan penularan pandemik COVID-19, pergerakan manusia menjadi terhad, tidak boleh bersentuhan dan berdekatan kerana boleh menyebabkan jangkitan. Jika sebelum ini pembelajaran dalam talian hanyalah satu pilihan, tetapi dengan penguatkuasaan PKP ia menjadi suatu keperluan (Sinar Harian, 2020).

Sistem pendidikan negara perlu berubah ke arah pengajaran dan pembelajaran yang dipandu teknologi digital dan menerima pakai pendekatan yang lebih fleksibel dan interaktif. Pembelajaran dalam talian yang melibatkan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) termasuk alatan mudah alih seperti komputer riba dan telefon bimbit serta rangkaian internet boleh dikatakan selaras dengan agenda membentuk ruang pembelajaran yang berteraskan teknologi kepada generasi pelajar sekarang. Pembelajaran dalam talian lebih menarik kerana ianya berbentuk multimedia iaitu gabungan teks, grafik, bunyi, video dan animasi.

Secara realitinya, majoriti pelajar di institusi pendidikan hari ini adalah berasal dari Generasi Z (Gen-Z) yang berinteraksi dengan teknologi sejak lahir dan hidup dalam dunia berteknologi. Kehidupan seharian dan persekitaran mereka tidak boleh terpisah dengan teknologi. Pelajar sekarang lebih tertarik dengan pengajaran yang interaktif dan kreatif. Cara pengajaran lama yang berpusatkan guru tidak lagi sesuai. Pengajar perlu memahami cara pembelajaran pelajar Gen-Z dan mengadaptasi kaedah baru pengajaran selari dengan perkembangan teknologi iaitu beralih ke pembelajaran dalam talian. Peranan pengajar pada abad ke-21 tidak lagi hanya menyalurkan ilmu pengetahuan tetapi ke arah mendidik dan membimbing anak-anak menjadi seseorang yang berdaya tahan, fleksibiliti, pembelajaran sepanjang hayat, pemikiran kritikal dan kreatif.

Krisis COVID-19 sebenarnya telah memaksa kita untuk mempercepatkan kewujudan persekitaran pendidikan yang berinovasi dan berteknologi tinggi. Buat pertama kalinya masyarakat perlu memanfaatkan teknologi maklumat dan belajar dalam talian secara besar-besaran. Ia akan membantu membina sistem pendidikan yang lebih fleksibel pada masa depan (Yasmin, 2020).

Tinjauan Literatur

Pembelajaran dalam talian adalah penggunaan internet untuk mengakses bahan pembelajaran, berinteraksi dengan kandungan, pengajar dan pelajar, mendapatkan sokongan semasa proses pembelajaran berlaku agar dapat menimba ilmu, membina sesuatu yang bermakna dan dapat berkembang hasil daripada pengalaman pembelajaran (Allen, 2008). Pembelajaran dalam talian atau *online learning* adalah pendekatan pembelajaran dan pengajaran melalui internet atau intranet yang menggunakan lebih 80% kandungan kursus disampaikan dalam talian (Allen et.al, 2010). Manakala menurut Susan & Rossen (2004), pengajaran atas talian bermaksud mengendalikan sesuatu kursus atau mengajar menerusi internet baik secara menyeluruh mahupun digunakan sebahagian sahaja dalam sesi pengajaran tersebut.

Hasil kajian oleh Marissa & Mazlan (2006), mendapati sebanyak 59% pelajar lebih selesa menggunakan perbincangan atas talian untuk pembelajaran kolaboratif. Wilson, Pollock, Hamann (2007), membuktikan pembelajaran atas talian boleh merangsang pembelajaran aktif melalui pembelajaran kolaboratif yang mana ia mempunyai kesan positif kepada pencapaian, minat dan motivasi pelajar. Menurut Khan (2005), pembelajaran atas talian juga dilihat satu pendekatan yang inovatif untuk menyampaikan perkara menarik, berpusatkan pelajar dan suasana kemudahan kepada sesiapa sahaja di mana-mana dan pada bila-bila masa serta sumber kepada pelbagai teknologi digital kepada bahan pembelajaran yang sesuai untuk keterbukaan, fleksibel dan keserataan suasana pembelajaran.

Kaedah PdP menggunakan internet dapat meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar. Sepatutnya tidak wujud masalah besar kepada pelajar dari segi kemahiran menggunakan platform internet. Internet kini telah menjadi kaedah yang paling mudah dan digemari oleh golongan pelajar dan pensyarah digunakan untuk menyampaikan ilmu dan mencari pelbagai maklumat berkaitan seperti mencari nota-nota rujukan tambahan, soalan-soalan tahun lepas, berkongsi pandangan dan bertanya pendapat tentang sesuatu tugas ataupun latihan menerusi ruangan sosial internet (Arthur & Braf, 2013). Pendapat ini disokong oleh Will Richardson (2010), kaedah PdP atas talian akan menjadikan seseorang pelajar itu bersikap lebih positif dan berupaya mempelajari kemahiran literasi maklumat menggunakan internet.

Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk menilai tahap keupayaan pensyarah mengadaptasi PdPDT bagi memastikan silibus pengajaran disampaikan dengan baik dan berkesan. Kajian ini juga bertujuan untuk menilai tahap keberkesanan kaedah PdPDT seiring dengan norma baharu dalam menghadapi krisis pandemik COVID-19.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif dengan menggunakan soal selidik dalam talian sebagai instrumen kajian. Seramai 55 orang pelajar semester 2 daripada JRKV yang mengambil Kursus Seni dalam Islam terlibat dalam kajian ini. Kaedah pengumpulan data dilaksanakan dengan memindahkan item-item instrumen kajian ke dalam borang soal selidik digital dengan menggunakan aplikasi *Google Form*. Data-data yang diperolehi daripada soal selidik dalam talian dianalisis secara deskriptif menggunakan perisian *SPSS version 20.0*. Item Bahagian A (Profil Responden) dianalisis berdasarkan peratusan. Sementara item-item Bahagian B (Implementasi 9 Prinsip Amalan Baik dalam PdPDT Kursus Seni dalam Islam) dianalisis berdasarkan statistik deskriptif bagi mendapatkan nilai min. Jadual 1 dibawah menunjukkan analisis pengelasan skor min dan tahap penilaian skor min.

Jadual 1 Analisis Pengelasan Skor Min dan Tahap Penilaian Skor Min

Skor Min	Tahap Penilaian
3.68 – 5.00	Tinggi
2.34 – 3.67	Sederhana
1.00 – 2.33	Rendah

Sumber: Pallant. J (2001)

Untuk menjadi pengajar yang berkesan, Chickering dan Gamson (1987) telah mencadangkan Tujuh Prinsip Amalan Baik dalam pendidikan. Prinsip-prinsip ini adalah berdasarkan pada 50 tahun penyelidikan pendidikan tinggi yang aktif, kolaboratif dan dinamik. Tujuh Prinsip ini juga boleh digunakan untuk menilai keberkesanan pembelajaran dalam talian (Graham, Cagiltary, Lim, Craner & Duffty, 2001). Item-item soal selidik dibina berdasarkan Tujuh Prinsip Amalan Baik yang boleh dijadikan panduan pelaksanaan PdPDT adalah seperti berikut:

1. Menggalakkan hubungan baik antara pelajar dan pensyarah
2. Menggalakkan kerjasama di kalangan pelajar
3. Menggalakkan pembelajaran aktif
4. Beri maklum balas segera
5. Menekankan masa menyiapkan tugas
6. Meletakkan harapan tinggi

7. Menghargai bakat yang pelbagai dan gaya pembelajaran

Analisis Data

Analisis Latar Belakang Responden

Kajian ini melibatkan 55 responden. Sebanyak 65% daripada sampel kajian adalah lelaki dan 35% adalah perempuan. Kajian ini hanya menggunakan sampel daripada pelajar semester 2 JRKV yang mengambil Kursus Seni dalam Islam.

Analisis Implementasi 9 Prinsip Amalan Baik dalam PdPDT Kursus Seni dalam Islam

Jadual 2 Implementasi 9 Prinsip Amalan Baik dalam PdPDT Kursus Seni dalam Islam

No.	Item	Min	Interpretasi min
1	Hubungan baik antara pelajar dan pensyarah	4.38	Tinggi
2	Pensyarah menggalakkan kerjasama di kalangan pelajar	4.41	Tinggi
3	Pensyarah mengaplikasikan pembelajaran aktif <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i>	5.00	Tinggi
4	Pensyarah memberi maklum balas segera	4.43	Tinggi
5	Pensyarah menggalakkan pelajar mengamalkan pengurusan masa yang baik	4.47	Tinggi
6	Pensyarah meletakkan harapan yang tinggi untuk kejayaan pelajar	4.52	Tinggi
7	Pensyarah menghargai bakat yang pelbagai dan gaya pembelajaran	4.32	Tinggi
8	Pensyarah membantu pelajar menyesuaikan diri menerima pembelajaran dalam talian melalui pimpinan, bimbingan dan sokongan	4.60	Tinggi
9	Pensyarah memberikan tugas yang melibatkan penggunaan teknologi dalam talian yang bersepadanan dengan kemampuan pelajar terutamanya dari segi masa, keupayaan rangkaian, peralatan dan kemahiran	4.25	Tinggi
Min Keseluruhan		4.49	Tinggi

Nota Skala Min: 1=Sangat Tidak Setuju, 2=Tidak Setuju, 3=Kurang Setuju, 4=Setuju, 5=Sangat Setuju

Dapatan kajian dalam Jadual 2 menunjukkan implementasi semua 9 Prinsip Amalan Baik mencatatkan nilai min yang tinggi. Prinsip 3, pensyarah mengaplikasikan pembelajaran aktif secara *synchronous* dan *asynchronous* mencatat nilai min paling tinggi iaitu 5.00. Ini kerana PdPDT sangat diperlukan dalam situasi pandemik COVID-19 dan dikira sebagai kaedah utama pembelajaran. Manakala min keseluruhan adalah 4.49 berada pada tahap tinggi.

Hubungan Baik Antara Pelajar Dan Pensyarah

Pembelajaran dalam talian memberi tumpuan kepada teori *connectivisme* yang mementingkan pembelajaran bebas dan interaksi antara pelajar-pensyarah, pelajar-pelajar, pelajar-bahan maklumat. Pelajar terpisah secara fizikal dengan pensyarah. Jurang pemisahan ini dapat dirapatkan dengan adanya dialog komunikasi dan rangkaian *connectivity* antara pelajar-pensyarah, pelajar-pelajar dan pelajar-kandungan. Ketiga-tiga interaksi dapat diperkukuhkan jika kumpulan ini *connected* atau berada dalam jaringan rangkaian yang membolehkan mereka berkomunikasi, berkolaborasi serta memperolehi maklumat baru yang diperlukan (Moore, 1983).

Menurut Malik (2009), menyatakan bahawa pelajar perlu berinteraksi dengan pensyarah bagi menyelesaikan masalah tugas. Interaksi antara pelajar dengan pensyarah dan rakan membolehkan pelajar berhubung dengan pensyarah dan rakan apabila menghadapi masalah dalam tugas atau penerangan sesuatu konsep. Interaksi yang berkesan menggalakkan pelajar menerima dan terus menggunakan sistem pembelajaran dalam talian.

Aplikasi *WhatsApp* menjadi pilihan yang popular dalam kalangan pensyarah untuk diaplikasikan dalam proses PdPDT berbanding dengan aplikasi lain. *WhatsApp* menawarkan komunikasi mudah alih yang lebih cepat dalam kumpulan yang telah dicipta (*WhatsApp Group*). Kumpulan ini adalah satu platform di mana ahlinya adalah dalam kalangan para pelajar dan pensyarah subjek berkaitan. Pensyarah dapat berkongsi video pembelajaran dan pautan-pautan laman sesawang untuk rujukan, mengingatkan pelajar tarikh akhir menghantar tugas, berkongsi maklumat baru dan sebagainya. Manakala pelajar pula dapat mengemukakan soalan, mengeluarkan idea-idea dan berbincang berkenaan masalah berkaitan kursus.

Galakan Kerjasama Di Kalangan Pelajar

Pembelajaran dalam talian sebenarnya menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran aktif melalui perbincangan. Ia membenarkan pensyarah membentuk dan memantau kumpulan kecil perbincangan dalam talian. Oleh itu, pembelajaran kolaboratif menjadi sebahagian strategi pembelajaran aktif di dalam pembelajaran dalam talian (Wilson, Pollock, Hamann, 2007).

Penilaian Kerja Kursus (PKK) Seni dalam Islam memerlukan penglibatan secara aktif antara pelajar. Penilaian ini berpusatkan pelajar merangkumi Pembentangan, Tugas Berdasarkan Masalah dan e-Folio. Pelajar dilibatkan dalam aktiviti berkumpulan dan markah mereka bergantung kepada penyertaan aktif dan berkolaboratif untuk tugas. Pelajar berkomunikasi, berbincang dan berkongsi maklumat sesama mereka menggunakan pelbagai jenis “apps” yang ada.

Pembelajaran Aktif Synchronous Dan Asynchronous

Syarahan *online* sewajarnya pendek dan hanya menekankan kepada prinsip dan konsep dan bukanlah penerangan yang panjang. Pensyarah perlu diberi pendedahan kepada teknik-teknik tertentu dalam pengajaran supaya ilmu mudah disampaikan dan difahami oleh pelajar. Waktu syarahan *online* juga boleh digunakan sebagai sesi soal jawab dan perbincangan bersama pelajar bagi menguji keberkesanan pembelajaran sendiri (Muniroh, Balqis, Ch’ng, 2020). Dari aspek sosioemosi, pembelajaran dalam talian sangat berfaedah kepada golongan pelajar yang pendiam dan pemalu, mereka boleh turut serta secara aktif dalam maya (Zahiah & Razak, 2010).

Pensyarah mengaplikasikan sepenuhnya PdPDT menerusi kombinasi pendekatan *synchronous* dan *asynchronous* untuk setiap sesi pembelajaran yang dijalankan. Aplikasi PdPDT secara *synchronous* digunapakai ialah Fitur *BigBlueButton* dalam CIDOS (sistem pengurusan pembelajaran utama Politeknik) dan boleh digunapakai bersama-sama platform komunikasi lain seperti *Google Meet*, *Microsoft Teams* atau perkongsian maklumat melalui platform komunikasi *WhatsApp*.

Manakala aktiviti PdPDT secara *asynchronous* digunapakai ialah samada *Assignment* dan *Forum* dalam CIDOS, *Google Classroom*, *YouTube*, rakaman video, video pembentangan maya, *Pawtoon*, *Canva* atau platform komunikasi *WhatsApp* dan *Telegram*. Bagi memastikan isi kandungan kursus disampaikan dengan baik, pensyarah memuat naik *e-Note* setiap topik dalam CIDOS. Seterusnya penyediaan latihan sebagai latihan pengukuhan untuk pelajar setelah mempelajari topik yang diajar.

Memberi Maklum Balas Segera

Pensyarah perlu memberi maklum balas segera dan sesuai dengan prestasi. Maklum balas lewat atau tiada respons tidak menggalakkan pelajar belajar *online*. Pensyarah perlu memberi dua jenis maklum balas segera iaitu maklum balas bermaklumat dan maklum balas pengakuan.

Maklum balas bermaklumat menyedia atau mencadangkan jawapan, memberi markah tugasan atau menyediakan komen. Maklum balas pengakuan ialah memberi akuan penerimaan tugasan, memberi tarikh akhir penyerahan tugasan, menyediakan panduan peperiksaan dan menjawab soalan (Chickering & Gamson, 1987).

Menekankan Masa Menyiapkan Tugasan

Pensyarah harus menggalakkan pelajar mengamalkan pengurusan masa yang baik. Ini termasuklah menetapkan masa yang realistik untuk pelajar menyiapkan tugasan. Kursus dalam talian memerlukan tarikh akhir hantaran tugasan dan perbincangan dalam talian (Chickering & Gamson, 1987). Kemahiran pengurusan masa amat penting kerana pembelajaran dalam talian berpandukan kepada pembelajaran sendiri pelajar. PdPDT memerlukan motivasi diri sendiri, dedikasi serta disiplin (Shiun, 2007).

Setiap tugasan yang diberikan oleh pensyarah kepada pelajar telah diberi tempoh masa yang cukup untuk pelajar menyiapkan tugasan. Pemantauan tugasan dan latihan kepada pelajar juga dilaksanakan dari semasa ke semasa bagi memastikan pelajar menghantar mengikut tarikh yang ditetapkan. Pelajar perlu menghantar tugasan mereka dalam CIDOS atau *Google Classroom*.

Meletakkan Harapan Yang Tinggi Untuk Kejayaan Pelajar

Pensyarah mesti meletakkan harapan dan keyakinan yang tinggi untuk kejayaan pelajar. Penyediaan Garis Panduan PKK iaitu Tunjuk Cara, Pembentangan, Tugasan Berdasarkan Masalah dan e-Folio sebagai rujukan serta tugasan contoh untuk pelajar menilai dimuat naik dalam CIDOS dan platform komunikasi *WhatsApp*.

Pelaksanaan pembelajaran dalam talian memerlukan pelajar membina kemahiran pembelajaran sepanjang hayat. Pelajar tidak boleh lagi menggunakan set pemikiran dahulu iaitu menunggu pensyarah bercakap atau berkuliah baru mula belajar. Penentuan apakah yang perlu dipelajari, mencari bahan yang diletakkan oleh pensyarah dalam platform pembelajaran dalam talian, menyusun masa sendiri untuk meneliti bahan tersebut seterusnya menyelesaikan.

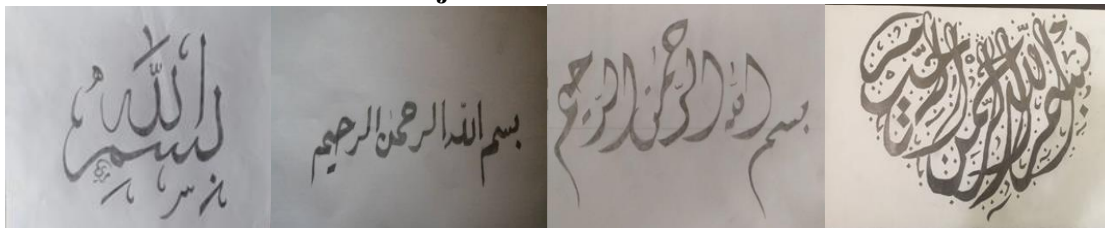
Apabila dilakukan pembelajaran dalam talian, pelajar tidak lagi boleh bergantung kepada pensyarah semata-mata sebagai sumber ilmu. Pelajar juga perlu membuka minda untuk mencari dan meneliti bahan pembelajaran tambahan lain di atas talian. Pencarian bahan pembelajaran yang sah dan tepat juga merupakan salah satu kemahiran pembelajaran sepanjang hayat yang perlu dibina (Muniroh et.al, 2020). Menurut Garrison (1997), pembelajaran sepanjang hayat adalah proses berkitar dengan empat tonggak utama iaitu kesedaran sendiri, pengurusan sendiri, meta belajar dan pemantauan sendiri.

Menghargai Bakat Yang Pelbagai Dan Gaya Pembelajaran

Pensyarah perlu menyediakan peluang kepada pelajar memproses dan menangani maklumat mengikut kebolehan dan bakat mereka. Kepelbagaian cara persembahan dan tugasan membolehkan mereka mempamerkan bakat dan belajar mengikut cara yang sesuai dengan mereka (Chickering & Gamson, 1987).

Kursus Seni dalam Islam memerlukan pelajar mengasah bakat dalam seni khat. Rajah 3 di bawah merupakan antara contoh latihan tubi, dimana pelajar dikehendaki melakar pelbagai tulisan khat.

Rajah 3 Lakaran Khat



Membantu Pelajar Menyesuaikan Diri Menerima Pembelajaran Dalam Talian Melalui Pimpinan, Bimbingan Dan Sokongan Emosi

Bagi pihak pengurusan Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) , institusi perlu mengambil langkah sewajarnya untuk melaksanakan sistem pembelajaran dalam talian secara teliti, kemas dan berkesan. Oleh itu, sesi orientasi kepada pelajar tentang pelaksanaan PdPDT *synchronous* dan *asynchronous* dibuat pada awal semester. Sesi orientasi ini memberi kesedaran serta kefahaman kepada pelajar tentang harapan, peranan serta tanggungjawab pensyarah dan pelajar semasa mengikuti PdPDT (JPPKK, 2020).

Konsep pembelajaran sendiri dan berautonomi bukan bermakna pelajar belajar secara terasing dari pensyarah dan pelajar lain. Sebaliknya ia merupakan konsep pembelajaran yang memberi kuasa kepada pelajar bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dan pada masa yang sama terlibat secara aktif dengan pensyarah dan pelajar lain. Pensyarah masih lagi berautonomi menyediakan persekitaran pembelajaran dan membimbing pelajar kepada situasi pembelajaran *online* (Zahiah & Razak, 2010). Bimbingan dan dorongan pensyarah boleh memberi motivasi kepada pelajar untuk menggunakan kaedah pembelajaran dalam talian dan secara tidak langsung dapat menerima kaedah tersebut (Malik, 2009).

Salah satu daripada kesan yang tidak diingini sewaktu krisis COVID-19 ini ialah emosi dan kesihatan mental pelajar akan terjejas. Pandemik COVID-19 ini menyebabkan trauma, stres dan reaksi emosi negatif terhadap pelajar (UNESCO, 2020). Pembelajaran melalui skrin komputer yang terlalu lama akan memberi kesan terhadap kesihatan mental, fizikal, emosi dan juga sosial. Apabila pelajar tidak dapat menyeimbangkan penggunaan komputer, maka ia tidak dapat membantu pelajar melihat fenomena pembelajaran dalam talian itu sebagai suatu yang positif (Mimi, 2020). Oleh itu, pensyarah perlu melakukan pelbagai aktiviti yang boleh mengelakkan pelajar stres, jemu atau hilang semangat untuk belajar.

Memberi Tugas Yang Melibatkan Penggunaan Teknologi Dalam Talian Yang Bersepadanan Dengan Kemampuan Pelajar Terutamanya Dari Segi Masa, Keupayaan Rangkaian, Peralatan Dan Kemahiran

Kesediaan pelajar dalam menghadapi pembelajaran *online* ini adalah perkara yang perlu diberi perhatian kerana mereka adalah subjek utama ilmu disampaikan. Pensyarah harus mengambil kira beberapa faktor yang perlu dilalui dan realiti pelajar iaitu bukan semua pelajar mempunyai akses capaian internet yang baik, pelajar yang tinggal di pedalaman, pelajar yang berada di rumah perlu membantu ibu bapa menguruskan aktiviti harian, pelajar yang berkerja, kediaman tidak selesa untuk pembelajaran dan ketiadaan laptop, telefon pintar serta wifi (Mohamad Idham, 2020).

Capaian internet harus diambil kira bagi mengelakkan wujudnya jurang kesaksamaan akses kepada pendidikan bagi pelajar tertentu yang tidak mempunyai capaian kepada teknologi. Pelajar mesti memaklumkan kepada pensyarah keupayaan capaian internet mereka. ini amat penting bagi memastikan pensyarah tidak pukul rata dalam melaksanakan pengajaran dalam talian (Muniroh, Balqis, Ch'ng, 2020).

Sokongan teknikal memainkan peranan yang penting dalam penerimaan pembelajaran dalam talian. Bagi mengatasi masalah capaian internet lemah, Politeknik membenarkan pelajar datang ke Kampus untuk meneruskan sesi pembelajaran. Manakala, Penilaian Berterusan (PB) diberi lanjutan tempoh yang panjang iaitu sebelum atau pada 22 Januari 2021 berdasarkan Penjadualan Semula Aktiviti Akademik Pelajar Politeknik Sesi Jun 2020 (JPPKK, 2020). Penjadualan Semula Aktiviti Akademik adalah bagi memastikan pelajar diberi masa secukupnya melaksanakan dan menyiapkan PB dengan baik dan sempurna.

Perbincangan

Kajian ini menunjukkan bahawa pensyarah berkeupayaan untuk mengaplikasikan PdPDT Kursus Seni dalam Islam dengan baik dan berkesan. Implementasi 9 Prinsip Amalan Baik dalam PdPDT menunjukkan keberkesanan yang tinggi dalam penyesuaian norma baharu berikutan penularan pandemik COVID-19. Para pelajar mempunyai perspektif positif terhadap PdPDT, tetapi kesediaan dan penerimaan mereka dalam PdPDT ini banyak bergantung kepada inisiatif pensyarah untuk membimbing serta prasarana pembelajaran dalam talian yang baik. Pembangunan prasarana ini penting bagi mengelak sebarang gangguan akibat kelemahan perkhidmatan internet. Jika ada pelajar di kampung atau pedalaman, hatta di bandar sekali pun tidak mendapat akses internet yang baik, ia adalah tidak adil. Paling utama adalah kesamarataan dan keadilan untuk semua pelajar mendapat akses pembelajaran dalam talian agar mereka tidak terus ketinggalan.

Kesimpulan

Lazimnya sebagai langkah awal untuk mengadaptasi sepenuhnya PdPDT dalam sistem pendidikan, akan terdapat pelbagai masalah yang perlu ditempuhi sebelum ia benar-benar berkesan. Pandemik COVID-19 telah membuka mata dan memaksa semua pihak untuk lebih responsif kepada keperluan PdPDT. Yang pastinya krisis COVID-19 ini menjadi pemangkin utama anjakan paradigma dalam sektor pendidikan negara dalam mengadaptasi PdPDT norma baharu yang banyak bergantung kepada teknologi.

Ia menjadi ujian keberkesanan teori *connectivisme*, keupayaan pensyarah dan pelajar dalam pelaksanaan PdP melalui amalan cybergogi. Pensyarah diuji dengan keupayaan melaksanakan kaedah terbaik dalam PdPDT, meneroka ilmu dan belajar kemahiran baru serta kreatif dan inovatif dalam mengendalikan platform PdPDT agar dapat menarik minat pelajar dan menjadikan mereka terus bermotivasi untuk belajar. Pelajar pula diuji keupayaan memanfaatkan sifat pelajar abad ke-21 yang perlu menguasai kemahiran teknologi dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran sendiri. Pembelajaran dalam talian adalah masa depan pendidikan negara. Jadi sudah tiba masanya PdPDT perlu dimantapkan lagi untuk mempersiapkan generasi akan datang dengan lebih baik serta mewujudkan sistem pendidikan yang kekal berinovasi dan berteknologi tinggi.

Rujukan

- Allen, E & Seaman J. (2010). *Class Differences: Online Education in the United States*. 2010 Babson Survey Research Group: Sloan Consortium, USA.
- Arthur, C & Brafi. (2013). *Internet Use Among Students in Tertiary Institutions in the Sunyani Municipality*. Ghana, *Library Philosophy and Practice* (e-journal), paper 859.
- Cabaran Mengajar Dalam Talian. (2020, April 2). *Sinar Harian Online*. <https://www.sinarharian.com.my/article/76874/BERITA/Nasional/Cabaran-mengajar-dalam-talian>.
- Chickering, A.W, Gamson, Z.F. (1987). *Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education*. *AAHE Bulletin* 39(7): 3-7.

- Bersedia Hadapi Cabaran Pembelajaran Digital Era Normal Baharu. (2020, Mei 11). Utusan Borneo *Online*. <https://www.utusanborneo.com.my/2020/05/11/bersedia-hadapi-cabaran-pembelajaran-digital-era-norma-baharu>.
- Garrison, D.R. (1997). Self-Direct Learning: Towards A Comprehensive Model. *Adult Education Quarterly* 48:16-18.
- Graham, C., Cagiltary, K., Lim, B., Craner, J. & Duffty, T.M. (2001). Seven Principles of Effective Teaching: A Practical Lens for Evaluating Online Courses. *The Technology Sources*.
- Hafiza Abas. (2020, Mei 22). Memanfaatkan e-Pembelajaran Ketika Pandemi COVID-19, Kolumnis BERNAMA. <https://www.bernama.com/bm/tintaminda/news.php?id=1843907>.
- Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti, Kementerian Pengajian Tinggi. (2020). Garis Panduan Pengurusan Operasi Politeknik dan Kolej Komuniti Semasa dan Pasca Perintah Kawalan Pergerakan Akibat Pandemi COVID-19.
- Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti, Kementerian Pengajian Tinggi. (2020). Garis Panduan Pengurusan dan Pelaksanaan Penilaian Alternatif Bagi Peperiksaan Akhir & Penilaian Akhir Berikutan Pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan Bersyarat/Diperketatkan/Diperketatkan Secara Pentadbiran COVID-19.
- Khan, B.H. (2005). Designed and Developed E-Learning for Programme Evaluation. U.S Department of Energy, Washington D.C.
- Mohamad Idham Bin Md Razak. (2020, April 9). COVID-19: Pembelajaran atas Talian Suatu Keperluan ke arah Menuju Malaysia Maju. *Astro Awani Online*. <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/covid19-pembelajaran-atas-talian-suatu-keperluan-ke-arah-menuju-malaysia-maju-237496>.
- Malik, M.W, Mubeen, G. (2009). Student Satisfaction Towards e-learning: Influential Role of Key Factors. Proceeding 2nd CBRC, Lahore, Pakistan.
- Marissa Wettasinghe & Mazlan Hasan. (2006). Motivating Learners in A Online Collaborative Environment Using A Blended Model for Enhanced Learning. Nanyang Technological University, Nanyang Walk, Singapore.
- Mimi Fitriana Binti Zain. (2020). Impak Kesihatan Pembelajaran *Online*, Wacana al-Quran Siri 32.
- Muniroh Hamat, Siti Balqis Mahlan, Ch'ng Pei Eng. (2020). Adaptasi Pengajaran dan Pembelajaran Secara Maya Dalam Kebiasaan Baharu Semasa Pandemi COVID-19. e-Learning @CS, UITM Pulau Pinang.
- Pallant, J. (2001). SPSS Survival Manual-a Step by Step Guide to Data analysis Using SPSS Window (Version 10). Buckingham Open University Press.
- Shiun, T. K. (2007). Kajian Mengenai Penggunaan E-Pembelajaran (E-Learning) di Kalangan Pelajar Jurusan Pendidikan Teknikal dan Vokasional di Institusi Pengajian Tinggi (IPTA) Negeri Johor. 1st International Malaysia Educational Technology Convention, 1123-1128.
- Susan, K., & Rossen, S. (2004). Teaching Online: A Practical Guide. 2nd Ed. Boston, New York: Houghton Mifflin Company, 3-17.
- Yasmin Saw. (2020, April 16). Pembelajaran Dalam Talian Pada Masa Krisis Covid-19. *The Malaysian Insight Online*. <https://www.themalaysianinsight.com/bahasa/s/238042>.
- UNESCO. (2020). Distances Learning Strategies in Response to COVID-19 School Closures. *UNESCO COVID-19 Education Response, Education Sector Issues Notes, UNESDOC Digital Library*.
- Wilson, B.M, Pollock, P.H, Hamann, K. (2007). Does Active Learning Enhance Learner Outcomes? Evidence from Discussion Participation in Online Classes. *Journal of Political Science Education*, 3(2)131-142.



Will Richardson. (2010). Blogs, Wikis, Podcasts and Others Powerful Web Tools for Classroom. Corwin.

Zahiah Kassim & Abdul Razak Ahmad. (2010). E-Pembelajaran: Evolusi Internet dalam Pembelajaran Sepanjang Hayat. *Proceeding of Regional Conference on Knowledge Integration in ICT, UKM*.

KIT LEXSSA MENINGKATKAN KEMAHIRAN BACAAN MURID BERMASALAH PEMBELAJARAN

Norleena Gutasan¹
Rojiah Saiwah Karim²
Zoriffah Mohd Kudin³
Nor Jannah Hassan⁴

¹SK Pekan Tamparuli, Sabah, Malaysia, (E-mail: lyena@edidik.edu.my)

²SMK Kudat, Sabah, Malaysia, (E-mail: rorosaiwah@gmail.com)

³Pejabat Pendidikan Daerah Kota Belud, Sabah, Malaysia, (E-mail: mohdkudinzoriffah@gmail.com)

⁴Jabatan Pendidikan Negeri Sabah, Sabah, Malaysia, (E-mail: norjannah.ukm@gmail.com)

Abstrak: Kit LEXSSA (*Lebih Efektif X-Seronok Sesuai Aras Murid*) dihasilkan untuk Murid Bermasalah Pembelajaran. Tujuannya membantu Murid Bermasalah Pembelajaran seperti murid Autisme, Disleksia, Slow Learner, Down Syndrome, dan Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) menguasai kemahiran bacaan. Kajian ini dijalankan untuk melihat keberkesanan penggunaan Kit LEKSSA sebagai bahan bantu belajar yang dapat menggalakkan pembelajaran aktif dan meningkatkan penguasaan kemahiran bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran. Reka bentuk kajian ini menggunakan tinjauan deskriptif dan dibentangkan dalam bentuk peratusan. Manakala, Kit LEXSSA dihasilkan melalui empat proses penyesuaian menggunakan Model PDCA dan telah dilaksanakan kepada Murid Bermasalah Pembelajaran di daerah Tuaran, Kudat dan Kota Belud. Dapatan awal mendapati Murid Bermasalah Pembelajaran tidak boleh membaca suku kata, perkataan, frasa dan ayat mudah tanpa bantuan guru. Hasil intervensi menggunakan Kit LEXSSA menunjukkan Murid Bermasalah Pembelajaran boleh membaca suku kata dan perkataan mudah secara sendiri. Dapatan fasa penilaian menunjukkan 95 peratus Murid Bermasalah Pembelajaran dapat membaca suku kata dan perkataan dengan Kit LEXSSA. Implikasi kajian ini membuktikan Kit LEXSSA dapat membantu meningkatkan kemahiran bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran. Disamping itu, ia mudah digunakan, interaktif, menyeronokkan, menarik minat, menggalakkan pembelajaran aktif Murid Bermasalah Pembelajaran dan kos penyediaan yang efektif.

Kata Kunci: Kit LEXSSA, Kemahiran Bacaan, Murid Bermasalah Pembelajaran

Abstract: The LEXSSA Kit (*More Effective X-Fun According to Student Levels*) is produced for Students with Learning Disabilities. The aim of this research is to help Students with Learning Disabilities such as students with Autism, Dyslexia, Slow Learner, Down Syndrome, and Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) improve their reading skills. This study was conducted to observe the effectiveness using LEKSSA Kit as learning aids that can encourage active learning and improve the mastery of reading skills for Students with Learning Disabilities. The design of this study used a descriptive survey and presented in percentage form. Meanwhile, the LEXSSA Kit was produced through four adaptation processes using the PDCA Model and was implemented for Students with Learning Disabilities in Tuaran, Kudat and Kota Belud districts. Preliminary findings found that Students with Learning Disabilities cannot read simple syllables, words, phrases and sentences without the help of a teacher. The results of the intervention using the LEXSSA Kit show that Students with Learning Disabilities can read simple syllables and words independently. The findings of the assessment phase show that 95 percent of Students with Learning Disabilities can read syllables and words with the LEXSSA Kit. The implications of this study prove that the LEXSSA Kit can help improve

Students with Learning Disabilities reading skills. It is easy to use, interactive, fun, engaging, encourages active learning among Students with Learning Disabilities and cost effective for teachers to use.

Keywords: *LEXSSA Kit, Reading Skills, Students with Learning Disabilities*

Pengenalan

Dasar Pendidikan Kebangsaan Bab 3 Perkara 3.1.2 menekankan Pemartabatan Pendidikan Bahasa Melayu bertujuan untuk melonjakkan pemerolehan dan kompetensi bahasa Melayu pada semua peringkat pendidikan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Penyataan dasar ini disokong melalui pelaksanaan perancangan strategi dan pedagogi berkesan di bilik darjah secara menyeluruh termasuklah kepada murid berkeperluan khas. Pemartabatan Bahasa Melayu ini termasuklah meningkatkan keupayaan murid dalam bacaan, tulisan dan lisan. Membaca merupakan tumpuan utama dalam Tunjang Komunikasi yang terkandung dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran di semua peringkat pendidikan pra sekolah, rendah dan menengah. Membaca adalah asas utama bidang pengetahuan yang amat penting bagi membolehkan seseorang memperoleh pendidikan sepanjang hayat.

Menyedari kepentingan penguasaan kemahiran membaca dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, kemahiran ini perlu diajar dari peringkat awal dengan kaedah dan bahan sokongan yang sesuai (Azizah, 2010). Menurut Zalikha dan Normahdiah (2015), sokongan bahan pembelajaran terutamanya bahan bantu belajar berbentuk visual 2D atau 3D mampu membantu kanak-kanak memberikan makna terhadap sesuatu kata. Manakala, kaedah bacaan berulang membantu meningkatkan kelancaran dan kefahaman murid (Musti-Roa, Hawkins & Barley, 2009; Azizah, 2010). Kajian-kajian yang telah dijalankan ini membuktikan wajar satu kaedah dan bahan sokongan pembelajaran dihasilkan bagi mengatasi masalah membaca dalam kalangan murid di seluruh peringkat persekolahan termasuklah murid berkeperluan khas terutamanya Murid Bermasalah Pembelajaran.

Kementerian Pendidikan Malaysia memandang serius usaha memastikan semua kanak-kanak di Malaysia dapat menguasai kemahiran asas bahasa terutamanya kemahiran membaca. Golongan berkeperluan khas juga tidak terkecuali. Golongan berkeperluan khas ini dirujuk berdasarkan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) tahun 2013 yang menyatakan “murid berkeperluan pendidikan khas” adalah murid yang diperakukan oleh pengamal perubatan, atau ahli optik, ahli audiologi atau ahli psikologi mengikut mana-mana yang berkenaan, sama ada dalam perkhidmatan kerajaan atau swasta sebagai murid yang mempunyai ketidakupayaan penglihatan, ketidakupayaan pendengaran, ketidakupayaan pertuturan, ketidakupayaan fizikal, ketidakupayaan pembelajaran, atau mana-mana kombinasi ketidakupayaan yang telah dinyatakan” (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). Walau bagaimanapun, dalam kajian ini istilah “Murid Bermasalah Pembelajaran” digunakan bagi mewakili murid berkeperluan pendidikan khas ketidakupayaan pembelajaran.

Latar Belakang

Murid Bermasalah Pembelajaran agak kompleks untuk dijelaskan (Fong, 2018). Ini kerana golongan ini mempunyai pelbagai kategori khusus seperti murid *Autisme*, *Disleksia*, *Slow Learner*, *Down Syndrome*, *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* dan Pintar Cerdas (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2000). Setiap kategori murid mempunyai ciri-ciri pembelajaran yang berbeza. Misalnya, murid *Down syndrome* mempunyai lidah tebal, jari pendek dan lebar, penyakit telinga dan hidung, serta kognitif rendah. Manakala, murid *Autisme* tiada masalah fizikal tetapi mereka bermasalah komunikasi seperti ekolalia dan kerencatan

bahasa, bermasalah sosio-emosi dan memerlukan rutin yang bercorak ritual. Murid *Autisme* juga bermasalah tingkah laku yang serius seperti tantrum, kompulsif melakukan tugas berulang-ulang, tidak fokus, mencederakan diri, suka menyendiri, masalah sensori (tidak suka disentuh) dan mempunyai pendengaran yang sangat sensitif. Murid ADHD pula tiada masalah fizikal namun mereka mengalami masalah biokimia. Masalah dalaman ini mencetuskan tindakan tingkahlaku tidak terkawal seperti tidak boleh duduk diam, tumpuan singkat, cepat lupa, masalah menunggu giliran dan kes impulsif. Ciri-ciri Murid Bermasalah Pembelajaran ini dijelaskan oleh pakar klinikal sebagai gangguan kepada proses pembelajaran mereka.

Menurut Zalizan (2009) Murid Bermasalah Pembelajaran merujuk kepada murid yang mempunyai pelbagai masalah pembelajaran khususnya dari segi membaca, menulis dan mengira. Di samping itu, ciri-ciri Murid Bermasalah Pembelajaran juga termasuklah sukar mempelajari kemahiran dan mengikut arahan serta lemah dalam memberi tumpuan (Manisha & Norizza, 2016). K.A. Razhiyah (2006) menjelaskan walaupun Murid Bermasalah Pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang mengganggu proses pembelajaran mereka, namun bukan bererti mereka tidak mampu belajar. Proses pembelajaran mereka boleh berjaya dengan kaedah pembelajaran yang berbeza dan pelbagai bantuan seperti modifikasi peralatan pembelajaran untuk memudahkan mereka memahami isi pembelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran mereka akan lebih bermakna sekiranya diberikan intervensi yang bersesuaian mengikut keperluan ketidakupayaan dan seterusnya dapat membantu meningkatkan daya tumpuan mereka semasa proses pengajaran dan pembelajaran (Haraway, 2012).

Pernyataan Masalah

Murid Bermasalah Pembelajaran agak kompleks untuk dijelaskan (Fong, 2018). Ini kerana golongan ini mempunyai pelbagai kategori khusus seperti murid *Autisme*, *Disleksia*, *Slow Learner*, *Down Syndrome*, *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* dan Pintar Cerdas (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2000). Setiap kategori murid mempunyai ciri-ciri pembelajaran yang berbeza. Misalnya, murid *Down syndrome* mempunyai lidah tebal, jari pendek dan lebar, penyakit telinga dan hidung, serta kognitif rendah. Manakala, murid *Autisme* tiada masalah fizikal tetapi mereka bermasalah komunikasi seperti ekolalia dan kerencanan bahasa, bermasalah sosio-emosi dan memerlukan rutin yang bercorak ritual. Murid *Autisme* juga bermasalah tingkah laku yang serius seperti tantrum, kompulsif melakukan tugas berulang-ulang, tidak fokus, mencederakan diri, suka menyendiri, masalah sensori (tidak suka disentuh) dan mempunyai pendengaran yang sangat sensitif. Murid ADHD pula tiada masalah fizikal namun mereka mengalami masalah biokimia. Masalah dalaman ini mencetuskan tindakan tingkahlaku tidak terkawal seperti tidak boleh duduk diam, tumpuan singkat, cepat lupa, masalah menunggu giliran dan kes impulsif. Ciri-ciri Murid Bermasalah Pembelajaran ini dijelaskan oleh pakar klinikal sebagai gangguan kepada proses pembelajaran mereka.

Menurut Zalizan (2009) Murid Bermasalah Pembelajaran merujuk kepada murid yang mempunyai pelbagai masalah pembelajaran khususnya dari segi membaca, menulis dan mengira. Di samping itu, ciri-ciri Murid Bermasalah Pembelajaran juga termasuklah sukar mempelajari kemahiran dan mengikut arahan serta lemah dalam memberi tumpuan (Manisha & Norizza, 2016). K.A. Razhiyah (2006) menjelaskan walaupun Murid Bermasalah Pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang mengganggu proses pembelajaran mereka, namun bukan bererti mereka tidak mampu belajar. Proses pembelajaran mereka boleh berjaya dengan kaedah pembelajaran yang berbeza dan pelbagai bantuan seperti modifikasi peralatan pembelajaran untuk memudahkan mereka memahami isi pembelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran mereka akan lebih bermakna sekiranya diberikan intervensi yang bersesuaian mengikut keperluan ketidakupayaan dan seterusnya dapat membantu meningkatkan daya tumpuan mereka semasa proses pengajaran dan pembelajaran (Haraway, 2012).

Sorotan Kajian

Kemahiran membaca sangat penting untuk dikuasai kerana ia merupakan asas kepada pemerolehan ilmu (Alhahdi, 2015). Walau bagaimanapun, kemahiran membaca merupakan kemahiran yang paling sukar dikuasai oleh murid terutamanya Murid Bermasalah Pembelajaran kerana memerlukan mereka merungkai kod-kod huruf berbentuk abstrak yang mungkin sangat mencabar bagi mereka (Cho, Compton & Josol, 2020). Oleh itu, murid perlu menguasai kemahiran asas bacaan terlebih dahulu. Hal ini ditegaskan oleh Goux, Gurgand dan Maurin (2017) yang menyatakan bahawa murid perlu terlebih dahulu menguasai kemahiran asas membaca sebelum menguasai kemahiran membaca. Tujuan pengajaran membaca adalah pemahaman, yang merupakan kemampuan yang kompleks, yang meliputi "konstruksi makna melalui konteks dan keterlibatan dengan bahasa bertulis" (Cadime, Rodrigues, Santos, Viana, Chaves-Sousa, do Céu Cosme & Ribeiro, 2017, hlm. 592). Pemahaman membaca memerlukan pengesanan kata (iaitu, penyahkodan), pemahaman bahasa, pembuatan inferensi, dan penyatuan maklumat (Cain & Oakhill, 2006; Kuhn, Schwanenflugel, Meisinger, Levy & Rasinski, 2010; Mancilla-Martinez & Lesaux, 2010). Beberapa contoh langkah biasa untuk menilai komposisi membaca adalah tugas membaca secara senyap (Oslund, Clemens, Simmons & Simmons, 2018), sama ada tugas menulis semula atau lisan (Bernfeld, Morrison, Sudweeks & Wilcox, 2013; Reed & Vaughn, 2012), dan tugas pepadanan gambar (García & Cain, 2014). Murid yang fasih dalam bacaan dapat mengenal pasti perkataan dalam teks tanpa sedar kerana penyahkodannya menjadi automatik (Meisinger, Bloom & Hynd, 2010; Wagner & Espin, 2015; Latifah, 2018). Ramai penyelidik bersetuju bahawa kefasihan membaca merangkumi ketepatan dan automatik penyahkodan (Hudson, Pullen, Lane & Torgesen, 2008; Kuhn et al., 2010; Meisinger et al., 2010), dan pemahaman membaca (Kim, Petscher & Foorman, 2015; Virinkoski et al., 2020). Kemahiran bacaan merangkumi ketepatan, kadar membaca, kefasihan membaca dan biasanya dilihat berdasarkan bilangan item yang dibaca dengan betul dalam had masa yang ditentukan (Hudson et al., 2008; Kuhn et al., 2010).

Dalam konteks pengajaran kemahiran bacaan bagi Murid Bermasalah Pembelajaran, penilaian berdasarkan persepsi guru terhadap tahap kemahiran murid adalah sangat penting bagi menyokong keputusan menentukan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan ciri-ciri murid (Bailey & Drummond, 2006; Feinberg & Shapiro, 2009) yang memberikan kesan jangka panjang terhadap perkembangan kemahiran bacaan seterusnya peluang akademik masa hadapan (Paleczek, Seifert & Gasteiger-Klicpera, 2017). Guru memainkan peranan penting dalam menilai keperluan murid untuk mengenal pasti kesukaran literasi dan menyediakan sokongan yang disasarkan secara individu. Salah satu faktor utama dalam menguasai kemahiran bacaan adalah pengenalan kata secara langsung, yang berkembang melalui latihan, pengulangan, dan membaca pelbagai teks yang tekal/konsisten (Kuhn et al., 2010; Azizah, 2010; Soodla, Tammik & Kikas, 2019). Menurut Abdul Rasid (2011), masalah menguasai kemahiran membaca dan menulis menjadikan murid lemah dan tidak berminat untuk belajar dan mengakibatkan ketidakcekapan mereka menguasainya. Permasalahan membaca yang ada dalam diri murid adalah seperti keliru mengecam huruf besar dan huruf kecil semasa membaca, tidak membunyikan perkataan dengan betul dan tepat, tidak dapat menyebut perkataan yang dieja serta sering meninggalkan perkataan yang tidak diketahui makna atau gagal membunyikannya. Ini menimbulkan pola bacaan yang merangkak-rangkak dan pastinya menjadikan murid tidak memahami maklumat dan makna bahan bacaan tersebut. Selain itu, murid juga lemah dan tidak berminat mencari maklumat yang terdapat dalam gambar rajah atau bahan rangsangan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan faktor-faktor kelemahan dan kekuatan murid ini, guru perlu menyediakan bukan sahaja pendekatan pengajaran yang bersesuaian malah memerlukan kreativiti guru dalam menghasilkan bahan sokongan pembelajaran yang dapat menyokong aktiviti pengajaran dan pembelajaran lebih

menarik dan berkesan. Menurut Manisah dan Norizza (2016), Murid Bermasalah Pembelajaran juga menunjukkan sikap yang mudah bosan dan hilang tumpuan semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah. Mereka mudah terganggu dengan rangsangan dari persekitaran yang akan mengakibatkan perhatian mereka mudah terarah. Cara efektif dalam memastikan murid memberikan tumpuan semasa pengajaran dan pembelajaran adalah melalui latihan berulang (Dogru, 2014), latihan secara sendiri (Mary, 2012) dan memberikan intervensi yang bersesuaian mengikut ciri-ciri (Haraway, 2012) khususnya ciri-ciri Murid Bermasalah Pembelajaran yang pelbagai. Menurut Mary (2012) juga, aktiviti *hands-on* merangsang murid menggunakan pelbagai deria untuk memanipulasikan bahan-bahan yang disediakan serta memberi peluang kepada mereka untuk mengalami pengalaman pembelajaran yang sebenar dan bermakna.

Sehubungan itu, penghasilan pelbagai bahan bantu mengajar dan belajar pada masa kini sangat relevan dengan keperluan pembelajaran murid khususnya Murid Bermasalah Pembelajaran. Gabungan bahan bantu belajar yang menarik dengan pendekatan pembelajaran yang berasaskan pengalaman, sendiri, dan belajar melalui permainan, serta menggalakkan berlakunya interaksi dan komunikasi, secara tidak langsung membantu meningkatkan motivasi, minat dan kecenderungan murid untuk belajar. Rangkuman daripada keperluan pembelajaran ini telah diaplikasikan dalam Kit LEXSSA yang dihasilkan khusus untuk meningkatkan kemahiran bacaan dalam kalangan Murid Bermasalah Pembelajaran.

Objektif Kajian

- (a) Mengetahui sama ada penggunaan Kit LEXSSA dapat meningkatkan minat Murid Bermasalah Pembelajaran dalam aktiviti kemahiran bacaan.
- (b) Mengetahui sama ada penggunaan Kit LEXSSA dapat menggalakkan pembelajaran interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran dalam aktiviti kemahiran bacaan.
- (c) Mengetahui sama ada penggunaan Kit LEXSSA dapat meningkatkan penguasaan Murid Bermasalah Pembelajaran dalam kemahiran bacaan.

Metodologi Kajian

Terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu:

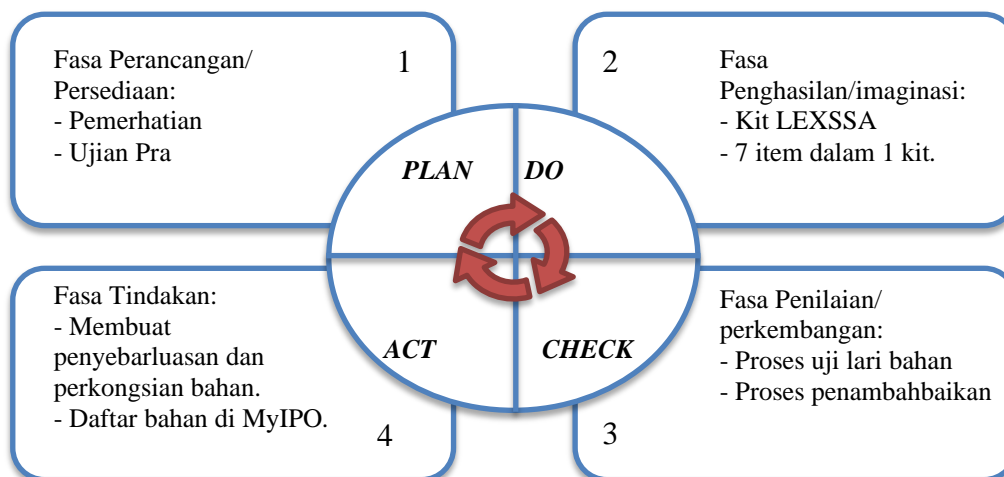
Responden Kajian

Responden kajian terdiri daripada 200 orang Murid Bermasalah Pembelajaran di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) yang dipilih secara bertujuan. Responden dipilih daripada sebuah sekolah rendah dan dua buah sekolah menengah yang berada dalam tiga buah daerah iaitu Tuaran, Kota Belud dan Kudat. Murid Bermasalah Pembelajaran yang dipilih secara bertujuan terdiri daripada pelbagai kategori seperti *Autisme*, *Disleksia*, *Slow Learner*, *Down Syndrome*, dan *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* yang mewakili dua kumpulan umur murid iaitu umur 7-12 tahun dan umur 13-18 tahun. Taburan keseluruhan bilangan murid mengikut daerah ialah daerah Tuaran seramai 60 orang, daerah Kudat seramai 55 orang dan daerah Kota Belud seramai 85 orang.

Reka Bentuk Kajian

Rekabentuk kajian ini menggunakan kaedah tinjauan deskriptif. Kaedah ini sesuai dengan objektif kajian iaitu mengetahui sama ada penggunaan Kit LEXSSA dapat membantu mengatasi masalah Murid Bermasalah Pembelajaran dalam menguasai kemahiran bacaan. Hal ini disokong dengan pendapat Mohd Majid (2005), yang menjelaskan bahawa kajian deskriptif adalah suatu bentuk pendekatan kajian yang menerangkan keadaan yang berlaku. Kajian ini

menggunakan dua instrumen iaitu soal selidik dan ujian bacaan. Data kajian yang dikumpul melalui set soal selidik dan ujian bacaan, diproses serta dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Office 365 (excel)*. Hasil kajian dibentangkan dalam bentuk deskriptif iaitu kekerapan dan peratusan. Manakala, Kit LEXSSA dihasilkan menggunakan model PDCA yang dipelopori oleh Dr. William Edwards Deming (1950) dan dipromosikan amalan PDCA pada 2017 oleh *Deming Institute* yang mengetengahkan empat (4) fasa iaitu perancangan (*Plan*), Penghasilan (*Do*), Penilaian (*Check*), dan Tindakan (*Act*). Proses penghasilan Kit LEXSSA ditunjukkan dalam rajah 1 di bawah.



Rajah 1: Proses Penghasilan Kit LEXSSA menggunakan Model PDCA Edward Deming (2017)



Rajah 2: Kit LEXSSA menggunakan Model PDCA Edward Deming (2017) mengandungi tujuh (7) item.

Prosedur Penganalisan Data

Data daripada soal selidik telah dianalisis menggunakan Microsoft excel untuk mendapatkan kekerapan dan peratusan bagi setiap item yang dikaji. Soal selidik merangkumi maklumat yang diperlukan untuk menjawab objektif kajian merangkumi Bahagian A: Latar Belakang Murid, Bahagian B: Minat Membaca, Bahagian C: Pembelajaran Interaktif dan Bahagian D: Tahap Penguasaan Kemahiran Bacaan dan Ujian Bacaan. Intervensi kemahiran bacaan menggunakan Kit LEXSSA dijalankan selama tiga (3) bulan dengan melihat kepada ujian pra dan pos. Perolehan dan kutipan data adalah dengan bantuan guru pendidikan khas dan pembantu pengurusan murid di tiga buah daerah berkenaan. Bagi tujuan menentukan tahap persetujuan responden terhadap keberkesanan penggunaan Kit LEXSSA yang dihasilkan. Pengkaji merujuk kepada Prinsip Persetujuan Skor Min Peratusan seperti berikut.

Jadual 1: Peratus Persetujuan Skor Min Peratusan Murid Terhadap Kemahiran Bacaan Menggunakan Kit LEXSSA.

Peratus Persetujuan	Tahap Persetujuan	Tindakan Pada Item
80 - 100	Tinggi	Kekalkan
60 - 79	Sederhana	Ubahsuai
0 - 59	Tiada Persetujuan	Singkirkan

Sumber: Mohd Sahandri Gani et. al (2015) dan Lim (2007)

Jadual 1 menjelaskan sekiranya peratus kumulatif item yang dikaji mencapai peratus persetujuan antara 80 hingga 100 peratus, iaitu tahap persetujuan tinggi maka bahan yang dihasilkan memberikan impak yang positif kepada pengguna dan boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Murid Bermasalah Pembelajaran. Seterusnya, peratus kumulatif antara 60 hingga 79 peratus, iaitu tahap persetujuan sederhana menunjukkan bahan yang dihasilkan perlu dikaji semula dan perlu menjalani proses penambahbaikan. Manakala, sekiranya peratus kumulatif berada pada 0 hingga 59 peratus bererti bahan yang dihasilkan tidak sesuai digunakan dan tidak memberikan sebarang impak positif kepada pembelajaran Murid Bermasalah Pembelajaran.

Analisis Kajian Dan Dapatan Kajian

Analisis dan dapatan kajian akan ditunjukkan dan dijelaskan berdasarkan objektif kajian seperti di bawah.

Responden Kajian

Jadual 2: Responden Kajian Mengikut Cantina Dan Umur Bagi Tiga Daerah Yang Terlibat

Jantina	Tuaran (7 – 12 tahun)	Kudat (13-18 tahun)	Kota Belud (13-18 tahun)	Jumlah (ikut Jantina)
Lelaki	45 (22.5%)	45 (22.5%)	45 (22.5%)	135 (67.5%)
Perempuan	15 (7.5%)	10 (5.0%)	40 (20.0%)	65 (32.5%)
Jumlah (ikut Daerah)	60 (30.0%)	55 (27.5%)	85 (42.5%)	200 (100.0%)

Jadual 2 menunjukkan bilangan keseluruhan responden kajian seramai 200 orang Murid Bermasalah Pembelajaran yang dipilih secara bertujuan. Responden ini terdiri daripada 60 orang (30%) Murid Bermasalah Pembelajaran dari daerah Tuaran, 55 orang (27.5%) daripada daerah Kudat dan 85 orang (42.5%) dari daerah Kota Belud. Manakala, 60 orang (30%) murid berumur antara 7 hingga 12 tahun dan 140 orang (70%) murid berumur antara 13 hingga 18 tahun. Responden juga terdiri daripada 135 orang (67.5%) murid lelaki dan 65 orang (32.5%) murid perempuan.

Analisis Dapatan Kajian

Dapatan kajian diperolehi menerusi instrumen soal selidik yang dijalankan ke atas Murid Bermasalah Pembelajaran. Analisis terhadap data serta maklumat yang diperolehi dihuraikan mengikut susunan objektif yang telah ditetapkan. Ujian pra dan ujian pos dijalankan sebelum dan selepas intervensi dijalankan terhadap Murid Bermasalah Pembelajaran bagi menjawab objektif kajian. Objektif kajian 1 dibentangkan dalam jadual ketiga di bawah.

Jadual 3: Ujian Pra Dan Ujian Pos Berkaitan Persepsi Minat Bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran Sebelum Dan Selepas Intervensi Menggunakan Kit LEXSSA

Daerah/Persepsi MBK	Ujian Pra (Kekerapan & Peratus)			Ujian Pos (Kekerapan & Peratus)		
	Tidak Minat	Tidak Pasti	Minat	Tidak Minat	Tidak Pasti	Minat
	Tuaran	20 (33.3%)	15 (25.0%)	25 (42.0%)	7 (12.0%)	3 (5.0%)
Kudat	28 (51.0%)	15 (27.3%)	12 (22.0%)	7 (13.0%)	6 (11.0%)	42 (76.4%)
Kota Belud	40 (47.1%)	25 (29.4%)	20 (24.0%)	6 (7.1%)	9 (11.0%)	70 (82.4%)
Jumlah Keseluruhan	88 (44.0%)	55 (27.5%)	57 (28.5%)	20 (10.0%)	18 (9.0%)	162 (81.0%)

Jadual 3 menunjukkan ujian pra dan ujian pos berkaitan persepsi minat bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran sebelum dan selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Penilaian ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu, tiada persetujuan (0-59%), persetujuan sederhana (60-79%), dan persetujuan tinggi (80-100%). Dapatan analisis secara keseluruhannya menunjukkan ujian pra terhadap minat Murid Bermasalah Pembelajaran adalah pada tahap tiada persetujuan (28.5%) sebelum intervensi menggunakan Kit LEXSSA, manakala dalam ujian pos menunjukkan minat Murid Bermasalah Pembelajaran pada tahap persetujuan tinggi (81.0%) selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Persetujuan tinggi (81.0%) pada ujian pos menunjukkan impak positif penggunaan Kit LEXSSA sebagai intervensi dalam meningkatkan minat Murid Bermasalah Pembelajaran terhadap kemahiran bacaan. Seterusnya, objektif kajian 2 dijelaskan dalam jadual keempat dibawah.

Jadual 4: Ujian Pra Dan Ujian Pos Berkaitan Persepsi Terhadap Tingkah Laku Interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran Semasa Sesi Pengajaran Dan Pembelajaran Sebelum Dan Selepas Intervensi Menggunakan Kit LEXSSA

Daerah/Persepsi MBK	Ujian Pra (Kekerapan & Peratus)			Ujian Pos (Kekerapan & Peratus)		
	Tidak Aktif	Tidak Pasti	Aktif	Tidak Aktif	Tidak Pasti	Aktif
	Tuaran	28 (14.0%)	15 (7.5%)	17 (8.5%)	8 (4.0%)	5 (2.5%)
Kudat	28 (14.0%)	17 (8.5%)	10 (5.0%)	14 (7.0%)	3 (1.5%)	38 (19.0%)
Kota Belud	43 (21.5%)	20 (10.0%)	22 (11.0%)	15 (7.5%)	4 (2.0%)	66 (49.5%)
Jumlah Keseluruhan	99 (49.5%)	52 (26.0%)	49 (24.5%)	37 (18.5%)	12 (6.0%)	151 (75.5%)

Jadual 4 menunjukkan ujian pra dan ujian pos berkaitan persepsi terhadap tingkah laku interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran semasa sesi pengajaran dan pembelajaran sebelum dan selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Penilaian ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu, tiada persetujuan (0-59%), persetujuan sederhana (60-79%), dan persetujuan tinggi (80-100%). Dapatan analisis secara keseluruhannya menunjukkan ujian pra terhadap tingkah laku interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran adalah pada tahap tiada persetujuan (24.5%) sebelum intervensi menggunakan Kit LEXSSA, manakala dalam ujian pos menunjukkan tingkah laku interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran pada tahap persetujuan sederhana (75.5%) selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Persetujuan sederhana

(75.5%) pada ujian pos menunjukkan impak positif yang sederhana terhadap penggunaan Kit LEXSSA sebagai intervensi dalam merangsang tingkah laku interaktif Murid Bermasalah Pembelajaran terhadap kemahiran bacaan. Tahap persetujuan sederhana menunjukkan Kit LEXSSA perlu menjalani proses penambahbaikan dan penyesuaian berdasarkan keperluan khusus Murid Bermasalah Pembelajaran.

Selanjutnya, objektif 3 dibentang dalam jadual kelima. Jadual 5 menunjukkan ujian pra dan ujian pos berkaitan tahap pencapaian kemahiran bacaan MBK Pembelajaran sebelum dan selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Penilaian ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu, tiada persetujuan (0-59%), persetujuan sederhana (60-79%), dan persetujuan tinggi (80-100%). Dapatan analisis secara keseluruhannya menunjukkan ujian pra terhadap tahap pencapaian kemahiran bacaan adalah pada tahap tiada persetujuan (44.5%) sebelum intervensi menggunakan Kit LEXSSA, manakala dalam ujian pos menunjukkan tahap pencapaian kemahiran bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran pada tahap persetujuan sederhana (75.5%) selepas intervensi menggunakan Kit LEXSSA. Persetujuan sederhana (75.5%) pada ujian pos menunjukkan impak positif yang sederhana terhadap penggunaan Kit LEXSSA sebagai intervensi tahap pencapaian kemahiran bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran. Tahap persetujuan sederhana menunjukkan Kit LEXSSA perlu menjalani proses penambahbaikan dan penyesuaian berdasarkan keperluan khusus Murid Bermasalah Pembelajaran.

Jadual 5: Dapatan Kajian Ujian Pra Dan Pos Berkaitan Tahap Pencapaian Kemahiran Bacaan Murid Bermasalah Pembelajaran Sebelum Dan Selepas Intervensi Menggunakan Kit LEXSSA

Daerah/Persepsi MBK	Ujian Pra (Kekerapan & Peratus)			Ujian Pos (Kekerapan & Peratus)		
	Lemah	Sederhana	Baik	Lemah	Sederhana	Baik
Tuaran	20 (33.3%)	15 (25.0%)	25 (42.0%)	8 (13.3%)	5 (8.33%)	47 (78.3%)
Kudat	26 (13.0%)	13 (6.5%)	16 (8.0%)	14 (26.0%)	3 (6.0%)	38 (69.1%)
Kota Belud	25 (42.0%)	12 (22.0%)	48 (24.0%)	15 (18.0%)	4 (5.0%)	66 (78.0%)
Jumlah Keseluruhan	71 (35.5%)	40 (20.0%)	89 (44.5%)	37 (18.5%)	12 (6.0%)	151 (75.5%)

Perbincangan Dan Cadangan Kajian Seterusnya

Dapatan yang diperoleh daripada kajian ini dapat menjelaskan bahawa Murid Bermasalah Pembelajaran memerlukan pelbagai bahan bantu belajar untuk membantu meningkatkan keupayaan mereka untuk belajar. Selain itu, Murid Bermasalah Pembelajaran juga memerlukan modifikasi dan akomodasi dalam teknik dan strategik pengajaran dan pembelajaran. Melalui Kit LEXSSA, murid dilihat lebih berminat dengan kepelbagaian bahan bantu yang terdapat dalam kit ini. Penekanan kepada aktiviti yang melibatkan murid secara aktif membolehkan mereka mengikuti pembelajaran dengan seronok dan mampu mendorong mereka berinteraksi (Md. Nasir & Ain Hazwani, 2014; Nor Jannah, 2018) menerusi penyediaan bahan bantu belajar yang sesuai dengan persekitaran mereka (Crosser, 2005; Nor Jannah, 2018). Melalui permainan seperti roda suku kata, teleskop pintar, catur perkataan dan lagu-lagu ayat mudah pastinya dapat meningkatkan semangat kerjasama antara kumpulan dan meningkatkan keyakinan diri Murid Bermasalah Pembelajaran. Secara tidak langsung dapat menimbulkan minat, lebih interaktif dan motivasi dalam diri mereka dan seterusnya dapat meningkatkan kemahiran bacaan. Menerapkan pendekatan dan teknik bermain semasa menggunakan Kit LEXSSA akan meningkatkan minat, motivasi murid dan pencapaian mereka dalam kemahiran bacaan. Kaedah

bermain adalah sesuai dengan fitrah kanak-kanak. Morrison (2009) menjelaskan pembelajaran yang bermakna meliputi kurikulum dan persekitaran yang menyokong kanak-kanak bersemangat dan menambah minat ke arah pembelajaran itu sendiri. Ini kerana situasi pembelajaran yang menggemirakan dan seronok akan dapat membantu murid belajar dengan lebih cepat dan berkesan.

Kajian ini memberikan implikasi positif dalam membantu guru menjana idea bagi mempelbagaikan strategi pengajaran berbantuan bahan bantu belajar yang bersesuaian dengan ciri-ciri murid. Melalui kajian seperti ini guru dapat mengenal pasti kelemahan dan kekuatan semasa proses pengajaran dan pembelajaran dan memikirkan idea kreatif yang dapat membantu menyelesaikan atau mengurangkan kekangan. Disamping itu, ia juga dapat menyokong pembelajaran dan tindakan penambahbaikan berterusan dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya untuk Murid Bermasalah Pembelajaran. Murid akan mudah bosan dengan gaya pengajaran yang sama dan kesannya mereka akan hilang motivasi dan tumpuan untuk mendengar dan belajar dalam waktu yang panjang. Murid kemudiannya akan cenderung untuk melakukan tingkahlaku-tingkahlaku disruptif yang tidak diingini. Pengkaji berpendapat Kit LEXSSA dapat membantu guru meningkatkan minat murid dalam menguasai kemahiran membaca serta dapat membantu dalam mengatasi kawalan kelas yang lemah. Di samping itu, murid dapat belajar sambil bermain dan guru juga dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang lebih seronok dan interaktif.

Menurut Azizah (2010), membaca merupakan intipati dalam pembelajaran dan satu kemahiran penting yang perlu diajar oleh semua guru di peringkat pra sekolah hinggalah ke peringkat menengah. Pembelajaran tidak dapat berlaku dengan sempurna sekiranya murid tidak menguasai kemahiran bacaan. Oleh itu, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam proses pengajaran mahupun dalam menghasilkan bahan-bahan pembelajaran untuk menjadikan pengajaran lebih menarik dan berkesan. Guru-guru perlu mengemaskini pengetahuan mereka berkaitan perkembangan terkini terutamanya perkembangan teknologi agar dapat memanfaatkan kemajuan yang ada dalam meningkatkan kualiti pendidikan khususnya kepada Murid Bermasalah Pembelajaran. Sehubungan itu, program-program latihan bagi membantu guru mengembangkan idea dalam penghasilan bahan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan perlu dilaksanakan oleh pihak-pihak yang berkaitan. Guru-guru perlu diberikan pendedahan, pengalaman, kefahaman, dan pengetahuan lebih luas tentang amalan pembelajaran yang menyeronokkan agar mereka dapat menghasilkan lebih banyak bahan pembelajaran yang berkesan dengan menggunakan teknologi terkini.

Rumusan

Memahami konsep dan elemen dalam pengajaran dan pembelajaran membolehkan guru menyedari aspek yang perlu diberi tumpuan dalam pengajaran dan pembelajaran. Dengan cara ini pengajaran dapat dilaksanakan dengan lancar dan berkesan. Salah satu elemen dalam pengajaran ialah perlunya objektif pengajaran bagi membolehkan guru merancang dan mengajar ke arah pencapaian objektif berkenaan. Begitu juga dalam penghasilan sesuatu bahan bantu belajar untuk murid, kreativiti guru diperlukan dalam menghasilkan bahan yang bukan sahaja sesuai dengan tahap dan keupayaan murid khususnya Murid Bermasalah Pembelajaran, malah ianya perlu menarik minat murid, interaktif, menggalakkan pembelajaran aktif dan kos penyediaan yang efektif. Penghasilan Kit LEXSSA ini merupakan suatu inisiatif guru dalam mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran dengan mengabungkan kaedah konvensional dan terkini. Kaedah terkini banyak mengaplikasikan pendekatan konstruktivisme yang memberi peluang kepada murid berdikari, belajar secara sendiri, mencari maklumat yang relevan, dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru yang minimum. Kajian ini merupakan suatu usaha dan amalan positif yang seharusnya dilaksanakan secara berterusan

bagi memastikan penyampaian ilmu kepada Murid Bermasalah Pembelajaran sentiasa ditambahbaik dari semasa ke semasa berdasarkan keperluan murid. Meskipun analisis data daripada penilaian murid tidak menunjukkan tahap tinggi bagi semua item yang dikaji, namun pencapaian pada tahap tinggi dan sederhana pada semua item menjelaskan kesesuaian dan kebolegunaan bahan Kit LEXSSA sebagai bahan bantu belajar. Kit LEXSSA hanya memerlukan sedikit pengubahsuaian dan akomodasi mengikut jenis ketidakupayaan Murid Bermasalah Pembelajaran. Ini kerana adalah mustahil atau keberangkalan yang kecil untuk satu pendekatan, strategik, teknik dan bahan bantu yang dapat memenuhi semua keperluan pembelajaran untuk semua kategori ketidakupayaan murid. Kit LEXSSA sesungguhnya dapat membantu meningkatkan fokus dan tumpuan pembelajaran murid seterusnya berjaya meningkatkan minat dalam aspek bacaan. Selain itu, isi kandungan kit LEXSSA sesuai digunakan untuk pelbagai tahap keupayaan dalam satu-satu masa. Murid boleh bermain sambil belajar dalam kumpulan besar, kumpulan kecil mahupun secara sendiri. Sesi pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna. Kajian ini boleh ditambahbaik dengan pengaplikasian Kit LEXSSA menggunakan elemen IR4.0 disamping menyediakan kemahiran yang lebih sukar dan lebih mencabar sesuai dengan tahap keupayaan murid yang pelbagai.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian. (2011). Permasalahan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu Murid-murid Sekolah Rendah di Luar Bandar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(1), (Mei), 1-12. ISSN: 2180-4842. <http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/19> (01 November 2020)
- Agung Budi Setyawan. (2010). Aspek Neurologis Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Bagian Psikiatri*, Dosen Fakultas kedokteran Universitas Wijaya kusuma Surabaya, <http://elib.fk.uwks.ac.id> (3 September 2019)
- Aliza Ali & Zamri Mahamod. (2015). Analisis Keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain bagi Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-kanak Prasekolah, *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik (JuKu)*, 3(1), 1-8, <https://juku.um.edu.my/article/view/8138> (03 November 2020)
- Alnahdi, G.H. (2015). Teaching Reading for Students with Intellectual Disabilities: A Systematic Review, *International Education Studies*, 8(9), 79-87. Published by Canadian Center of Science and Education, ISSN 1913-9020, E-ISSN 1913-9039. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v8n9p79> (11 November 2020)
- Azizah Zain. (2010). Penggunaan Bacaan Berulang Dapat Mempertingkatkan Kelancaran dan Kefahaman dalam Kalangan Kanak-kanak Pra Sekolah, *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education*, Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November, 312-320. http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_2/PENGGUNAAN_BACAAN_BERULANG_DAPAT_MEMPERTINGKATKAN_KELANCARAN_DAN_KEFAHAMAN_DALAM_KALANGAN_KANAK-KANAK_PRASEKOLAH.PDF (11 November 2020)
- Bailey, A. L., & Drummond, K. V. (2006). Who is at Risk and Why? Teachers' Reasons for Concern and Their Understanding and Assessment of Early Literacy. *Educational Assessment*, 11(3), 149-178. https://doi.org/10.1207/s15326977ea1103&4_2 (23 Disember 2020)
- Bernfeld, L. E. S., Morrison, T. G., Sudweeks, R. R., & Wilcox, B. (2013). Examining Reliability of Reading Comprehension Ratings of Fifth Grade Students' Oral Retellings.

- Literacy Research and Instruction*, 52(1), 65–86.
<https://doi.org/10.1080/19388071.2012.702187> (19 Desember 2020)
- Cadime, I., Rodrigues, B., Santos, S., Viana, F. L., Chaves-Sousa, S., do Céu Cosme, M., & Ribeiro, I. (2017). The Role of Word Recognition, Oral Reading Fluency and Listening Comprehension in the Simple View of Reading: A Study in an Intermediate Depth Orthography. *Reading and Writing*, 30(3), 591–611. <https://doi.org/10.1007/s11145-016-9691-3> (19 Desember 2020)
- Cain, K., & Oakhill, J. (2006). Assessment Matters: Issues in the Measurement of Reading Comprehension. *British Journal of Educational Psychology*, 76(4), 697–708. <https://doi.org/10.1348/000709905X69807> (19 Desember 2020)
- Cho, E., Compton, D.L., & Josol, C. K. (2020). Dynamic Assessment as a Screening Tool for Early Identification of Reading Disabilities: A Latent Change Score Approach, *Journal of Reading and Writing*, 33, 719–739, <https://doi.org/10.1007/s11145-019-09984-1> (20 Desember 2020)
- Crosser, S. (2005). *What Do We Know About Early Childhood Education? Research Based Practice*. New York: Thomson Delmar Learning. <http://www.delmarlearning.com/companions/content/1401850618/downloads/CrosserOnlineCompanion.pdf> (12 Januari 2021)
- Dogru, S.Y. (2014). The Efficacy of Attention Training on up Skilling the Children’s Ability to Notice Details and Attention Focusing Skills. *International Journal of Academic Research*, 6(1), 143-149. https://www.researchgate.net/publication/271025153_The_efficacy_of_attention_training_on_upskilling_the_children's_ability_to_notice_details_and_attention_focusing_skills (21 October 2020)
- Edward W. D. (2017). PDCA (Plan, Do, Check, Act): Continually Improving, in a Methodical Way. *The Edward Deming Institute*. https://www.mindtools.com/pages/article/newPPM_89.htm (01Ogos 2020)
- Feinberg, A. B., & Shapiro, E. (2009). Teacher Accuracy: An Examination of Teacher-based Judgments of Students’ Reading with Differing Achievement Levels. *The Journal of Educational Research*, 102(6), 453–462. <https://doi.org/10.3200/JOER.102.6.453-462> (23 Desember 2020)
- Fong, C. E. (2018). Dari Pendidikan Khas ke Pendidikan Pemulihan: Dua Program Masalah Pembelajaran. *Analitika*, 10(1), 46-53. ISSN 2085-6601 (Print) ISSN 2502-4590 (Online), <http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika> (01 January 2021)
- García, J. R., & Cain, K. (2014). Decoding and Reading Comprehension: A Meta-analysis to Identify Which Reader and Assessment Characteristics Influence the Strength of the Relationship in English. *Review of Educational Research*, 84 (1), 74–111. <https://doi.org/10.3102/0034654313499616> (23 Desember 2020)
- Goux, D., Gurgand, M., & Maurin, E. (2017). Reading Enjoyment and Reading Skills: Lessons from an Experiment with First Grade Children. *Journal of Labour Economics*, 45, 17-25. <http://dx.doi.org/10.1016/j.labeco.2016.09.007> (19 Desember 2020)
- Haraway, D.L. (2012). Monitoring Students with ADHD within the TI Framework. *Behavior Analyst Today*, 13(2), 17-21. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1004993> (11 November 2020)
- Hudson, R. F., Pullen, P. C., Lane, H. B., & Torgesen, J. K. (2008). The Complex Nature of Reading Fluency: A Multi-dimensional View. *Reading & Writing Quarterly*, 25(1), 4–32. <https://doi.org/10.1080/10573560802491208> (23 Desember 2020)
- K.A. Razhiyah Mohamed Khutty (2006). *Mengapa Kanak-kanak Sukar Belajar?*. PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd. Batu Caves, Selangor.

- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2000). *Buku Panduan Rancangan Pendidikan Individu Murid-Murid Berkeperluan Khas*. Kuala Lumpur: Jabatan Pendidikan Khas. Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2015). *Kod Amalan Pendidikan Murid Berkeperluan Khas*. Bahagian Pendidikan Khas, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Dasar Pendidikan Kebangsaan*. Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kim, Y.-S., Petscher, Y., & Foorman, B. (2015). The Unique Relation of Silent Reading Fluency to end-of-Year Reading Comprehension: Understanding Individual Differences at the Student, Classroom, School, and District Levels. *Reading and Writing*, 28(1), 131–150. <https://doi.org/10.1007/s11145-013-9455-2> (23 Disember 2020)
- Kuhn, M. R., Schwanenflugel, P. J., Meisinger, E. B., Levy, B. A., & Rasinski, T. V. (2010). Aligning Theory and Assessment of Reading Fluency: Automaticity, Prosody, and Definitions of Fluency. *Reading Research Quarterly*, 45(2), 230–251. <https://doi.org/10.1598/rrq.45.2.4> (19 Disember 2020)
- Latifah Monnas. (2018). Teknik “Suku Kata Tapak Tangan” dalam Membantu Meningkatkan Kemahiran Suku Kata KVKV dalam Kalangan Kanak-Kanak Prasekolah, *Selangor Humaniora Review*, 2(1), (Jun), 1-8, <http://share.journals.unisel.edu.my/ojs/index.php/share/article/view/53/9> Published by UNISEL Press. (13 November 2020)
- Lim, C. H. (2007). *Penyelidikan Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. McGraw-Hill Education. <http://malcat.uum.edu.my/kip/Record/umt.0000063143> (14 Mac 2020)
- Mancilla-Martinez, J., & Lesaux, N. K. (2010). Predictors of Reading Comprehension for Struggling Readers: The Case of Spanish-speaking Language Minority Learners. *Journal of Educational Psychology*, 102(3), 701–711. <https://doi.org/10.1037/a0019135> (19 Disember 2020)
- Manisha Mohd. Ali & Norizza Sahal. (2016). Intervensi Meningkatkan Tumpuan dalam Pembelajaran Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 41(1), 1-6. <https://ejournal.ukm.my/jpend/article/view/14002>. (09 Januari 2021)
- Mary, T. M. Y. (2012). Kesan Penggunaan Aktiviti “Hands on” dalam Proses Pembelajaran Sains Tahun 4. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL*, 180-194. <http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/BukuKoleksi/2012/SN/15.%20%20MARY%20TAN%20MUI%20YEE.pdf> (11 Disember 2020)
- Md. Nasir Masran & Ain Hazwani Abu Kasim. (2014). Keberkesanan Kedah Belajar Sambil Main dalam Meningkatkan Kemahiran Membaca Lisan dalam Kalangan Murid-murid Bermasalah Pembelajaran. *Asian Education Action Research Journal (AEARJ) ISSN 2289-3180*, 3, 79-95. https://www.academia.edu/30355770/KEBERKESANAN_KAEDAH_BELAJAR_SAMBIL_MAIN_DALAM_MENINGKAT_KEMAHIRAN_MEMBACA_LISAN_DALAM_KALANGAN_MURID_MURID_BERMASALAH_PEMBELAJARAN (28 Mac 2020)
- Meisinger, E., Bloom, J. S., & Hynd, G. W. (2010). Reading Fluency: Implications for the Assessment of Children with Reading Disabilities. *Annals of Dyslexia*, 60(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s11881-009-0031-z> (23 Disember 2020)
- Mohd Sahandri Gani Hamzah, Noorzeliana Idris, Saifuddin Kumar Abdullah, Norazilawati Abdullah, & Mazura Mastura Muhammad. (2015). Development of the Double Layer Rubric for the Study on the Implementation of School-based Assessment Among Teachers, *US-China Education Review*, 5(4), 245-256. https://www.academia.edu/12324510/US_China_Education_Review_2015_4B (13 Februari 2020)

- Mohd. Majid Konting. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Edisi ke-7. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Morrison, G. S. (2009). *Early Childhood Education Today (11th Edition)*. University of North Texas. myeducationlab. <https://www.pearson.com/us/higher-education/product/Morrison-Early-Childhood-Education-Today-11th-Edition/9780135010525.html> (13 Mei 2020)
- Musti-Roa, S., Hawkins, R. O., & Barley, E. A. (2009). Effects of Repeated Readings on the Oral Reading Fluency of Urban Fourth-Grade Students. Implications for Practice. *Preventing School Failure*, September, 54(1), 12-23. https://www.researchgate.net/profile/Shobana_MustiRao/publication/240241428_Effects_of_Repeated_Readings_on_the_Oral_Reading_Fluency_of_Urban_FourthGrade_Students_Implications_for_Practice/links/557f096f08aec87640ddf426/Effects-of-Repeated-Readings-on-the-Oral-Reading-Fluency-of-Urban-Fourth-Grade-Students-Implications-for-Practice.pdf (31 Desember 2020)
- Noor Aini Ahmad. (2014). Mengintegrasikan Teknologi Komunikasi dan Maklumat sebagai Media Pengajaran Bahasa dalam Kalangan Kanak-kanak Awal Umur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (JPBM)*, ISSN: 2180-4842. 4(2) (Nov), 36-43, <http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/viewFile/80/80>. (11 November 2020)
- Nor Jannah Hassan. (2018). *Pembangunan dan Pengujian Modul Pengajaran Matematik Tajuk Pecahan untuk Murid Berkeperluan Khas Penglihatan Tahun Empat*. Thesis PhD. Universiti Kebangsaan Malaysia. Bangi.
- Oslund, E. L., Clemens, N. H., Simmons, D. C., & Simmons, L. E. (2018). The Direct and Indirect Effects of Word Reading and Vocabulary on Adolescents' Reading Comprehension: Comparing Struggling and Adequate Comprehenders. *Reading and Writing*, 31(2), 355–379. <https://doi.org/10.1007/s11145-017-9788-3> (19 Desember 2020)
- Paleczek, L., Seifert, S., & Gasteiger-Klicpera, B. (2017). Influences on Teachers' Judgment Accuracy of Reading Abilities on Second and Third Grade Students: A Multilevel Analysis. *Psychology in the Schools*, 54(3), 228–245. <https://doi.org/10.1002/pits.21993> (23 Desember 2020)
- Reed, D. K., & Vaughn, S. (2012). Retell as an Indicator of Reading Comprehension. *Scientific Studies of Reading*, 16(3), 187–217. <https://doi.org/10.1080/10888438.2010.538780> (23 Desember 2020)
- Roslan Chin & Nurahimah Yusoff. (2017). Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa untuk Menguasai Kemahiran Membaca dalam Kalangan Murid Pemulihan Khas, *Proceeding of International Conference on the Scholarship of Teaching and Learning (ICSOT)*, 4-5 April, <http://repo.uum.edu.my/22548/1/ICSOTL%202017%2035%2047.pdf> ISBN: 978-983-42061-4-7 (12 November 2020)
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2011). Pendekatan Bermain dalam Pengajaran Bahasa dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah, *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, ISSN: 2180-4842, 1(2), (Nov), 1-15, http://journalarticle.ukm.my/3179/1/1-16_Artikel_1_Sharifa_Nor_dan_Aliza.pdf (10 November 2020)
- Soodla, P., Tammik, V., & Kikas, E. (2019). Is Part-time Special Education Beneficial for Children at Risk for Reading Difficulties? An Example from Estonia. *Dyslexia*, 1–25. <https://doi.org/10.1002/dys.1643> (23 Desember 2020)
- Virinkoski, R., Lerkkanen, M.K., Eklund, K., & Aro, M. (2020). Special Education Teachers' Identification of Students' Reading Difficulties in Grade 6, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/00313831.2020.1833241> (18 Desember 2020)

- Wagner, D. L., & Espin, C. A. (2015). The Reading Fluency and Comprehension of Fifth-and Sixth-grade Struggling Readers Across Brief Tests of Various Intervention Approaches. *Reading Psychology*, 36(7), 545–578. <https://doi.org/10.1080/02702711.2014.927812> (23 Desember 2020)
- Zainiah Mohamed Isa, Juppri Bacotang, & Mazlina Che Mustafa. (2018). Pencapaian Kemahiran Literasi Awal Kanak-Kanak Berusia 2, 3 dan 4 Tahun, *Jurnal Penyelidikan Teknokrat II*, Jld. XX, (Dis) ISSN 1511 5828, 40-50. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60658770/23._JT07_ZAINIAH_MOHAMED_ISA20190920-47792-y2tvbd.pdf?1569034564=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPencapaian_Kemahiran_Literasi_Awal_Kanak.pdf (13 November 2020)
- Zalikha Mat Saad & Normahdiah Syeik Said. (2015). Konsep Makna Kata dalam Kalangan Kanak-kanak Berdasarkan Lakaran Visual 2D dan 3D Terpilih, *International Journal of Language Education and Applied Linguistics (IJLEAL)*, 2, 61-73. Penerbit Universiti Malaysia Pahang, <https://journal.ump.edu.my/ijleal/article/view/464/82> (23 November 2020)
- Zalizan Mohd Jelas. (2009). *Pendidikan Inklusif dan Murid Berkeperluan Khas*. Universiti Kebangsaan Malaysia. Bangi.

TAHAP KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI MUDAH ALIH 'DVII1012 ART HISTORY' DALAM PEMBELAJARAN KURSUS DVII1012 ART HISTORY

Syahirah Ibrahim¹
Ku Muhammad Asnawi Ku Yahaya²

¹Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual, Politeknik METrO Tasek Gelugor, Malaysia, (E-mail: syahirah@pmtg.edu.my)

²Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual, Politeknik METrO Tasek Gelugor, Malaysia, (E-mail: kumuhd_asnawi@pmtg.edu.my)

Abstract: *Kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih 'DVII1012 Art History' dalam pembelajaran kursus DVII1012 Art History bagi topik 1: Pengenalan Kepada Seni. Seramai 26 orang responden telah dipilih, di mana pelajar tersebut terdiri daripada pelajar semester 1 sesi Disember 2019, Diploma Pengajian Video dan Filem, Politeknik METrO Tasek Gelugor. Penggunaan aplikasi mudah alih ini adalah seiring dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan masa kini yang memerlukan teknik pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif. Aplikasi ini digunakan sebagai instrumen pembelajaran tambahan selain pembelajaran secara konvensional bagi mengukuhkan lagi minat dan kefahaman pelajar terhadap topik yang dipilih. Pelajar boleh mengakses nota yang mengandungi elemen-elemen multimedia seperti grafik, teks, video serta membuat latihan di mana-mana sahaja dengan menggunakan aplikasi ini menerusi telefon pintar. Kaedah tinjauan soal selidik telah digunakan oleh pengkaji dalam usaha mendapatkan maklumat berkaitan dapatan kajian. Didapati bahawa responden menunjukkan penerimaan yang positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran. Keberkesanan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran dilihat melalui pencapaian pelajar sebelum dan selepas menjawab soalan pra ujian dan pasca ujian yang disediakan. Didapati bahawa markah pelajar lebih baik setelah diberi peluang menggunakan aplikasi ini. Kesimpulannya, aplikasi 'DVII1012 Art History' dapat membantu pelajar memahami topik 1: Pengenalan Kepada Seni dengan lebih baik dan berkesan. Majoriti pelajar bersetuju sekiranya aplikasi mudah alih ini digunakan bagi tujuan membantu meningkatkan pemahaman pembelajaran DVII1012 Art History.*

Keywords: *Aplikasi Mudah Alih, Keberkesanan Aplikasi Mudah Alih, Pembelajaran, Art History*

Pengenalan

Arus perkembangan dalam bidang teknologi memberi impak kepada perkembangan dunia pada masa kini dan semakin berkembang pesat dari semasa ke semasa tanpa ada penghujungnya. Disebabkan oleh hal ini, sebuah dimensi dunia yang berwajah baru wujud seiring dengan perkembangan zaman pada abad ke-21. Bagi memenuhi keperluan dan kemudahan manusia dalam menjalani kehidupan seharian, pelbagai inovasi dan teknologi canggih dihasilkan. Dengan itu, dunia kini jauh lebih baik jika dibandingkan dengan yang terdahulu.

Perkembangan pesat teknologi maklumat dan komunikasi memberi kesan kepada hampir semua aspek kehidupan termasuklah pendidikan (Rahim, 2013). Perkembangan dalam bidang teknologi juga telah mengubah cara manusia belajar (Naismith et al., 2006). Selain itu, proses pembelajaran kini telah melampaui ruang fizikal bilik darjah (Kukulka-Hulme &

Traxler, 2005), bersifat globalisasi dan sepanjang hayat (Sharples, 2000). Proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) pada masa kini tidak hanya tertumpu di dalam bilik darjah, malah boleh berlaku di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa (Muslimin et al., 2017). Sistem pendidikan mengalami satu lagi evolusi dalam teknologi pendidikan apabila proses PdP melalui aplikasi mudah alih diperkenalkan bagi meningkatkan tahap keberkesanan pembelajaran yang dicapai menerusi paparan skrin telefon pintar. Hal ini menjadikan segala maklumat dan ilmu pengetahuan boleh dicapai dimana-mana sahaja tanpa kekangan masa dan tempat (Aliff Nawi et al., 2014).

Pembelajaran menggunakan aplikasi mudah alih melalui telefon pintar, tablet, PDA (*Personal Digital Assistant*) dan lain-lain teknologi dikenali sebagai konsep m-pembelajaran (*Mobile Learning*). Konsep (*Mobile Learning*) dapat didefinisikan sebagai satu proses pembelajaran merentasi pelbagai konteks ilmu menerusi interaksi kandungan dan sosial menggunakan peranti elektronik peribadi (Helen Crompton, 2013). Peralatan mudah alih ini menjadikan m-pembelajaran berlaku pada bila-bila masa dan di mana sahaja berbanding dengan penggunaan buku nota yang mudah rosak (Ahmad Sobri, 2010). Kaedah m-pembelajaran sebenarnya telah lama dipraktikkan di negara membangun seperti Negara Eropah dan Amerika Syarikat (Ahmad Sobri, 2010).

Teknologi mudah alih ini memberi impak dan menjadikan ia penting bagi sesuatu institusi pendidikan dan sentiasa meningkatkan strategi dan dasar-dasar mereka dalam pengajaran dan pembelajaran sebagai satu cara untuk kekal berkesan dan berdaya saing (Pavlik, 2020). Peningkatan penggunaan peranti mudah alih seperti telefon bimbit, iPad, tablet dan PDA kini merupakan fenomena antarabangsa (Gikas & Grant, 2013).

Oleh sebab itu, peluang telah tersedia kepada tenaga pengajar dan pelajar untuk memanfaatkan penggunaan teknologi tersebut khususnya dengan menggabungkan penggunaan peranti mudah alih dan aplikasi yang sesuai dalam proses PdP. Penggunaan aplikasi mudah alih bukan sahaja dijadikan sebagai salah satu strategi PdP malah ianya bertujuan meningkatkan pencapaian akademik pelajar.

Tinjauan Literatur

Teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) mampu untuk memberi impak yang sangat mendalam kepada peradaban manusia pada masa kini. Kepesatan ICT tidak dapat disangkal lagi di dalam dunia pendidikan kerana ICT dijadikan sebagai salah satu alternatif atau medium PdP di dalam kelas yang mampu membantu menarik minat pelajar untuk menguasai sesuatu pembelajaran dan secara tidak langsung pencapaian akademik pelajar menjadi lebih baik. Terdapat satu kajian dalam dan luar negara yang menunjukkan bahawa penggunaan ICT seperti perisian pengajaran multimedia, web dan lain-lain yang berkaitan mampu meningkatkan pencapaian pelajar dalam akademik (Zaidatun, 2003).

Telefon pintar memainkan peranan yang penting dalam kehidupan pelajar sebagai alat untuk berkomunikasi dan telah berjaya menarik minat golongan muda (Hamdan, Din & Abdul Manaf, 2012). Uys et al. (2012) melaporkan para pelajar dalam kajian mereka menghabiskan masa sebanyak 16 jam sehari secara purata untuk penggunaan telefon pintar. Penggunaan telefon pintar dilihat semakin banyak digunakan dalam konsep penggunaan dan pengoperasian ICT. ICT iaitu aplikasi mudah alih dalam telefon pintar tidak terkecuali dalam hal ini.

Aplikasi mudah alih atau *Mobile Apps* merupakan sebuah program yang dimuatkan ke dalam alat mudah alih dan boleh digunakan pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja (Islam & Mazumder, 2010). Pelbagai aplikasi yang direka khas di dalam telefon bimbit untuk memudahkan pengguna menghubungi rakan-rakan, melayari internet, membuat pengurusan fail, menyusun jadual, membuat dokumen ringkas dan program hiburan tanpa kekangan masa dan tempat. Kajian oleh Park & Lee (2012) melaporkan bahawa secara purata, responden kajian

mereka mempunyai sekitar 80 aplikasi mudah alih dalam telefon bimbit, manakala 16% daripada aplikasi tersebut digunakan secara langsung untuk tujuan pembelajaran atau yang berkaitan dengannya.

Oleh yang demikian, wajarlah pendidik mengambil inisiatif untuk menghasilkan aplikasi mudah alih dalam telefon pintar bagi pembelajaran yang lebih berkesan dan dapat membantu meningkatkan pencapaian akademik pelajar bagi kursus DVII012 Art History. Di United Kingdom misalnya Flechter (2003) melaporkan bahawa para pelajar menyokong penuh usaha penggunaan telefon pintar serta aplikasi mudah alih digunakan dalam pembelajaran dan pengoperasian di universiti. Hal ini banyak disokong oleh kebolehan telefon pintar untuk mengakses capaian Internet secara efektif menyebabkan ramai pengguna lebih gemar mencari dan mendapatkan maklumat menggunakan telefon pintar (Jamil et al., 2018). Aplikasi mudah alih sedikit sebanyak memberi pendedahan kepada pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam penyediaan bahan mengajar, di samping mengukuhkan lagi tahap keberkesanan pembelajaran dalam kalangan pelajar.

Pengkaji membuat satu penambahbaikan dalam proses penyampaian ilmu dengan membangunkan aplikasi pembelajaran yang menggunakan teknologi mudah alih iaitu aplikasi *DVII012 Art History* dan menerapkan elemen multimedia seperti teks, grafik, audio dan video. Menurut Jamaluddin, Baharuddin, & Zaidatun (2001), penggunaan multimedia dapat menjadi medium komunikasi yang positif dan efektif kerana teks, audio, video serta animasi yang pelbagai warna dan corak mampu dipaparkan di atas sebuah skrin pada masa yang sama. Sistem pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan unsur-unsur hipermedia seperti animasi, bunyi, grafik, hiperteks, dan warna menjadikan persembahan sistem lebih menarik dan mampu menarik minat pelajar (Norazah & Ngau, 2009).

Aplikasi *DVII012 Art History* telah direka khas untuk digunakan oleh pelajar semester 1 sesi Disember 2019, Diploma Pengajian Video dan Filem bagi membantu dan meningkatkan pemahaman pelajar terhadap topik 1: Pengenalan Kepada Seni kursus DVII012 Art History. Penggunaan teknologi mudah alih dan multimedia membolehkan penyampaian ilmu dipersembahkan dengan lebih menarik dan berkesan dalam membentuk serta mengekalkan maklumat untuk tempoh yang panjang dan ia boleh dicapai kembali dalam masa yang lebih pantas berbanding kaedah pengajaran tradisi (Mohamed Yusoff et al., 2014). Keberkesanan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran dapat dilihat melalui penilaian pra ujian dan pasca ujian yang dijalankan ke atas pelajar.

Aplikasi ini dibangunkan untuk memudahkan pelajar mengakses melalui telefon pintar bagi mendapatkan nota tambahan bagi Topik 1: Pengenalan Kepada Seni bagi kursus DVII012 Art History. Aplikasi ini boleh dimuat turun dengan menggunakan pelayar web google Playstore dengan menggunakan sistem operasi android dan berfungsi sebagai medium pembelajaran tambahan kepada pelajar bagi merujuk topik 1: Pengenalan Kepada Seni yang mengandungi subtopik seperti komponen seni, elemen-elemen seni, prinsip-prinsip seni, jenis-jenis seni, perbendaharaan kata dan aliran seni prasejarah. Amatlah penting pelajar menguasai topik ini bagi memudahkan pelajar lebih faham topik yang seterusnya.

Objektif Kajian

Kajian keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History adalah berpandukan kepada beberapa objektif yang telah ditetapkan:

3.1 Mengenalpasti tahap pengetahuan pelajar dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni.

- 3.2 Mengenalpasti tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni sebagai instrument PdP tambahan.
- 3.3 Mengenalpasti tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni dalam kalangan pelajar.

Kumpulan Sasaran

Kumpulan sasaran kajian ini adalah terdiri daripada 26 orang responden iaitu 18 orang pelajar lelaki dan 8 orang pelajar perempuan semester 1 sesi Disember 2019, Program Diploma Pengajian Video dan Filem, Politeknik METrO Tasek Gelugor (PMTG). Responden melibatkan 26 orang pelajar, kerana hanya kumpulan ini yang sedang mengikuti PdP topik 1 Pengenalan Kepada Seni bagi kursus DVII012 Art History di PMTG.

Metodologi Kajian

Kajian berkaitan tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History mengambil kira maklum balas pelajar semester 1 sesi Disember 2019. Beberapa kaedah kajian digunakan bertujuan untuk pengumpulan dan penganalisaan data. Pelajar diminta menjawab soalan aneka pilihan sebagai pra ujian yang merujuk kepada objektif 1 iaitu mengenalpasti tahap pengetahuan pelajar dalam pembelajaran terhadap topik 1 Pengenalan Kepada Seni dan pasca ujian yang merujuk kepada objektif 3 iaitu mengenalpasti tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni dalam kalangan pelajar. Terdapat 2 kategori yang diuji iaitu Kategori A: Pengenalan Kepada Seni dan Kategori B: Seni Prasejarah. pelajar telah diberi peluang untuk mengakses dan menggunakan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* di dalam telefon pintar masing-masing bagi menguji keberkesanan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History. Pelajar juga diminta untuk menjawab borang soal selidik yang dinilai melalui skala likert di dalam *google form* secara atas talian untuk mengenalpasti tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni sebagai instrument PdP tambahan.

Dapatan Kajian

Dalam bahagian ini, pengkaji membincangkan keputusan dan analisa yang telah dilakukan. Analisis dibuat berdasarkan 3 objektif utama yang telah ditetapkan bagi melihat tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History.

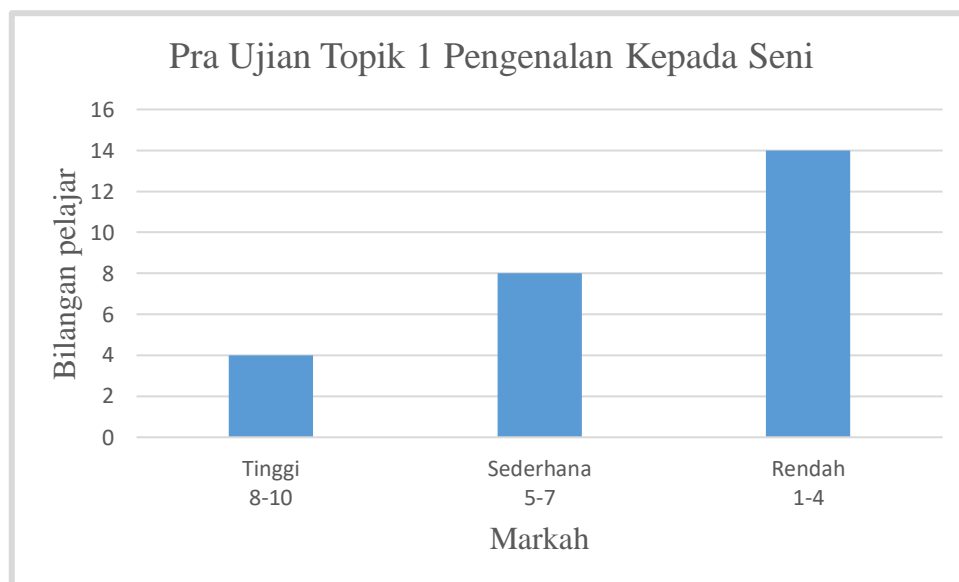
Objektif 1: Tahap pengetahuan pelajar dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni

Pra ujian telah dijalankan ke atas pelajar untuk menilai tahap pengetahuan pelajar terhadap topik 1 Pengenalan Kepada Seni. Pra ujian tersebut mengandungi 10 soalan yang melibatkan 2 kategori soalan aneka pilihan yang dinilai iaitu Kategori A: Pengenalan Kepada Seni dan Kategori B: Seni Prasejarah. Pengkaji telah menetapkan tahap pengetahuan terhadap keputusan pra ujian berdasarkan Jadual 1.

Jadual 1: Tahap Pengetahuan

Markah	Tahap Pengetahuan
8-10	Tinggi
5-7	Sederhana
1-4	Rendah

Selepas pra ujian dijalankan, didapati majoriti pelajar mempunyai tahap pengetahuan yang rendah terhadap topik 1: Pengenalan Kepada Seni. Analisis tersebut dapat dilihat pada Jadual 2.



Jadual 2: Bilangan pelajar mengikut tahap pengetahuan

Bilangan pelajar (orang)	Markah	Tahap Pengetahuan
4	8-10	Tinggi
8	5-7	Sederhana
14	1-4	Rendah

Dapatan yang diperolehi daripada pra ujian, majoriti pelajar iaitu seramai 14 orang memperoleh markah antara 1-4 dan ini menunjukkan tahap pengetahuan pelajar adalah rendah. Seramai 8 orang pelajar memperoleh markah antara 5-7 yang mana berada pada tahap sederhana manakala seramai 4 orang pelajar mempunyai tahap pengetahuan yang tinggi bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni dengan memperoleh markah antara 8-10. Tahap pengetahuan yang rendah ini perlu diambil tindakan untuk meningkatkan kefahaman dan pencapaian pelajar terhadap topik berkaitan.

Objektif 2: Tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih DVII012 Art History dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni sebagai instrument PdP tambahan.

Instrumen kajian yang digunakan bagi mengumpul data adalah soal selidik. Pengkaji telah memilih penggunaan skala Likert untuk mengukur tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih DVII012 Art History dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni sebagai instrument PdP tambahan. Penggunaan skala Likert dalam borang soal selidik memerlukan pelajar untuk menanda jawapan mereka berkaitan soalan berdasarkan satu skala dari ekstrim ke ekstrim yang lain yang

lain (Abd. Ghafar, 1999). Kaedah skala Likert ini adalah bertujuan memberi kemudahan kepada pelajar untuk memilih jawapan. Skala Likert yang telah dipilih seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3.

Jadual 3: Jadual Skala Likert 5 mata

Peringkat	Singkatan	Skala
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Tidak Pasti	TP	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Maklumat yang diperolehi seterusnya dianalisis menggunakan program *Statistical Package for the social Sciences (SPSS) versi 22* (Norazizah & Azita, 2017). Nilai atau data-data yang dinyatakan oleh pelajar merupakan dalam bentuk maklumat am yang hanya dianalisis secara deskriptif. Soal selidik dijalankan secara atas talian iaitu *google form* yang mengandungi 5 item soalan kepada pelajar berkaitan penerimaan pelajar menggunakan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus *DVII012 Art History*. Menurut Mohd Majid (1990), statistik deskriptif merupakan organisasi dan ringkasan data yang diperolehi daripada pemprosesan data. Operasinya boleh dalam bentuk jadual, ilustrasi dalam bentuk rajah atau graf tentang data atau maklumat. Soalan responden digunakan bagi menjawab objektif kajian yang dinyatakan dalam bentuk min manakala interpretasi skor min bagi kajian ini menggunakan sumber dari Dr. Jamil Ahmad (2002).

Pengkaji menggunakan jawapan pemeringkatan jenis lima skala Likert adalah kerana soalan jenis ini lebih sesuai dengan responden untuk memahami kehendak serta dapat memahami soalan dengan jelas dan sekaligus dapat memilih jawapan dengan tepat. Item yang akan dibina berdasarkan kepada ciri-ciri atau kriteria penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus *DVII012 Art History* bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni sebagai instrument PdP tambahan. Skor jawapan pelajar dibahagikan kepada tiga tahap iaitu rendah, sederhana dan tinggi. Skor jawapan pelajar sangat setuju dan setuju dikelaskan sebagai tinggi, skor tidak pasti dikelaskan sebagai sederhana manakala skor jawapan tidak setuju dan sangat tidak setuju dikelaskan sebagai rendah. Pemeringkatan skala skor min dapat dilihat pada Jadual 4 berikut.

Jadual 4: Skala Skor Min dan Interpretasi

Skor Min	Interpretasi Skor Min	
1.00 hingga 2.33	Rendah	(Kurang setuju/kurang membantu/kurang mahir/kurang memenuhi/tidak pasti/kadang-kadang/tiada/sebahagian kecil)
2.34 hingga 3.66	Sederhana	(Setuju/membantu/mahir/memenuhi/separuh)
3.67 hingga 5.00	Tinggi	(Sangat setuju/sangat membantu/sangat mahir/sangat memenuhi/sangat selalu/semua/sebahagian besar)

Item yang menggunakan adalah item respon skala likert melibatkan 5 soalan yang menjurus kepada penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran bagi kursus *DVII012 Art History*. Rajah 1 menunjukkan dapatan dari kajian ini selaras dengan objektif kajian yang digariskan.

Item	Nilai skor (min)	Petunjuk purata skor
Aplikasi mudah alih ini dapat dicapai dengan menggunakan telefon pintar saya.	4.42	Tinggi
Saya seronok dapat menggunakan aplikasi mudah alih dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) kursus DVI1012 Art History.	4.42	Tinggi
Saya faham aplikasi mudah alih merupakan alat bantu mengajar yang membantu pelajar semasa dan di luar bilik darjah.	4.58	Tinggi
Saya dapat memuat turun nota, melihat video dan membuat latihan melalui penggunaan aplikasi mudah alih.	4.31	Tinggi
Saya bersetuju untuk menggunakan aplikasi mudah alih dalam membantu saya memahami pembelajaran DVI1012 Art History.	4.54	Tinggi

Rajah 1: Skor min bagi penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih DVI1012 Art History

Rajah 1 di atas menunjukkan tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih *DVI1012 Art History*. Secara umumnya, dapatan menunjukkan kesemua item berada di skor yang tahap tinggi. Jumlah keseluruhan item juga berada pada tahap yang tinggi iaitu nilai skor (min= 4.45). Dapatan jumlah skor pada tahap yang tinggi ini menunjukkan bahawa aplikasi mudah alih *DVI1012 Art History* diterima oleh pelajar untuk digunakan semasa proses pembelajaran berlaku.

Jika dilihat secara terperinci, item yang mana aplikasi mudah alih ini dapat dicapai dengan menggunakan telefon pintar, sebanyak 57% pelajar yang sangat bersetuju dan 26.9% pelajar yang bersetuju bahawa aplikasi mudah alih dapat dicapai dengan menggunakan telefon pintar. Manakala 15.4% pelajar kurang pasti sama ada aplikasi mudah alih ini boleh dicapai dengan menggunakan telefon pintar dan ini menunjukkan purata skor min berada pada tahap sederhana. Hal ini menjadikan nilai skor min bagi item ini adalah tinggi iaitu 4.42. Item yang berkaitan dengan perasaan seronok dapat menggunakan aplikasi mudah alih dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) kursus DVI1012 Art History, didapati sebanyak 57.7% pelajar yang sangat bersetuju dan 34.6% pelajar yang sangat setuju dengan pernyataan ini. Manakala hanya 7.7% pelajar yang mengatakan tidak setuju dan menunjukkan purata skor min adalah rendah. Hal ini menjadikan nilai skor min bagi item ini adalah tinggi iaitu 4.42.

Sebanyak 69.2% pelajar yang sangat bersetuju dan 19.2% pelajar yang bersetuju dengan item yang berkaitan dengan kefahaman pelajar terhadap aplikasi mudah alih adalah salah satu alat bantu mengajar yang membantu pelajar semasa dan di luar bilik darjah. Purata skor min adalah tinggi. Namun, 11.5% pelajar tidak pasti sama ada aplikasi mudah alih ini adalah alat bantu mengajar. Purata skor min adalah sederhana. Sebanyak 50% pelajar yang sangat bersetuju dan 30.8% pelajar yang bersetuju dengan kenyataan yang mengatakan dapat memuat turun nota, melihat video dan membuat latihan melalui penggunaan aplikasi mudah alih. Walaubagaimanapun 19.2% pelajar tidak pasti dengan kenyataan yang diberikan. Nilai skor min bagi item ini adalah tinggi iaitu 4.31.

Bagi item terakhir, sebanyak 57.5% pelajar yang sangat bersetuju dan 38.5% pelajar yang bersetuju untuk menggunakan aplikasi mudah alih *DVI1012 Art History* dalam membantu pelajar memahami pembelajaran DVI1012 Art History. Manakala hanya 3.8% pelajar tidak pasti dengan penggunaan aplikasi mudah alih ini dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, nilai skor min bagi item ini adalah 4.54. Ini menunjukkan tahap penerimaan pelajar terhadap

penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* adalah tinggi dan positif serta berjaya melepasi persetujuan pelajar.

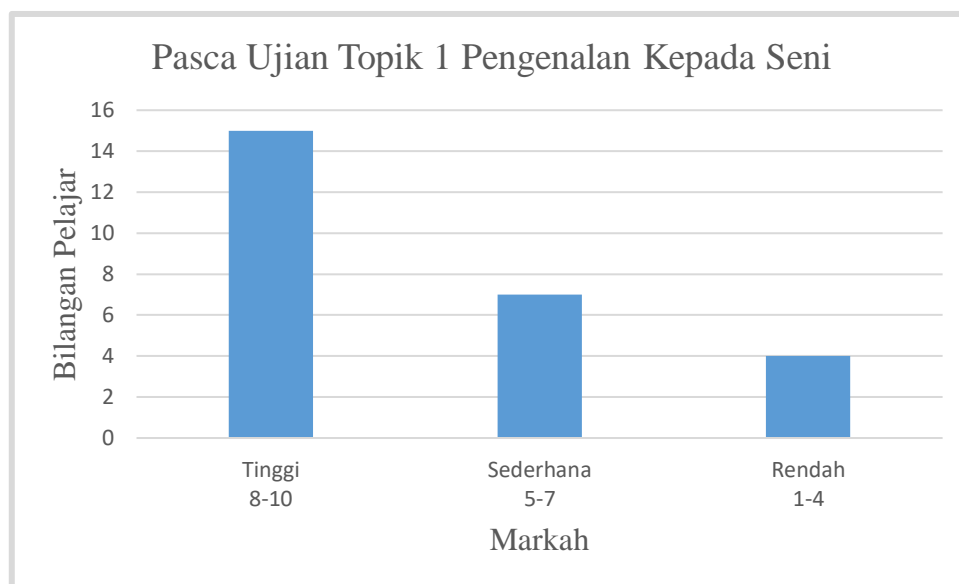
Objektif 3: Mengenalpasti tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus *DVII012 Art History* bagi topik 1 *Pengenalan Kepada Seni* dalam kalangan pelajar.

Pasca ujian telah dijalankan ke atas pelajar untuk menilai tahap keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus *DVII012 Art History* bagi topik 1 *Pengenalan Kepada Seni* dalam kalangan pelajar. Pasca ujian tersebut mengandungi 10 soalan yang melibatkan 2 kategori soalan aneka pilihan yang dinilai iaitu Kategori A: *Pengenalan Kepada Seni* dan Kategori B: *Seni Prasejarah*. Penyelidik telah menetapkan tahap keputusan pasca ujian berdasarkan Jadual 5.

Jadual 5: Tahap Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Mudah Alih *DVII012 Art History* Dalam Pembelajaran

Markah	Tahap Keberkesanan
8-10	Tinggi
5-7	Sederhana
1-4	Rendah

Analisa pasca ujian telah dijalankan, didapati seramai 15 orang pelajar memperoleh markah tinggi iaitu markah antara 8-10 bagi soalan topik 1: *Pengenalan Kepada Seni*. Analisa tersebut dapat dilihat pada Jadual 6.



Jadual 6: Bilangan Pelajar Bagi Tahap Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Mudah Alih *DVII012 Art History* Dalam Pembelajaran Kursus *DVII012 Art History*

Bilangan pelajar (orang)	Markah	Tahap Keberkesanan
15	8-10	Tinggi
7	5-7	Sederhana
4	1-4	Rendah

Dapatan yang diperolehi daripada pasca ujian, majoriti pelajar iaitu seramai 15 orang memperoleh markah antara 8-10 dan ini menunjukkan tahap keberkesanan penggunaan

aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam pembelajaran kursus DVII012 Art History dalam kalangan pelajar adalah tinggi dan pencapaian markah meningkat. Seramai 7 orang pelajar memperoleh markah antara 5-7 yang mana berada pada tahap sederhana manakala seramai 4 orang pelajar yang memperolehi markah antara 1-4 dan berada pada pencapaian yang rendah setelah menjawab soalan bagi topik 1 Pengenalan Kepada Seni. Oleh itu, penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dilihat dapat membantu meningkatkan kefahaman dan pengetahuan pelajar dalam pembelajaran.

Rumusan dan Cadangan

Secara kesimpulannya, dapatan yang diperolehi daripada kajian ini jelas terbukti bahawa penggunaan aplikasi mudah alih *DVII012 Art History* dalam PdP dapat membantu pelajar untuk lebih memahami topik yang terlibat dan sekaligus meningkatkan pencapaian akademik. Di samping itu, majoriti pelajar sangat bersetuju sekiranya penggunaan aplikasi mudah alih dalam pembelajaran digunakan dalam proses PdP.

Cadangan penggunaan aplikasi mudah alih dalam pembelajaran di institusi pengajian tinggi perlu diperluaskan bersesuaian dengan perkembangan teknologi masa kini seiring dengan perkembangan zaman pada abad ke-21.

Rujukan

- Aliff Nawil, Mohd Isa Hamzah, & Surina Akmal Abd Sattai. (2014). Potensi Penggunaan Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps) Dalam Bidang Pendidikan Islam. *Online Journal of Islamic Education*, 2(2), 26–35.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Helen Crompton. (2013). A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education. *Handbook of Mobile Learning, August 2013*, 3–14.
- Islam, R., & Mazumder, T. (2010). Mobile application and its global impact. *International Journal of Engineering & ...*, 06, 72–78. <http://ijens.org/107506-0909 IJET-IJENS.pdf>
- Jamil, M. S., Rajikan, R., Alaudin, N., Wahab, A., Sannusi, S. N., & Saat, M. H. (2018). *Kebolegunaan dan Kesan Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps) dalam Minggu Mesra Mahasiswa UKM (Usability and effect of Mobile Application (Mobile Apps) in UKM Student Orientation Week)*. 22(1), 93–101.
- Kukulka-Hulme, A., & Traxler, J. (Eds.). (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. Psychology Press.
- Mohamed Yusoff, A. F., Hamzah, M. I., & Wan Mamat, W. N. (2014). Pembangunan Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia Interaktif Pegurusan Jenazah Politeknik Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education*, 5(2), 25–42.
- Muslimin, M. S., Nordin, N. M., Mansor, A. Z., & Awang, P. (2017). Reka Bentuk Dan Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih Bagi Keperluan Modul Mikroekonomi. *Seminar Pendidikan Transdisiplin*, 742–751.
- Naismith, L., Lonsdale, P., Vavoula, G., & Sharples, M. (2006). Literature Review in Mobile Technologies and Learning Literature Review in Mobile Technologies and Learning. *Futurelab*, 1–44. www.futurelab.org.uk/research/lit_reviews.htm
- Norazizah, A., & Azita, A. (2017). Tahap Kesiediaan Guru Pelatih Reka Bentuk dan Teknologi Terhadap Pengajaran Mata Pelajaran Reka Cipta. *Online Journal for TVET Practitioners*, 3(1), 91–106. <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4763/2848>

- Pavlik, J. V. (2020). Fueling a Third Paradigm of Education: The Pedagogical Implications of Digital, Social and Mobile Media. *Contemporary Educational Technology*, 6(2), 113–125. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6143>
- Rahim, N. B. A. (2013). Penggunaan Mobile Learning (M-Learning) Untuk Tujuan Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar Kejuruteraan UTHM. *Thesis*, 43.
- Sharples, M. (2000). The design of personal mobile technologies for lifelong learning. *Computers & education*, 34(3-4), 177-193.
- Shuib, A. S. (2010). Rekabentuk Kurikulum M-Pembelajaran Sekolah Menengah: Teknik Delphi. In *Proceedings of Regional Conference on Knowledge Integration in Information and Communication Technology* (pp. 652-665).
- Zaidatun, J. (2003). Asas Multimedia dan Aplikasinya dalam Pendidikan. *PTS Publication*, 1–11. <http://www.jz-media.com>

AMALAN PROFESIONALISME GURU BAHASA MELAYU SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM ASPEK NILAI

Zainah Asmawi¹

Dr. Wan Muna Ruzanna Muhammad²

¹Faculty Education, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Malaysia, (E-mail: inaasmawi@yahoo.com)

²Faculty Education, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Malaysia, (E-mail: drmunamohammad@gmail.com)

Abstrak: Konsep profesionalisme sangat berkaitan dengan tugas seseorang dalam pekerjaan. Profesionalisme guru menuntut suatu nilai yang murni agar guru melaksanakan tanggungjawab dengan penuh komitmen dan berdedikasi. Ini kerana kualiti pendidikan mempunyai hubungkait dengan nilai profesionalisme guru yang akan menentukan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Standard Guru Malaysia (2009) telah meletakkan nilai profesionalisme sebagai standard yang utama. Justeru itu, kajian ini bertujuan untuk meninjau amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu Sekolah kebangsaan di daerah Klang Selangor dalam aspek nilai. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu dalam aspek nilai dan mengenal pasti tahap penilaian sendiri terhadap amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu. Kajian kuantitatif digunakan dalam kajian ini dengan melibatkan seramai 219 orang guru. Borang soal selidik dengan ukuran lima skala likert telah digunakan bagi tujuan pengumpulan data. Item-item yang digunakan adalah berpandukan Standard 1: Nilai Profesionalisme dalam Standard Guru Malaysia. Statistik deskriptif pula digunakan untuk mengetahui min, sisihan piawai, kekerapan dan peratusan bagi mendapatkan dapatan yang tepat dalam proses penganalisisan item-item kajian. Data yang diperolehi dianalisis menggunakan Software Package for Social Science (SPSS) version 25. Hasil analisis menunjukkan amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu dalam aspek nilai berada pada tahap tinggi iaitu 4.46. Dapatan ini menjelaskan guru-guru mengetahui dan melaksanakan amalan nilai profesionalisme dengan baik namun amalan nilai seseorang guru perlu sentiasa dipertingkatkan kerana guru adalah agen penggerak transformasi dalam sistem pendidikan. Tahap penilaian sendiri terhadap amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu pula mencatatkan min 3.68 pada tahap interpretasi yang tinggi. Bahagian penilaian sendiri mendapati terdapat beberapa perkara yang perlu diberi penekanan dalam kajian akan datang kerana maklumbalas daripada sampel kajian ini memberi gambaran bahawa terdapat beberapa kekurangan, wujud dalam tahap amalan profesionalisme. Keadaan ini memberi kesan kepada kualiti profesional sebagai guru Bahasa Melayu. Kesimpulannya, kesungguhan guru dalam menyempurnakan tanggungjawab terhadap pelajar, sekolah dan masyarakat mengkehendaki suatu nilai yang kukuh bagi melahirkan guru yang profesional.

Kata kunci: amalan profesionalisme, guru Bahasa Melayu, sekolah kebangsaan, Standard Guru Malaysia, nilai

Pengenalan

Guru berkualiti dan berkesan terhasil melalui amalan profesionalisme guru yang baik. Standard Guru Malaysia (2009) yang telah didokumentasikan melalui Bahagian Pendidikan Guru telah menetapkan satu garis panduan bagi merealisasikan matlamat melahirkan guru yang berkemampuan dan profesional. Profesionalisme dalam aspek nilai menjadi Standard Pertama

dalam SGM. Ini membuktikan nilai adalah elemen yang paling penting ada pada insan guru.. Pelan Pembangunan Malaysia 2013-2025 memberi penekanan dalam aspek nilai dan etika perguruan. Anjakan ketiga dalam pelan tersebut memberi tumpuan untuk melahirkan rakyat yang menghayati nilai dan anjakan yang keempat bermatlamat mentransformasikan profesion perguruan. Nilai dan etika sangat berkait rapat dan perlu diterapkan oleh guru dalam amalan profesion keguruan kerana aspek ini mempunyai implikasi terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Brock (2011) kecekapan, pengetahuan dan aspek profesional terhasil melalui pemikiran dan nilai yang akan membentuk profesionalisme Mohd Anuar Mamat at al (2018) dalam kajiannya menjelaskan teras utama dalam etika profesion perguruan Islam merangkumi elemen adab, praktikal dan interaksi. Elemen adab akan meletakkan guru sebagai insan yang dihormati dan disegani dan dapat mengatasi sebarang masalah yang timbul berkaitan dengan etika dan akhlak di kalangan guru mahupun para pelajar. Pernyataan ini selari dengan Foo Say Fooi (2005) bahawa guru perlu mematuhi adab dan melaksanakan etika perguruan bagi menjamin dan mengukuhkan profesionalisme. Akhir-akhir ini pelbagai isu negatif berkenaan nilai dan etika guru seringkali dipaparkan dalam pelbagai media massa. Walaupun isu atau kes-kes yang berlaku masih belum terbukti kebenarannya masyarakat pastinya memandang rendah terhadap profesion keguruan. Oleh sebab itu, kajian ini dilaksanakan bagi meninjau amalan profesionalisme guru-guru Bahasa Melayu dalam aspek nilai kerana nilai adalah tunggak utama yang akan membentuk dan melahirkan guru yang berkualiti dan mempunyai profesionalisme keguruan yang unggul.

Tinjauan Literature

Standard Guru Malaysia (2009) telah meletakkan nilai profesionalisme dalam standard yang utama. Penekanan terhadap nilai profesionalisme di dasari oleh domain diri, domain profesion dan domain sosial. Domain diri adalah amalan nilai-nilai murni yang perlu ada pada seorang guru seperti beriman kepada tuhan, amanah, ikhlas, sabar, berilmu, mempunyai kemahiran interpersonal dan intrapersonal yang baik dan efisien. Nilai keimanan kepada tuhan menjadi nilai utama kerana sempurnanya nilai ini akan menghasilkan nilai-nilai murni yang lain. Selain itu nilai ikhlas guru semasa melaksanakan tanggungjawab mengajar dapat membina hubungan yang akrab antara guru dan murid. Domain profesion pula menjelaskan tanggungjawab terhadap kerjaya dan tugas menuntut guru agar fokus terhadap pegangan sikap-sikap seperti berintegriti, berketrampilan, berkolaboratif dan proaktif. Selain itu domain sosial juga sangat rapat dengan kehidupan guru. Guru adalah agen perubahan sosialisasi bagi melahirkan modal insan dalam masyarakat. Menurut OECD “*Organization for Economic Cooperation and development*” (2016) pengetahuan, kemahiran dan amalan adalah elemen penting untuk menjadi seorang guru yang profesional.

Menurut Mohd Anuar Mamat at al (2018) dalam kajian bertajuk “Domain Diri Dalam Adab Guru Menurut Imam Abu Hanifah (Kajian Ke Arah Membentuk Etika Profesion Perguruan Islam)” profesionalisme keguruan sangat berkait rapat dengan keperibadian para guru. Sifat amanah dan ikhlas adalah sifat yang penting dalam hubungan dengan Allah dan juga manusia. Sifat tersebut akan melahirkan satu adab yang meletakkan pertimbangan fikiran dan tindakan guru dilandasi yang wajar dalam menunaikan tanggungjawab sebagai seorang guru berpandukan etika keguruan. Ini selari dengan Abdul Rahman Md. Aroff (2008) yang menyatakan bahawa etika adalah satu panduan yang dapat memimpin tindakan seseorang dan juga individu semasa berhadapan dan membuat keputusan terhadap sesuatu perkara.

Kajian oleh Mohd Aizat (2019) bertajuk “Amalan Profesionalisme Guru Sekolah Rendah di Semenanjung Malaysia” menjelaskan bahawa profesionalisme guru akan mempengaruhi kualiti guru-guru ketika merancang pengajaran di dalam kelas dan ini akan mempengaruhi keberkesanan transformasi dalam pendidikan. Oleh kerana itu, guru perlu

bersedia dengan persekitaran pendidikan yang sentiasa mengalami anjakan demi anjakan bagi mencapai objektif Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Amalan profesionalisme guru perlu diberi penekanan khususnya dalam aspek nilai, pengetahuan dan kefahaman dan kemahiran pengajaran dan pembelajaran. Oleh sebab itu guru-guru perlu memahami aspek-aspek yang terkandung dalam Standard Guru Malaysia dengan lebih mendalam bagi meningkatkan dan mengekalkan tahap profesionalisme.

Selain itu, profesionalisme sangat dipengaruhi oleh faktor sikap. Kajian Jeffery Tikok (2018) bertajuk “Sikap dan Jantina Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Daerah Serian Terhadap Pemilihan Bahan Bantu Mengajar” mendapati pemilihan bahan bantu mengajar didorong oleh faktor sikap guru itu sendiri. Menurut Norma (2010) penggunaan bahan bantu mengajar akan dapat membina hubungan yang positif serta secara tidak langsung dapat menarik minat pelajar. Kajian ini menunjukkan guru-guru lebih berminat menyediakan sendiri dan mengubahsuaikan bahan bantu mengajar untuk menghasilkan bahan yang lebih unik dan memenuhi keperluan pelajar. Nilai kerajinan seorang guru dalam kajian ini terbukti berdasarkan dapatan yang diperolehi. Guru mempunyai inisiatif dengan menghasilkan bahan bantu mengajar yang bersesuaian untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Di samping itu, kesediaan guru juga membentuk amalan profesionalisme guru. Kajian Ezwafahmey (2018) bertajuk “Tahap Kesediaan Guru Cemerlang Bahasa Melayu Terhadap Pelaksanaan Komuniti Pembelajaran Profesional di Sekolah Menengah di Negeri Melaka” mendapati guru-guru bersedia dengan pembudayaan pelaksanaan komuniti pembelajaran profesional. Menurut Hord (1997) pembudayaan komuniti pembelajaran dalam usaha penambahbaikan sekolah adalah satu proses yang memerlukan waktu untuk mendapat satu keberkesanan justeru itu kerjasama komuniti sekolah sangat diperlukan. Perkongsian pengalaman akan menghasilkan warga sekolah yang hebat apabila guru-guru saling bertukar-tukar idea mengenai strategi atau kaedah yang digunakan untuk meningkatkan prestasi pelajar. Jelas dilihat dalam kajian ini wujud nilai kerjasama antara guru dalam pembudayaan pelaksanaan komuniti pembelajaran.

Selain itu juga, menerusi kajian Ab. Halim Tamuri @all (2016) bertajuk “Persepsi Murid-Murid Terhadap Amalan Guru Pendidikan Islam di Malaysia” mendapati guru adalah contoh terbaik untuk membentuk manusia yang berakhlak kerana mereka bukan sahaja menyampaikan ilmu tetapi membangunkan kerohanian pelajar. Menurut Abu Hanifah (2001) guru akan sentiasa menjadi contoh kepada masyarakat di sekelilingnya. Tingkah laku guru yang bersifat positif berupaya menjadi ikutan kepada para pelajar. Persepsi pelajar dalam kajian ini telah meletakkan personaliti guru yang baik sebagai sanjungan dan secara tidak langsung para pelajar akan mengamalkan sifat-sifat yang terpuji dalam kehidupan seharian.

Dalam satu kajian lain oleh Ezura Nasir (2020) bertajuk “Kesantunan Berbahasa dalam Kalangan Guru Bahasa di Sebuah Sekolah Aliran Agama” memperlihatkan bahawa pengetahuan guru dalam aspek kesantunan berbahasa sangat penting difahami dan dipraktikkan. Ini kerana kesantunan bahasa mempunyai hubungan dengan nilai keperibadian diri yang dapat menggambarkan keperibadian dan perwatakan seorang guru. Menurut Ismail dan Mat Hassan (2016) individu yang memiliki kesantunan yang indah akan sentiasa berinteraksi dengan menggunakan kata-kata yang mengandungi nilai-nilai bahasa yang halus dan berkhemah. Oleh sebab itu, guru mestilah mengamalkan kesantunan berbahasa semasa berinteraksi dengan para pelajar. Ini kerana bahasa adalah saluran terbaik dan berkesan dalam menanamkan adab dan budaya terhadap generasi akan datang.

Dapatan Kajian

Data berkaitan demografi meliputi aspek jantina, umur, tahap pendidikan dan pengalaman mengajar. Berdasarkan dapatan, jantina menunjukkan responden di kalangan guru perempuan seramai 121 orang atau 55.3% dan responden di kalangan guru lelaki seramai 98 orang atau 44.7%. Analisis juga mendapati bilangan guru yang berumur dalam lingkungan 36-45 tahun paling ramai berkhidmat iaitu 46.1% dan lingkungan umur 56-60 paling sedikit berkhidmat iaitu 3.2%. Merujuk aspek tahap pendidikan didapati 1 orang atau 0.5% memiliki kelulusan PHD, 13 orang atau 5.9% memiliki kelulusan Ijazah Sarjana Pendidikan, 183 orang atau 83.6% memiliki kelulusan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan dan 22 orang atau 10% berkelulusan Sijil/ Diploma Perguruan Malaysia. Analisis berkenaan pengalaman mengajar Bahasa Melayu mendapati seramai 8 orang guru iaitu 3.7% berpengalaman mengajar Bahasa Melayu dari 1-5 tahun manakala seramai 44 orang atau 20.1% berpengalaman mengajar Bahasa Melayu dari 6- 10 tahun. Ini diikuti seramai 62 orang guru atau 28.3% berpengalaman mengajar dari 11-15 tahun dan seramai 105 orang guru atau 47.9 % berpengalaman mengajar Bahasa Melayu lebih dari 16 tahun.

Jadual 1: Analisis Demografi Responden

Kriteria	Kumpulan	Frekuensi	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	98	44.7
	Perempuan	121	55.3
Umur	25-35 tahun	34	15.5
	36- 45 tahun	101	46.1
	46-55 tahun	77	35.2
	56-60 tahun	7	3.2
	Tahap Pendidikan	Sijil/ Diploma Perguruan	22
	Ijazah Sarjana Muda	183	83.6
	Ijazah Sarjana	13	5.9
	PHD	1	.5
Pengalaman Mengajar	1 - 5 tahun	8	3.7
	6 - 10 tahun	44	20.1
	11-15 tahun	62	28.3
	Lebih 15 tahun.	105	47.9

Tahap Amalan Profesionalisme Guru Bahasa Melayu Dalam Aspek Nilai.

Dapatan kajian menunjukkan julat skor min terhadap amalan nilai profesionalisme guru Bahasa Melayu berada di antara 4.28 hingga 4.68. Item yang memperoleh skor min tertinggi ialah pada item 17 “ Saya sentiasa berpegang teguh kepada prinsip kepercayaan kepada Tuhan” mencatat nilai min 4.68 dengan sisihan piawai 0.475 yang memperlihatkan seramai 151 orang responden (68.9%) menjawab sangat setuju dengan pernyataan ini. Walau bagaimanapun terdapat juga nilai skor min yang menunjukkan nilai ketara tinggi iaitu pada item 3 “Saya amat menegaskan kawalan disiplin semasa PdP” iaitu skor 4.63 item dengan sisihan piawai 0.484 dan seramai 138 orang responden (63.0%) sangat setuju dengan item ini. Item 18 “Saya sentiasa menerapkan nilai keyakinan kepada Tuhan dalam PdP” mencatat nilai min 4.61 dengan sisihan piawai 0.508 mencatatkan 135 orang responden (61.6%) sangat setuju dengan item ini dan item 19 “Saya mesti menjalankan tugas sebagai seorang guru atas tanggungjawab membentuk generasi yang kompeten” iaitu skor min 4.61 dengan sisihan piawai 0.499 mencatatkan seramai 134 orang responden (61.2%) sangat setuju dengan item tersebut.

Item yang memperoleh skor min terendah ialah pada item 7 “Saya mempunyai hubungan yang baik dengan komuniti setempat” pada nilai min 4.28 dengan sisihan piawai 0.525 dan seramai 142 orang responden (64.8%) setuju dengan item ini. Item yang turut memperoleh skor min dalam kalangan terendah iaitu pada item 11 “Saya sangat kompeten

dalam aspek penilaian sekolah” yang menunjukkan nilai min 4.30 dengan sisihan piawai 0.478 dan seramai 150 responden (68.5%) setuju dengan pernyataan ini. Item 14 “Saya sangat kompeten dalam menerapkan kemahiran berfikir dalam kalangan murid” dengan nilai min 4.31 dengan sisihan piawai 0.491 dan seramai 146 orang responden (66.7%) mencatatkan setuju dengan item ini dan pada item 6 “Saya mempunyai hubungan yang baik dengan ibu bapa” mencatatkan skor 4.32 dengan sisihan piawai 0.567 dan seramai 134 orang responden setuju dengan item ini. Namun skor min bagi item-item tersebut masih dalam interpretasi skor min yang tinggi.

Secara keseluruhannya, Standard Nilai Profesionalisme Guru dalam Amalan Profesionalisme Guru Bahasa Melayu berada pada tahap tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah keseluruhan skor min bagi keseluruhan item dalam persoalan pertama kajian ini iaitu nilai min 4.46 dengan sisihan piawai 0.377 dan nilai skor ini berada dalam interpretasi skor min tinggi.

Jadual 2: Taburan Frekuensi, Peratusan, Skor Min Dan Sisihan Piawai Bagi Amalan Profesionalisme Guru Bahasa Melayu Dalam Aspek Nilai.

Bil	Item	Frekuensi Peratus (%)					Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
		STS	TS	TP	S	SS			
1.	Saya sentiasa menerapkan unsur kerohanian dalam PdP	0 (0)	0 (0)	0 (0)	114 (52.1)	115 (47.9)	4.48	0.500	Tinggi
2.	Saya sentiasa menghubungkan pengajaran dengan aktiviti harian pelajar.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	127 (58.0)	92 (42.0)	4.42	0.500	Tinggi
3.	Saya amat menegakkan kawalan disiplin semasa PdP.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	81 (37.0)	138 (63.0)	4.63	0.484	Tinggi
4.	Saya sentiasa bersedia menerima tanggungjawab yang diarahkan.	0 (0)	0 (0)	1 (0.5)	114 (52.1)	104 (47.5)	4.47	0.509	Tinggi
5.	Saya mempunyai hubungan yang baik dengan murid.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	87 (39.7)	132 (60.3)	4.60	0.490	Tinggi
6.	Saya mempunyai hubungan yang baik dengan ibu bapa.	1 (0.5)	0 (0)	5 (2.3)	134 (61.2)	79 (36.1)	4.32	0.567	Tinggi
7.	Saya mempunyai hubungan yang baik dengan komuniti setempat.	0 (0)	0 (0)	8 (3.7)	142 (64.8)	69 (31.5)	4.28	0.525	Tinggi
8.	Saya sentiasa menjaga reputasi institusi Geng nini yang menyumbang kepada kemajuan murid.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	104 (47.5)	115 (52.5)	4.53	0.501	Tinggi
9.	Saya sentiasa menjaga reputasi institusi Geng nini yang menyumbang kepada kemenjadian murid.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	106 (48.4)	113 (51.6)	4.52	0.501	Tinggi
10.	Saya sentiasa kompeten dalam aspek penilaian murid.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	137 (62.6)	82 (37.4)	4.37	0.485	Tinggi

11.	Saya sangat kompeten dalam aspek penilaian sekolah	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	150 (68.5)	67 (30.6)	4.30	0.480	Tinggi
12.	Saya sangat kompeten dalam aspek pembaikan berterusan sekolah.	1 (0.5)	0 (0)	0 (0)	135 (61.6)	83 (37.9)	4.37	0.537	Tinggi
13.	Saya sangat kompeten dalam aspek pembaikan berterusan murid.	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	130 (59.4)	87 (39.7)	4.39	0.507	Tinggi
14.	Saya sangat kompeten dalam menerapkan kemahiran berfikir dalam kalangan murid	0 (0)	0 (0)	3 (1.4)	146 (66.7)	70 (32.0)	4.31	0.491	Tinggi
15.	Saya amat kompeten dalam menerapkan kesedaran etika murid.	0 (0)	0 (0)	1 (0.5)	126 (57.5)	92 (42.0)	4.42	0.503	Tinggi
16.	Saya amat kompeten dalam perkembangan insaniah.	0 (0)	0 (0)	1 (0.5)	125 (57.1)	93 (42.5)	4.42	0.504	Tinggi
17.	Saya sentiasa berpegang teguh kepada prinsip kepercayaan kepada Tuhan.	0 (0)	0 (0)	1 (0.5)	67 (30.6)	151 (68.9)	4.68	0.475	Tinggi
18.	Saya sentiasa menerapkan nilai keyakinan kepada Tuhan dalam PdP.	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	82 (37.4)	135 (61.6)	4.61	0.508	Tinggi
19.	Saya mesti menjalankan tugas sebagai seorang guru atas tanggungjawab membentuk generasi yang kompeten.	0 (0)	0 (0)	1 (0.5)	84 (38.4)	134 (61.2)	4.61	0.499	Tinggi
20.	Saya sentiasa menerapkan elemen kepimpinan dalam proses PdP.	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	128 (58.4)	89 (40.6)	4.40	0.509	Tinggi
Min Keseluruhan							4.46	0.377	Tinggi

Tahap Penilaian Kendiri Terhadap Amalan Profesionalisme Guru Bahasa Melayu Dalam Aspek Nilai

Jadual menunjukkan analisis dapatan kajian bagi persoalan keempat dalam bentuk skor min dan sisihan piawai. Julat skor min terhadap penilaian sendiri ialah antara 2.37 hingga 4.37. Skor min tertinggi adalah pada item 4 “Saya tekad untuk memantapkan diri dengan pengetahuan dalam bidang bahasa” mencatat nilai min 4.37 dengan sisihan piawai 0.482 dan seramai 139 orang responden (63.5%) setuju dengan pernyataan ini. Item 3 “Saya mempunyai kesungguhan yang tinggi dalam menyampaikan kemahiran pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu” mencatat nilai min 4.34 dengan sisihan piawai 0.474 dan seramai 145 orang responden (66.2%) setuju dengan item ini.

Selain itu juga, dapatan kajian ini mendapati nilai min terendah ialah pada nilai min 2.37 dengan sisihan piawai 1.08 dan seramai 118 orang responden (53.9%) yang dikenalpasti mencatatkan tidak setuju pada item 9 “Saya terkesan dengan isu penggunaan Bahasa Melayu pada masa kini.” diikuti dengan item 7 “Saya kurang yakin dengan amalan profesionalisme saya sebagai seorang guru Bahasa Melayu” yang mencatatkan nilai min 3.40 dengan sisihan piawai 1.23 dan seramai 89 orang responden (40.6%) setuju dengan item ini. Walaupun begitu nilai skor min keseluruhan bagi persoalan keempat kajian ini ialah 3.68 dengan sisihan piawai

0.440 dan berada pada interpretasi skor min tinggi. Secara purata penilaian sendiri terhadap amalan profesionalisme guru bahasa Melayu berada pada tahap tinggi.

Jadual 3: Taburan Frekuensi, Peratusan, Skor Min Dan Sisihan Piawai Bagi Penilaian Kendiri Terhadap Amalan Profesionalisme Guru Bahasa Melayu Dalam Aspek Nilai.

Bil	Item	Frekuensi Peratus (%)					Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
		STS	TS	TP	S	SS			
1.	Saya berpuas hati dengan amalan profesionalisme saya dari aspek nilai profesionalisme keguruan.	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	154 (70.3)	63 (28.8)	4.28	0.470	Tinggi
2.	Saya yakin dengan pengetahuan dan kefahaman saya dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.	0 (0)	0 (0)	2 (0.9)	164 (74.9)	53 (24.2)	4.23	0.445	Tinggi
3.	Saya mempunyai kesungguhan yang tinggi dalam menyampaikan kemahiran pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	145 (66.2)	74 (33.8)	4.34	0.474	Tinggi
4.	Saya tekad untuk memantapkan diri dengan pengetahuan dalam bidang bahasa.	0 (0)	0 (0)	0 (0)	139 (63.5)	80 (36.5)	4.37	0.483	Tinggi
5.	Saya gemar membaca bahan-bahan ilmiah yang berkaitan dengan bidang bahasa.	0 (0)	0 (0)	7 (3.2)	166 (75.8)	46 (21.0)	4.18	0.460	Tinggi
6.	Saya bercita-cita mendalami bidang bahasa yang sangat luas cakupan ilmunya.	0 (0)	0 (0)	11 (5.0)	159 (72.6)	49 (22.4)	4.17	0.495	Tinggi
7.	Saya kurang yakin dengan amalan profesionalisme saya sebagai seorang guru Bahasa Melayu.	15 (6.8)	53 (24.2)	22 (10.0)	89 (40.6)	40 (18.3)	3.39	1.23	Sederhana
8.	Saya tidak bersedia menghadapi cabaran yang akan mempengaruhi amalan profesionalisme saya sebagai seorang guru Bahasa Melayu.	13 (5.9)	52 (23.7)	18 (8.2)	98 (44.7)	38 (17.4)	3.44	1.20	Sederhana

9.	Saya terkesan dengan isu penggunaan Bahasa Melayu pada masa kini.	36 (16.4)	118 (53.9)	25 (11.4)	27 (12.3)	13 (5.9)	2.37	1.08	Sederhana
10.	Saya tidak berkeyakinan melahirkan modal insan yang menjadi matlamat pendidikan negara.	12 (5.5)	47 (21.5)	15 (6.8)	91 (41.6)	54 (24.7)	3.58	1.23	Tinggi
Min Keseluruhan							3.68	0.440	Tinggi

Perbincangan

Dasar proses pembangunan transformasi dalam pendidikan mengikut Dasar Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 amat memberi penekanan terhadap pendidikan, aspek nilai dan etika perguruan. Berdasarkan analisis data amalan profesionalisme guru Bahasa Melayu keseluruhan skor min mencatatkan setiap item berada pada tahap yang tinggi. Skor min tertinggi ialah pada item nilai kerohanian iaitu nilai sentiasa berpegang teguh kepada prinsip kepercayaan kepada Tuhan. Ini selari dengan pendapat Norlia (1999) yang menjelaskan bahawa profesion perguruan adalah profesion yang bertanggungjawab melahirkan insan yang lengkap dengan tanggungjawab terhadap diri sendiri, komuniti, alam dan Tuhan. Menurut Fathiah (2005) kejayaan sahsiah dan pencapaian pelajar ditentukan oleh iklim sekolah atau suasana sekolah yang menerapkan ciri-ciri Islam yang sebenar, persekitaran yang harmoni, kasih sayang, hormat-menghormati dan pelaksanaan aktiviti pendidikan.

Menurut Noran et al, (1993) perkembangan personaliti, pemikiran dan fizikal setiap manusia dipengaruhi oleh guru yang bertindak mengajar, mengasuh atau mendidik. Ini selari dalam Dokumen Standard Guru Malaysia (2009) yang menyatakan untuk menjadi guru yang profesional pegangan nilai mesti dipraktikkan tanpa niat yang tersembunyi oleh semua guru ketika melaksanakan tanggungjawab sebagai guru. Lantaran itu, seorang guru mestilah mematuhi etika kerja KPM, Kod Etika Guru dan Standard Guru Malaysia. Perkara-perkara yang terkandung dalam etika-etika kerja organisasi tersebut perlu diberi perhatian supaya guru yang berperanan sebagai agen sosialisasi dapat membina nilai-nilai positif. Menurut Ghazali (1992) prinsip nilai moral yang baik, berperangai dan berkelakuan yang baik dan memenuhi etika profesional perlu dimiliki oleh seseorang ahli profesional. Oleh itu, seseorang guru mestilah mempunyai minat dan iltizam yang tinggi bagi melengkapkan profesion keguruan. Pendapat ini disokong oleh Zainun (1994) bahawa untuk menunaikan tanggungjawab dengan bermakna, guru yang terbilang mestilah mempunyai kepakaran akademik dan profesional dalam bidang tugas mereka. Ini kerana cabaran sebagai seorang guru pada kini menuntut komitmen yang tinggi.

Menurut pandangan Esah (2002) sebagai individu yang profesional guru seharusnya tidak meletakkan gaji sebagai keutamaan tetapi meletakkan keutamaan dengan menunaikan tanggungjawab terhadap pelajar dan masyarakat. Walau bagaimanapun, tidak dinafikan gaji juga perlu untuk memenuhi keperluan kehidupan dan menjadi pemangkin untuk guru melonjakkan prestasi yang lebih baik. Ini menjelaskan bahawa gaji mempengaruhi kepuasan kerja guru. Mokhtar Ahmad (1988) menyatakan kehidupan moden pada hari ini menuntut perbelanjaan yang tinggi. Guru tidak terkecuali dari tuntutan hidup dan persekitaran kerja yang sentiasa berubah-ubah. Kenyataan ini disokong oleh kajian Rozainon (1997) yang menyatakan guru-guru tidak berlapang dada dengan emolument yang diperoleh atas faktor tidak selari

dengan posisi gred pekerjaan lain dari segi kelayakan dan latar belakang akademik seorang guru.

Selain itu, profesionalisme guru mengkehendaki guru kompeten dalam perkembangan insaniah. Dapatan kajian memperlihatkan item ini juga berada pada tahap yang tinggi. Falsafah Pendidikan Kebangsaan telah menyatakan bahawa pendidikan adalah satu usaha yang berpanjangan bagi membangunkan potensi individu dengan menyeluruh secara sama rata dan saling berkaitan dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berteraskan keimanan kepada Tuhan. Atas dasar ini, guru mestilah memiliki akhlak yang baik kerana sikap ini mempengaruhi pemikiran, tingkahlaku dan tindakan guru dalam situasi di luar dan di dalam kelas. Hal ini dijelaskan oleh Mohd Kamal (1998) bahawa pembinaan akhlak pelajar adalah dipengaruhi oleh akhlak guru itu sendiri. Secara keseluruhannya, nilai sangat penting dalam amalan profesion keguruan kerana guru menjadi model kepada pelajar dan masyarakat. Oleh itu, guru perlu memperlihatkan imej dan personaliti diri yang positif seperti amanah dan ikhlas dalam membina hubungan dengan Allah dan masyarakat dan beretika dalam kehidupan.

Penilaian sendiri dalam kajian ini adalah penilaian yang dilakukan oleh sampel kajian berdasarkan amalan profesionalisme yang merangkumi pencapaian dalam elemen Standard Guru Malaysia. Penilaian sendiri melibatkan konsep sendiri seseorang. Syarifah Alawiah (1987) menyatakan konsep sendiri terhasil daripada interaksi seseorang terhadap persekitarannya yang akan membentuk suatu organisasi dan pembentukan peribadi seseorang individu. Bagi Rogers (1985) untuk membina keyakinan terhadap diri sendiri, seseorang itu perlu memperkembangkan potensi diri ke arah kesempurnaan sendiri. Kajian ini memperlihatkan penilaian sendiri terhadap tahap amalan pelaksanaan profesionalisme di kalangan guru berada pada tahap yang tinggi. Walau bagaimana pun dapatan kajian ini memperlihatkan item yang menyatakan guru-guru tekad untuk memantapkan diri dengan pengetahuan dalam bidang bahasa adalah tinggi.

Kajian Zulkeflee (2011) menyatakan ilmu linguistik perlu dikuasai oleh guru Bahasa Melayu agar pengajaran guru lebih berkesan dan pelajar lebih terdorong untuk meneroka bidang bahasa. Dapatan ini selaras dengan kajian Norismayati Aida Idris (2013) at all menyatakan masih terdapat kelemahan guru-guru bahasa Melayu untuk melonjakkan kualiti pengajaran. Justeru itu, guru perlu melengkapkan diri dengan ilmu yang berkaitan kerana bidang pendidikan sentiasa mengalami perubahan mengikut kesesuaian dan peredaran masa.

Selain itu, kajian ini mendapati guru-guru gemar membaca bahan-bahan ilmiah yang berkaitan dengan bidang bahasa. Menurut Azizah Abdul Rahman (1987) guru Bahasa Melayu perlu mempertingkatkan aktiviti membaca. Pelbagai bahan bacaan bercetak dan visual boleh dipilih malah terdapat pelbagai artikel dan jurnal telah ditulis oleh penyelidik. Aktiviti membaca ini pastinya memberikan impak yang besar terhadap penguasaan dalam ilmu bahasa malah tanpa dirancang tahap keyakinan guru dapat dipertingkatkan. Pengetahuan tentang ilmu linguistik adalah perlu kepada guru-guru Bahasa Melayu di sekolah. Hal ini demikian kerana, aspek linguistik merupakan komponen asas untuk memahami Bahasa Melayu.

Namun begitu, dapatan kajian dalam aspek penilaian sendiri memperlihatkan tahap interpretasi yang sederhana pada item 7,8 dan 9. Ini memperlihatkan bahawa masih terdapat guru yang kurang yakin dengan amalan profesionalisme sebagai seorang guru Bahasa Melayu. Situasi ini memperlihatkan guru belum benar-benar mencapai tahap profesionalisme yang sepatutnya.. Perubahan-perubahan dalam sistem pendidikan menuntut guru mengawal emosi, inovatif, tekun dan berdedikasi. Sikap-sikap tersebut sangat memberi kesan terhadap peningkatan yang positif terhadap profesion keguruan. Justeru itu, kejujuran guru dalam menilai profesionalisme dalam kajian ini sangat perlu untuk membolehkan pihak yang berkenaan mengatur tindakan susulan.

Kajian juga menunjukkan guru-guru Bahasa Melayu tidak bersedia menghadapi cabaran yang akan mempengaruhi amalan profesionalisme sebagai guru Bahasa Melayu. Dalam profesion keguruan, guru perlu patuh dengan setiap pekeliling yang dikeluarkan oleh pihak atasan sama ada daripada Kementerian Pendidikan, Jabatan Pendidikan Negeri, Pegawai Pendidikan Daerah dan pentadbir sekolah. Pelbagai pekeliling telah dan kerap kali diubah mengikut keperluan semasa bagi meningkatkan dan menjamin kualiti profesion keguruan. Perubahan-perubahan ini adalah salah satu cabaran bagi guru melaksanakan tanggungjawab hakiki guru.

Dewasa ini guru dibebani dengan berbagai-bagai tugas, malah terpaksa berhadapan dengan tekanan daripada masyarakat. Menurut Dunham (1977) tekanan yang dihadapi oleh guru adalah satu masalah yang serius. Isu pendidikan lebih-lebih lagi dalam pencapaian akademik pelajar sentiasa diberi perhatian dalam masyarakat. Menurut kajian Soh Kay Cheng (1987) masyarakat sentiasa meletakkan jangkaan yang sangat tinggi terhadap guru lebih-lebih lagi dengan pemodenan yang berlaku mereka mahukan pencapaian akademik yang terbaik buat cahaya mata mereka. Namun guru pada hari ini dipertanggungjawabkan dengan pelbagai perkara seperti penilaian berasaskan sekolah, pengisian markah ujian, laporan pengajaran, mengemaskini data murid, terlibat dengan aktiviti ko-kurikulum dan lain-lain lagi. Ini disokong oleh Blasé dan Mathews (1984) yang menyatakan guru dibebani dengan tanggungjawab perkeranian. Justeru itu, guru juga perlu bersedia dengan persekitaran masyarakat dan organisasi kerana secara tidak langsung faktor ini akan mempengaruhi sikap guru dan ini akan memberi kesan terhadap profesion keguruan.

Di samping itu, didapati guru-guru terkesan dengan isu penggunaan Bahasa Melayu pada masa kini. Ini jelas menunjukkan bahawa guru-guru menyedari bahawa tanggungjawab meletakkan Bahasa Melayu sebagai Bahasa Kebangsaan seperti yang termaktub dalam Perkara 152, Perlembagaan Malaysia adalah terletak pada bahu guru-guru Bahasa Melayu. Sikap guru yang positif terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu menjadi faktor yang utama dalam menanamkan minat pelajar untuk menggunakan serta mempelajari Bahasa Melayu. Lantaran itu, guru mestilah mengelakkan penggunaan bahasa dialek, bahasa campuran atau bahasa basahan ketika berkomunikasi dengan pelajar tambahan pula penyalahgunaan Bahasa Melayu di media sosial semakin berleluasa. Penyalahgunaan Bahasa Melayu di paparan media sosial memberi implikasi yang negatif kepada para pelajar. Antaranya ialah peningkatan gejala sosial di kalangan pelajar sangat dipengaruhi oleh penggunaan bahasa kurang sopan dan mengandungi unsur seks ketika berkomunikasi di media sosial. Situasi ini menyebabkan kesantunan bahasa di kalangan pelajar semakin meluntur. Oleh sebab itu, guru wajar memandang berat akan isu penggunaan Bahasa Melayu agar kecelaruan bahasa yang timbul tidak mempengaruhi pencapaian akademik pelajar.

Selain itu, karenah murid yang kerap kali menimbulkan masalah disiplin juga merupakan satu cabaran bagi guru untuk melaksanakan amalan profesionalisme keguruan. Masalah disiplin di kalangan pelajar perlu diselesaikan bersama-sama antara guru dan ibu bapa pelajar yang terlibat namun sebaliknya yang berlaku terdapat segelintir ibu bapa yang meletakkan kesalahan pada guru tanpa usul periksa apabila anak-anak dikenakan tindakan disiplin dan tambah mengecewakan lagi tindakan guru sering dipersoalkan. Situasi ini menambahkan lagi tekanan terhadap guru. Penyataan ini disokong oleh Locke (2014) dengan penjelasan seseorang akan berasa senang dan berjaya dalam pekerjaan apabila didorong oleh emosi yang positif dan menggembirakan.

Hasil dapatan penilaian sendiri ini turut mendapati wujud golongan guru yang masih tidak berkeyakinan melahirkan modal insan yang menjadi matlamat pendidikan negara. Dalam Rancangan Malaysia ke-9 (RMK-9) pembangunan Malaysia mensasarkan faktor modal insan sebagai salah satu strategi yang penting. Kementerian Pelajaran Malaysia (2014) telah meneliti

konteks yang bersesuaian dengan kemahiran abad ke 21 mengikut acuan Malaysia bagi melahirkan modal insan yang mampu ke hadapan di peringkat global. Menurut Sidek Baba (2011) modal insan adalah pembentukan manusia yang perlu dilahirkan bersesuaian dengan keperluan masa dan lingkungan cabaran semasa. Pernyataan ini menjelaskan guru berperanan dalam menyediakan modal insan yang bukan sahaja menguasai akademik tetapi juga mempunyai kemahiran yang mampu bersaing di peringkat global. Ini adalah satu cabaran yang agak sukar namun perlu dilaksanakan oleh golongan pendidik.

Rumusan

Secara keseluruhannya, guru mestilah mempunyai nilai keperibadian yang tinggi bagi meletakkan profesionalisme ke tahap yang terbaik. Profesion keguruan memerlukan guru mempunyai jiwa yang kental dalam menunaikan tanggungjawab dan amanah terhadap agama, bangsa dan negara. Hayati dan fahami hasrat dan aspirasi yang terkandung dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Falsafah Pendidikan Guru. Kurikulum yang dihasratkan akan dapat dilaksanakan apabila guru meningkatkan kefahaman terhadap sesuatu transformasi dan bersedia menerima dan menyesuaikan dalam persekitaran pelajar dan organisasi pendidikan. Tugas seorang guru bukanlah satu tugas yang mudah tetapi jati diri seorang guru akan dapat meletakkan aspek nilai sebagai keutamaan dalam setiap tindakan apabila guru berhadapan dengan apa jua permasalahan dan cabaran.

Rujukan

- Ab. Halim Tamuri , Khadijah Abdul Razak, Mohd Aderi Che Noh , Mohd Izham Hamzah. (2016). Persepsi Murid-Murid Terhadap Amalan Guru Pendidikan Islam Di Malaysia. *e- Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*,3(1), 18 – 40
- Abdul Rahman Md. Aroff. (2008). *Pendidikan Moral: Teori Etika dan Amalan Moral*.UPM Serdang
- Abū Ḥanīfah, al-Nu‘mān bin Thābit. (2001)*al- ‘Ālim wa al-Muta ‘allim*.MuḤammad Zāhid bin Ḥasan al-Kawtharī (pnyt). Miṣr: al-Maktabah al-Azhariyyah li al-Turāth.
- Blasé, J. J., & Matthews, K. (1984). How principals stress teachers. *The Canadian School Executive*, 4, 8-11.
- Carl R. Rogers,(1985). Toward A More Human Science Of The Person.Research Articlepp. 7– 24
- Colin Brock.(2011). Education as a Global Concern.
- Dunham, J.(1977) .*Stress Situation and response* In:National Association of School Master.
- Esah Sulaiman .(2003). *Amalan Profesionalisme Perguruan*. Skudai, Johor: UTM.
- Ezwafahmey Ahmad Kusaini .(2018). Tahap Kesediaan Guru Cemerlang Bahasa Melayu Terhadap Pelaksanaan Komuniti Pembelajaran Profesional di Sekolah Menengah di Negeri Melaka,*Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(1), 63-73.
- Ezura Nasir , Zamri Mahamod .(2020). Kesantunan Berbahasa dalam Kalangan Guru Bahasa di Sebuah Sekolah Aliran Agama,*Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences*, 19(1),1 1-25
- Fathiah Saini. (2005). Kepimpinan pengajaran daripada perspektif Islam di sebuah sekolah menengah di Kuala Lumpur. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Foo Say Fooi .(2005). *Etika Perguruan Jaminan Peningkatan Profesionalisme*. (Serdang: Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Ghazzali, Imam Muhammad. (1992). *The alchemy of happiness*, trans. A. Aram, Tehran: Ganjineh.

- Hord, S. (1997). *Professional learning communities: Communities of continuous inquiry and improvement*. Austin, Texas: Southwest Educational Development Laboratory.
- Ismail, M. L. H. & Mat Hassan, A. F. (2016). Kesantunan Berbahasa Dalam Kalangan Pelajar Universiti Utara Malaysia (UUM). *Proceedings of the ICECRS 1(1)*: 959–966.
- Jeffery Tikok. (2018). Sikap dan Jantina Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Daerah Serian Terhadap Pemilihan Bantu Mengajar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(1),13-21.
- Jamil Abd Baser, Nurul Syuhada Mohd Suhaimi, Hasyamuddin Othman³, Azman Hasan⁴, Mohd Bekri Rahim⁵ & Mohd Faizal Amin Nur Yunus. (2017). Standard Guru Malaysia Dalam Program Persediaan Guru Reka Bentuk dan Teknologi. Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, UTHM
- Kementerian Pendidikan Malaysia.(2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia*.Putrajaya.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2009). Standard Guru Malaysia. (2009): Bahagian Pendidikan Guru.
- Locke,E.A.(2014) . *How To Create A Successful New Theory*, Academy Of Management
- Mohd Anuar Mamat, Muhammad Lukman Ibrahim,Che Zarrina Sa'ari, Syed Mohammad,Hilmi Syed Abdul Rahman, Zawawi Ismail.Wan Suhaimi Wan Abdullah.Che'Razi Jusoh.(2018).Domain Diri dalam Adab Guru Menurut Imam Abū Ḥanīfah(Kajian Ke Arah Membentuk Etika Profesion Perguruan Islam) *Jurnal At-Ta'dib*,13(1),105-138.
- Mohd. Majid Konting .(1993). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. (2nd Ed.). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Paris Saleh, & Saedah Siraj. (2016). Analisis Keperluan Pembangunan Model Pengajaran M-Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Sekolah Menengah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 4(4),12–24.
- Noran Fauziah Yaakub.,Rafaei Abd Rahman, Wan.(1993). *Sumber Manusia Dalam Organisasi*,Kuala Lumpur:Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Norlia Melawi(1999). Faktor yang mendorong pemilihan kerjaya perguruan di kalangan pelajar tahun satu Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan, Fakulti Pendidikan di UTM Skudai,
- Norma Hussien. (2010). Hubungan antara penggunaan BBM dengan minat murid-murid. Tesis Sarjana Pendidikan. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Norismayati Aida Idris, Anida Sarudin, Mohd. Rashid Md. Idris. (2013) . Amalan Guru dan Penguasaan Aspek Ilmu Linguistik dalam Kalangan guru Bahasa Melayu di Perak.*Jurnal Pendeta Bahasa Melayu, Pendidikan dan Kesusasteraan.*(4),116-142
- OECD.(2016).*Education at a Glance 2016:OECD Indicator*,Paris :OECD Publishing.
- Sidek Baba. (2011). *Tajdid Ilmu dan Pendidikan*. Kuala Lumpur : Techknowlogic Trading Sdn. Bhd.
- Syarifah Alawiah Aisagoff. (1987). *Psikologi Pendidikan I*. Petaling Jaya : Longrnan Malaysia Sdn. Bhd.
- Zainun . (1994). Profesion guru dan cabaran. Mestika, November.

SIKAP PELAJAR POLITEKNIK MUADZAM SHAH TERHADAP PENGGUNAAN KALKULATOR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIK

Nor Sharidah Mohd Roslan¹

¹Jabatan Matematik, Sains dan Komputer, Politeknik Muadzam Shah (PMS), Malaysia, (e-mail: sharidah@pms.edu.my)

Abstract: *Kalkulator merupakan alat pengiraan yang penting dalam pembelajaran matematik kerana ia memudahkan pengiraan. Namun demikian, wujud senario kebergantungan yang tinggi terhadap penggunaan kalkulator dalam kalangan pelajar, walaupun ia melibatkan pengiraan yang mudah. Oleh itu, kajian ini bertujuan mengkaji sikap pelajar terhadap penggunaan kalkulator. Sikap pelajar diuji melalui tiga aspek iaitu kegunaan, keseronokan dan kebimbangan. Sampel kajian terdiri dari 132 orang pelajar dari dua program berbeza di Politeknik Muadzam Shah yang mengambil kursus Matematik yang dipilih secara rawak. Dapatan kajian mendapati responden tidak menganggap kalkulator alatan yang penting dalam pembelajaran mereka. Dalam pada masa yang sama penggunaannya dalam rutin pengiraan melahirkan rasa seronok dan tidak menimbulkan kebimbangan mereka terhadap matematik.*

Kata kunci: *Kalkulator, Matematik, Sikap*

Pengenalan

Sejarah penciptaan dan transformasi kalkulator sebagai alat bantu pengiraan telah bermula sejak lebih 50 abad yang lampau dengan sempoa (*abacus*) dikenali sebagai kalkulator terawal. Kalkulator mekanikal pertama yang dicipta sekitar tahun 1642 berupaya menyelesaikan masalah berkaitan operasi penambahan, penolakan, pendaraban, pembahagian, dan punca kuasa dua. Penciptaan litar bersepadu pada 1958 telah memulakan lembaran baru kepada penciptaan kalkulator yang berupaya menyimpan memori, nombor dan algoritma (Banks, 2001). Perkembangan ilmu dan teknologi seiring peredaran zaman telah mendorong kepada penciptaan kalkulator yang lebih canggih iaitu kalkulator saintifik dan kalkulator grafik yang dilengkapi dengan pelbagai fungsi tambahan berbanding kalkulator biasa. Walaupun kalkulator digunakan dalam pelbagai lapangan kerja, matlamat utama penciptaannya masih kekal sama iaitu untuk memudahkan pengiraan.

Kalkulator merupakan alat instruksional yang menyokong aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) matematik dan pelajar dibenarkan untuk menggunakannya semasa peperiksaan umum. Pelajar di setiap peringkat atau bidang pengajian menggunakan kalkulator untuk membantu mereka membuat pengiraan matematik yang tidak rumit. Kalkulator adalah teknologi yang tetap relevan sehingga kini walaupun berdepan dengan kemunculan teknologi lain yang lebih canggih. Kini, pelajar mempunyai pilihan untuk tidak membawa kalkulator mekanikal dalam bilik kuliah, sebaliknya aplikasi kalkulator yang boleh dicapai secara dalam talian juga boleh digunakan. Melalui aktiviti PdP yang berkesan, pelajar boleh menggunakan kalkulator untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam penyelesaian masalah matematik. Pelajar boleh memberi tumpuan kepada kaedah penyelesaian masalah manakala tugas pengiraan dilaksanakan oleh kalkulator.

Walau bagaimanapun, kalkulator sama sekali tidak akan membantu pelajar dalam memahami masalah matematik secara langsung. Malah, ia juga boleh menjadi penghalang kepada mereka untuk menguasai kemahiran matematik serta tidak membantu dalam menambah

baik pencapaian pelajar dalam kelas (Collins dan Mittag, 2005). Dalam penyelesaian masalah matematik, langkah awal adalah memahami masalah berkenaan diikuti mengenalpasti konsep matematik terlibat. Seterusnya, tukarkan masalah tersebut ke dalam bentuk persamaan matematik dan pilih langkah yang betul untuk proses penyelesaian. Sebagai contoh, untuk mendapatkan penyelesaian bagi masalah matematik yang melibatkan persamaan kuadratik, langkah yang diperlukan adalah mengenalpasti kaedah yang betul untuk mencari penyelesaian bagi persamaan berkenaan. Kalkulator boleh digunakan untuk membantu pelajar mendapatkan penyelesaian akhir kepada persamaan berkenaan. Kalkulator hanya akan membantu mendapatkan jawapan yang betul jika pelajar memasukkan maklumat yang tepat kepadanya dan menuruti langkah penggunaan yang betul.

Penyataan Masalah

Di Malaysia, kalkulator saintifik lebih kerap digunakan di peringkat sekolah menengah serta dibenarkan untuk digunakan dalam peperiksaan umum seperti Penilaian Tingkatan 3 (dulu dikenali sebagai Penilaian Menengah Rendah) dan Sijil Pendidikan Malaysia (SPM). Di peringkat pengajian tinggi iaitu pendidikan pasca sekolah menengah, kalkulator digunakan oleh pelajar yang memilih program yang melibatkan matematik seperti bidang pengajian perniagaan dan kejuruteraan. Diploma Kejuruteraan Mekanikal dan Diploma Teknologi Maklumat merupakan dua daripada belasan program yang ditawarkan oleh Politeknik Muadzam Shah. *Computational Mathematics* (DBM10063) dan *Engineering Mathematics I* (DBM10013) adalah kursus teras bagi kedua-dua program diploma ini dan semua pelajar perlu lulus kursus berkenaan. Kursus matematik penting untuk dikuasai oleh pelajar dalam kedua-dua bidang berkenaan kerana mempunyai hubungkait yang kuat dengan bidang pengajian yang mereka ceburi. Sebagai contoh, pelajar dalam jurusan diploma teknologi maklumat pengaturcaraan perisian memerlukan asas penaklukan matematik, sistem nombor dan logik. Pelajar yang mendaftar dalam program ini merupakan pelajar lepasan dari Kolej Komuniti dan SPM. Maka, pelajar dijangka telah mahir menggunakan kalkulator untuk menyelesaikan pengiraan yang melibatkan topik-topik berkenaan.

Namun demikian, terdapat senario di mana pelajar dari program pengajian ini tetap bergantung kepada kalkulator walaupun ianya melibatkan pengiraan yang mudah dan sama sekali tidak memerlukan penggunaan alat pengiraan berkenaan. Kebergantungan pelajar terhadap kalkulator boleh dilihat dari aspek positif dan negatif. Kalkulator berguna bagi memeriksa jawapan dan untuk menjimatkan masa pengiraan semasa berlangsung peperiksaan. Sebaliknya, jika pelajar terlalu bergantung kepada kalkulator boleh menghadkan kemahiran pelajar dalam penyelesaian masalah matematik yang mudah dan asas (Nor Hafizah et al, 2017). Kebergantungan pelajar boleh jadi disebabkan telah menggunakannya untuk tempoh yang lama iaitu sejak dari sekolah, maka mereka selesa untuk bergantung kepadanya.

Situasi ini menggambarkan sikap mereka terhadap penggunaan kalkulator dalam kehidupan mereka. Sikap merupakan antara bahagian penting dalam kehidupan manusia lantaran ia mendorong tingkahlaku seseorang terhadap suatu perkara. Sikap bersifat abstrak dan dapat dilihat melalui tindakan yang diambil seseorang (Zaliza dan Zaitul Azma, 2014). Dalam pendidikan matematik, sikap pelajar sering dikaitkan dengan faktor yang mempengaruhi pencapaian mereka dalam pelajaran. Oleh sebab itu, penyelidik melakukan kajian ini untuk melihat sejauh mana sikap pelajar Politeknik Muadzam Shah terhadap penggunaan kalkulator untuk menyelesaikan masalah matematik. Dalam kajian ini, sikap pelajar terhadap penggunaan kalkulator dilihat pada aspek penerimaan mereka tentang kegunaan kalkulator. Di samping itu, pengkaji mengaitkan sikap pelajar dengan aspek keseronokan dan kebimbangan mereka semasa menggunakan kalkulator. Kajian ini juga secara tidak langsung mengkaji pengaruh teknologi dalam pembelajaran.

Objektif Kajian

Tujuan kajian adalah untuk melihat sikap pelajar terhadap penggunaan kalkulator. Dalam kajian ini, sikap pelajar diukur berdasarkan tiga aspek iaitu kegunaan, keseronokan dan kebimbangan. Menurut Kaino dan Salani (2004), istilah kegunaan atau *usefulness* dalam kajian merujuk kepada sejauh mana pelajar menganggap kalkulator sebagai alatan yang berguna dalam pembelajaran matematik. Keseronokan pula merujuk kepada situasi di mana pelajar suka menggunakan kalkulator dalam pembelajaran matematik atau sebaliknya. Kebimbangan pula merujuk kepada tahap kebimbangan pelajar semasa menggunakan kalkulator.

Kajian Literatur

Matematik adalah bidang yang memerlukan individu memahami penggunaan nombor, simbol dan logik dalam kehidupan. Matematik ditemui dalam setiap peringkat pendidikan, bahkan membantu para ilmunan untuk memahami konsep dalam lapangan lain. Perkembangan teknologi juga adalah selari dengan matematik di mana ilmu berkenaan berguna untuk membangunkan suatu teknologi. Terdapat juga teknologi yang dicipta untuk keperluan pembelajaran matematik. Kalkulator adalah contoh teknologi berkenaan. Menurut Raines dan Clark (2011), teknologi adalah penting dalam pengajaran dan pembelajaran matematik, kerana ia mempengaruhi pelajar dari aspek kefahaman, minat dan motivasi. Penggunaan teknologi yang berkesan juga berupaya mengurangkan kebimbangan pelajar terhadap matematik (Abedlazeed, 2011). Kebimbangan terhadap matematik atau *mathematics anxiety* merupakan perasaan tertekan dan bimbang yang mengganggu dalam manipulasi nombor dan penyelesaian masalah matematik dalam kehidupan (Marzita Puteh, 2002).

Kalkulator terbukti sebagai teknologi yang membantu meningkatkan keberkesanan pembelajaran matematik. Segelintir pengkaji percaya penggunaan kalkulator di kalangan pelajar meningkatkan tahap kemahiran penyelesaian masalah, mengurangkan kesilapan pengiraan dan meningkatkan motivasi mereka (Zembat, 2008; Bouck, Joshi dan Johnson, 2013; Hafizah, 2014; Boyle dan Farreras, 2015). Kalkulator juga memainkan peranan penting dalam pencapaian matematik pelajar. Dapatan kajian Mary Ann Serdina Parrot dan Kwan Eu Leong (2018) ke atas pelajar sekolah di Sarawak menunjukkan wujud perbezaan yang signifikan dalam skor min antara kedua-dua kumpulan; pelajar yang menggunakan kalkulator grafik dengan pelajar yang tidak menggunakan kepada kalkulator grafik dalam menyelesaikan masalah matematika. Boyle dan Farreras (2015) membuat pengujian ke atas pelajar di sebuah kolej bagi melihat kesediaan responden. Perbandingan markah ujian antara dua kumpulan pelajar menunjukkan pelajar dari kumpulan yang menggunakan kalkulator adalah lebih baik berbanding dengan kumpulan pelajar yang tidak menggunakan kalkulator.

Individu yang menggunakan kalkulator bukan sahaja mempunyai pemahaman yang baik dalam proses penyelesaian masalah matematik, malah mempunyai sikap yang positif terhadap matematik (Ellington, 2003; Mary Ann dan Kwan Eu Leong, 2018). Kalkulator memotivasikan pelajar untuk berfikir dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan (Kaino dan Salani, 2004; Mbugua, Muthomi dan Okere, 2011). Dengan adanya bantuan kalkulator untuk memudahkan pengiraan, pelajar dapat menyelesaikan kerja dengan lebih cepat. Kajian Lucas dan Cayao (2014) ke atas satu kelas statistik mendapati alatan berteknologi yang digunakan dalam PdP matematik seperti komputer dan kalkulator meringankan beban mereka pada langkah pengiraan yang panjang dan membosankan. Kesannya, pelajar merasa kurang tertekan dalam menyelesaikan masalah matematik dan mengurangkan kebimbangan mereka terhadap subjek berkenaan.

Namun demikian, tidak semua dapatan kajian yang menyokong peranan kalkulator dalam pembelajaran matematik. Dibble (2013) menjalankan eksperimen untuk melihat kesan penggunaan kalkulator dalam penyelesaian masalah matematik ke atas dua kumpulan pelajar;

kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Pra ujian dan pasca ujian digunakan untuk mengukur kebolehan menyelesaikan masalah matematik di kalangan pelajar. Hasil kajian menyimpulkan bahawa kalkulator tidak memberi kesan ke atas kebolehan menyelesaikan masalah bagi pelajar dalam kumpulan eksperimen. Walau bagaimanapun, ia menimbulkan keseronokan yang lebih tinggi bagi pelajar kumpulan eksperimen berbanding dengan kumpulan kawalan. Kajian oleh King dan Robinson (2012) ke atas satu kumpulan responden mendapati pelajar menganggap alat berkenaan hanyalah jalan pintas untuk mereka mendapatkan jawapan tanpa perlu memikirkan dan memahami masalah matematik. Begitu juga dapatan bagi kajian Kaino dan Salani (2004) yang mendapati pelajar beranggapan kalkulator bukanlah alatan yang penting dalam pembelajaran matematik.

Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kaedah tinjauan dengan menggunakan instrumen soal selidik yang diadaptasi dari kajian asal oleh Kaino dan Salani (2004). Sikap pelajar terhadap penggunaan kalkulator diukur berdasarkan aspek kegunaan, keseronokan dan kebimbangan. Instrumen soal selidik dibahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A, B, C dan D. Bahagian A berkaitan dengan demografi responden seperti jantina, jabatan, kelayakan akademik pelajar. Bahagian B, C dan D pula mengandungi item berkaitan aspek kegunaan, keseronokan dan kebimbangan. Format maklum balas adalah merujuk kepada skala Likert empat mata. Skala Likert empat mata berkenaan menggunakan tafsiran berkenaan: 4 - amat setuju, 3 - bersetuju, 2 - tidak bersetuju dan 1 - tidak bersetuju. Kajian ini menasarkan pelajar yang mengambil kursus matematik di Politeknik Muadzam Shah. Maka, soal selidik telah diedarkan kepada pelajar dari program Diploma Kejuruteraan Mekanikal dan Diploma Teknologi Maklumat melalui *Google Form*. Seramai 132 orang pelajar telah menjawab soal selidik yang diedarkan. Data dari soal selidik berkenaan kemudian dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 23.0. Bagi mencapai objektif kajian, analisis deskriptif min dan sisihan piawai telah digunakan. Julat tafsiran skor min adalah seperti di Jadual 1:

Jadual 1: Tafsiran skor min

Skor Min	Kategori
1.00 – 2.00	Rendah
2.01 – 2.99	Sederhana
3.01 – 4.00	Tinggi

Sumber: Hasmida et.al (2017)

Analisis data

Analisis Latar Belakang Responden

Jadual 2 menunjukkan dapatan latar belakang responden berdasarkan peratusan dan kekerapan. Responden kajian terdiri daripada 53.8 % (71 orang) pelajar perempuan dan 46.2 % (61 orang) pelajar lelaki.

Jadual 2: Peratusan Kekeperan Latarbelakang Responden

	Kategori	Kekeperan	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	61	46.2
	Perempuan	71	53.8
Jabatan	JTMK	96	72.7
	JKM	36	27.3
Kelulusan	SPM	99	75
	Sijil Kolej Komuniti	33	25

Taburan responden mengikut program pengajian mereka menunjukkan 72.7% (96 orang) pelajar adalah dari Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital) atau DDT dari JTMK dan baki 27.3 % peratus (36 orang) pula adalah dari Diploma Kejuruteraan Mekanikal. Sebahagian besar responden iaitu 75 % (99 orang) merupakan pelajar lulusan SPM dan selebihnya 25% (33 orang) adalah lulusan Sijil Kolej Komuniti.

Analisis Pandangan Pelajar Terhadap Kegunaan Kalkulator

Jadual 3 menunjukkan skor min bagi pandangan pelajar terhadap penggunaan kalkulator untuk menyelesaikan masalah matematik. Min keseluruhan bagi aspek penggunaan kalkulator dalam pembelajaran matematik adalah rendah iaitu min 1.80 dan sisihan piawai 0.707. Min tertinggi bagi dapatan bahagian ini dicatatkan pada item “*Apa sahaja yang boleh digunakan oleh kalkulator, saya boleh lakukan dengan cara yang lain*” dengan min 2.28 dan sisihan piawai 0.785. Min terendah pula dicatatkan pada dua item iaitu “*Saya tidak fikir kalkulator akan berguna dalam pekerjaan saya di masa hadapan*” dan “*Saya tidak nampak bagaimana kalkulator boleh membantu saya mempelajari kemahiran baru*” masing-masing dengan nilai min 1.62.

Jadual 3: Skor Min Pandangan Pelajar Terhadap Penggunaan Kalkulator

No item	Item	Min	Sisihan piawai	Interpretasi min
1	Saya tidak mempunyai apa-apa penggunaan untuk kalkulator pada setiap hari	1.67	0.715	Rendah
2	Saya tidak fikir kalkulator akan berguna dalam pekerjaan saya di masa hadapan	1.62	0.671	Rendah
3	Apa sahaja yang boleh digunakan oleh kalkulator, saya boleh lakukan dengan cara yang lain	2.28	0.785	Sederhana
4	Saya tidak nampak bagaimana kalkulator boleh membantu saya mempelajari kemahiran baru	1.62	0.660	Rendah
	Min keseluruhan	1.80	0.707	Rendah

Analisis Keseronokan Pelajar Terhadap Penggunaan Kalkulator

Bahagian kedua kajian berkaitan dengan persoalan tahap keseronokan pelajar ketika menggunakan kalkulator. Jadual 4 menunjukkan min skor bagi tahap keseronokan pelajar terhadap penggunaan kalkulator untuk menyelesaikan masalah matematik. Min keseluruhan bagi bahagian kedua kajian ini adalah tinggi iaitu 3.47 dan sisihan piawai 0.660. Ini menunjukkan hampir keseluruhan pelajar berasa seronok menggunakan kalkulator. Min tertinggi bagi dapatan bahagian ini adalah pada item “*Saya suka menggunakan kalkulator dalam pembelajaran matematik*” dengan min 3.67 dan sisihan piawai 0.612. Min terendah pula adalah pada item “*Saya suka mengkaji masalah matematik menggunakan kalkulator*” dengan nilai min 3.47 dan sisihan piawai 0.660.

Jadual 4: Skor Min Keseronokan Pelajar Menggunakan Kalkulator

No item	Item	Min	Sisihan piawai	Interpretasi min
1	Saya suka menggunakan kalkulator dalam pembelajaran matematik	3.67	0.612	Tinggi
2	Kalkulator adalah menarik dan mudah digunakan	3.48	0.636	Tinggi
3	Saya suka mengkaji masalah matematik menggunakan kalkulator	3.28	0.691	Tinggi
4	Kalkulator sangat menarik dan mencabar untuk digunakan	3.45	0.702	Tinggi
	Min keseluruhan	3.47	0.660	Tinggi

Analisis Tahap Kebimbangan Pelajar Terhadap Penggunaan Kalkulator

Bahagian ketiga kajian ini pula membincangkan tentang persoalan tahap kebimbangan pelajar ketika menggunakan kalkulator. Dapatan dari Jadual 5 menunjukkan min keseluruhan adalah berada pada tahap rendah iaitu 1.80 dengan sisihan piawai 0.789. Ini mendedahkan pelajar tidak bersetuju bahawa kalkulator menyebabkan kebimbangan mereka terhadap matematik.

Jadual 5: Skor Min Kebimbangan Pelajar Ketika Menggunakan Kalkulator

No item	Item	Min	Sisihan piawai	Interpretasi min
1	Saya tidak berasa selesa ketika belajar matematik menggunakan kalkulator	1.64	0.678	Rendah
2	Penggunaan kalkulator dalam aktiviti matematik menakutkan saya	1.73	0.742	Rendah
3	Saya bimbang untuk menggunakan kalkulator kerana saya tidak tahu apa yang perlu dilakukan jika berlaku masalah	1.93	0.867	Rendah
4	Penggunaan kalkulator membingungkan saya	1.91	0.869	Rendah
	Min keseluruhan	1.80	0.789	Rendah

Perbincangan

Secara umumnya, responden dalam kajian ini tidak menganggap kalkulator sebagai keperluan penting dalam pembelajaran matematik mereka. Ia digambarkan melalui nilai min keseluruhan berkaitan aspek pandangan pelajar terhadap penggunaan kalkulator dalam pembelajaran matematik adalah yang rendah. Perbezaan pandangan ini boleh jadi didorong oleh kewujudan pelbagai perisian matematik yang dapat membantu pelajar membuat pengiraan dan mudah diakses secara dalam talian. Fungsi kalkulator yang terdapat pada telefon pintar juga adalah alternatif kepada pelajar untuk melaksanakan pengiraan. Namun demikian, responden mempunyai sikap yang positif terhadap penggunaan kalkulator dalam pembelajaran mereka. Majoriti responden bersetuju bahawa pembelajaran dan penyelesaian matematik akan menjadi lebih menyeronokkan dengan penggunaan kalkulator. Ia disokong juga dengan faktor latarbelakang program pengajian responden yang terdiri dari kalangan pelajar teknologi maklumat dan kejuruteraan mendorong kepada tanggapan yang lebih positif kepada penggunaan kalkulator.

Sementara itu, dapatan min keseluruhan bagi aspek kebimbangan semasa menggunakan kalkulator juga berada pada tahap rendah. Responden yakin mengendalikan kalkulator semasa proses pembelajaran dan selesa menggunakannya kerana ia adalah peralatan yang telah biasa digunakan sejak di bangku sekolah. Kemahiran menggunakan kalkulator yang dibina sejak dari sekolah sedikit sebanyak mengurangkan kesilapan mereka semasa membuat pengiraan, mengurangkan tahap kebimbangan mereka terhadap kedua-dua

Kesimpulan

Kesimpulannya, dapatan kajian ini selari dengan dapatan dari kajian Kaino dan Sailani (2004) dan King dan Robinson (2012) dari aspek pandangan mereka terhadap penggunaan kalkulator dalam pembelajaran. Namun demikian, pelajar tetap menganggap kalkulator memberikan keseronokan kepada pelajar. Sikap positif pelajar boleh jadi disokong oleh faktor kemudahan kalkulator saintifik, pengalaman dan pengetahuan untuk menggunakannya. Ia memberikan impak yang positif baik dalam peningkatan konsep sendiri matematik pelajar dan mengekalkan motivasi mereka untuk belajar. Responden juga tidak menganggap kalkulator menyebabkan kebimbangan pelajar terhadap matematik. Sebaliknya, penggunaan peralatan seperti kalkulator memberikan keyakinan kepada mereka dalam menyelesaikan masalah matematik dan mengatasi kebimbangan mereka terhadap matematik.

Kalkulator adalah satu keperluan dalam pembelajaran matematik. Namun demikian, kebergantungan pelajar terhadap kalkulator seharusnya selari dengan keperluan mereka dalam pelajaran, yakni pelajar perlu tahu bila dan masa yang sesuai untuk menggunakannya. Mereka juga perlu belajar menggunakan pengetahuan mereka terlebih dahulu sebelum beralih kepada kalkulator kerana kefahaman konsep tetap menjadi keutamaan dalam penentuan hasil suatu pendidikan.

Rujukan

- Abedlazeed, Nabeel. (2011). Assessment of Students Attitudes Towards Scientific Calculators Use in Mathematics Instruction.
- Banks, S., 2011. A Historical Analysis of Attitudes Toward the Use of Calculators in Junior High and High School Math Classrooms in the United States Since 1975. Thesis (MEd). Cedarville University, Ohio.
- Boyle, R.W. & Farreras I.G. (2015). The Effect of Calculator Use on College Students' Mathematical Performance. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 1(2), 95-100.
- Collins, L., & Mittag, K.C. (2005). Effect of Calculator Technology on Student Achievement in an Introductory Statistics Course. *Statistics Education Research Journal*, 4, 7-15.
- Dibble, A. J. (2013). Impact of Graphing Calculators on Students' Problem-Solving Abilities and Students' Attitudes towards Mathematics. (1523829 M.S.E.), Southwest Minnesota State University, Ann Arbor. Diperolehi dari <https://www.learntechlib.org/p/117235/>
- Ellington, A. (2003). A Meta-Analysis of the Effects of Calculators on Students' Achievement and Attitude Levels in Pre-College Mathematics Classes. *Journal for Research in Mathematics Education*. 34(5), 433-463. Diperolehi dari: <https://mathed.byu.edu/kleatham/Classes/Winter2008/MthEd608/EllingtonMetaAnalysis.pdf>
- Goos, M (2010). Using Technology to Support Effective Mathematics Teaching and Learning: What Counts? *The University of Queensland*.
- Hasmida Mohamad Hassan, Nor Fathimah Fathi & Nur Farrah Azwa Jasni (2017). *Persepsi Pelajar Terhadap Program Basic Account 4u*. e- Proceeding National Innovation and Invention Competition Through Exhibition
- Kaino, L.M. & Salani, E.B. (2004). Students' Gender Attitudes Towards the Use Of Calculators in Mathematics Instruction. *Proceedings of the 28th Conference of the International Group for The Psychology of Mathematics Education*, 3, pp. 113-120(Melbourne, Australia: PME).

- King, Samuel & Robinson, Carol. (2012). Do Undergraduate Students View Calculator Usage as A Proxy for Learning with Understanding? *British Journal of Educational Technology*. 43. 10.1111/j.1467-8535.2012.01289.x.
- Lucas, MIT & Erlinda A. Cayao (2014). Effects of Using Casio FX991 ES PLUS on Achievement and Anxiety Level in Mathematics. *International Seminar on Innovation in Mathematics and Mathematics Education (1st ISIM-MED) 2014*.
- Maxwell, R. (1981). The Chinese abacus. *Mathematics in School*, 10(1), 2-5.
- Mabra B. Karpie (2013). Calculator Dependency and Operations with Exponents in an Introductory College Mathematics Class.
- Mary Ann Serdina Parrot & Kwan Eu Leong (2018). Impact of Using Graphing Calculator in Problem Solving. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. Vol. 13, No. 3, 139-148. Diperolehi dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1227509.pdf>
- Mbugua, Z. K., Muthomi, M. W. & Okere, M. O. (2011). Attitude of Secondary School Students on use of Scientific Calculators in Learning Mathematics in Embu District in Kenya. *International Journal of Humanities and Social Science Vol. 1 No. 13*.
- Nasir, Zaliza & Zainon Hamzah, Zaitul Azma. (2014). Sikap Dan Motivasi Pelajar Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 134. 408–415. 10.1016/j.sbspro.2014.04.263.
- Nor Hafizah Hussin, Siti Haryanti Hairol Anuar, Khairum Mukhtar, Mohd Fariduddin Mukhtar & Irianto (2017). The Dependency of Engineering Technology Student's towards the Usage of Calculator in Mathematics. *MATEC Web of Conferences*. 87. 04003. 10.1051/mateconf/20178704003.
- Puteh, Marzita & Z., Khalin. (2016). Mathematics Anxiety and Its Relationship with the Achievement of Secondary Students in Malaysia. *International Journal of Social Science and Humanity*. 6. 119-122. 10.7763/IJSSH.2016.V6.630.
- Raines, J. M., & Clark, L. M. (2011). A Brief Overview on Using Technology to Engage Students in Mathematics. *Current Issues in Education*, 14(2). Diperolehi dari <https://cie.asu.edu/ojs/index.php/cieatasu/article/view/786>
- Thomas, Michael & Hong, Y.Y. & Bosley, J & delos Santos, Alan. (2008). Calculators in the Mathematics Classroom. *The Electronic Journal of Mathematics and Technology eJMT*. 2. 229-242.
- Zembat, I. O. (2008). Pre-Service Teachers' Use of Different Types of Mathematical Reasoning in Paper-And-Pencil versus Technology-Supported Environments. *International Journal of Mathematical Education in science and Technology*, 39(2), 143-160.

PANDANGAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* MELALUI PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Norliza Tahir¹

Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Malaysia, (E-mail: p99427@siswa.edu.ukm.my)

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Malaysia, (E-mail: drmunamohammad@gmail.com)

Abstrak: *Google Classroom* merupakan salah satu platform untuk pembelajaran atas talian yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) sejak Jun 2019. Penggunaan *Google Classroom* diguna pakai oleh semua peringkat institusi pendidikan sejak situasi negara terjejas dengan epidemik Covid 19. Oleh itu, kajian ini dijalankan bertujuan meneroka pandangan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini adalah berbentuk kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpul data ialah temu bual, pemerhatian dan analisis dokumen. Seramai 2 orang sample kajian telah terlibat dalam kajian ini iaitu dua orang guru di sebuah Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) di negeri Selangor. Kaedah pensampelan yang digunakan adalah secara rawak. Dapatan kajian mendapati bahawa guru Bahasa Melayu telah memberi pandangan yang positif terhadap prestasi, usaha, keadaan kemudahan serta penilaian sendiri. Namun guru Bahasa Melayu turut memberikan pandangan yang negatif terhadap pengaruh sosial serta penilaian sendiri dari segi kewajaran penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Secara keseluruhannya, penggunaan *Google Classroom* perlu diteruskan sebagai platform pembelajaran atas talian kerana ia bukan sahaja memahirkan guru dan murid dalam penggunaan Teknologi Komunikasi dan Maklumat malahan menjadikan penggunaan *Google Classroom* sebagai norma baharu kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam sistem pendidikan negara.

Kata Kunci: *E-Pembelajaran, Google Classroom, Google Meet, Internet, Bahasa Melayu*

Pengenalan

Sistem pendidikan negara kini semakin bertambah maju ke depan dengan menerapkan elemen teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kamaludin (2006) menerangkan bahawa e-pembelajaran telah mengaplikasikan sistem atau komponen teknologi untuk meningkatkan kebolehpapaian dan keberkesanan pembelajaran. Comerchero (2006) mendefinisikan e-pembelajaran sebagai satu kaedah pendidikan yang menggabungkan motivasi diri, komunikasi, kecekapan dan teknologi. Penggunaan kaedah ini akan menyebabkan interaksi sosial yang terhad maka murid perlu sentiasa memotivasikan diri mereka sendiri dalam proses pembelajaran.

Dalam kajian Wahyu dan Yahya (2010) menyatakan bahawa pelaksanaan e-pembelajaran dengan penerapan teknologi maklumat dan komunikasi akan menghasilkan murid-murid yang berkualiti. Maksudnya e-pembelajaran mampu melahirkan murid-murid yang berkebolehan menguasai ilmu pengetahuan disamping meningkatkan kemahiran teknologi. Hal ini juga selaras dengan kehendak pihak kementerian berdasarkan PPPM 2013-2025 di mana murid dapat belajar berdasarkan kadar sendiri serta guru bertindak sebagai pemudah cara dan fasilitator.

Penggunaan *Google Classroom* merupakan salah satu platform e-pembelajaran yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia bermula pada 1 Jun 2019. Sebelum ini, Kementerian Pendidikan Malaysia telah melaksanakan penggunaan *Frog VLE* sebagai platform rasmi pembelajaran atas talian untuk peringkat sekolah rendah dan menengah. *Google Classroom* merupakan perkhidmatan web percuma yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah bertujuan bagi memudahkan, membuat, mengedarkan dan menilai tugas. Tujuan utama penggunaan *Google Classroom* adalah untuk melancarkan proses perkongsian fail antara guru dan murid (Mike, 2020).

Rentetan penularan epidemik Covid 19, *Google Classroom* telah digunakan untuk meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran secara atas talian bagi guru dan murid. Kajian di negara luar seperti Indonesia dan Pakistan mendapati penggunaan *Google Classroom* telah mula digunakan di semua peringkat intitusi pendidikan. Walau bagaimanapun kajian yang dilaksanakan oleh Nia dan Ketut (2019), Mastoni dan Rahmawati (2019) serta Hamzarudin dan rakan-rakan (2020) ini hanya tertumpu dalam membincangkan penggunaan *Google Classroom* dalam sesuatu subjek. Objektif kajian ini tidak melibatkan pandangan dalam kalangan guru yang menggunakan *Google Classroom*. Kajian yang dijalankan oleh Abid dan Iqbal (2018) telah meneroka keberkesanan penggunaan *Google Classroom* dari sudut pandangan guru. Dapatan kajian mendapati bahawa penggunaan *Google Classroom* tidak memberi kesan yang signifikan terhadap pengajaran bilik darjah secara keseluruhannya. Para guru berpendapat *Google Classroom* sebagai satu platform pembelajaran yang tidak mesra pengguna. Selain itu, hasil dapatan kajian turut membuktikan bahawa *Google Classroom* tidak dinyatakan sebagai alat percuma dan tidak mempunyai implikasi kos.

Oleh kerana penggunaan *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran atas talian masih baharu lagi, dikhuatiri para guru mengalami kesukaran untuk mengendalikannya. Sehubungan dengan itu, kajian ini akan meneroka pandangan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan *Google Classroom* melalui pengajaran dan pembelajaran. Pengkaji ingin meneroka sama ada penggunaan *Google Classroom* dalam kalangan guru Bahasa Melayu dapat membantu mereka menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif. Kajian ini turut didasari dengan elemen model teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) iaitu jangkaan prestasi, jangkaan usaha, pengaruh sosial dan keadaan kemudahan. Pengkaji menambah satu lagi elemen iaitu penilaian sendiri guru terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

Tinjauan Literatur

Platform pembelajaran atas talian seperti Moodle lebih kerap digunakan dalam kalangan guru-guru di peringkat sekolah menengah. Kajian-kajian yang mengkaji penggunaan Moodle dalam pdp lebih banyak dilihat melalui subjek Matematik dan Sains. Misalnya kajian yang dijalankan oleh Shahrom dan Norhidayah (2009) yang meninjau penggunaan Moodle untuk menghasilkan bahan bantu mengajar bagi subjek Fizik bagi memudahkan guru dan pelajar melaksanakan pembelajaran atas talian. Tujuan kajian ini adalah untuk meninjau kesesuaian penghasilan bahan bantu mengajar menerusi penggunaan Moodle. Hasil dapatan kajian mendapati bahan bantu mengajar yang dibangunkan melalui penggunaan Moodle boleh digunakan dan memenuhi kehendak sukatan pelajaran bagi subjek sekolah menengah.

Melalui kajian Muhammad Nidzam dan Nurahimah (2017) menilai penggunaan aplikasi Edmodo dalam penggunaan dan pembelajaran di institusi pendidikan guru. Objektif kajian ini fokus kepada kesediaan dalam kalangan pensyarah dan pelajar untuk mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya melalui proses pengajaran dan pembelajaran di institusi pendidikan guru. Kajian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kajian ini dikumpul menggunakan Kaedah Fuzzy Delphi dengan menggunakan 5 skala

fuzzy. Penomboran segitiga fuzzy dan kedudukan setiap pembolehubah ditentukan menggunakan 'defuzzification process' bagi tujuan menganalisis data. Dapatan kajian konsesus pakar mendapati pembolehubah peluang penggunaan aplikasi Edmodo dalam P&P adalah satu idea yang baik untuk pembelajaran berada di kedudukan pertama. Dapatan kajian ini mendapati bahawa platform Edmodo dengan menggunakan telefon pintar telah menjadikan pembelajaran itu lebih menarik.

Kajian Arief (2017) telah meninjau pengalaman penggunaan Edmodo melalui pembelajaran atas talian dalam kalangan mahasiswa Jabatan Ilmu Perpustakaan dan Informasi di Universiti Indonesia. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan 19 orang sample kajian. Kaedah temubual dan pemerhatian digunakan untuk mengumpul data kajian. Hasil kajian beliau mendapati bahawa kelas virtual menggunakan Edmodo dapat meningkatkan penglibatan mahasiswa dalam sesi pembelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan di mana penglibatan mahasiswa yang ramai dalam satu-satu masa perbincangan telah meminimumkan peluang mahasiswa untuk bertanya kepada pensyarah.

Selain daripada itu, aplikasi MOOC (*Massive Open Online Course*) adalah pelantar e-pembelajaran yang digunakan di intitusi pengajian tinggi. Mohd Efry dan rakan-rakan (2018) menjalankan kajian penggunaan MOOC dalam kalangan pelajar vokasional. Pelaksanaan kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti potensi aplikasi MOOC yang dibina dalam meningkatkan literasi terhadap gaya pembelajaran MOOC, menarik minat pelajar dan membantu pelajar meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran. Seramai 111 orang pelajar di kolej vokasional terlibat sebagai responden kajian. Borang soal selidik dijadikan sebagai instrumen kajian untuk mengumpul data. Perisian *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.0 digunakan untuk menganalisis data kajian secara deskriptif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan MOOC dapat meningkatkan daya literasi, motivasi, minat pelajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menambah baik alat bahan bantu mengajar. Selain itu, dapatan kajian turut membuktikan bahawa penggunaan aplikasi ini dapat membantu pelajar dalam meningkatkan prestasi dan pencapaian pelajar.

Siti Fatimah dan Siti Hasmiza (2018) menjalankan kajian penerimaan pelajar terhadap MOOC sebagai medium pembelajaran dalam kalangan pelajar di politeknik. Kajian kuantitatif berbentuk deskriptif ini dijalankan untuk meneliti penerimaan pelajar terhadap penggunaan MOOC dari aspek tahap pengetahuan, sikap dan tahap motivasi. Instrumen borang soal selidik yang mengandungi 25 item berskala Likert digunakan untuk mengumpul data kajian. Seramai 213 orang pelajar bagi semua program di semua jabatan politeknik terlibat sebagai responden kajian. Perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) Versi 17 digunakan menganalisis data untuk melihat min, peratusan dan kekerapan. Hasil kajian menunjukkan bahawa ketiga-tiga faktor kajian yang dikaji iaitu dari aspek tahap pengetahuan, sikap dan tahap motivasi telah memperolehi jawapan yang positif daripada responden kajian. Walau bagaimanapun, kesemua faktor ini didapati berada pada tahap yang sederhana berdasarkan penerimaan pelajar terhadap MOOC sebagai medium pembelajaran. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa penggunaan MOOC dalam kalangan pelajar bersedia menggunakannya pada bila-bila masa dan kerap mendapatkan bahan pembelajaran. Namun, sikap pelajar masih pada tahap sederhana dan kurang bermotivasi kerana penggunaan MOOC hanya dilaksanakan melalui beberapa kursus tertentu sahaja.

Norfarahi Zulkifli dan rakan-rakan (2020) mengkaji isu dan cabaran penggunaan MOOC dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kekangan utama penggunaan MOOC dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta mengenal pasti perbezaan dari segi kekangan penggunaan MOOC berdasarkan latar belakang pelajar. Kajian ini berbentuk kuantitatif dan borang soal selidik digunakan untuk mengumpul data. Data dianalisis menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) untuk melihat

analisis deskriptif dan inferensi. Dapatan kajian menunjukkan sumber liputan internet atau Wi-fi menjadi kekangan utama penggunaan MOOC walaupun pelajar memberikan komitmen dan bermotivasi untuk menggunakannya.

Siti Salwa dan Jamaludin (2013) menjalankan kajian terhadap *Google Plus* dalam PdPc komponen sastera (KOMSAS) di sekolah menengah. Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti persepsi dan kesediaan dalam kalangan guru-guru Bahasa Melayu menggunakan *Google Plus* menerusi PdPc Bahasa Melayu di tiga buah sekolah menengah. Sample kajian kajian dipilih secara rawak dalam kalangan guru yang mengajar Bahasa Melayu. Data dikumpul menggunakan instrumen soal selidik dengan skala Likert. Hasil analisis data kajian menunjukkan bahawa majoriti guru-guru muda yang bersemangat dan sentiasa ke arah inovasi dalam mengajar subjek Bahasa Melayu Komsas dengan mengambil langkah sangat positif iaitu mengaplikasikan *Google Plus* sebagai pelantar e-pembelajaran. Sebanyak 50% guru-guru yang menjadi responden tersebut kerap menggunakan *Google Plus* dalam pengajaran dan pembelajaran Komsas mereka.

Nadia dan Jamalul (2017) mengkaji aplikasi persekitaran pembelajaran maya *Frog VLE* dalam kalangan guru di sekolah menengah luar bandar. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap kemahiran dan tahap penggunaan aplikasi persekitaran pembelajaran maya *Frog* disamping melihat perkaitan antara kedua-dua tahap tersebut dalam kalangan guru-guru sekolah menengah luar bandar. Kajian ini berbentuk kuantitatif deskriptif yang dilakukan secara tinjauan dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian. Seramai 30 orang guru dari sekolah menengah luar bandar telah terlibat sebagai responden kajian. Data yang dikutip telah dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package Social science* (SPSS). Hasil kajian menunjukkan bahawa tahap kemahiran guru terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya *Frog* berada pada tahap sederhana, begitu juga dengan tahap penggunaan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya *Frog* menunjukkan tahap sederhana. Hasil kajian turut mendapati bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kemahiran guru dan tahap penggunaan guru terhadap aplikasi *Frog VLE*.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa guru Bahasa Melayu menyatakan pandangan pro dan kontra terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, kajian ini juga memaparkan hasil dapatan kajian berdasarkan elemen-elemen model teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) seperti prestasi, usaha, pengaruh sosial, keadaan kemudahan dan penilaian sendiri terhadap penggunaan *Google Classroom*. Pengkaji menghuraikan setiap elemen dengan disertakan bukti sokongan yang diperolehi semasa menemu bual sample kajian.

Pandangan Guru Bahasa Melayu Terhadap Prestasi Penggunaan Google Classroom

Guru Bahasa Melayu menyatakan rasa puas hati terhadap prestasi penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Google Classroom* dinyatakan lebih lancar dan jarang berlaku gangguan seperti gangguan rangkaian Internet. Guru Bahasa Melayu masih boleh meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu walaupun tidak bersemuka dengan murid serta berpendapat penggunaan *Google Classroom* amat sesuai digunakan sepanjang epidemik *Covid 19* ini. Namun begitu, guru Bahasa Melayu berpendapat masih memerlukan latihan intensif untuk meningkatkan prestasi terhadap penggunaan *Google Classroom*. Terdapat banyak lagi fungsi-fungsi *Google Classroom* yang belum diterokai serta dikuasai oleh guru Bahasa Melayu. Biarpun latihan intensif telah dijalankan di peringkat sekolah tetapi guru Bahasa Melayu kurang berpuas hati kerana latihan tersebut tidak secara menyeluruh. Hal ini dapat dilihat melalui hasil temu bual berikut.

“Ya, saya berpuas hati dengan prestasi terhadap penggunaan Google Classroom dalam proses pdpc Bahasa Melayu. Erm..hal ini kerana saya dapat berkongsi atau menyampaikan bahan pengajaran dan pembelajaran kepada murid dengan mudah tanpa kekangan. Berbanding dengan Frog VLE, saya rasa Google Classroom dapat berjalan dengan lebih lancar dan jarang .. ‘leak’”. Maksud ‘leak’ di sini ialah jarang ada gangguan rangkaian Internet. (G1)

“..saya agak puas hatilah kerana sekarang..dengan situasi sekarang yang tidak boleh ke sekolah untuk mengajar secara bersemuka kan. Kalau menggunakan DELIMa ini, Google Classroom atau Google Meet erm..kita boleh terus mengajar walaupun tidak boleh bersemuka, kita boleh mengajar melalui Internet ini, saya puas hatilah. Agak sesuai dengan situasi sekarang”. (G2)

“Ya, pihak sekolah memang ada bagi latihan tentang cara menggunakan Google Classroom. Tetapi latihan yang diberikan tu, saya rasa kurang menyeluruh. (G1)

“Belum. Saya memang belum menguasai semua dialah kerana ilmu pengetahuan yang menggunakan Google Classroom ni merangkumi banyak teknik-teknik yang sangat apa..sangat rumit. Ar..saya..ya, ya saya perlukan latihan, perlukan ar..untuk erm..apa tu..latihan yang lebih, lebih banyak untuk membantu saya memahami cara-cara yang lebih details untuk menggunakan Google Classroom inilah”. (G2)

Pandangan Guru Bahasa Melayu Terhadap Usaha Penggunaan Google Classroom

Guru Bahasa Melayu telah berusaha semaksimum yang boleh bagi memastikan *Google Classroom* dijalankan untuk meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran (pdpc) dari rumah. Guru Bahasa Melayu menjelaskan telah mencuba sedaya upaya menggunakan *Google Classroom* untuk proses pdpc Bahasa Melayu. Guru Bahasa Melayu dilihat berusaha memahirkan diri menggunakan aplikasi yang terdapat dalam *Google Classroom* seperti *Google Meet*. Disamping itu, guru Bahasa Melayu juga telah berusaha menjalankan tugas seorang guru walaupun terdapat gangguan semasa bekerja dari rumah. Hasil temu bual berikut menyokong pernyataan guru Bahasa Melayu ini.

“Saya rasa telah cuba sedaya upaya dalam menggunakan Google Classroom untuk proses pdpc Bahasa Melayu. Erm..contohnya saya kurang mahir dalam penggunaan Google Meet pada awalnya. Saya telah minta tunjuk ajar kawan lain yang telah mahir menggunakan Google Meet. Saya juga menyertai kelas Google Meet kawan saya kepada anak muridnya untuk mengetahui cara pengendalian Google Meet dengan lebih lanjutnya”. (G1)

“Usaha ini, saya, saya ya saya sudah memberi semaksimum kerana sekarang ar..kita sebagai cikgu ni bekerja di rumah kan, kadang kala akan sibuk dengan kerja rumah, sibuk dengan anak-anak. Oleh itu, erm..saya pun ar..bahagikan masa. Kadang kala pun kerja sampai malam. Ya, saya pun sudah berusaha semaksimum ni”. (G2)

Pandangan Guru Bahasa Melayu Terhadap Pengaruh Sosial Penggunaan Google Classroom

Terdapat tiga faktor utama pengaruh sosial yang memberi impak terhadap penggunaan *Google Classroom* guru Bahasa Melayu dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Faktor pengaruh sosial tersebut terdiri daripada rakan sejawat, murid dan persekitaran guru Bahasa Melayu. Pengkaji menghuraikan hasil dapatan kajian ini satu persatu agar ia dapat

dilihat dengan jelas bagaimana pengaruh sosial tersebut memberi impak terhadap penggunaan *Google Classroom* guru Bahasa Melayu.

Pengaruh Rakan Sejawat

Guru Bahasa Melayu menerangkan bahawa rakan sejawat yang banyak memberikan impak positif terhadap penggunaan *Google Classroom*. Rakan sejawat bukan sahaja memberikan tunjuk ajar, berkongsi pengetahuan dan bahan pengajaran malahan memberi dorongan serta memotivasikan guru Bahasa Melayu untuk terus menggunakan *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran secara atas talian. Pernyataan ini disokong berdasarkan hasil dapatan melalui temu bual pengkaji bersama sample kajian.

“..bagi faktor rakan sejawat pula, rakan sejawat yang sanggup memberi tunjuk ajar serta berkongsi pengetahuan dan bahan pengajaran memang memberi dorongan kepada saya dalam penggunaan Google Classroom untuk pdpc Bahasa Melayu”. (G1)

“..dari rakan saya, rakan sejawat saya, ya mereka beri banyak pengaruh. Contohnya mereka mengajar cara menggunakan Google Classroom dan juga memberikan erm...motivasi kepada saya untuk meneruskan ar..meneruskan Google Meet ini. Kerana kadang kala kita yang menjalankan Google Meet ini kan, kita akan stress. Akan menjadi tertekan kerana ada ibu bapa, mereka yang..mereka yang berdiri belakang murid-murid itu dan tengok kita mengajar. Oleh itu, saya stresslah tapi rakan sejawat saya pun mereka nasihatkan saya. oleh itu, saya pun berani untuk menjalankan Google Meetlah”. (G2)

Pengaruh Murid

Menurut guru Bahasa Melayu, pengaruh murid merupakan impak negatif yang paling besar dalam penggunaan *Google Classroom* untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Penglibatan murid dianggap amat penting untuk menjayakan pengajaran guru secara atas talian. Guru Bahasa Melayu menjelaskan bahawa bilangan kehadiran murid yang sedikit semasa kelas atas talian dijalankan melalui penggunaan *Google Classroom* menyebabkan guru kurang bersemangat menyediakan bahan pengajaran dan pembelajaran serta berasa kecewa dengan hal tersebut. Pengkaji memperolehi dapatan tersebut seperti mana yang dirakamkan semasa sesi temu bual bersama sample kajian.

“Pada pendapat saya, murid memberi impak yang paling besar. Jika murid tidak aktif dalam penggunaan Google Classroom dan bilangan murid yang melibatkan diri dalam Google Classroom adalah sedikit, saya pun kurang semangat untuk menyediakan bahan pengajaran kepada murid”. (G1)

“Bagi pengaruh dari murid-murid, ini juga menjadi sang..satu pengaruh kepada saya untuk menjalankan Google Classroom kerana bilangan murid tu memang mengecewakan saya tetapi sekarang saya sudah biasalah. Pada awal-awalnya dalam APDM tu bilangan murid ada..42 orang kan. Te..tetapi pada mula-mulanyalah bukan sekaranglah. Ar..mereka hanya terdapat kurang daripada 10 orang sahaja..yang turn in, lihat apa yang saya li..ajar dan atau menjawab soalan saya atau menjawab kuiz saya. Ini memang mengecewakan sayalah pada mula-mula tu tapi sekarang saya sudah biasa. Namun, masih bukan semua murid yang...menghadir Google Meet atau Google Classroom saya”. (G2)

Pengaruh Persekitaran

Proses pengajaran dan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* iaitu *Google Meet* membolehkan guru dan murid bersemuka secara atas talian. Walau bagaimanapun, guru Bahasa Melayu berpendapat persekitaran murid dan guru semasa di rumah telah mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan menggunakan *Google Meet*. Misalnya suasana rumah murid yang bising menyebabkan pengajaran guru sukar didengari oleh murid-murid yang lain. Namun, masalah ini dapat diatasi oleh guru Bahasa Melayu dengan memberi peringatan kepada murid agar mematikan fungsi mikrofon sekiranya suasana rumah murid bising. Guru Bahasa Melayu turut menyatakan bahawa persekitaran bekerja dari rumah tidak sesuai untuk guru menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran terutamanya guru yang mempunyai anak kecil. Berikut dapatan kajian yang diperolehi oleh pengkaji melalui hasil temu bual yang membuktikan pernyataan ini.

“Suasana rumah bagi sesetengah murid agak bising dan menyebabkan apa yang saya sampaikan agar susah didengari oleh murid yang lain. Tetapi beberapa kali selepas Google Meet, keadaan menjadi lebih baik. Murid sudah lebih berdisiplin dan tahu cara penggunaan Google Meet. Erm..contohnya mematikan mikrofon jika suasana di rumah mereka bising”. (G1)

“..bagi pengaruh dari persekitaran. Ya ini memang sangat mempengaruhi saya kerana persekitaran sekarang bukannya, bukannya erm...dia sesuai untuk saya kerja. Saya pun ar..macam mana saya cakap kerana anak saya pun sud..sangat kecil sekarang, setahun lebih sahaja. Oleh itu, dia sangat manja. Tiap-tiap hari dia nak saya peluk dia. Oleh itu, semasa saya kerja, saya terpaksa keluarlah dari rumah. Tidak boleh dicari oleh dia. Barulah saya boleh bekerja”. (G2)

Pandangan Guru Bahasa Melayu Terhadap Keadaan Kemudahan Penggunaan Google Classroom

Guru Bahasa Melayu memberikan pandangan yang amat baik terhadap keadaan kemudahan penggunaan *Google Classroom*. Pihak sekolah telah menyediakan kemudahan seperti komputer dan rangkaian Internet untuk kegunaan guru-guru menjalankan *Google Classroom* di sekolah. Namun, guru Bahasa Melayu berharap pihak sekolah dapat menambah jumlah komputer yang sedia ada serta rangkaian Internet yang lebih mantap. Jumlah komputer yang sedia ada adalah tidak mencukupi jika digunakan pada masa yang sama serta rangkaian Internet akan menjadi perlahan kerana bilangan guru yang sangat ramai. Bukan itu sahaja, mikrofon dan kamera komputer perlu disediakan untuk keperluan guru menjalankan *Google Meet* bersama murid. Dapatan kajian ini dapat dilihat melalui hasil temu bual seperti berikut.

“Sebenarnya pihak sekolah memberi kebenaran kepada guru-guru untuk menggunakan kemudahan seperti komputer, Internet di sekolah semasa menggunakan Google Classroom. Erm..tetapi saya menggunakan komputer dan rangkaian Internet di rumah sendiri semasa menggunakan Google Classroom untuk pdpc Bahasa Melayu. Tapi jika semua guru menggunakan kemudahan yang dibekalkan oleh pihak sekolah, saya rasa kemudahan yang disediakan memang tidak mencukupi”. (G1)

“Pihak sekolah boleh menyediakan komputer yang lebih banyak dan rangkaian Internet yang lebih mantap”. (G1)

“Kalau macam tu memang saya puas hatilah kerana sekolah saya yang berada ni, kemudahan-kemudahan dia sedia memang baiklah. Contohnya komputer ar..apa tu ar..Internet pun ada ah. Tetapi biasanya saya menggunakan laptop saya sendirilah

kerana dalam sekolah kan kita kalau nak menjalankan Google Meet perlukan kamera dan mikrofon. Oleh itu, dalam sekolah kita tidak dapat menjalankan Google Meet untuk ar..bukan, bukan. Dalam sekolah kita tidak boleh menggunakan komputer yang disediakan oleh sekolah sahaja untuk menjalankan Google Meet kerana tidak ada kamera dan mikrofon. Oleh itu, saya gunakan laptop sendiri tetapi ar..Internet dia memang baiklah. Ar..di..kalau nak menjalankan Google Meet atau Google Classroom, Internet dia memang sangat baik, sangat lancar”. (G2)

“Kalau macam tu, semasa kita..semasa kami di sekolah untuk menjalankan Google Classroom ini dalam masa sama kan, kalau nak guna Internet ini dalam masa yang sama memang Internet akan menjadi lambat dan kemudahan komputer ini tidak berbilang ramai. Oleh itu, guru perlu menggunakan secara bergilir-gilirilah”. (G2)

Pandangan Guru Bahasa Melayu Terhadap Penilaian Kendiri Penggunaan Google Classroom

Dapatan kajian seterusnya menunjukkan bahawa guru Bahasa Melayu telah membuat penilaian sendiri penggunaan *Google Classroom*. Penilaian sendiri guru Bahasa Melayu ini dibuat berdasarkan aspek kebaikan, keburukan serta kewajaran penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Pengkaji membuktikan hasil dapatan kajian dengan memaparkan pandangan guru Bahasa Melayu semasa ditemu bual.

Penilaian Kendiri Terhadap Aspek Kebaikan Penggunaan Google Classroom

Berdasarkan aspek kebaikan penggunaan *Google Classroom*, guru Bahasa Melayu menjelaskan bahawa *Google Classroom* telah memudahkan perkongsian bahan pengajaran dan pembelajaran antara guru dan murid. Selain itu, ia juga sesuai dijadikan platform pengajaran dan pembelajaran secara atas talian untuk guru dan murid terutamanya semasa epidemik *Covid 19* ini. Tambahan lagi, guru Bahasa Melayu menyatakan bahawa penggunaan *Google Classroom* dikatakan lebih mudah dan lancar digunakan jika dibandingkan dengan platform pembelajaran sebelum ini iaitu *Frog VLE*. Hasil temu bual berikut memaparkan pandangan guru Bahasa Melayu berkaitan aspek kebaikan penggunaan *Google Classroom*.

“Dari aspek kebaikan, Google Classroom memang memudahkan perkongsian bahan pengajaran dan pembelajaran antara guru dan murid. Google Classroom juga telah menjadi platform pengajaran kepada guru dan platform pembelajaran kepada murid pada masa epidemik Covid 19 ini. Erm..tambahan pula Google Classroom, dia lebih mudah dan lancar digunakan berbanding dengan Frog VLE yang dulu punya”. (G1)

“Berdasarkan situasi sekarang yang kita berada di rumah untuk mengajar ni, saya berasa Google Classroom ini membawa kemudahan kepada kitalah kerana situasi sekarang tidak boleh bersemuka..” (G2)

Penilaian Kendiri Terhadap Aspek Keburukan Penggunaan Google Classroom

Guru Bahasa Melayu menyatakan aspek keburukan penggunaan *Google Classroom* ialah bukan semua murid berpeluang untuk mengikuti pengajaran dan pembelajaran secara atas talian. Hal ini disebabkan sesetengah murid tidak memiliki kemudahan seperti komputer dan rangkaian Internet di rumah. Latar belakang keluarga murid yang pelbagai seperti murid yang miskin, tidak mempunyai ibu bapa atau tinggal bersama datuk dan nenek telah menyukarkan murid untuk meneruskan pembelajaran dari rumah melalui penggunaan *Google Classroom*. Selain itu, guru Bahasa Melayu berpendapat tidak dapat memastikan sekiranya murid-murid memberi perhatian semasa proses pengajaran dan pembelajaran secara atas talian sedang

dijalankan. Guru Bahasa Melayu turut mengakui bahawa pengajaran secara bersemuka di kelas adalah lebih baik berbanding pembelajaran secara atas talian. Dapatan kajian ini dapat dilihat melalui hasil temu bual pengkaji bersama guru Bahasa Melayu.

“Dari aspek keburukan pula, saya rasa bukannya semua murid mempunyai peluang yang sama dalam pembelajaran maya seperti Google Classroom. Kerana bukan semua murid mempunyai kemudahan di rumah untuk pembelajaran maya. Hal ini menyebabkan sesetengah murid tidak berpeluang mengikuti pengajaran guru. Selain itu, saya tidak dapat memastikan sama ada semua murid memberi perhatian dalam pdpc Bahasa Melayu semasa sesi pengajaran dalam Google Meet. Kerana saya tidak dapat nampak murid-murid saya semasa saya membuat pembentangan. Jadi saya berpendapat bahawa pengajaran secara bersemuka di kelas adalah lebih baik berbanding dengan pembelajaran maya”. (G1)

“... keburukan dia ialah bukannya semua murid mempunyai kemudahan asas seperti kemudahan komputer dan kemudahan Internet. Oleh itu, mereka tidak dapat erm..tidak dapat datang ke Google Classroom inilah. Oleh itu pun, tidak boleh belajar secara berterusan. Secara kesimpulannya keburukannya ialah erm..dia tidak sesuai untuk semua oranglah kerana ada orang, ada mu..ada murid yang miskin dan ada murid yang tiada ibu bapa di tepi mereka. Hanya datuk nenek dan datuk nenek mereka pun tidak tahu macam mana menggunakan access Internet ini, access computer ini. Ini akan menyebabkan masalah untuk murid-murid tidak boleh teruskan pembelajaran merekalah”. (G2)

Penilaian Kendiri Terhadap Kewajaran Penggunaan Google Classroom

Akhir sekali, dapatan kajian yang berikutnya membuktikan guru Bahasa Melayu telah memberikan pandangan yang berbeza terhadap kewajaran penggunaan *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran atas talian. Misalnya guru Bahasa Melayu mengemukakan pendapat bahawa penggunaan *Google Classroom* wajar diteruskan sebagai platform atas talian untuk proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Walaupun terdapat aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Facebook live* atau *Youtube* yang dijadikan platform pembelajaran secara luar talian tetapi fungsinya tidak sama seperti *Google Classroom* mempunyai fungsi yang pelbagai serta lebih sesuai untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian. Guru Bahasa Melayu mencadangkan agar aplikasi media sosial tersebut digunakan sebagai bahan tambahan kepada proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu semasa penggunaan *Google Classroom*.

Terdapat juga guru Bahasa Melayu yang berpendapat bahawa penggunaan *Google Classroom* tidak wajar digunakan oleh guru-guru sebagai satu kaedah untuk meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran kepada murid terutamanya semasa Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) ini. Alasannya, terdapat murid yang tidak mempunyai Internet untuk mengakses *Google Classroom* dan guru pula terpaksa ke rumah murid untuk meneruskan proses pengajaran dan pembelajaran. Hasil temu bual berikut membuktikan penilaian sendiri guru Bahasa Melayu terhadap kewajaran penggunaan *Google Classroom*.

“Saya berpendapat bahawa Google Classroom wajar diteruskan sebagai platform atas talian untuk pdpc Bahasa Melayu kerana Google Classroom merupakan perantara guru dan murid dalam pengajaran dan pembelajaran pada masa epidemik Covid 19 ini. Google Classroom juga mempunyai fungsi yang pelbagai untuk pengajaran dan pembelajaran berbanding dengan WhatsApp, Telegram dan sebagainya. Namun begitu, saya rasa media sosial tersebut juga boleh digunakan sebagai tambahan kepada pdpc Bahasa Melayu dalam Google Classroom”. (G1)

“Pada pendapat saya sendiri ini, saya rasa bukannya wajar untuk semua guru menggunakan Google Classroom ini sebagai..ar..sebagai cara mengajar murid-murid semasa CMC0 inilah. Tetapi saya pun tidak ada idea lain untuk mereka menjalankan apa-apa cara lagi untuk memastikan semua murid meneruskan pembelajaran mereka di rumah. Ini memang menjadi masalah kerana ada..adanya guru yang terus pergi rumah murid tu untuk mengajar mereka kerana mereka ar..murid tu tidak ada Internet. Masalah ini...kalau..tidak ada baris Covid 19 ni, semua masalah ini boleh..semua masalah ini memang boleh diatasilah kerana kita bersemuka di sekolah kan. Kita boleh belajar bersama, boleh mengajar di kelas ar.. murid-murid pun boleh erm..pun boleh belajar dalam kelas. Semua masalah ini akan diatasilah”. (G2)

“Kalau dia sebagai satu platform untuk kita mengajar..ar.. secara tidak bersemuka kan, ia memang sesuai. Tapi masih ada ar..platform yang lainlah. Contohnya erm..WhatsApp dan ar..Telegram dan ada guru yang menggunakan Youtube juga, Facebook live dan secara dan sebagainya. Tapi kalau..berbanding dengan platform yang lain, Google Classroom ini memang sesuailah. Memang lebih sesuai, lebih sesuai untuk menjadi satu erm...platform untuk murid-murid dan guru menjalankan pdp bersama”. (G2)

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, kajian ini dapat membuktikan pandangan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Guru-guru Bahasa Melayu masih memerlukan latihan kemahiran dan pendedahan berterusan tentang penggunaan *Google Classroom* dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan *Google Classroom* dapat dimantapkan lagi jika disokong dengan penggunaan aplikasi media sosial seperti *Telegram*, *WhatsApp*, *Facebook live* dan *Youtube*. Oleh itu, pihak kementerian perlu memainkan peranan untuk memastikan guru-guru mahir menggunakan dan memperoleh pendedahan berterusan dalam bidang Teknologi Maklumat dan Komunikasi bagi menyempurnakan pelaksanaan e-pembelajaran terkini terutamanya *Google Classroom*.

Rujukan

- Abid Azhar & Iqbal. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52-66.
- Arief Wicaksono. (2017). Pengalaman e-learning secara penuh: Penggunaan Edmodo dalam kelas virtual. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 38(1), 63-79.
- Comerchero, M. (2006). *What is E-Learning: Introduction in E-Learning, Concepts and Techniques*. (pp. 3). USA: Bloomsburg University of Pennsylvania.
- Hamzarudin Hikmatiar, Dwi Sulisworo & Mentari Eka Wahyuni. (2020). Utilization of Google Classroom-based learning management system in learning. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 78-86.
- Hazliza Hashim, Siti Munira Mohd Nasri & Zarina Mustafa. (2016). Cabaran yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan persekitaran pembelajaran maya *Frog* di bilik darjah. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31, 115-129.
- Kamaludin Ahmad. (2006). Membina proses e-pembelajaran: satu anjakan pradigma. Seminar ICT Guru “ICT Penjana Kecemerlangan Pengajaran Dan Pembelajaran”.Wilayah Persekutuan Labuan.

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025 (pendidikan prasekolah hingga lepasan menengah). Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mastoni & Rahmawati. (2019). Desain pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Google Classroom*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*. Universitas Pgrri Palembang, 12 Januari.
- Mike Okamawati. (2020). The use of Google Classroom during pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438-443.
- Mohd Efry Ismail, Suhaizal Hashim, Irwan Mahazir Ismail, Affero Ismail, Khairul Azhar Mat Daud & Moh. Khairudin. (2018). Penggunaan Massive Open Online Course (Mooc) dalam kalangan pelajar vokasional. *Journal of Nusantara Studies*, 3(1), 30-41.
- Muhammad Nidzam Yaakob & Nurahimah Mohd Yusoff. (2017). Penggunaan aplikasi Edmodo dalam pengajaran dan pembelajaran di institut pendidikan guru. *Proceedings International Conference on the scholarship of teaching and learning*, UUM EDC Hotels & Resorts, Sintok, Kedah, Malaysia, 4-5 April.
- Nadia Abdul Hamid & Jamalul Lail Abdul Wahab. (2017). Aplikasi persekitaran pembelajaran maya *frog (Frog VLE)* dalam kalangan guru di sekolah menengah luar bandar. *Jurnal Wacana Sarjana*, 1(1), 1-12.
- Norfarahi Zulkifli, Mohd Isa Hamzah & Khadijah Abdul Razak. (2020). Isu dan cabaran penggunaan MOOC dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, 10(1), 77-94.
- Nia Maharani & Ketut Sepdyana Kartini. (2019). Penggunaan *Google Classroom* sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem computer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167-173.
- Shahrom Noordin & Norhidayah Nordin. (2009). Pembangunan bahan e-pembelajaran berasaskan MOODLE bertajuk daya dan tekanan. Universiti Teknologi Malaysia: Fakulti Pendidikan.
- Siti Fatimah Md Azali & Siti Hasmiza Hassan. (2018). Kajian penerimaan pelajar terhadap kaedah *Massive Open Online Course (MOOC)* sebagai medium pembelajaran di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah. *Journal Of Technical And Vocational Education*, 1, 73-86.
- Siti Salwa Atan & Jamaludin Badusah. (2013). Aplikasi rangkaian sosial *Google Plus* dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(1), 31-41.
- Wahyu Idrus & Yahya Buntat. (2010). Aplikasi 'e-learning' dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah Malaysia: Isu dan cadangan perlaksanaannya. Universiti Teknologi Malaysia: Fakulti Pendidikan.

DAPATAN ANALISA PENGGUNAAN TEKNIK LATIH TUBI TERHADAP KURSUS *INTEGRATIVE PROGRAMMING & TECHNOLOGIES* BAGI PROGRAM DIPLOMA TEKNOLOGI MAKLUMAT (TEKNOLOGI DIGITAL)

Noor Azmiza Ideris¹
Ts. Jusrorizal Fadly Jusoh²
Ir. Ts. Siti Nur Thazliah Mohd Thazali³

¹Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: azmizaidaris@gmail.com)

²Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: jusrorizal@gmail.com)

³Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: thazliah@gmail.com)

Abstrak: *Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan teknik latihan tubi sebagai penambahbaikan dalam meningkatkan peratusan pencapaian kelulusan pelajar bagi kursus DFP4033 Integrative Programming & Technologies. Teknik latihan tubi adalah salah satu kaedah yang digunakan bagi melaksanakan CQI yang memenuhi keperluan bidang 7 Malaysian Qualification Agency (MQA). Data yang diambil bagi kajian ini adalah data sekunder yang diambil daripada keputusan peperiksaan akhir sesi Disember 2017 sehingga Disember 2019 bagi kursus DFP4033 Integrative Programming & Technologies. Kursus yang dipilih adalah kursus pengkhususan bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital), DDT. Skop kajian ini adalah keputusan penilaian pelajar program DDT dari sesi Disember 2017 sehingga Disember 2019 bagi kursus DFP4033 Integrative Programming & Technologies, Jabatan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS). Kajian ini dilaksanakan bagi penambahbaikan kualiti kadar kelulusan kursus DFP4033 dan secara tidak langsung memenuhi keperluan akreditasi MQA DDT di POLIMAS. Metodologi yang dilaksanakan untuk meningkatkan kelulusan ini adalah aktiviti latihan tubi kepada kumpulan sasaran bermula pada sesi Disember 2018. Perbandingan dilakukan di antara sesi sebelum pelaksanaan aktiviti latihan tubi iaitu sesi Disember 2017 dan Jun 2018 dengan sesi selepas pelaksanaan aktiviti latihan tubi iaitu sesi Disember 2018, Jun 2019 dan Disember 2019. Aktiviti latihan tubi ini dilaksanakan oleh pensyarah kursus di penghujung semester sebaik sahaja tamat silibus. Hasil dapatan kajian menunjukkan penggunaan teknik latihan tubi berjaya meningkatkan peratus kelulusan pelajar bagi kursus ini dan berjaya mengurangkan pelajar yang mengulang kursus. Pencapaian ini berbeza mengikut sesi kemasukan samada sesi Jun atau sesi Disember. Kesimpulannya hasil kajian ini telah menunjukkan bahawa teknik latihan tubi ini memberi manfaat kepada pelajar kursus DFP4033 program DDT di POLIMAS di mana kadar kelulusan pelajar meningkat dan kadar pelajar mengulang telah berkurangan. Hasil daripada dapatan kajian ini, teknik latihan tubi ini terbukti berjaya dan perlu diteruskan pada sesi pengajian akan datang.*

Keywords: *latih tubi, Malaysian Qualification Agency (MQA), Integrative Programming & Technologies*

Pengenalan

Dunia pendidikan mempunyai pelbagai teknik pengajaran yang boleh digunakan bagi memastikan para pelajar mendapat ilmu dan kemahiran dalam bidang dipelajari. Hal ini dinyatakan oleh Abdul Razak & Nor Asmah (2008) bahawa matlamat utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kefahaman pelajar terhadap sesuatu konsep asas yang dipelajari. Menurut Mok (1992), kaedah pengajaran merupakan satu cara mendekati objektif pengajaran dengan langkah penyampaian yang tersusun. Menurut Sharifah (1986), kaedah pengajaran pula merupakan peredaran ke arah satu tujuan pengajaran yang telah dirancang dengan teratur. Salah satu kaedah pengajaran yang terlibat dengan kajian ini adalah teknik latih tubi sebagai aktiviti pengukuhan ilmu dan kemahiran para pelajar dalam kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies* bagi program Teknologi Maklumat (Teknologi Digital), Jabatan Teknologi Maklumat, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS) dan satu kaedah yang digunakan bagi melaksanakan *Continuous Quality Improvement (CQI)* yang memenuhi keperluan 7 *Malaysian Qualification Agency (MQA)*.

Kajian Literatur

Teknik latih tubi adalah salah satu kaedah dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan secara teoritikal dan kemahiran dalam sesuatu bidang ilmu. Perkataan latih itu sendiri memberi makna ajaran atau amalan bagi menguasai ilmu manakala tubi membawa makna berulang-ulang agar mencapai pengekalan ilmu dan kecekapan kemahiran yang akan memberikan keyakinan kepada pengamalnya sama ada melalui penerangan maklumat atau perbuatan. Hal ini bertepatan dengan takrifan dalam Kamus Dewan Edisi Keempat (2015) menyatakan latih tubi sebagai latihan sama ada ajaran, tunjuk ajar atau sebagainya yang diulang-ulangi untuk menjadikan orang yang diajar atau dibimbing itu benar-benar mahir. Manakala dalam Kamus Pelajar Bahasa Melayu Dewan Edisi Kedua (2016) mentakrifkan latih tubi bermaksud kerja-kerja amali yang dilakukan berulang-ulang untuk memperoleh kemahiran atau kecekapan. Teknik latih tubi merupakan satu kaedah pengajaran yang menitikberatkan aktiviti pengulangan fakta-fakta atau kecekapan yang diperolehi. Tujuan teknik latih tubi ini digunakan dalam pengajaran adalah untuk mencapai taraf penguasaan pelajar terhadap kemahiran di samping menjamin pengekalan ilmu teori dan kemahiran itu sendiri dalam diri para pelajar.

Kamarudin Husin (1988) menyatakan tujuan latih tubi ialah untuk mencapai taraf penguasaan kemahiran tersebut dan di samping itu, menjamin ketekalannya. Shahzan Hafiz Samsudin, Mohd Fuad Omar & Ahmad Ikhwan Ahmad (2017) menyatakan bahawa latih tubi adalah suatu kaedah melatih pelajar untuk berfikir dan berbincang dikalangan mereka dapat meningkatkan penguasaan dalam sesuatu mata pelajaran. Bagi mencapai maksud peningkatan pencapaian kelulusan para pelajar yang mengambil kursus *DFP4033 Integrative Programming & Technologies*. Soalan-soalan latih tubi berkaitan kursus ini diberikan pada akhir semester setelah semua topik pengajaran telah diselesaikan oleh pensyarah kursus ini. Latih tubi disusun mengikut topik dan subtopik bagi memudahkan penilaian penguasaan para pelajar dalam kursus ini.

Teknik latih tubi biasanya memerlukan empat langkah berikut :

- a. Memikirkan bahan yang dipelajari : ini bermaksud pelajar diminta Menumpukan perhatian kepada isi kandungan yang harus diingat.
- b. Mengulang bahan yang dipelajari : ini bermaksud pelajar dilatih berulang kali sehingga apa yang dipelajari itu menjadi sehati dan pelajar tidak teragak-agak untuk menyebutnya.
- c. Mengucapkan bahan di hadapan guru : Ini bermaksud supaya orang lain dapat menyemak atau membentulkan kesalahan yang mungkin berlaku.

- d. Mengingatnkan bahan yang dipelajari: Ini merupakan peringkat terakhir dalam proses menghafaz. Pelajar diminta mengingatnkan secara bersendirian bahan yang telah dipelajari itu supaya ia menjadi lebih kekal.

Jasmi, K. A. & Salleh, N. (2013) melalui kajiannya di lapan buah sekolah menengah di Malaysia yang melibatkan temu bual bersama Guru cemerlang Pendidikan Islam (GCPI), rakan guru, pelajar, dan pengetua atau Penolong Kanan sekolah mendapati empat kaedah yang paling banyak dipraktikkan oleh GCPI dalam menjalankan aktiviti berpusatkan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran iaitu latihan tubi, pembelajaran sendiri, perbincangan kumpulan, pembentangan, amali dan membuat nota ringkas. Kecemerlangan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam melalui teknik latih tubi dan diakui oleh GCPI sebagai pilihan untuk dipraktikkan oleh tenaga pengajar untuk meningkatkan ilmu dan kemahiran para pelajar.

Rashid, M. F. A., Rafeai, M., & Azmi, N. A. A. (2019) menyatakan salah satu cara untuk melatih pelajar agar dapat membiasakan diri dengan soalan peperiksaan adalah melakukan sebarang banyak latih tubi. Dengan latih tubi pelajar dapat mengenalpasti bahagian-bahagian penting dan selalu ditanya dalam peperiksaan. Perkara ini disokong melalui kajian oleh Che In, F., & Ahmad, A. Z. (2019) menyatakan penggunaan portal Kahoot dalam bentuk latih tubi, ulang kaji dan tugas dalam talian telah menunjukkan pelajar semakin terangsang dan teruja untuk mempelajari campuran pemasaran seterusnya meningkatkan pencapaian kelulusan pelajar.

Menurut Abdul Ghani Awang (1996), terdapat beberapa panduan untuk melakukan latih tubi soalan soalan yang lepas iaitu soalan hendaklah dijawab mengikut kehendak soalan, menepati masa yang telah diperuntukkan, melakukan latihan sekali seminggu, dan langkah menjawab perlu disusun dalam bentuk nota yang mudah digunakan semula.

Menurut Nawawi (2005) dan Salleh (2010), latihan yang berulang adalah merupakan ciri penting dalam kaedah pembelajaran. Pengulangan sesuatu latihan dapat membawa kepada kesempurnaan dalam penyelesaian sesuatu soalan. Semakin kerap sesuatu latihan itu dilakukan maka semakin kukuh dan mahir seseorang individu itu dalam sesuatu keadah yang dilatihkan. Oleh kerana itu pemilihan teknik latih tubi menjadi pilihan untuk diuji dalam meningkatkan peratusan kelulusan pencapaian pelajar dalam kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies*.

Pernyataan Masalah

Kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies* merupakan kursus pengkhususan bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital), DDT yang diambil pada semester 4 pengajian di Politeknik Malaysia. Kursus ini telah mula dilaksanakan pada sesi Disember 2017 di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah (POLIMAS). Pencapaian keputusan pada kohort pertama apabila kursus ini dilaksanakan amat memberangsangkan iaitu 93.1% kelulusan. Walau bagaimanapun, peratusan pencapaian kelulusan kursus ini telah menurun mendadak pada kohort kedua ia dilaksanakan iaitu menurun kepada 80% kelulusan. Tindakan pelaksanaan CQI perlu diambil bagi memenuhi keperluan bidang 7 Malaysian Qualification Agency (MQA) khususnya bagi kursus yang menunjukkan penurunan dalam pencapaian. Sehubungan itu, satu kajian telah dijalankan bagi mengkaji keberkesanan pelaksanaan teknik latih tubi terhadap pencapaian keseluruhan kursus DFP4033 bagi Program DDT di POLIMAS.

Objektif Kajian

1. Meneliti keberkesanan Teknik Latih Tubi yang digunakan dalam meningkatkan penguasaan pelajar terhadap kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies*.
2. Meneliti keberkesanan Teknik Latih Tubi yang digunakan dalam mengurangkan peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies*.

Skop Kajian

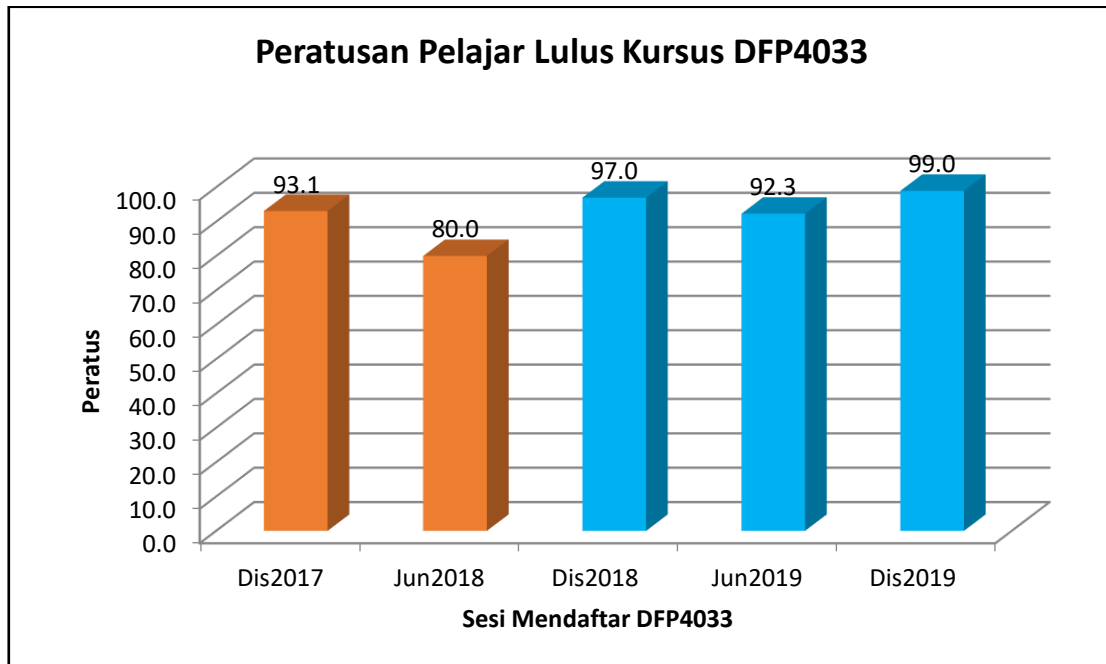
Skop kajian ini tertumpu pada Kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies* Program Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital), DDT di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah (POLIMAS). Kursus ini adalah kursus pengkhususan bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital) yang diajar pada semester 4. Skop kajian ini ditentukan berdasarkan keperluan bagi mengkaji keberkesanan CQI yang telah dilaksanakan dalam kursus DFP4033 DDT POLIMAS bagi memenuhi keperluan bidang 7 Malaysian Qualification Agency (MQA) DDT POLIMAS. Data yang diambil bagi kajian ini adalah data sekunder yang diperolehi daripada keputusan peperiksaan akhir sejak kursus ini mula dilaksanakan iaitu bermula sesi Disember 2017 sehingga Disember 2019 sahaja.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah perbandingan peratusan kelulusan dan mengulang kursus (kegagalan) para pelajar dalam peperiksaan akhir bagi kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies* melibatkan lima sesi pengajian. Analisis kajian ini melihat keputusan peperiksaan akhir sebelum dan selepas dilaksanakan teknik latih tubi sebagai *Continuous Quality Improvement* (CQI) bagi kursus ini. Sesi pengajian belum dilaksanakan teknik latih tubi melibatkan hanya dua sesi pengajian iaitu sesi Disember 2017 dan Jun 2018, manakala selepas dilaksanakan teknik latih tubi melibatkan tiga sesi pengajian iaitu sesi Disember 2018, Jun 2019 dan Disember 2019.

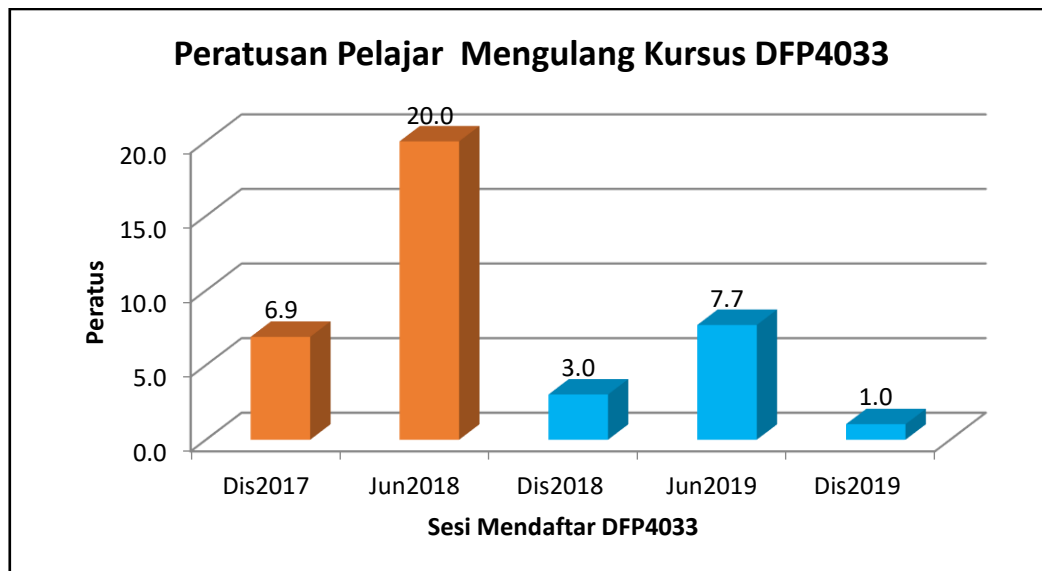
Dapatan Kajian Dan Perbincangan

Kursus DFP4033 *Integrative Programming & Technologies* telah dilaksanakan di POLIMAS bermula sesi Disember 2017. Peratusan kelulusan DFP4033 telah menurun pada sesi berikutnya. Oleh itu, teknik latih telah mula dilaksanakan untuk meningkatkan kelulusan ini kepada kumpulan sasar bermula pada sesi Disember 2018. Perbandingan dilakukan di antara sesi sebelum pelaksanaan aktiviti latih tubi iaitu sesi Disember 2017 dan Jun 2018 dengan sesi selepas pelaksanaan aktiviti latih tubi iaitu sesi Disember 2018, Jun 2019 dan Disember 2019.



Rajah 1: Peratusan Kelulusan Dari Sesi Disember 2017 Hingga Sesi Disember 2019.

Rajah 1 menunjukkan peratusan kelulusan dari sesi Disember 2017 hingga sesi Disember 2019 dimana sesi Disember 2017 dan Jun 2018 adalah sesi sebelum pelaksanaan teknik latih tubi manakala sesi Disember 2018, Jun 2019 dan Disember 2019 adalah sesi teknik latih tubi dilaksanakan. Selepas teknik latih tubi dilaksanakan, didapati peratusan kelulusan telah meningkat melebihi 90% bagi ketiga-tiga sesi iaitu sesi Disember 2018, jun 2019 dan Disember 2019.

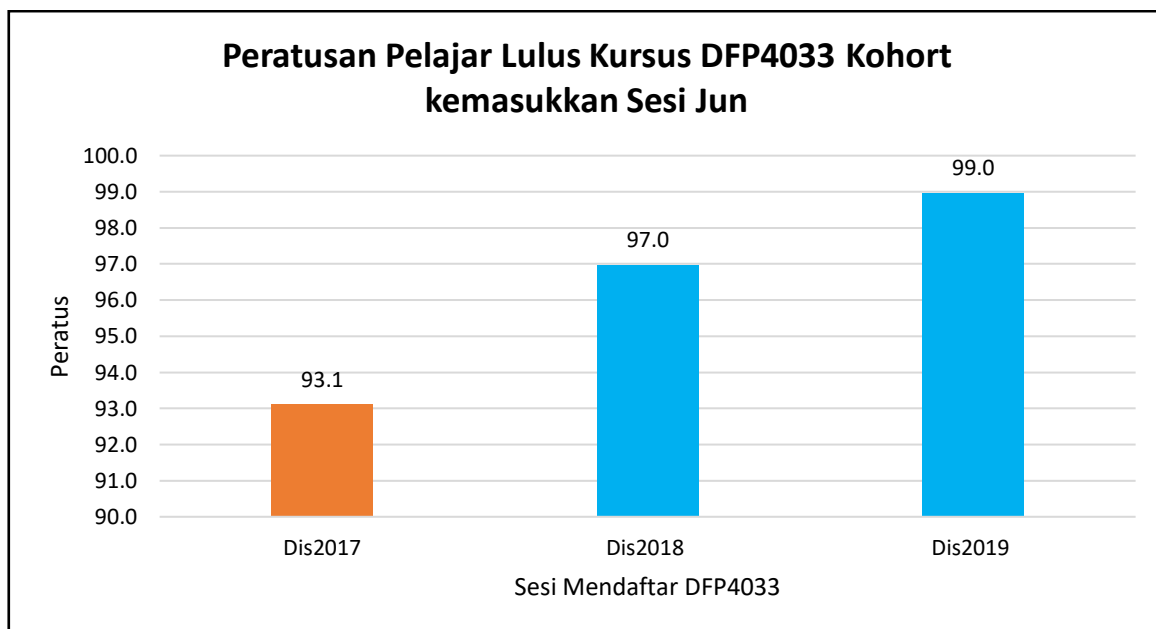


Rajah 2: Peratusan Pelajar Mengulang Kursus DFP4033 Dari Sesi Disember 2017 Hingga Sesi Disember 2019.

Rajah 2 menunjukkan peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 dari sesi Disember 2017 hingga sesi Disember 2019. Sebelum teknik latih tubi dilaksanakan iaitu pada sesi Disember 2017 dan sesi Jun 2018, peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 adalah 6.9%

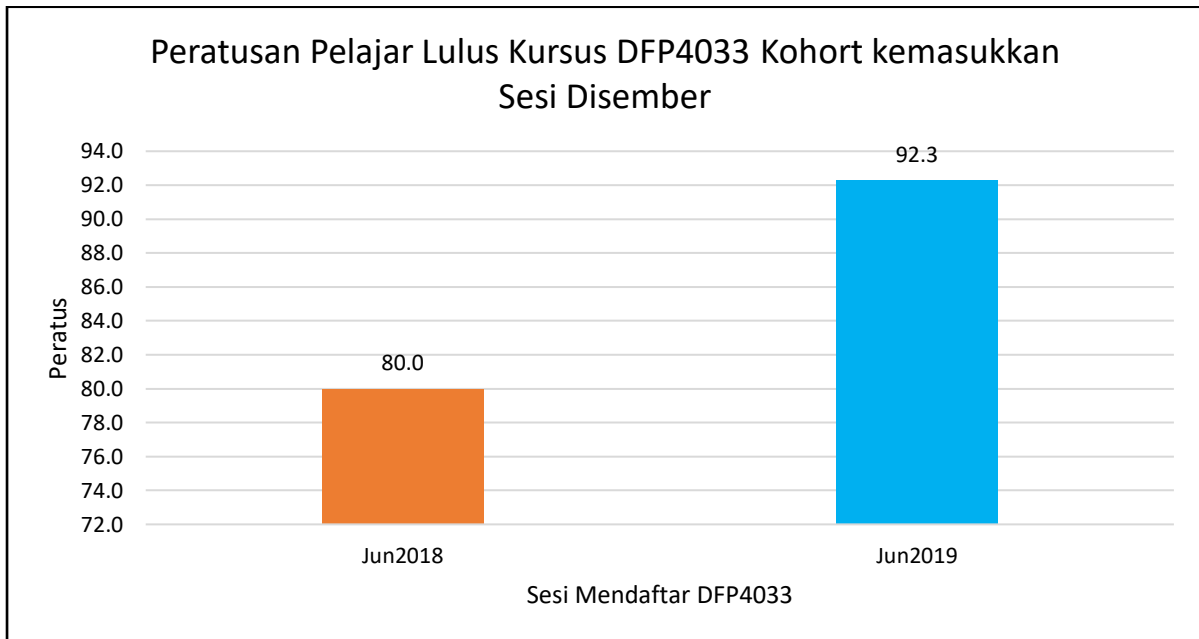
dan meningkat kepada 20%. Selepas teknik latih tubi dilaksanakan, didapati peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 telah menurun pada sesi Disember 2018 kepada 3% dan kekal pada peratusan tidak melebihi 10% pada sesi-sesi seterusnya.

Analisa seterusnya dibuat terhadap perbandingan pencapaian antara kohort kemasukkan sesi Jun dan Sesi Disember. Kursus DFP4033 adalah kursus yang ditawarkan pada semester 4 pengajian. Oleh itu, pelajar kohort kemasukkan Jun akan mengambil kursus DFP4033 pada sesi Disember tahun berikutnya. Contohnya pelajar yang kohort kemasukkan Jun 2018 akan mengambil kursus DFP4033 pada sesi Disember 2019. Perbandingan ini dilaksanakan untuk melihatkan keberkesanan antara kohort sesi kemasukkan berbeza. Sesi kemasukkan Jun adalah kebanyakannya adalah pelajar lepasan SPM manakala kemasukkan Disember mempunyai latar belakang pelajar yang berbeza seperti lepasan SPM, lepasan Sijil Kolej Komuniti atau Intitusi Pengajian Tinggi lain.



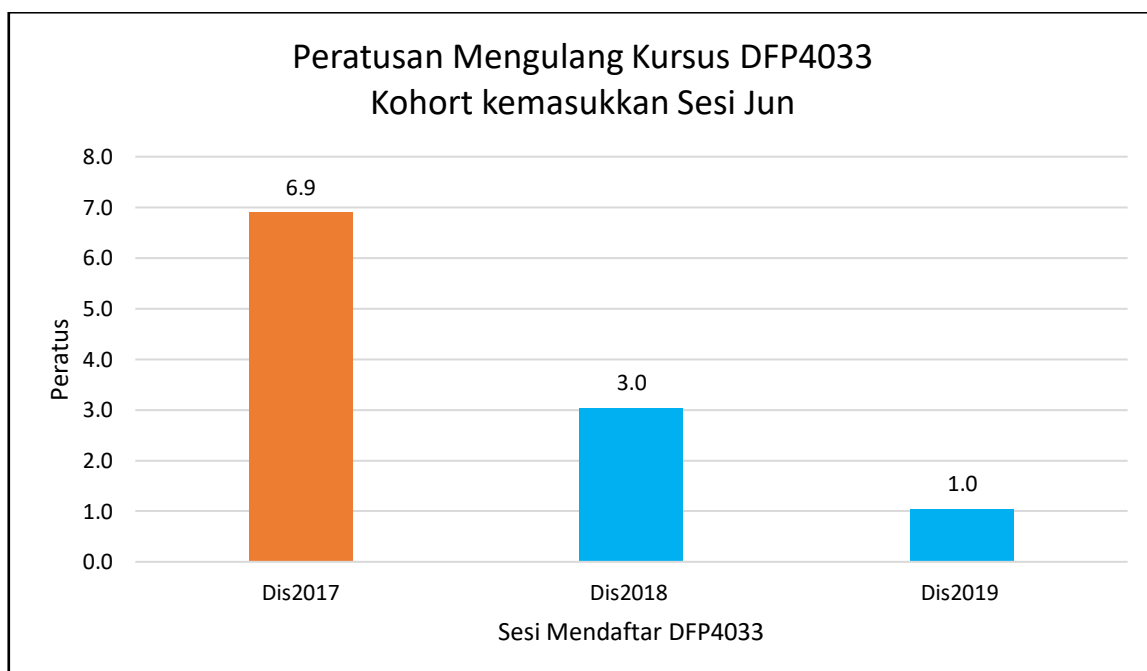
Rajah 3: Peratusan Kelulusan Sesi Disember 2017, Disember 2018 Dan Disember 2019

Rajah 3 menunjukkan peratusan kelulusan sesi Disember 2017, Disember 2018 dan Disember 2019 dimana pelajar-pelajar ini adalah pelajar kohort kemasukkan sesi Jun 2016, Jun 2017 dan Jun 2018. Sesi Disember 2017 adalah sesi sebelum pelaksanaan teknik latih tubi manakala sesi Disember 2018 dan Disember 2019 adalah sesi teknik latih tubi dilaksanakan. Selepas teknik latih tubi dilaksanakan, didapati peratusan kelulusan telah meningkat setiap semester iaitu Disember 2018 adalah 97% dan Disember 2019 adalah 99%.



Rajah 4: Peratusan Kelulusan Sesi Jun 2018 Dan Jun 2019

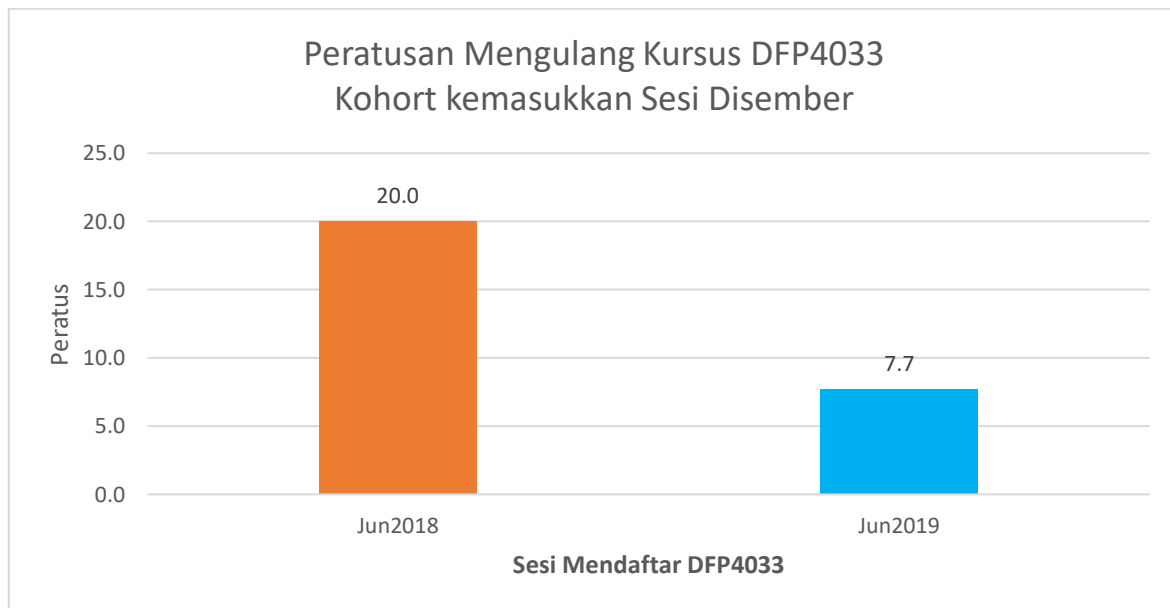
Rajah 4 menunjukkan peratusan kelulusan sesi Jun 2018 dan Jun 2019 dimana pelajar-pelajar ini adalah pelajar kohort kemasukkan sesi Disember 2016 dan Disember 2017. Sesi Jun 2018 adalah sesi sebelum pelaksanaan teknik latih tubi manakala sesi Jun 2019 adalah sesi teknik latih tubi dilaksanakan. Selepas teknik latih tubi dilaksanakan, didapati peratusan kelulusan telah meningkat pada semester Jun 2019.



Rajah 5: Peratusan Pelajar Mengulang Kursus DFP4033 Sesi Disember 2017 Disember 2018 dan Sesi Disember 2019

Rajah 5 menunjukkan peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 sesi Disember 2017, Disember 2018 dan Disember 2019. Sesi Disember 2017 adalah sesi sebelum

pelaksanaan teknik latih tubi manakalah sesi Disember 2018 dan Disember 2019 telah dilaksanakan latih tubi. Rajah ini menunjukkan kadar peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 untuk kohort kemasukkan sesi Jun telah menurun setelah teknik latih tubi dilaksanakan.



Rajah 6: Peratusan Pelajar Mengulang Kursus DFP4033 Sesi Jun 2018 dan Sesi Jun 2019

Rajah 6 menunjukkan peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 sesi Jun 2018 dan Jun 2019. Sesi Jun 2018 adalah sesi sebelum pelaksanaan teknik latih tubi manakalah sesi Jun 2019 telah dilaksanakan latih tubi. Rajah ini menunjukkan kadar peratusan pelajar mengulang kursus DFP4033 untuk kohort kemasukkan sesi Disember telah menurun setelah teknik latih tubi dilaksanakan.

Kesimpulan

Teknik latih tubi adalah satu aktiviti pengulangan fakta atau ayat atau kecekapan yang dipelajari. Matlamat latih tubi untuk meningkatkan pengetahuan para pelajar secara teoritikal dan kemahiran. Walaupun teknik latih tubi ini juga mempunyai kelemahannya seperti menghadkan kebebasan berfikir dan menumpukan daya kreatif pelajar, namun proses pengajaran dan pembelajaran yang isi kandungannya yang memerlukan ikutan dan ulangan amat sesuai bagi meningkatkan peratusan kelulusan kursus *DFP4033 Integrative Programming & Technologies*. Pengukuran kefahaman dan penguasaan para pelajar berkaitan topik-topik yang diajar dalam kursus *DFP4033 Integrative Programming & Technologies* yang dilakukan secara berulang kali melalui soalan-soalan latih tubi memberi keyakinan kepada para pelajar menghadapi peperiksaan akhir bagi meningkatkan peratusan kelulusan dan mengurangkan peratusan pelajar mengulang kursus ini.

Rujukan

- Abdul Razak Idris dan Nor Asmah Salleh (2008). Pendekatan Pengajaran Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik. *Journal of Science and Mathematics Education*. 4(1), 1-7
- Awang, A. G. (1996). *Kemahiran Belajar di Institusi Pengajian Tinggi*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Aziah Tajudin, Mohd. Fazli Tajuid (2016). *Kamus Pelajar Bahasa Melayu Dewan Edisi Kedua*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Che In, F., & Ahmad, A. Z. (2019). Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot:. *Online Journal for TVET Practitioners*, 4(1). Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4974>
- Dewan Bahasa dan Pustaka (2015). *Kamus Dewan Edisi Keempat*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jasmi, K. A. & Salleh, N. (2013). Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Berpusatkan Pelajar dalam Kecemerlangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam dan Guru di Sekolah Menengah: Satu Kajian Kes (Teaching and Learning-Centered Approach Student among Islamic Education Outstanding Teacher and Teachers in Secondary Schools: A Case Study) in *3rd International Conference on Islamic Education 2013 [ICIED2013]* at EPF Institute, Kajang, Selangor, Malaysia on 6th - 7th April 2013, p. 773-783.
- Kamarudin Husin. (1988). *Pedagogi Bahasa*. Petaling Jaya: Longman Malaysia.
- Mok Soon Sang (1992). *Pedagogi Untuk Kursus Diploma Perguruan Semester 4*. Kuala Lumpur.: Kompleks Budiman Sdn Subang Jaya.
- Nawawi, S. H. (2005). *Perbandingan Pencapaian dan Sikap Pelajar dengan Tahap Pengetahuan Sedia Ada dalam Kajian Rekaan Seni Visual*. Tanjung Malim: Tesis Sarjana. Universiti Pendidikan Sultan Idris .
- Noorazura binti Natha @ Mokhtar, Nurhani binti Zulkifli (2018). Keberkesanan Penggunaan Soalan Latih Tubi Terhadap Buku *Computer System Architecture* Berdasarkan Keputusan Peperiksaan Akhir. *Journal Online Jaringan Pengajian Seni Bina (JOJAPS)*.
- Ramlah Hamzah (1993). Persepsi dan Masalah Guru Terhadap Mata Pelajaran Kemahiran Hidup. *Jurnal Pendidikan Guru*, Bahagian Pendidikan Guru (KPM) Bil.9 : 50-71 .
- Rashid, M. F. A., Razaai, M., & Azmi, N. A. A. (2019, July). Keberkesanan Program Bengkel Persediaan Peperiksaan Akhir Dan Latih Tubi Bagi Kursus Matematik Kejuruteraan 1 (DBM 1013) Politeknik Kuching Sarawak Sesi Disember 2017. *In Borneo National Conference*.
- Salleh, A. R. (2010). *Pendekatan Pengajaran Yang digunakan Ole Guru Sekolah Menengah Di daerah Johor Bahru Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik Skudai*. . Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Shahzan Hafiz Samsudin, Mohd Fuad Omar & Ahmad Ikhwan Ahmad (2017). Keberkesanan Bengkel Tour De Finale Terhadap Keputusan Peperiksaan Akhir Bagi Matematik Kejuruteraan. *National Conference On Wood Based Technology And Innovation (Ncwei'17)*
- Sharifah Alwita Alsagoff.(1986). *Ilmu Pendidikan: Pedagogi* . Kuala Lumpur: Heineman Asia, ctk.4.

PENCAPAIAN PROGRAM EDUCATIONAL OBJECTIVE (PEO) BAGI PROGRAM DIPLOMA TEKNOLOGI MAKLUMAT (PENGATURCARAAN) DI POLITEKNIK SULTAN ABDUL HALIM MU'ADZAM SHAH

**Noor Azmiza Ideris¹
Ts. Jusrorizal Fadly Jusoh²
Noorazura Natha@Mokhtar³**

¹Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: azmizaidervis@gmail.com)

²Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: jusrorizal@gmail.com)

³Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS), Malaysia, (E-mail: noorazura.pdp@gmail.my)

Abstract: *Bidang 1 di dalam Code of Practice for Program Accreditation (COPPA) Edisi ke 2 menyatakan bahawa setiap institusi yang menyediakan perkhidmatan pendidikan perlu menerbitkan objektif pendidikan program atau lebih dikenali sebagai Program Educational Objective (PEO). PEO ini menggambarkan tentang kerjaya dan pencapaian sesuatu program yang diukur melalui graduan yang dilahirkan selepas beberapa tahun tamat pengajian. Kajian dan penulisan ini adalah bertujuan untuk menganalisa dan membincangkan tentang pencapaian PEO program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan), DIP yang ditawarkan di Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS). Responden kajian ini adalah pemegang taruh (stakeholder) program iaitu melibatkan graduan DIP POLIMAS. Data dikumpul dari soal selidik yang diedarkan melalui 'google form' kepada graduan yang telah tamat tempoh pengajian dari tahun 2012 sehingga 2014. Skop kajian ini hanya tertumpu untuk memenuhi keperluan akreditasi Malaysian Qualification Accreditation (MQA) di POLIMAS. PEO yang dianalisa adalah PEO1 "Pengetahuan dan kemahiran pembangunan perisian komputer dan pengaturcaraan", PEO2 "Pembelajaran sepanjang hayat dan keupayaan mengadaptasi perubahan dan cabaran yang dinamik dalam bidang IT", PEO3 "Terlatih di dalam pembangunan aplikasi, konfigurasi dan penyebaran dalam pengurusan organisasi" dan PEO4 "Menjadi contoh professional dalam bidang IT, budaya, kemahiran kepimpinan dan kemahiran keusahawanan serta komunikasi yang efektif". Hasil dapatan menunjukkan graduan DIP di POLIMAS adalah berpengetahuan, berkemahiran dan berupaya mengembangkan bakat dalam bidang pengaturcaraan merentasi pelbagai profesion teknologi maklumat. Kesimpulannya, program DIP di POLIMAS berjaya melahirkan graduan yang kompeten dan berkemahiran memenuhi PEO yang ditetapkan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum, Jabatan Pengajian Politeknik, Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia. Ianya telah berjaya memenuhi tujuan program (Program Aims) iaitu melahirkan graduan yang mempunyai pengetahuan, kemahiran teknikal dan berupaya mengadaptasi kemajuan teknologi serta mengharungi cabaran dalam bidang pengaturcaraan.*

Keywords: *Graduan, Program Educational Objective, Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan)*

Pengenalan

Di Malaysia, kriteria utama dalam pengiktirafan sesuatu program yang ditawarkan oleh penyedia perkhidmatan pendidikan tinggi (*Higher Educational Provider*, HEP) ditetapkan dan dikawalselia oleh Agensi Kelayakan Malaysia (*Malaysian Qualification Agency*, MQA) serta badan-badan profesional yang berkaitan. Antara penetapan utama adalah kewajiban pengamalan proses Pendidikan Berasaskan Hasil (*Outcome Based Education*, OBE) disertai dengan elemen-elemen kemahiran insaniah dengan tujuan melahirkan graduan yang kompeten, kompetitif serta berkebolehpasaran tinggi.

“OBE is an education philosophy organized according to several basic beliefs and principles for the learners to practice in order to become successful in life when they finish their studies. It starts with the belief that students can benefit from any educational program only when the instructional outcomes can be measured as a result of any instructions.” (Mohd Ghazali Mohayidin, 2008)

Jabatan Pengajian Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) sangat komited dalam memastikan semua program yang ditawarkan menepati kehendak dan standard supaya graduan yang dihasilkan memenuhi kehendak industri. Bermula pada awal tahun 2009, semua program yang ditawarkan oleh institusi pengajian tinggi di Malaysia perlu memenuhi keperluan dan standard yang ditentukan oleh MQA seperti yang di arahkan oleh Kementerian Pengajian untuk memastikan program yang ditawarkan diakreditasi. Disamping itu, semua program yang memohon untuk akreditasi perlu mengimplimentasi OBE di dalam rekabentuk dan pencapaian kurikulum. Dan oleh sebab itu, maka secara tidak langsung politeknik dan kolej komuniti juga adalah antara institusi yang terlibat di dalam akreditasi oleh MQA. Sehubungan dengan itu, setiap penyedia perkhidmatan pendidikan tinggi (HEP) perlu melaksanakan pelbagai bentuk penilaian untuk memastikan kualiti program yang ditawarkan mematuhi keperluan MQA dan pihak berkepentingan. Salah satu daripada elemen yang perlu diukur adalah Program Objektif Pendidikan (PEO). PEO adalah pernyataan yang luas yang menggambarkan jangkaan pencapaian graduan dalam tempoh tiga hingga lima tahun selepas tamat pengajian. Oleh sebab itu, penulisan ini ditulis bagi menghuraikan hasil dapatan kajian pencapaian PEO bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) merujuk kepada pelajar tahun kemasukan 2012, 2013 dan 2014 dan pelajar-pelajar ini telah bergraduasi pada tahun 2014, 2015 dan 2016.

Program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) menyediakan pendidikan serta latihan dalam bidang pengkomputeran dengan menjurus kepada pengaturcaraan komputer. Tempoh pengajian bagi program ini adalah 3 tahun (6 semester) dan tidak melebihi 4 tahun (8 semester). Pengambilan pelajar dibuat dua kali setahun iaitu pada bulan Disember dan Jun. Pelajar-pelajar yang mengikuti program ini mengikuti kursus-kursus pengkhususan seperti Prinsip Pengaturcaraan (*Programming Principles*), Asas Pengaturcaraan (*Programming Fundamentals*), Pengaturcaraan Berorientasikan Objek (*Object Oriented Programming*), Struktur Data (*Data Structure*) dan Pengaturcaraan Web (*Web Programming*). Pengetahuan dan kemahiran di dalam kursus Asas Komputer (*Computing Essentials*), Perkakasan Komputer (*Computer Hardware*), Asas Sistem Operasi (*Fundamentals of Operating System*), Sistem Pengoperasian Terbuka (*Open Source Operating System*), Sistem Pangkalan Data (*Database System*), Keselamatan Maklumat (*Information Security*), Rangkaian Komputer (*Computer Network*) dan Projek (*Project*) pula dapat menyediakan peluang kepada pelajar untuk diterima masuk ke dalam pelbagai sektor industri dan secara tidak langsung menyediakan peluang kerjaya yang luas. Program ini juga menyediakan pelajar dengan pelbagai bentuk kemahiran supaya mereka boleh mengadaptasi dan mengikuti arus perubahan teknologi dan bersedia untuk mengharungi cabaran dalam dunia teknologi komputer. Disamping itu, pelajar yang berjaya menamatkan kursus ini berpeluang melanjutkan pelajaran

di peringkat yang lebih tinggi di Institusi Pengajian Tinggi dalam bidang Teknologi Maklumat dan Komunikasi atau menceburi bidang pekerjaan sebagai Pengaturcara Sistem (*Programmer*) dan Penolong Pegawai Teknologi Maklumat.

Tinjauan Literatur

Takrifan Objektif Pendidikan Program (PEO)

Objektif Pendidikan Program atau lebih dikenali sebagai *Program Educational Objective* (PEO) merupakan syarat utama bagi menentukan pencapaian kejayaan sesuatu program pengajian yang ditawarkan di institusi pengajian tinggi awam atau swasta dan dikawal selia oleh suatu badan yang bertanggungjawab menjaga kualiti pendidikan di sesebuah negara di dunia ini amnya dan di Malaysia dikenali sebagai Agensi Kelayakan Malaysia atau lebih dikenali dalam sebagai *Malaysian Qualifications Agency, MQA*.

Abbadeni, N., Ghoneim, A., & AlGhamdi, A. (2013) menyatakan Objektif Pendidikan Program adalah suatu pernyataan luas yang mewakili jangkaan pencapaian yang diharapkan oleh graduan sesuatu program yang akan dicapai beberapa tahun selepas tamat pengajian kebiasaannya di antara tiga hingga lima tahun ke atas. Dengan kata lain, Objektif Pendidikan Program mewakili cita-cita pemegang taruh, kepentingan utama program yang disediakan untuk pelajar setelah mereka lulus dan memasuki pasaran pekerjaan dan kehidupan sebenar. Penghasilan Objektif Pendidikan Program yang jitu adalah melibatkan semua pihak berkepentingan termasuklah ahli akademik, pelajar, ahli lembaga penasihat, alumni dan majikan graduan. Selalunya ahli akademik yang terlibat dalam program ini mencadangkan rancangan pertama Objektif Pendidikan Program sahaja dan selanjutnya lain-lain pihak berkepentingan akan campurtangan dalam proses membawa penambahbaikan pada draf yang pertama Objektif Pendidikan Program tersebut. Input-input dari pelbagai pihak berkepentingan dapat dikumpulkan melalui pelbagai cara termasuklah melalui mesyuarat lembaga penasihat, tinjauan majikan dan lain-lain.

Objektif Pendidikan Program (PEO) program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan), DIP

Merujuk kepada *Programme Information DIP Version 251110_2.2 Effective 1 June 2012*, PEO bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan), DIP adalah:

PEO1: Pengetahuan dan kemahiran pembangunan perisian komputer dan pengaturcaraan

PEO2: Pembelajaran sepanjang hayat dan keupayaan mengadaptasi perubahan dan cabaran yang dinamik dalam bidang IT

PEO3: Terlatih di dalam pembangunan aplikasi, konfigurasi dan penyebaran dalam pengurusan organisasi

PEO4: Menjadi contoh professional dalam bidang IT, budaya, kemahiran kepimpinan dan kemahiran keusahawanan serta komunikasi yang efektif

Pernyataan PEO adalah lebih khusus dan merangkumi visi jabatan, misi jabatan, kesemua domain MQA dan elemen dalam *Generic Student Attribute (GSA)* Kementerian Pengajian Tinggi. PEO dibangunkan oleh Jawatankuasa Penggubal Kurikulum yang dilantik berdasarkan input dari semua pihak berkepentingan agar menepati keperluan mereka. PEO perlu dibuat penambahbaikan secara bersepadu dengan penglibatan pihak-pihak berkepentingan (*stakeholders*) agar menepati keperluan dan kehendak mereka. PEO yang disemak semula juga perlu dihubungkan dengan visi dan misi Jabatan Pengajian Politeknik (JPP) umumnya dan program khasnya.

Objektif Pendidikan Program (PEO) perlu dinilai atau diukur selepas tiga hingga lima tahun setelah pelajar bergraduat bagi sesuatu program. Oleh itu kajian pencapaian Objektif

Pendidikan Program (PEO) bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah yang dijalankan ini adalah bertepatan dengan keperluan kurikulum. Kajian ini dilaksanakan kepada graduan yang telah tamat pengajian Program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) pada tahun 2014 sehingga tahun 2016.

Objektif Kajian

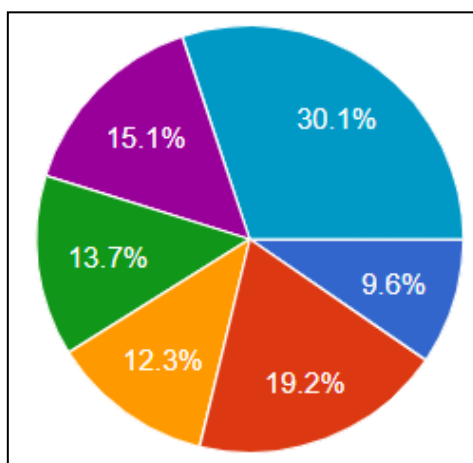
Menganalisa pencapaian empat PEO Program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) yang melibatkan PEO1 “Pengetahuan dan kemahiran pembangunan perisian komputer dan pengaturcaraan”, PEO2 “Pembelajaran sepanjang hayat dan keupayaan mengadaptasi perubahan dan cabaran yang dinamik dalam bidang IT”, PEO3 “Terlatih di dalam pembangunan aplikasi, konfigurasi dan penyebaran dalam pengurusan organisasi” dan PEO4 “Menjadi contoh professional dalam bidang IT, budaya, kemahiran kepimpinan dan kemahiran keusahawanan serta komunikasi yang efektif”.

Metodologi Kajian

Kajian ini dimulakan dengan proses pengumpulan data menggunakan kaedah soalselidik. Para responden iaitu pelajar-pelajar yang telah tamat pengajian dari Sesi Jun 2014 sehingga Disember 2016 dikehendaki untuk menjawab soalselidik melalui borang atas talian (*Google Form*) dan seterusnya proses menganalisa item-item soalan bagi setiap PEO Program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) dilakukan.

Analisis Latar Belakang Responden

Kajian ini melibatkan responden yang terdiri daripada graduan Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) (DIP) dari kohort kemasukan 2012 hingga 2014 dan mereka ini tamat pada tahun 2014 hingga 2017. Seramai 73 orang graduan terdiri dari 46 orang perempuan dan 27 orang lelaki. Peratus pecahan graduan mengikut kohort adalah seperti dalam carta pai yang di tunjukkan pada Rajah 1 dan Jadual 1. Setiap kohort terdiri daripada 2 sesi kemasukan iaitu sesi Disember dan sesi Jun. Graduan kohort 2012 adalah seramai 21 graduan bersamaan 28.8%, graduan kohort 2013 adalah seramai 19 graduan bersamaan 26% manakala graduan kohort 2014 adalah seramai 33 graduan bersamaan 45.2%.



Rajah 1: Peratus Responden Mengikut Kohort

Jadual 1: Kohort sesi pengajian graduan dari 2012 hingga 2014

Warna	Kohort	Sesi Mula	Sesi Tamat	Peratus responden	Bilangan responden
	2012	December 2011	Jun2014	9.6	7
		Jun2012	December2014	19.2	14
	2013	December 2012	Jun2015	12.3	9
		Jun2013	December2015	13.7	10
	2014	December2013	Jun2016	15.1	11
		Jun2014	December2016	30.1	22

Hasil analisa dapatan kajian menunjukkan paling ramai graduan yang menjawab kaji selidik adalah dari kohort 2014. Bilangan graduan bagi setiap sesi adalah tidak sama. Ini adalah kerana bilangan pelajar pada setiap kohort adalah tidak sama banyak oleh itu agak sukar untuk mendapatkan bilangan graduan yang betul-betul sama bagi setiap kohort.

PEO 1: Pengetahuan, Kemahiran Dan Sikap Pengembangan dan Pengaturcaraan Perisian Komputer

Jadual 2: Hasil dapatan kajian PEO 1

Soalan Kajian	Peratus Dapatan Kajian
Saya telah dibekalkan dengan asas pengaturcaraan komputer dan pembangunan perisian semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	100
Asas pengaturcaraan komputer dan pembangunan perisian yang telah saya pelajari semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS sangat berguna dalam perkerjaan	91.7
Saya berkemampuan untuk mengaplikasikan kemahiran pembangunan perisian dan pengaturcaraan yang telah dipelajari dalam program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	87.5
Saya berkemampuan untuk mengaplikasikan kemahiran pembangunan perisian dan pengaturcaraan yang telah dipelajari dari program Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) dalam pekerjaan saya	76.4
Peratus purata hasil dapatan kajian untuk PEO 1 adalah	88.9 =90

Berdasarkan Jadual 2, skor bagi setiap item adalah melepasi indicator 70% yang ditetapkan oleh pengurusan akademik Polimas bagi PEO1. Bagi item pertama, iaitu berkaitan sejauhmana graduan telah dibekalkan dengan asas pengaturcaraan komputer dan pembangunan perisian semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS dan adakah ilmu pengetahuan yang diperolehi itu sangat berguna dalam pekerjaan mereka, keseluruhan respondeng memberi skor paling tinggi iaitu 100%. Untuk item ke 2, sejauhmana graduan mampu untuk mengaplikasikan kemahiran pembangunan perisian dan pengaturcaraan yang telah dipelajari dalam program adalah sebanyak 87.5% dan dapat diaplikasikan ke dalam pekerjaan mereka, memperolehi skor sebanyak 76.4%. Dari sini, di dapati purata hasil dapatan kajian untuk PEO 1 adalah sebanyak 88.9%. Dapat disimpulkan disini bahawa PEO 1 telah berjaya direalisasikan kepada graduan dan ini menunjukkan kurikulum yang dilaksanakan sepanjang tempoh pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) pada tahun 2012-2014 adalah berjaya menghasilkan para graduan yang berpengetahuan dan kompeten di dalam bidang Teknologi Maklumat khususnya bidang pengaturcaraan.

PEO2: Pembelajaran sepanjang hayat dan keupayaan mengadaptasi perubahan dan cabaran yang dinamik dalam bidang IT

Menurut Zahiah Kassim & Abdul Razaq Ahmad (2010), pembelajaran sepanjang hayat ialah pencarian ilmu pengetahuan untuk peribadi atau profesional yang dilakukan sepanjang masa, sukarela dan atas motivasi sendiri. Menurut Hargreaves (2004), Aspin et al (2001) Gelpi, E. (1995) pembelajaran sepanjang hayat ialah pembangunan potensi manusia melalui proses pembelajaran berterusan yang memotivasi dan mengupayakan individu menguasai ilmu, menghayati nilai murni yang diperlukan sepanjang hayat dan meluasi pengalaman hidup supaya individu mengambil tanggungjawab dalam berbagai peranan dan keadaan dengan yakin serta kreatif menghadapi segala cabaran hidup. Ini bermakna seseorang akan menghadapi perubahan dalam peringkat kehidupan, maka keperluan belajar menjadi penting, tetapi jenis maklumat, ilmu dan fokusnya adalah berbeza pada setiap peringkat dan ia selari dengan kehendak sosial dan ekonomi semasa. PEO 2 bagi pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS adalah berkaitan pembelajaran sepanjang hayat dan sejauhmana graduan dapat menggunakan ilmu pembelajaran sepanjang hayatnya dalam menambah ilmu pengetahuan seiring keperluan alam pekerjaan pekerjaan mereka.

Jadual 3: Hasil dapatan kajian PEO 2

Soalan Kajian	Dapatan kajian
Saya telah diterapkan dengan pembelajaran sepanjang hayat ketika mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	95.9
Saya menggunakan ilmu pembelajaran sepanjang hayat dalam menambah ilmu pengetahuan saya seiring keperluan alam pekerjaan	93.1
Saya telah diterap dengan minda yang positif dalam menghadapi perubahan yang dinamik dalam bidang Teknologi Maklumat dalam bidang pekerjaan semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	97.3
Saya secara positif boleh menghadapi perubahan yang dinamik dalam bidang Teknologi Maklumat dalam bidang pekerjaan	87.7
Peratus purata hasil dapatan kajian untuk PEO 2 adalah	93.5

Jadual 3 menunjukkan hasil analisa dapatan kajian PEO 2. Bagi item pertama, skor sebanyak 95.9% graduan bersetuju bahawa mereka telah dilatih dalam aktiviti pengajian sepanjang hayat semasa tempoh pengajian dan seterusnya skor sebanyak 93.1% telah berjaya mengaplikasikan ilmu pembelajaran sepanjang hayat ini selepas tamat pengajian terutamanya ke alam pekerjaan. Graduan juga secara positif boleh mengadaptasi dan menghadapi perubahan yang dinamik dalam bidang Teknologi Maklumat di mana skor 97.3% diadaptasi semasa tempoh pengajian, dan skor sebanyak 87.7% diadaptasi semasa alam pekerjaan. Purata hasil dapatan kajian untuk PEO 2 ini adalah sebanyak 93.5%. Kesimpulannya di sini, PEO 2 telah berjaya memberi jalan dan peluang kepada graduan untuk berkemahiran dalam proses pembelajaran sepanjang hayat dan secara positifnya dapat menghadapi perubahan yang dinamik dalam bidang Teknologi Maklumat tidak kiralah di mana mereka berada.

Semasa tempoh pengajian juga, terdapat program dan aktiviti yang disediakan kepada para pelajar bagi meningkatkan keyakinan mereka serta memberi nilai tambah dalam program pengajian. Dari sini para pelajar telah dikenalkan dengan proses mendapatkan ilmu bukan sahaja di dalam kelas, malah dari program dan aktiviti luar juga mereka boleh mendapatkan ilmu pengetahuan serta kemahiran. Para pelajar juga turut disarankan untuk menyambung pengajian ke peringkat yang lebih tinggi seperti sarjana muda, sarjana dan doktor falsafah. Dalam melahirkan graduan yang berkelulusan, berkualiti dan bertauliah, serta untuk memenuhi standard global, graduan turut di galakkan untuk mendapatkan sijil professional sebagai contoh sijil professional dari *Malaysia Board of Technologists (MBOT), Engineering Technology*

Accreditation Council (ETAC), Oracle, COMTIA dan lain-lain bagi menambahkan ilmu pengetahuan seiring dengan perubahan teknologi.

PEO3: Terlatih di dalam pembangunan aplikasi, konfigurasi dan penyebaran dalam pengurusan organisasi

Jadual 4 menunjukkan hasil analisa dapatan PEO3 iaitu graduan telah dilatih untuk membangunkan aplikasi komputer dan mengkonfigurasikan aplikasi komputer untuk kegunaan organisasi sepanjang pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS dan graduan boleh membangunkan aplikasi komputer dan mengkonfigurasikan aplikasi komputer untuk kegunaan organisasi dalam pekerjaan mereka. Bagi item pertama, iaitu latihan praktikal yang diterima semasa pengajian, hampir keseluruhan pelajar bersetuju bahawa mereka telah diberi ilmu pengetahuan yang secukupnya semasa pengajian di mana skor yang diperolehi adalah sebanyak 95.9%. Manakala bagi item kedua, iaitu sejauhmana mereka boleh mengaplikasikan kemahiran mereka ke dalam pekerjaan, skor yang diperolehi adalah sebanyak 60.3%. Dari sini, purata hasil analisa ini mendapati skor dapatan bagi PEO3 ini ialah sebanyak 78.1%.

Jadual 4: Hasil dapatan kajian PEO 3

Soalan kajian	Dapatan kajian
Saya telah dilatih untuk membangunkan aplikasi komputer dan mengkonfigurasikan aplikasi komputer untuk kegunaan organisasi sepanjang pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	95.9
Saya boleh membangunkan aplikasi komputer dan mengkonfigurasikan aplikasi komputer untuk kegunaan organisasi dalam pekerjaan saya	60.3
Peratus purata hasil dapatan kajian untuk PEO 3 adalah	78.1

PEO4: Menjadi contoh professional dalam bidang IT, budaya, kemahiran kepimpinan dan kemahiran keusahawanan serta komunikasi yang efektif

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, teladan bermaksud perbuatan yang patut diturut, diikuti dan dicontohi manakala profesionalisma adalah sifat-sifat kemampuan, kemahiran dan cara pelaksanaan sesuatu sebagaimana yang sewajarnya terdapat pada atau dilakukan oleh seorang profesional. Menurut Dabson (2005), ciri-ciri seorang usahawan perlulah kreatif, mempunyai daya imaginasi yang tinggi, inisiatif dan mampu membuat perubahan dan menggunakan peluang yang ada dengan baik. Komunikasi berkesan adalah mengenai bagaimana individu manusia berinteraksi antara satu sama lain secara lisan atau bukan lisan bagi mencipta maksud dan membina hubungan (DeVito, 2002). Oleh itu graduan Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) (DIP) haruslah professional, boleh menjadi teladan atau contoh, mempunyai kemahiran komunikasi berkesan dan kepimpinan dalam memenuhi PEO4 kurikulum.

Jadual 5: Hasil dapatan kajian PEO 4

Soalan kajian	Dapatan kajian
Saya telah diajar untuk menjadi contoh sebagai seorang profesional dan beretika dalam bidang IT, kemahiran kepimpinan dan mengamalkan komunikasi berkesan semasa pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) POLIMAS	86.3
Saya adalah seorang profesional IT / ketua operasi / pengurus / pemimpin dalam pekerjaan saya	24.7
Saya dibekalkan dengan ilmu keusahawanan semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) di POLIMAS	91.8
Saya adalah seorang usahawan / ejen dropship atau saya menggunakan ilmu keusahawanan dalam kehidupan harian saya	48.6
Peratus purata hasil dapatan kajian untuk PEO 4 adalah	62.85

Jadual 5 menunjukkan hasil analisa dapatan bagi PEO4. 86.3% graduan bersetuju bahawa mereka telah diajar untuk menjadi contoh sebagai seorang profesional dan beretika dalam bidang IT, dipupuk dengan kemahiran kepimpinan dan diterapkan dengan ilmu komunikasi berkesan semasa pengajian dan 91.8% graduan menjawab mereka telah dibekalkan dengan ilmu keusahawanan semasa mengikuti pengajian Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan). Namun begitu peratusan graduan yang menjadi usahawan, bekerja sebagai profesional IT, ketua operasi, pengurus dan diberi tanggungjawab sebagai pemimpin dalam pekerjaan masih rendah peratusannya. Ini mungkin disebabkan oleh faktor usia yang masih muda, pengalaman dan kekurangan modal untuk memulakan perniagaan. Purata hasil dapatan kajian untuk PEO4 ini adalah sebanyak 62.85%.

Kesimpulan.

Secara keseluruhannya, dapat disimpulkan bahawa Diploma Teknologi Maklumat (Pengaturcaraan) telah berjaya melahirkan graduan yang memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Standard Pengkomputeran selari dengan ketetapan oleh badan akreditasi MQA. Hasil dari analisis dapatan, para graduan sememangnya mengaplikasikan pengetahuan asas pengaturcaraan, pembangunan perisian serta pengaplikasian kemahiran pembangunan perisian dan pengaturcaraan ini ke dalam pekerjaan mereka. Graduan-graduan ini juga boleh mengaplikasikan konsep pembelajaran sepanjang hayat dan secara positifnya dapat menghadapi perubahan yang dinamik dalam bidang Teknologi Maklumat seiring dengan pekerjaan mereka. Para graduan juga ada yang turut menyambung pengajian ke peringkat lebih tinggi serta mengikuti kursus-kursus professional semasa dalam perkhidmatan. Selain itu, graduan juga boleh membangunkan aplikasi komputer dan mengkonfigurasikan aplikasi komputer untuk kegunaan organisasi dalam pekerjaan mereka. Namun begitu peratusan graduan yang menjadi usahawan, bekerja sebagai profesional IT, ketua operasi, pengurus, pemimpin dalam pekerjaan masih rendah. Penambahbaikan CQI bagi PEO4 boleh dilaksanakan bagi meningkatkan pencapaian kemahiran Model Teladan Dalam Profesionalisme Dan Etika IT, Kemahiran Kepimpinan, Kemahiran Keusahawanan Dan Komunikasi Berkesan.

Rujukan:

- Abbadeni, N., Ghoneim, A., & AlGhamdi, A. (2013). Program Educational Objectives Definition and Assessment for Accreditation Purposes. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 3(3), 33-46.
- Agensi Kelayakan Malaysia (2011). Garis Panduan Amalan Baik: Reka Bentuk dan Penyampaian Kurikulum. Retrieved from www.mqa.gov.my

- Aspin, David N., Chapman, J., Hatton, M. & Sawano Y. 2001. *International handbook of lifelong learning*. 1st Ed. New York: Springer Publishing.
- Deakins D. (1999). *Entrepreneurship and Small Firms*, Cetakan Kedua. United Kingdom, McGraw-Hill Publishing Company
- Dewan Bahasa dan Pustaka (2010), *Kamus Dewan Edisi Keempat*. Kuala Lumpur. Xentral Methods Sdn Bhd
- Gelpi, E. 1995. *Lifelong Education*. United Kingdom: Bertrams Print On De. Hargreaves, David H. 2004. *Learning for Life: The Foundations of Lifelong Learning*. United Kingdom: Policy Press
- Malaysian Qualification Agency (MQA), *Standards Computing 1st Ed*. Retrieved from www.mqa.gov.my
- Malaysian Qualification Agency (MQA), *Code of Practice for Program Accreditation COPPA* (1st edition). Retrieved from www.mqa.gov.my
- Manual Pembangunan Kurikulum, Program pengajian Politeknik, Jabatan Pengajian Politeknik Kementerian Pendidikan Malaysia. Retrieved from <http://bpn.mypolycc.edu.my/>
- Nadia Hairi, Haryanti Mohd Affandi, Nurfaradilla Mohamad Nasri. 2019, Identifying Instruments to Measure Programme Education Objectives (PEO) Achievement in Malaysia. *Universal Journal of Educational Research* (9A): 135: 146, 2019
- Vito, J, A. (2002). *The Interpersonal Communication Book*. Ninth edition. New York: Longman
- Zahiah Kassim & Abdul Razaq Ahmad. 2010. *E-Pembelajaran: Evolusi Internet Dalam Pembelajaran Sepanjang Hayat*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

FAKTOR DOMINAN TERHADAP PEMILIHAN TADIKA SWASTA DALAM KALANGAN IBUBAPA

R. Jayavani a/p Rajamanickam
Dr. Kamariah Abu Bakar

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

Abstrak: Tujuan kajian ini adalah mengenal pasti faktor dominan yang terlibat dalam ibu bapa memilih tadika swasta di mukim Pulai, Johor. Seramai 305 orang responden yang terdiri daripada golongan ibu bapa di mukim Pulai, Johor telah dipilih secara rawak kelompok. Kajian rintis telah dijalankan untuk menentukan kebolehpercayaan dan kesesuaian soal selidik di mana Nilai Alpha Cronbach adalah 0.89. Untuk mengenal pasti ciri-ciri kecemerlangan tadika swasta iaitu pemboleh ubah bersandar, pengkaji telah menggunakan 5 aspek daripada National Association for the Education of Young Children (NAEYC) sebagai garis panduan dalam merangka item-item dalam soal selidik di bahagian A. Manakala 5 faktor dominan yang popular seperti kos, jarak, masa operasi, ideologi dan pembelajaran telah dikenal pasti diubahsuai berpandukan instrumen dari kajian-kajian lepas serta dipadankan dengan setiap 5 sistem dalam Teori Ekologi Bronfenbrenner. Statistik deskriptif iaitu min, frekuensi, peratusan dan sisihan piawai untuk menganalisis faktor yang paling dominan. Hasil kajian mendapati faktor pembelajaran merupakan faktor yang paling dominan terhadap pemilihan tadika swasta dalam kalangan ibu bapa. Oleh itu beberapa cadangan telah dikemukakan untuk kajian lanjutan.

Kata Kunci: Tadika Swasta, Pemilihan, Ibu bapa, Teori Ekologi

Abstract: The purpose of this study was to identify the dominant factors involved in parents choosing a private kindergarten in Pulai, Johor. A total of 305 respondents comprising parents in the Pulai district of Johor were randomly selected. A pilot study was conducted to determine the reliability and validity of the questionnaire which was 0.89. To identify the characteristics of good private kindergarten which are dependent variables in this study, the researcher used 5 aspects of the National Association for the Education of Young Children (NAEYC) as guidelines in drafting the items in the questionnaire in section A. While the 5 popular dominant factors such as cost, distance, operating time, ideology and learning have been modified based on instruments from previous studies and matched to each of the 5 systems in Bronfenbrenner's Theory Ecologi. Descriptive statistics are studied such as mean, frequency, percentage and standard deviation to analyze the dominant factors. The study found that learning factors are the dominant factor in choosing private kindergarten among parents. Therefore, several suggestions have been submitted for further studies.

Keywords: Private Kindergarten, Choices, Parents, Theory Ecology

Pengenalan

Pendidikan prasekolah atau tadika di Malaysia adalah dilihat sebagai pendidikan yang tidak formal tetapi digunakan sebagai medium yang dapat membantu kanak-kanak bersedia untuk memasuki alam pendidikan formal untuk tahun satu. Pendidikan di peringkat awal adalah fasa yang sangat penting untuk kanak-kanak kerana melalui pendidikan prasekolah, kanak-kanak

akan terdedah kepada persekitaran pembelajaran yang lebih luas berbanding dengan anak-anak yang bersekolah di rumah atau tidak bersekolah.

Walaupun Malaysia terus memperuntukkan bajet yang tinggi untuk pendidikan semua usaha meningkatkan akses hanya tertumpu lebih kepada pendidikan rendah dan menengah sahaja. Kepentingan Pendidikan Prasekolah diberi tumpuan sepenuhnya dan dipandang serius oleh Kerajaan dan kementerian Pelajaran Malaysia mulai awal tahun 1990an, seterusnya 11 anjakan untuk transformasi sistem pendidikan dirangka dan salah satunya adalah memastikan setiap kanak-kanak tidak kira di bandar ataupun luar bandar mendapat pendidikan awal kanak-kanak seboleh dan sebanyak yang mungkin.

Ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan awal kanak-kanak dalam proses tumbesaran seseorang kanak-kanak dan juga pembangunan dalam bidang pendidikan negara. Perkembangan pesat negara-negara maju yang lain juga semakin mendorong kepada pelbagai transformasi dan pelbagai kajian juga terus dilakukan dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak supaya tidak tertinggal dalam pembangunan pendidikan awal kanak-kanak.

Tadika swasta adalah pilihan alternatif yang diwujudkan dan digalakkan oleh kerajaan sebagai medium lain yang boleh memberikan pendidikan yang berkualiti dalam pelbagai aspek yang dikehendaki oleh ibu bapa kepada kanak-kanak terutamanya oleh ibu bapa yang berkemampuan dari segi ekonomi. Kebanyakan prasekolah ini mengambil Kanak-kanak dari umur 4-6 tahun. Prasekolah ini dikehendaki menggunakan Kurikulum Prasekolah Negara seperti yang dinyatakan di dalam Negara Akta Pendidikan 1996.

Setiap tadika terutamanya tadika swasta berusaha untuk memenuhi dan memastikan kualiti pendidikan awal kanak-kanak yang ditawarkan oleh mereka sentiasa mengikut perkembangan semasa. Secara umumnya zaman kanak-kanak di antara 0 hingga 6 tahun ini saling berkait rapat dengan pelbagai falsafah perkembangan kanak-kanak dari segi fizikal, emosi, sosial dan intelek. Pendidik dan pengkaji di seluruh dunia dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak bersetuju bahawa kanak-kanak terutamanya di antara umur tiga dan lima berada dalam fasa yang penting dalam aspek perkembangan akademik dan sosial-emosi. Antaranya adalah perkembangan neural baru yang paling pesat berlaku dalam tempoh bayi hingga 6 tahun. Ini merupakan asas untuk pendidikan prasekolah yang diberi perhatian yang semakin serius supaya kanak-kanak dalam lingkungan ini diberikan peluang pendidikan yang sepatutnya supaya perkembangan secara fizikal dan mental yang maksimum dapat dicapai. Maka tadika-tadika terutamanya tadika swasta berusaha dalam memastikan kualiti dan kecemerlangan tadika dari pelbagai aspek.

Walaupun pelbagai kajian telah dilakukan berkenaan faktor yang mempengaruhi keputusan ibu bapa dalam memilih prasekolah swasta, tetapi masih kurang kajian berdasarkan faktor luaran dan dalaman yang mempengaruhi proses membuat keputusan ibu bapa. Terdapat beberapa saranan oleh pengkaji-pengkaji lepas yang menyeru untuk menjalankan kajian masa depan berdasarkan beberapa faktor yang spesifik, berdasarkan skop yang berlainan, serta dengan pemboleh ubah yang dicadangkan untuk kajian lanjutan.

Kajian Literasi: Teori Ekologi / Ekosistem

Teori ekologi perkembangan diperkenalkan oleh Uri Bronfenbrenner, seseorang ahli psikologi dari Cornell University Amerika Syarikat. Teori ekologi memandang bahawa perkembangan manusia dipengaruhi oleh konteks lingkungan persekitaran. Hubungan timbal balik antara individu dengan 5 lingkungan akan membentuk tingkah laku individu tersebut. Berdasarkan gambar di bawah, teori ekologi memandang perkembangan anak dari tiga sistem lingkungan yaitu mikrosistem, eksosistem, dan makrosistem. Ketiga sistem tersebut membantu perkembangan individu dalam membentuk ciri-ciri fizikal dan mental tertentu.

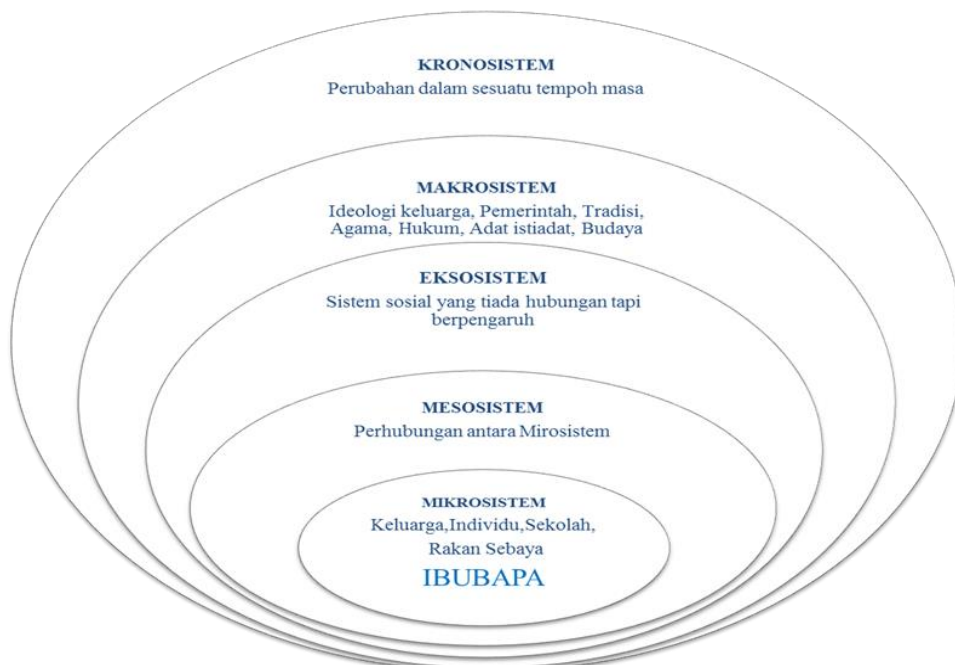
Rosa, E. M., & Tudge, J. (2013) menyatakan Teori bioekologi pembangunan manusia, pada mulanya dipanggil model ekologi atau pendekatan, pada asalnya dicadangkan oleh Bronfenbrenner untuk menerangkan bagaimana pembangunan manusia berlaku, memberi tumpuan besar kepada konteks kesan. Walau bagaimanapun, seperti yang digambarkan oleh penggunaan perkataan ekologi, Bronfenbrenner dengan jelas melihat pembangunan sebagai muncul dari interaksi individu dan konteks. Reformasi seterusnya terhadap idea-idea aslinya menyebabkan dia menekankan peranan yang dimainkan oleh individu itu; kesan masa; dan yang paling penting dari semua, ialah proses proksimal.

Seperti yang ditunjukkannya, " Ekologi menunjukkan penyesuaian antara organisma dan alam sekitar ". atau, dalam definisi yang lebih lengkap:

"The ecology of human development involves the scientific study of the progressive, mutual accommodation between an active, growing human being and the changing properties of the immediate settings in which the developing person lives, as this process is affected by relations between these settings, and by the larger contexts within which the settings are embedded. (1979b, p. 21)".

Iaitu Ekologi perkembangan manusia melibatkan kajian saintifik yang progresif, penyesuaian bersama di antara manusia yang aktif dan berkembang pesat yang mempengaruhi perubahan terhadap tetapan segera, terhadap orang yang sedang mara ke hadapan ,oleh kerana proses ini dipengaruhi oleh hubungan di antara tetapan ini, dan oleh konteks yang lebih besar di mana tetapan-tetapan in tertanam. (1979b, m/s. 21).

Teori ekologi melihat interaksi manusia dalam sistem atau subsistem. Secara sederhana interaksi tersebut dapat dilihat pada gambar di atas dan penjelasan ringkas adalah seperti berikut:



Rajah 1: Model Teori Ekologi oleh Urie Bronfenbrenner

Hubungan antara Teori Ekologi/ Ekosistem dan Pemboleh ubah Bebas

Beberapa kajian telah dilakukan berkaitan penggunaan teori ekologi ini dari pelbagai konteks. Oleh itu pengkaji telah memilih ibu bapa sebagai agen yang akan mempengaruhi faktor yang akan dikaji iaitu pemboleh ubah bebas yang telah dipilih untuk kajian ini.

Mikrosistem dan Faktor Kos:

Ia melibatkan persekitaran yang terdekat di mana kanak-kanak mempunyai interaksi secara langsung dan menghabiskan paling banyak masa. Contoh: ibu bapa, adik beradik, rakan, jiran dan guru. Dalam proses interaksi tersebut individu yang terlibat bukan sahaja dianggap sebagai penerima pasif tetapi turut aktif membentuk dan membangun mikrosistem tersebut. Lingkungan tersebut sangat mempengaruhi perkembangan individu terutama pada anak semasa kecil sampai remaja. Subsistem keluarga khususnya ibu bapa dalam mikrosistem dianggap agen sosial yang paling penting dalam kehidupan seseorang anak. Maka tahap sosioekonomi sesebuah keluarga atau ibubapa adalah faktor yang boleh memberi kesan kepada keputusan dalam pemilihan tadika swasta. Maka Faktor kos akan mewakili Mikrosistem dari teori ekologi.

Mesosistem dan Jarak:

Perhubungan antara pelbagai entiti dalam mikrosistem. Singkatnya, sistem meso adalah merangkumi dua atau lebih subsistem mikro. Ia terdiri daripada perhubungan antara satu mikrosistem dengan mikrosistem yang lain. Apa yang berlaku dalam satu mikrosistem boleh mempengaruhi interaksi dengan mikrosistem yang lain. Contohnya saudara mara, jiran, rakan sebaya dan sebagainya. Pengkaji memilih untuk meletakkan faktor jarak bagi mewakili mesosistem dari teori ekologi. Ini kerana kebanyakan tadika swasta kini beroperasi di sekitar kawasan taman perumahan dalam lingkungan jarak 1 hingga 3 km. Maka melalui kajian ini pengkaji ingin mengkaji adakah ibu bapa selesa untuk memilih tadika swasta yang terletak dalam kawasan perumahan atau tadika yang terletak di lokasi yang seperti yang dekat dengan tempat kerja mereka. Maka bagi kajian ini faktor jarak akan mewakili mesosistem dari teori ekologi.

Eksosistem dan Masa Operasi tadika:

Ekologi atau Ekosistem merupakan pengalaman dengan persekitaran tidak melibatkan murid secara langsung tetapi keputusan yang diambil dalam persekitaran tersebut memberi kesan kepada kanak-kanak atau orang dewasa yang terlibat dengan kanak-kanak tersebut. Contohnya dalam konteks ibu bapa kerjaya mereka memberi banyak impak kepada kehidupan seseorang kanak-kanak. Pada zaman ini, kebanyakan pendapatan isi rumah memerlukan kedua-dua ibu bapa keluar bekerja untuk memberikan kehidupan yang selesa. Ada kalanya mereka bekerja untuk jangka masa yang panjang atau bekerja dalam syif. Maka aspek kerjaya ibu bapa walaupun tidak berkaitan terus dengan kehidupan kanak-kanak tetapi ia memberi impak tidak langsung di mana kanak-kanak tersebut memerlukan penjagaan untuk sesuatu jangka masa semasa ibu bapa keluar bekerja. Maka masa operasi sesuatu tadika berkait rapat dengan masa bekerja ibu bapa. Oleh itu faktor masa operasi tadika akan mewakili eksosistem dari teori ekologi.

Makrosistem dan Ideologi:

Subsistem makrosistem terdiri dari ideologi keluarga, pemerintah, tradisi, agama, hukum, adat istiadat, budaya, dan sebagainya. Di mana semua subsistem tersebut akan memberikan pengaruh pada perkembangan karakter anak. Menurut Budaya yang dimaksudkan dalam sub sistem ini adalah pola tingkah laku, kepercayaan dan semua produk dari sekelompok manusia

yang diwariskan dari generasi ke generasi yang seterusnya. Perkembangan individu dipengaruhi oleh norma-norma, nilai dan amalan masyarakat. Maka bagi subsistem ini faktor Ideologi adalah paling sesuai untuk dipadankan untuk mengkaji konteks ini. Negara kaya dengan kepelbagaian budaya, bangsa dan agama. Oleh itu faktor ideologi akan mewakili makrosistem dari teori ekologi.

Kronosistem dan Pembelajaran:

Kronosistem adalah perubahan keadaan dalam suatu tempoh masa. Misalnya pembelajaran dan pendidikan di tadika lebih berfokus kepada persediaan kepada alam persekolahan berbanding dengan dua atau tiga puluh tahun dahulu yang lebih kepada pembelajaran asas sahaja dan gemar bermain di persekitaran rumah. Ada juga kanak-kanak yang memasuki alam persekolahan tanpa pendidikan awal kanak-kanak. Pada masa yang sama tahap dan kurikulum pendidikan awal kanak-kanak telah sangat berubah dan masih pelbagai kajian dilakukan untuk mempelbagaikan pembelajaran yang maksimum di awal usia kanak-kanak.

Pemilihan Teori Ekologi Bronfenbrenner bagi kajian ini adalah untuk mengenal pasti faktor yang menentukan keputusan ibu bapa dalam memilih prasekolah berdasarkan tolakan luaran dan dalaman dari persekitaran yang mereka menjalankan kehidupan harian. Ia juga penting untuk menunjukkan bahawa walaupun Bronfenbrenner mungkin paling terkenal sebagai pemaju teori ekologi yang telah diterangkan dalam artikel ini pada masa yang sama beliau juga sangat berminat dalam konsep keluarga sebagai sebuah institusi dalam menentukan pembangunan seseorang kanak-kanak.

Selain itu, jika objektifnya adalah pengenalpastian sifat-sifat sistem, maka adalah penting bahawa sifat-sifat sistem tersebut tidak dikecualikan daripada reka bentuk penyelidikan sebelum fakta dengan menyekat pemerhatian kepada hanya satu tetapan, satu pembolehubah, atau satu subjek pada suatu masa. Tidak seperti percubaan makmal klasik di mana seseorang berfokus pada pemboleh ubah tunggal pada satu masa dan cuba untuk "mengawal" semua yang lain, dalam penyelidikan ekologi berusaha untuk "mengawal" sebagai banyak kontras ekologi yang berkaitan secara teorinya yang mungkin dalam kekangan praktikal kelayakan dan reka bentuk eksperimen yang ketat. Hanya dengan cara ini seseorang dapat menilai keluasan fenomena di luar keadaan ekologi tertentu dan, sama pentingnya dari perspektif pembangunan, mengenal pasti proses-proses penginapan bersama antara organisma yang semakin meningkat dan persekitaran yang berubah-ubah.

Moen Phyllis. (2006) Urie membuat penyusunan untuk mengamati rapat dan analisis pembangunan dalam konteks sistem ekologi *multilayered* di mana orang yang sedang membangun berada. Bahawa ahli-ahli pembangunan yang lebih banyak menyiasat individu dalam bentuk semula jadi, dalam pelbagai persekitaran menyentuh kehidupan individu, merupakan salah satu pencapaian isyaratnya. Sama-sama yang berpengaruh adalah penekanan Bronfenbrenner terhadap kehidupan manusia yang hidup dalam masa nyata dan tempat-tempat yang sebenar, bukan makmal, yang mana ia mengikuti beratnya untuk mengkaji kesan-kesan dasar sosial (atau ketiadaan fenomena) dalam membentuk pembangunan, dan kemungkinan inovasi sosial dalam dasar dan amalan yang boleh menggalakkan pertumbuhan psikologi yang optimum.

Anthony J Onwuegbuzie, Kathleen M T Collins & Rebecca K Frels (2013), dalam kajian mereka menjelaskan bagaimana penggunaan Teori Bronfenbrenner boleh digunakan sebagai model untuk merancang dan membina sesuatu penyelidikan iaitu "Kami mempunyai peluang untuk meninjau ratusan artikel penyelidikan kuantitatif, kualitatif dan campuran sepanjang tahun dan pengalaman ini telah membawa kita untuk mengenal pasti rangka kerja teori yang menggabungkan hampir semua penyelidikan yang mewakili sains sosial, tingkah laku, dan kesihatan. Khususnya, kami membuat kesimpulan bahawa falsafah, dasar, dan

amalan yang mungkin boleh dikaitkan dan dilihat melalui teori sistem ekologi Bronfenbrenner, kerana teori ekologi adalah mengenai hubungan dalam setiap genre ini. Oleh itu, kami kini berkonsepkan bahawa sistem ekologi Bronfenbrenner (1979) boleh digunakan untuk merangka dan mereka bentuk kajian-kajian kuantitatif, kualitatif dan penyelidikan bercampur. Terutamanya, teori Bronfenbrenner (1979) boleh digunakan untuk mengenal pasti dan merancang kajian penyelidikan yang mewakili ketiga-tiga tradisi merentas sains sosial, tingkah laku, dan kesihatan.

Rosa, E. M., & Tudge, J. (2013) dalam penulisan artikel mereka menjelaskan bahagian dalam subsistem teori ekologi dan faktor-faktor yang berkaitan subsistem tersebut, Bronfenbrenner memikirkan alam sekitar secara topologi sebagai susunan empat struktur yang saling berkaitan, dengan orang-orang yang mendekati individu yang sedang dibangunkan yang berada di tempat yang jauh (1976, 1977b, 1977c, 1978, 1979b). Beliau menyesuaikan terminologi mikro, struktur mesostruktur, dan makrostruktur Brim (1975) dan memberikan nama-nama seperti berikut: mikrosystem, mesosystem, exosystem, dan makrosystem. Walau bagaimanapun, memandangkan Bronfenbrenner melihat alam sekitar sebagai berkaitan secara intrinsik kepada seseorang individu di dalamnya, dia sering menggunakan terma ekologi apabila merujuk kepada persekitaran atau alam sekitar. Tumpuannya, dengan kata lain, bukan hanya pada alam sekitar, atau konteks, tetapi pada sistem ekologi yang termasuk individu yang sedang membangun (1976).

Edinete M. R & Jonathan T. (2013) berpendapat bahawa dari sudut pandangan metodologi, keistimewaan teori bio-ekologi adalah mengkaji proses proksimal yang mungkin membawa kepada pembangunan yang sihat, dengan individu-individu yang membangun kepentingan yang dibezakan dalam sekurang-kurangnya satu ciri individu yang relevan dan belajar di lebih daripada satu konteks (hampir selalu tetapan tipikal di mana individu boleh didapati).

O'Toole, L. (2016), Unsur kajiannya nya berkaitan dengan 'proses', 'orang', 'konteks' dan 'masa', jadi sementara teori-teori lain yang dimasukkan ke dalam Rangka Kerja Bio-ekologi dalam bab ini sebahagian besarnya dianalisis dari segi bagaimana mereka menjelaskan salah satu konsep-konsep, teori-teori Bourdieu mula diperkenalkan sehubungan dengan keempat-empat, dan juga menyokong perkembangan konsep-konsep sebagai bab tersebut berlangsung.

Tujuan Kajian

Mengenal pasti faktor dominan yang telah dikenal pasti dalam proses pemilihan tadika swasta oleh ibu bapa. Beberapa faktor persekitaran yang berasaskan teori ekologi yang berkaitan dan yang dicadangkan oleh kajian-kajian lepas telah dikenal pasti melalui tinjauan literature dan dipadankan untuk membuat analisa.

Objektif Kajian

Mengenal pasti faktor persekitaran yang dominan dalam proses pemilihan prasekolah swasta oleh ibu bapa.

Persoalan Kajian

Faktor manakah merupakan peramal terkuat dalam pemilihan prasekolah swasta oleh ibu bapa?

Metodologi Kajian

Kajian ini adalah berbentuk deskriptif. Oleh sebab kajian adalah bertujuan untuk mengenal pasti faktor dominan, satu soal selidik satu soal selidik telah disediakan bagi mengumpul maklumat dan data di kalangan ibu bapa.

Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah soal selidik. Keseluruhan soal selidik kajian mengandungi 29 item soalan. Satu kajian rintis juga telah dijalankan untuk menentukan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen kajian. Pertamanya instrumen kajian ini telah disahkan oleh seorang pakar bidang dan seorang pakar bahasa. Maklum balas soal selidik ini telah dikumpul dari 53 orang ibu bapa yang berada di sekitar Mukim Pulau, Johor. Data yang dikumpulkan untuk kajian rintis ini telah dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 22 di mana nilai alpha cronbach yang diperoleh mencapai 0.904.

Sampel kajian

Sampel kajian terdiri daripada ibu bapa yang tinggal di Mukim Pulau, Johor. Jumlah pemilihan sampel telah ditetapkan berdasarkan populasi pelajar tadika swasta di kawasan Mukim Pulau. Data populasi telah disalurkan oleh PPD Kulai berdasarkan pendaftaran setiap tadika swasta. Jumlah minimum sampel telah ditetapkan seramai 305 orang.

Dapatan Dan Analisis Kajian

Bahagian A

Jadual 1 : Taburan Latar belakang Sosio-Demografi Ibu bapa

Item	Pilihan	Frekuensi	Peratus (%)
Bilangan Anak yang akan belajar di Tadika Swasta pada tahun 2020	0	28	8.9
	1	215	68.3
	2	52	16.5
	3	10	3.2
Bangsa / Etnik	Melayu	114	36.2
	Cina	96	30.8
	India	79	25.1
	Lain-lain	15	4.8
Agama	Islam	114	36.2
	Buddha	61	19.4
	Hindu	79	25.1
	Kristian	47	14.9
	Lain-lain	4	1.3
Tahap Pendidikan	Diploma Kolej/ Politeknik	54	17.1
	Sarjana Muda	218	69.2
	Sarjana/PHD	7	2.2
	SPM	26	8.3
Kerjaya	Bekerja Sendiri	24	7.6
	Kerajaan	87	27.6
	Swasta	194	61.6
Pendapatan Isi Rumah	B40 Rendah	60	19.0
	M40 Sederhana	220	69.8
	T20 Tinggi	25	7.9

Jadual 1 menunjukkan ringkasan profile sosio-demografi 305 orang ibu bapa yang telah menjawab soal selidik ini. Sebanyak 305 orang ibu bapa yang telah menjawab. Sampel populasi menyatakan seramai 277 ibu bapa akan menghantar seorang anak mereka ke Tadika pada tahun 2020, 52 ibu bapa ada 2 anak serta seramai 10 orang ibu bapa akan menghantar seramai 3 orang

anak. Selebihnya sebanyak 28 orang mungkin mempunyai anak yang akan memasuki tadika swasta pada tahun yang seterusnya. Majoriti terdiri daripada etnik Melayu yang beragama Islam sebanyak 36.2% dan etnik sebanyak 30.8% dan India 25.1%. Selepas Agama Islam diikuti agama hindu sebanyak 25.1% seterusnya Buddha 19.4% dan seterusnya Kristian sebanyak 14.9%. Dari segi tahap pendidikan pula peratus paling tinggi adalah ibu bapa yang berpendidikan hingga Ijazah Sarjana sebanyak 69.2% diikuti tahap diploma sebanyak 17.1% seterusnya tahap SPM sebanyak 8.3% manakala tahap sarjana/Phd adalah 2.2%. Dari segi kerjaya kategori ibu bapa yang bekerja adalah di sektor swasta sebanyak 61.6% dan seterusnya kerajaan sebanyak 27.6% dan hanya 7.6% adalah kategori bekerja sendiri. Kategori pendapatan Isi rumah kebanyakannya adalah dari kategori M40 yang berpendapatan sederhana iaitu 69.8% diikuti 19% daripada kategori B40 dan selebihnya 7.9% dari kategori berpendapatan tinggi.

Maka secara demografi selain daripada aspek bangsa dan agama dapatan kajian ini akan banyak dipengaruhi oleh golongan yang berpendidikan pada tahap sarjana muda yang bekerja di sektor swasta dan berpendapatan isi rumah kategori M40.

Objektif Kajian: Faktor Dominan

Mengenal pasti faktor persekitaran yang dominan dalam proses pemilihan prasekolah swasta oleh ibu bapa.

Jadual 2: Taburan Responden Mengikut Min Keseluruhan dan Sisihan Piawai Keseluruhan 5 Faktor iaitu Faktor Kos, Jarak, Masa Operasi, Ideologi dan Pembelajaran (Pembolehubah Bebas)

Bahagian Soal Selidik	Faktor	Min	Sisihan Piawai
Bahagian B	Faktor Kos	12.25	2.41
Bahagian C	Faktor Jarak	13.09	2.01
Bahagian D	Faktor Masa Operasi	8.38	2.78
Bahagian E	Faktor Ideologi	15.71	3.92
Bahagian F	Faktor Pembelajaran	22.42	3.25

Dapatan kajian dalam Jadual 2 menunjukkan taburan pemilihan tadika swasta oleh ibu bapa berdasarkan 5 pemboleh bebas iaitu faktor Kos, Jarak, Masa Operasi, Ideologi dan Pembelajaran. Faktor yang paling penting serta dominan dari kajian ini adalah yang menunjukkan nilai min yang tinggi iaitu Faktor Pembelajaran (Min=22.42, SP=3.25), diikuti Faktor Ideologi (Min=15.71, SP=3.92), Faktor Jarak (Min=13.09, SP=2.10), Faktor Kos (Min=12.25, SP=2.41) dan akhirnya Faktor Masa Operasi (Min=8.38, SP=2.78).

Maka secara keseluruhan Faktor Pembelajaran dikenal pasti sebagai faktor yang sangat dominan dalam proses pemilihan tadika swasta oleh ibu bapa dalam kajian ini. Berdasarkan Teori Ekologi, ia adalah berkaitan dengan sistem yang kelima iaitu Kronosistem.

Faktor dominan yang pertama iaitu Pembelajaran di Tadika swasta merupakan faktor yang akan atau sedang memberi kesan secara jangka panjang kepada individu yang berada di tengah-tengah sistem Teori Ekologi. Berdasarkan daripada dapatan kajian ini, pengkaji berpendapat bahawa, beberapa ciri majoriti responden kajian iaitu ibu bapa telah mempengaruhi dapatan ini. Di mana majoriti kajian adalah yang berpendidikan sehingga Ijazah Sarjana, yang juga bekerja di sektor swasta dan golongan berpendapatan pada kategori M40 telah mempengaruhi sebahagian dapatan kajian ini. Pada masa yang sama lokasi kajian iaitu kawasan bandar dan mempunyai kepadatan penduduk yang tinggi juga telah memberikan kesan yang besar dalam kajian ini. Lima item soalan telah diberikan berkaitan penyediaan kanak-kanak transisi ke tahun satu, pembelajaran berasaskan permainan, pembelajaran berkaitan

matematik dan sains, serta penggunaan Bahasa Melayu dan Inggeris sebagai bahasa pengantaraan dalam pembelajaran.

Faktor kedua yang dominan adalah faktor Ideologi, kemungkinan kepelbagaian dari segi bangsa, etnik, agama, bahasa dalam kalangan rakyat Malaysia merupakan pendorong yang mempengaruhi dapatan kajian ini. Item-item soalan bagi bahagian ini adalah berkaitan pengajaran dan pembelajaran dalam bahasa ibunda, pemilihan tadika yang tiada amalan apa-apa ideologi tertentu, tidak kisah dengan apa-apa ideologi yang diamalkan serta tadika yang meraikan kepelbagaian ideologi.

Faktor ketiga adalah dengan kurang dominan adalah faktor Jarak, di mana terdapat item soalan seperti memilih tadika swasta yang dekat dengan rumah atau tempat kerja serta tadika swasta yang jaraknya kurang dari 3km dari rumah /tempat kerja.

Faktor keempat yang paling kurang dominan adalah faktor yang berkaitan dengan kos. Bahagian ini diberikan item soalan seperti memilih tadika swasta untuk anak saya berdasarkan kemampuan untuk membayar yuran bulanan, memilih tadika swasta di mana yuran bulanan dalam lingkungan RM300 atau RM500.

Manakala faktor yang tidak dominan adalah yang berkaitan dengan faktor yang berkaitan masa operasi tadika di mana item-item yang telah diberi untuk membuat pilihan adalah memilih tadika swasta untuk sesi pagi sahaja iaitu dari 8pagi hingga 12tengah hari, memilih tadika swasta untuk sesi petang sahaja iaitu dari 12tengah hari hingga 4 petang dan memilih tadika swasta yang merangkumi waktu kerja standard ibu bapa dari 8 pagi hingga 4 petang.

Perbincangan

Secara keseluruhannya Faktor Pembelajaran dikenal pasti sebagai faktor yang sangat dominan dalam proses pemilihan tadika swasta oleh ibu bapa dalam kajian ini. Berdasarkan Teori Ekologi, ia adalah berkaitan dengan sistem yang kelima iaitu Kronosistem.

Pengkaji berpendapat teori ekologi digunakan secara meluas dalam kajian-kajian yang berkaitan dengan bidang pendidikan secara meluas. Ini kerana teori Ekologi adalah berkaitan faktor persekitaran yang mempengaruhi kehidupan kanak-kanak serta sesiapa yang dianggap berada di pusat dalam model sistem yang telah dibangunkan oleh Urie Bronfenbrenner. Dalam Model tersebut Bronfenbrenner telah menyenaraikan tentang beberapa sistem yang berperingkat yang terletak dalam persekitaran kehidupan seseorang individu. Menurut Vélez-Agosto, N. M., Soto-Crespo, J. G., Vizcarrondo-Oppenheimer, M., Vega-Molina, S., & García Coll, C. (2017) persekolahan dan penyertaan komuniti tidak beroperasi secara berasingan dalam bentuk mekanistik, tetapi "penyertaan dalam institusi adalah aspek penting dalam sebuah buruj amalan budaya yang berkaitan.

Mengapa persekitaran kehidupan atau ekologi begitu penting dalam mempengaruhi faktor seseorang membuat keputusan berkenaan kebanyakan aspek kehidupan harian?

Pertamanya perlu difahami bahawa ekologi yang dimaksudkan di sini adalah terbentuk secara sistematik atau saling bergantung. Oleh itu, apa yang berlaku atau tidak berlaku dalam mana-mana persekitaran bergantung kepada sebahagian besar peristiwa dan perhubungan dalam persekitaran yang berkaitan. Jika mengaitkan ekologi dalam penyelidikan wajib bagi penyelidik mempertimbangkan interaksi sistem di mana seseorang yang mengambil bahagian dalam sesuatu kajian, bukan sahaja pengaruh mereka dalam persekitaran yang segera tetapi termasuk individu-individu yang berkepentingan untuk kajian yang juga terletak dalam lingkungan tersebut.

Bagi kajian ini individu yang akan mengambil bahagian mengambil dalam kajian adalah ibu bapa tetapi dapatan kajian adalah berkenaan kepentingan pendidikan tadika/prasekolah. Ibu bapa dalam kajian ini bertindak sebagai agen yang akan membuat

keputusan bagi pihak anak-anak mereka dengan mengambil kira faktor persekitaran yang mempengaruhi kehidupan mereka. Moen Phyllis. (2006) menjelaskan, para sarjana pembangunan manusia memerlukan penglihatan berganda minimum, mengakui penginapan progresif antara organisma manusia yang semakin berkembang dan persekitarannya yang terdekat, dan cara-cara di mana hubungan dinamik ini dibentuk oleh tahap makro yang lebih besar, kuasa luar (ekonomi, rejim politik, pasaran buruh, contohnya). Beliau memperlihatkan proses ini sebagai satu daripada mutu penginapan: orang berubah, persekitaran sosial yang segera (proksimal) berubah, dan konteks yang lebih besar di mana ia tertanam juga berubah.

Keduanya, Pembangunan persekitaran ekologi yang kita hidup berlaku melalui banyak proses, jika mudah untuk difahami berlaku dengan cara interaksi di antara manusia yang dikekalkan dalam hubungan antara timbal balik dengan persekitarannya. Oleh itu, Bronfenbrenner berpendapat bahawa para penyelidik yang menjalankan penyelidikan Ekologi harus mempertimbangkan lebih daripada satu orang dalam penetapan, termasuk pengaruh pengkaji sendiri terhadap subjek. Edinete M. R & Jonathan T. (2013), menyatakan ia adalah penting untuk menunjukkan bahawa walaupun Bronfenbrenner mungkin paling terkenal sebagai pemaju teori, beliau juga sangat berminat dalam keluarga sebagai sebuah institusi. Selama bertahun-tahun beliau telah mengembangkan teorinya, beliau juga menulis banyak kertas mengenai topik-topik seperti kelas sosial yang mempengaruhi pengasuhan anak, kesan pekerjaan ibu pada perkembangan kanak-kanak, masalah yang berkaitan dengan merawat beberapa keluarga sebagai "*de fi cit*," dan polisi keluarga yang diperlukan untuk keluarga berkembang dengan sihat. Yang paling relevan ialah hakikat bahawa terdapat persenyawaan silang antara tulisannya yang lebih berorientasi keluarga dan yang mempunyai fokus yang lebih teoritis.

Moen Phyllis. (2006), menyatakan "Sains asas memerlukan dasar awam, bahkan lebih daripada itu dasar awam yang memerlukan sains asas." Dengan unsur-unsur yang terletak di kedua-dua makrosistem dan eksosistem, dasar sosial beroperasi sebagai tangan yang tersembunyi yang membentuk proses proksimal pembangunan manusia.

Ketiga, persekitaran ekologi dibentuk dalam bidang fenomenologi yang mengarahkan tindakan dan interaksi individu berkembang. Persekitaran itu harus dipertimbangkan kerana ia dilihat dan difahami oleh seseorang itu, dari perspektif metodolog dan analisis fenomenologi iaitu analisis bagaimana setiap peserta melihat tetapan dan pelbagai elemen yang terkandung di dalamnya. Jika persekitaran seseorang contohnya dalam kajian ini "ibu bapa" menyediakan peluang untuk memerhatikan dan terlibat sama dalam aktiviti dengan bantuan orang yang mempunyai pemahaman dan kemahiran yang lebih baik, maka ia akan membantu seseorang yang lain iaitu "kanak-kanak" mencapai perkembangan yang sewajarnya. Bronfenbrenner mempersembahkan paradigma ekologi sebagai perkembangan di mana dilihat sebagai fungsi yang melibatkan interaksi sepanjang masa antara seseorang dan orang-orang dengan siapa dia mempunyai interaksi muka di dalam tetapan segera di mana orang itu berada. Beliau kemudiannya menerangkan ciri-ciri yang sepatutnya menjadi sebahagian daripada sebarang kajian ekologi, termasuk kedua-dua individu berkenaan dan persekitaran.

Urie Bronfenbrenner berhujah bahawa amalan keibubapaan telah beralih dengan cadangan pakar-pakar pembangunan kanak-kanak dan ahli pediatrik tetapi penyesuaian nasihat pakar tidak seragam untuk seluruh masyarakat. Kerana ibu bapa kelas atas meletakkan kepercayaan yang lebih besar kepada para pakar, amalan mereka berkait rapat dengan pola nasihat pakar. Amalan ibu bapa kelas pekerja pula beranjak lebih perlahan, ketinggalan 10 hingga 15 tahun ke belakang sebelum bergerak ke arah norma kelas pertengahan. Maka Nasihat pakar berubah dari yang berpusat disiplin kepada yang berpusat sokongan dan kembali lagi, perbezaan kelas juga berubah. Perhatikan perhatian yang dimainkan untuk proses yang sama tetapi berbeza dalam ungkapan dalam konteks sosial dan sejarah yang berbeza.

Kesimpulan

Walaupun kajian ini adalah berkaitan dengan Pemilihan Tadika Swasta ia adalah satu proses yang amat penting sama ada ibu bapa dapat melaksanakan peranan mereka secara berkesan kepada anak mereka dalam keluarga bergantung kepada tuntutan, tekanan, dan sokongan peranan dari pemilihan lain. Faktor Dominan iaitu Pembelajaran di Tadika adalah suatu faktor yang sangat jauh dan berlaku untuk sesuatu tempoh masa yang panjang dalam Teori Ekologi. Pada pendapat pengkaji, Ibu bapa dalam kajian ini sangat berpandangan jauh dalam membuat pemilihan Tadika Swasta anak-anak mereka. Di samping rumah dan keluarga, satu-satunya suasana yang berfungsi sebagai konteks yang komprehensif untuk pembangunan manusia/kanak-kanak dari tahun-tahun awal dan seterusnya adalah institusi kanak-kanak seperti prasekolah/tadika. Dari perspektif Ekologi, kewujudan konteks sedemikian adalah penting kerana ia memberikan peluang untuk menyiasat kesan dari penetapan utama yang kontras dalam tempoh masa pembangunan zaman kanak-kanak.

Implikasi Kajian

Penemuan ini mempunyai implikasi penting bagi perancang dasar dan para profesional dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak. Kebanyakan tadika swasta menawarkan pelbagai jenis kurikulum pengajaran dan pembelajaran. Contohnya pembelajaran berasaskan permainan dan pembelajaran berasaskan alam semula jadi menjadi trend masa kini. Melalui pelbagai kajian membuktikan pembelajaran yang tidak formal penting untuk tumbesaran kanak-kanak bagi merangsang rasa ingin tahu secara semula jadi. Oleh sebab kajian ini dijawab oleh sebahagian besar golongan yang berpendidikan ijazah sarjana dan dari kategori M40 ia memberikan gambaran bahawa ibu bapa yang berpendidikan dan berpendapatan sederhana memilih pendidikan tadika yang memberikan kepelbagaian dalam pembelajaran kanak-kanak. Pembelajaran adalah satu skop yang sangat luas, maka pelbagai kajian dan analisis trend pemilihan boleh membantu para profesional merangka kurikulum yang tidak hanya formal tetapi yang dapat membantu dari pelbagai aspek seseorang kanak-kanak.

Kajian ini mencadangkan bahawa pendekatan transaksional yang mengiktiraf pengaruh faktor budaya, ibu bapa dan kanak-kanak. Faktor ideologi tidak berakhir setakat seseorang kanak-kanak habis belajar di tadika, tetapi masih bersambungan ketika mereka melangkah ke tahun satu hingga enam. Malaysia terkenal dengan kepelbagaian lapisan masyarakat. Terdapat jenis sekolah rendah kerajaan vernakular, sekolah swasta dan sekolah antarabangsa, maka ibu bapa mula memilih tadika berdasarkan ideologi yang sesuai dengan kehidupan. Satu analisa dan kajian yang mendalam berkenaan faktor ideologi supaya dapat memberikan gambaran yang jelas kepada golongan ibu bapa dan pengusaha tadika untuk merancang tadika mereka berdasarkan jenis populasi di sesuatu lokasi.

Kajian Lanjutan

Dapatan dari kajian ini memberikan satu gambaran yang jelas berkenaan corak dan pola proses membuat keputusan di kalangan ibu bapa di kawasan bandar. Dapatan kajian bagi kajian yang sama tetapi berlainan lokasi mungkin boleh memberikan corak dan pola dalam proses membuat keputusan oleh ibu bapa berkaitan tadika. Kemungkinan besar faktor yang berlainan menjadi pilihan dalam proses membuat keputusan oleh ibu bapa dalam memilih tadika swasta. Maka instrumen yang telah dibina ini boleh diguna untuk diuji di kalangan ibu bapa yang bertempat di kawasan yang lain seperti kawasan pendalaman atau bandar.

Dapatan ini boleh membantu institusi tadika swasta untuk menaik taraf dari pelbagai segi contohnya berasaskan pembelajaran. Oleh sebab ibu bapa di kawasan bandar lebih cenderung memilih tadika yang sangat mengutamakan aspek pembelajaran, sub-item dalam

faktor tersebut boleh dibangunkan dan diperluaskan bagi kajian lanjutan yang lebih jelas dan mendalam. Kajian ini juga membuak peluang untuk tadika-tadika swasta untuk

Kaedah Pembelajaran adalah faktor yang sentiasa berubah dan sukar diramalkan tetapi konteks kajian ini adalah sangat luas dan perlu dikaji selanjutnya dari pelbagai sudut. Pada masa yang sama beberapa analisis statistik inferensi seperti analisis Korelasi Pearson untuk mengkaji hubungan serta analisis regresi pelbagai untuk mengkaji pengaruh faktor dominan terhadap pemilihan tadika swasta perlu dilakukan sebagai kajian masa hadapan. Seterusnya lokasi kajian juga perlu dirancang dengan teliti kerana perbezaan lokasi mungkin boleh mengubah persepsi masyarakat dalam membuat pilihan untuk anak-anak mereka.

Rujukan

- Ansari, A., Pivnick, L. K., Gershoff, E. T., Crosnoe, R., & Orozco-Lapray, D. (2018). What do parents want from preschool? Perspectives of low-income Latino/a immigrant families. *Early Childhood Research Quarterly*.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bronfenbrenner, U. (1990). Discovering what families do. In *Rebuilding the Nest: A New Commitment to the American Family*.
- Edinete M. R & Jonathan T. (2013). Urie Bronfenbrenner's Theory of Human Development: Its Evolution From Ecology to Bioecology. *Journal of Family Theory & Review*: 243–258.
- Hewitt, B.L. (1994) *Pre-school education in Malaysia: An investigation into current practice*, Edith Cowan University, Perth, Australia.
- Ismail, K. (1995) *Review of Early Childhood Development in Malaysia: training of teachers and caregivers* (Kuala Lumpur, Economic Planning Unit, Prime Minister's Department).
- Lily Muliana Mustafa & Mohamed Nor Azhari Azman, (2013), *Preschool Education in Malaysia: Emerging Trends and Implications for the Future*. *American Journal of Economics* 2013, 3(6): 347-351.
- Moen Phyllis. (2006) Bronfenbrenner in context and in motion *ZSE : Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation* 26(3), 247-261.
- Ng S. B. (2010). Governance of Education Related ECCE Policies in Malaysia. *International Journal of Child Care and Education Policy*, Vol. 4, No.1, 45-57.
- O'Toole, L. (2016) *A bio-ecological perspective on educational transition: experiences of children, parents and teachers*. Doctoral Thesis, Dublin Institute of Technology.
- Preliminary Report Malaysia Development Plan (2013-2025) Ministry of Education Malaysia, 2012.
- Rosa, E. M., & Tudge, J. (2013). Urie Bronfenbrenner's Theory of Human Development: Its Evolution From Ecology to Bioecology. *Journal of Family Theory & Review*, 5(4), 243–258.
- Vélez-Agosto, N. M., Soto-Crespo, J. G., Vizcarrondo-Oppenheimer, M., Vega-Molina, S., & García Coll, C. (2017). Bronfenbrenner's Bioecological Theory Revision: Moving Culture From the Macro Into the Micro. *Perspectives on Psychological Science*, 12(5), 900–910.
- Vicki P, Anne J, Marion O'B & Carolyn G. (2001) Reasons for choosing child care: associations with family factors, quality, and satisfaction. *Early Childhood Research Quarterly* 16.
- Zainuddin. B.D & Mohd Sabri B. Y (2011). Factors That Influence Parents Choice of Preschool in Malaysia : An Exploratory Study. *International Journal of Business and Social Studies*. Vol.2. No 15.

KEPENGUNAAN MINYAK SAWIT DI DAERAH SANDAKAN, SABAH

Wee Eng Fui¹
Nuslan Mohd Nor²
Md Zusmaidi Abdul Aziz³
Rewathi Karudan⁴
Er Ah Choy^{5*}

¹Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia, (E-mail: P101757@siswa.ukm.edu.my)

²Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia, (E-mail: P98649@siswa.ukm.edu.my)

³Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia, (E-mail: P104221@siswa.ukm.edu.my)

⁴Program Pengurusan Persekitaran, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia, (E-mail: P93163@siswa.ukm.edu.my)

^{5*}Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran (SEEDS), Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan (FSSK), Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia (E-mail: ebeer@ukm.edu.my)

Abstract: *Kepenggunaan merupakan satu isu yang hangat dikaji dalam jurnal-jurnal yang lepas. Kajian kepenggunaan ini menumpukan kepada minyak sawit di mana merupakan komoditi utama di Malaysia. Kajian ini meliputi dari aspek pengetahuan dan pemilihan produk minyak sawit, serta persepsi kepenggunaan minyak sawit dalam kehidupan harian. Kajian yang dijalankan melalui soal selidik ke atas 27 responden terpilih secara rawak yang tinggal di Sandakan, Sabah. Melalui analisis crosstab yang dijalankan menunjukkan antara demografi seperti pendapatan, kelulusan akademik dan umur. Kecenderungan responden memilih minyak sawit bergantung pada mutu dan kualiti, mesra alam, berkhasiat, kepelbagaian pengguna dan harga berpatutan. Dari sudut isu berkaitan minyak sawit menunjukkan responden amat mengikuti perkembangan terkini industri sawit negara. Majoriti responden berpuas hati dengan minyak sawit menunjukkan keyakinan rakyat Malaysia masih lagi kekal menggunakan produk buatan Malaysia walau pun mempunyai pilihan minyak masak yang lain.*

Kata kunci: *Kepenggunaan minyak sawit, persepsi, dan kepuasan pengguna.*

Abstract: *Consumerism has been a hot topic of research in past journals. This consumption study will focus on palm oil which is a major commodity in Malaysia. Study was conducted on the knowledge and preferences of palm oil products, perceptions of the use of palm oil in daily life and their satisfaction with palm oil products. The survey was conducted through a survey of 27 randomly selected respondents living in Sandakan, Sabah. Through crosstab analysis conducted between demographics such as income, academic approval and age. Respondents' tendency to choose the palm oil is depending on the quality, environmental friendly, nutrients, multiple use and fair price. From the point of view of oil palm issues, the respondents are very close to the country's oil palm industry. The majority of respondents were satisfied with palm oil showing that Malaysians are still using Malaysian-made products despite other cooking oil options.*

Keyword: *Consumption of palm oil, perception, and user satisfaction.*

Pengenalan

Perkembangan industri sawit di Malaysia berlaku dengan pesat sejak tanaman ini mula diperkenalkan pada tahun 1917. Industri ini terus mengukuh dan memberi sumbangan yang signifikan kepada ekonomi negara. Pendapatan eksport negara daripada sektor pertanian dijangka meningkat 23.8% kepada RM87.2 bilion pada 2017 (2016: 4.7%; RM70.4 bilion) terutamanya disokong oleh peningkatan penghantaran minyak sawit dan getah asli (Laporan Ekonomi, Kementerian Kewangan Malaysia 2017/2018). Industri sawit diusahakan oleh pelbagai kategori pengusaha dan tidak terhad kepada penglibatan syarikat perladangan besar milik swasta atau kerajaan, sebaliknya turut melibatkan pekebun kecil persendirian berskala kecil. Secara umumnya, keluasan tanaman sawit di Malaysia telah mencapai lebih daripada 5.9 juta hektar dengan 980,000 hektar daripadanya diusahakan oleh pekebun kecil sawit persendirian merangkumi seramai 258,000 orang pekebun

Namun begitu, dengan pelbagai cabaran dan rintangan dalam industri sawit pada hari ini, kelestarian amat perlu dititik beratkan oleh pemain industri ini termasuk pekebun kecil persendirian. Kelestarian berdasarkan prinsip yang mudah adalah semua keperluan untuk hidup serta kesejahteraan hidup bergantung sama ada secara langsung ataupun tidak langsung terhadap alam semula jadi. Kelestarian mencipta serta mengekalkan syarat-syarat keatas manusia dan alam sekitar bagi mewujudkan suasana yang harmoni dan produktif. Ia membenarkan dan memenuhi keperluan sosial, ekonomi dan lain-lain untuk generasi masa kini dan masa hadapan. Kelestarian penting untuk memastikan kualiti air, bahan-bahan, dan sumber bagi memastikan kesihatan manusia dan juga alam sekitar.

Kebelakangan ini, industri sawit menghadapi cabaran apabila Kesatuan Eropah mengenakan sekatan ke atas minyak sawit dari negara Asia dan ini akan memberi kesan besar khususnya kepada pekebun kecil. Dalam hal ini, pekebun kecil perlu mempunyai kesedaran yang tinggi mengenai kelestarian dalam perusahaan ini supaya keyakinan dapat diberikan kepada pihak pengeksport bahawa syarat kriteria kelestarian telah dipatuhi dan hasil sawit yang dikeluarkan adalah berkualiti tinggi (BH Online 2020). Isu kelestarian minyak sawit ini telah menjadi faktor penting yang memberi kesan kepada kepenggunaan minyak sawit khususnya bagi pengguna antarabangsa. Persepsi negatif yang diutarakan oleh pihak luar terhadap kelestarian produk sawit mempengaruhi kepercayaan pengguna terhadap minyak sawit. Hal ini secara tidak langsung akan menjejaskan kelestarian ekonomi pekebun sawit disebabkan oleh penurunan permintaan. Kehilangan pasaran penting Eropah membimbangkan pekebun di Indonesia dan Malaysia memandangkan kedua-dua negara ini adalah pengeluar utama dunia (Berita Harian, 2018).

Agenda pembangunan lestari menitikberatkan kepentingan terhadap tiga teras utama iaitu ekonomi, sosial dan alam sekitar yang disifatkan sebagai satu proses multidimensi (Newman, 2005). Ketiga-tiga komponen ini menyokong antara satu sama lain demi memastikan kelestarian negara dalam jangka masa panjang dan bukan hanya melihat perkembangan negara dalam konteks pertumbuhan ekonomi semata-mata. Hal ini kerana matlamat pembangunan lestari bagi memastikan pembangunan ekonomi untuk kesejahteraan dan peningkatan kualiti hidup masyarakat, penggunaan sumber secara bijaksana dan memastikan pemuliharaan terhadap alam sekitar berada dalam kondisi yang baik.

Malah, Suruhanjaya Eropah telah memutuskan untuk menyekat penggunaan minyak sawit untuk minyak bio atau '*biofuel*'. Keputusan ini telah menjejaskan Malaysia yang merupakan pengeluar utama dunia untuk minyak sawit bersama Indonesia yang menghasilkan hampir 90 peratus minyak sawit dunia. Tindakan yang diambilkan bersandarkan kepada kecaman meluas dalam beberapa tahun sebelum ini yang mengaitkan industri sawit dengan isu pemusnahan hutan melalui penebangan hutan dan menjadi punca jerebu. Perkara ini berupaya menimbulkan persepsi negatif pengguna terhadap minyak sawit. Persepsi adalah satu proses di

mana individu memilih, menyusun dan mentafsir maklumat bagi membentuk gambaran dunia yang lebih bermakna. Persepsi merupakan satu proses individu yang bergantung kepada kepercayaan seseorang, pengalaman, keperluan dan jangkaan. Ia juga dipengaruhi oleh ciri-ciri sesuatu rangsangan dan konteks yang dilihat atau didengari. Belch (2015) menyatakan persepsi pengguna juga mempunyai persamaan dan perbezaan yang bergantung kepada ciri-ciri kegunaan peribadi berpandukan kehendak dan permintaan mereka.

Menurut Harold dan John (1978), tingkah laku pembelian melibatkan proses penilaian harga dan kedudukan produk atau kualiti barangan selain tahap kepuasan selepas pembelian merupakan faktor yang mempengaruhi pembelian akan datang. Hal ini penting untuk ditekankan mengenai kelestarian industri minyak sawit untuk memperlihatkan bahawa industri ini penting dalam aspek pembangunan sosioekonomi negara, pekebun serta penting sebagai produk eksport negara. Sehubungan itu, kajian ini mengkaji sejauhmana kepenggunaan minyak sawit di kalangan pengguna domestik dari aspek pengetahuan dan pemilihan, persepsi dan kepuasan hati mereka dalam membuat penggunaan minyak sawit.

Ulasan Perpustakaan

Kajian Izzah Syazwany Mohd Nasir, Noraida Abdul Rani & Er Ah Choy (2015) menunjukkan bahawa lebih 90% pengguna memilih penggunaan minyak masak adalah disebabkan faktor jenama yang popular, harga yang berpatutan, kandungan yang berkhasiat dan bermutu, dan promosi syarikat minyak masak. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meneliti faktor yang mempengaruhi pola pemilihan dan penggunaan minyak sawit di kalangan pengguna tempatan. Menurut Brown (2007), tingkah laku pembelian merujuk kepada proses dan tindakan pengguna yang terlibat dalam pembelian dan penggunaan produk atau perkhidmatan. Asas kepada penilaian pengguna sebelum melakukan pembelian adalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Perkara ini didorong oleh keupayaan untuk mengakses maklumat, menilai maklumat yang diperolehi dan seterusnya menggunakan maklumat tersebut untuk membuat keputusan. Masyarakat mestilah mengambil sikap ambil peduli terhadap setiap barangan dibeli untuk mengelakkan kes yang tidak diingini seperti penipuan dan risiko kesihatan.

Kajian Shamsul Azahari Zainal Badari et.al (2015) mendapati responden mempunyai persepsi yang tinggi bagi isu-isu seperti alam sekitar, krisis sosial, kewangan, dan pemakanan yang mempengaruhi tingkahlaku pembelian mereka. Pendedahan kepada kepelbagaian sumber maklumat melalui pelbagai platform telah mewujudkan suasana di mana akses kepada maklumat yang lebih terbuka. Isu kelestarian dalam pengeluaran minyak sawit telah mendapat perhatian serius dari pelbagai pihak-pihak berkepentingan. Beberapa laporan dan kempen NGO telah menyatakan bahawa perkembangan ladang kelapa sawit sering berlaku dengan perbelanjaan orang kaya hutan, yang juga merupakan habitat banyak terancam spesies di Indonesia dan Malaysia. Selain itu, kebakaran berulang, yang mewujudkan masalah jerebu yang teruk di rantau ini dan luar sering dihubungkan dengan tidak bertanggungjawab amalan perniagaan dalam sektor ini. Selanjutnya, pengembangan ladang kelapa sawit secara besar-besaran sering bertepatan dengan situasi konflik dengan masyarakat setempat (Retno Kusumaningtya dan Jan Willem van Gelder, 2017).

Minyak sawit terus berhadapan dengan pelbagai cabaran termasuk pembentukan persepsi yang buruk oleh pelbagai pihak yang tidak bertanggungjawab. Tidak kurang juga ada pihak-pihak tertentu yang sengaja mewujudkan pelbagai isu bagi mensabotaj industri kelapa sawit negara (Utusan Malaysia, 2016). Kajian Klaus G. Grunert (2005) telah meneliti tiga aspek utama dalam pembentukan persepsi dan permintaan pengguna terhadap sesuatu produk yang merangkumi permintaan pengguna terhadap produk yang berkualiti dan selamat, penyediaan produk dan persepsi pengguna terhadap kualiti dan keselamatan produk. Kajian mendapati bahawa pengguna cenderung untuk mendapatkan produk yang berkualiti tetapi

dengan harga yang murah. Mengenalpasti sesuatu produk yang berkualiti bukanlah satu tugas yang mudah memandangkan wujud kebarangkalian maklumat yang diberikan dimanipulasi atau disalahtafsir.

Kajian oleh Daemeter (2015) mengenai kelapa sawit dari sudut pandang pengguna di Indonesia mendapati penggunaan produk setiap hari tidak bermaksud terdapat pemahaman mengenai asal usul produk. Pengetahuan pengguna lain mengenai kelapa sawit masih terhad pada bentuk pokok. Walaupun semua responden di Sumatera dapat mengenali pokok kelapa sawit, pengetahuan mereka mengenai penggunaan kelapa sawit dalam pelbagai produk masih serendah pengguna di Jawa. Dari sudut persepsi, walaupun lebih daripada separuh responden kajian mengetahui bahawa ladang kelapa sawit dibuat dengan membersihkan hutan, hanya 25% daripadanya yang menganggap bahawa kelapa sawit mempunyai kesan negatif, ini mungkin kerana responden kurang memahami kepentingan hutan dan tekanan untuk faedah yang diperoleh daripada ladang monokultur.

Nelson, P. (1970) turut menyatakan bahawa cadangan atau syor daripada pihak lain akan lebih banyak digunakan dalam pertimbangan pembelian sesuatu barangan. Ini memperlihatkan bahawa pengaruh dalam pengiklanan atau jenama yang dipromosikan boleh membentuk persepsi pengguna terhadap sesuatu produk. Dengan itu, perkongsian dan hebahan kepada manfaat sesuatu produk perlu dibuat secara meluas bagi membentuk persepsi positif. Antara yang sering diutarakan ialah kelebihan produk minyak sawit terutamanya minyak sawit dara atau virgin yang sangat kaya dengan kandungan vitamin E (Sinar Harian, 2019).

Menurut Muhammad Nur (2015), perubahan harga minyak sayuran lain juga memainkan peranan penting dalam perubahan permintaan minyak sawit. Beliau telah mengkaji perubahan permintaan minyak sawit di Malaysia terhadap perubahan harga minyak sayuran lain. Pengukuran berdasarkan kaedah Ekonometrik dengan menggunakan data dari tahun 1975 hingga 2010 untuk mengukur perubahan permintaan minyak sawit di Malaysia. Kajian tersebut menunjukkan perubahan harga sawit sebanyak 1 unit (RM 1/ tan metrik) akan menyebabkan jumlah permintaan kelapa sawit berkurangan sebanyak 0.634474 tan metrik. Perubahan peningkatan dalam harga minyak soya sebanyak 1 unit (1 USD/tan Metrik) akan menyebabkan jumlah permintaan minyak sawit bertambah sebanyak 0.384666 tan metrik. Perubahan dalam pendapatan perkapita penduduk 1 unit (RM juta) akan menyebabkan jumlah kuantiti diminta minyak kelapa sawit bertambah sebanyak 2.81047 tan metrik. Perubahan dalam penduduk 1 unit (juta orang) akan menyebabkan jumlah kuantiti diminta minyak kelapa sawit bertambah sebanyak 3.933942 tan metrik. Menurut beliau lagi keempat-empat pembolehubah iaitu harga kelapa sawit, harga minyak soya, pendapatan perkapita dan populasi penduduk adalah mempengaruhi permintaan minyak kelapa sawit di Malaysia.

Menurut Abdul Malik Hasim (2015) harga minyak mentah dunia dikatakan turut mempengaruhi harga minyak sawit dan minyak kacang soya di dunia terdapat hubungan jangka panjang antara harga minyak soya dengan harga minyak kelapa sawit dan harga minyak mentah dunia apabila harga minyak sawit sebagai pembolehubah bersandar. Mohammad haji Alias et al. (2001) pula menyatakan bahawa harga minyak sawit pada sesuatu masa adalah ditentukan oleh harga minyak sawit pada masa lepas dan harga minyak soya pada masa tersebut. Jamal Nordin (2008), telah menyatakan minyak kelapa sawit terus menjadi minyak sayuran paling berdaya saing dan permintaan tidak akan terjejas walaupun harga meningkat sehingga mencecah RM 3000 satu tan. Hal ini adalah kerana dalam masa yang sama faktor peningkatan harga minyak sayuran lain turut berlaku dalam pasaran.

Menurut Alju (2012) terdapat lima faktor yang telah meningkatkan penawaran permintaan minyak sawit dunia iaitu harga pasaran minyak sawit, kajian R&D berkenaan khasiat-khasiat minyak sawit, peningkatan harga minyak mentah dan pemulihan ekonomi dunia, pengeluaran yang terhad akibat perubahan cuaca atau bilangan pengeluar dan

penggunaan teknologi / promosi dan polisi kerajaan. Mengikuti Porter (1980 :3) sesuatu industri itu menarik ataupun tidak untuk diceburi atau dikekalkan bergantung kepada 5 asas daya bersaing: (i) kekuatan persaingan yang wujud (ii) ancaman pesaing baru, (iii) ancaman produk gantian, (iv) kuasa tawar-menawar pembeli, dan (v) kuasa tawar-menawar pembekal. Kekuatan kolektif daya ini menentukan potensi keuntungan atau menariknya sesuatu industri.

Walaupun mempunyai kelebihan dari aspek pengeluaran dan mempunyai kualiti penghasilan yang baik, industri minyak sawit negara harus menitikberatkan aspek pengkomersilan. Secara tidak langsung, ia akan dapat menarik minat negara luar dan membuka peluang untuk memperkasakan industri minyak sawit Malaysia di mata dunia. Langkah yang paling utama dalam usaha meningkatkan pengkomersilan ialah dengan membuat projek yang mampu menarik minat pelabur asing dengan melibatkan kerjasama syarikat serta berpadanan dengan jumlah sumber yang sesuai. Langkah lain adalah dengan mengembangkan atau mempelbagaikan produk minyak sawit yang mempunyai nilai tambah yang tinggi di pasaran antarabangsa. Industri hiliran kebanyakannya menghasilkan produk bernilai tambahan rendah. Sejalan dengan peningkatan populasi dunia, keadaan ini secara tidak langsung akan meningkatkan permintaan untuk makanan dan sumber tenaga. (Ahmad Ashmal Azizan Zaimah Darawi Mohd Noor Mamat, Senario Masa. 2012.)

Metod Kajian

Kajian penyelidikan telah dijalankan di sekitar Sandakan, Negeri Sabah. Daerah yang terletak di pantai timur Sabah menghadap Laut Sulu, dengan sebuah bandar yang dikenali sebagai salah satu daripada bandar pelabuhan di Malaysia. Pemilihan lokasi kajian ini dibuat dengan mengambil kira kepelbagaian golongan masyarakat dan latar belakang yang tinggal di bandar berkenaan. Selain itu, pemilihan lokasi kajian di Sandakan adalah bertepatan dengan peranan Negeri Sabah yang merupakan pengeluar utama minyak sawit di Malaysia dengan kawasan perladangan kelapa sawit meliputi lebih 700,000 hektar di kawasan Pantai Timur Sabah dan ia juga telah menyumbang kira-kira 25% daripada eksport minyak kelapa sawit mentah negara.

Dalam kajian penyelidikan ini, kajian lapangan ke atas pengguna domestik telah dilaksanakan berasaskan kepada soal selidik. Populasi kajian ini tertumpu kepada pengguna domestik yang melibatkan 27 orang responden. Responden domestik terdiri daripada penduduk tempatan yang menggunakan minyak kelapa sawit dalam amalan harian mereka, penjual atau peruncit seperti kedai atau pasaraya yang menjual produk minyak sawit dan pengusaha makanan yang beroperasi di kawasan kajian. Kajian yang dilakukan ini menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif. Data ini kemudiannya dipersembahkan dalam bentuk deskriptif. Bentuk deskriptif yang digunakan oleh penyelidik adalah dalam bentuk jadual dan graf bagi mempersembahkan data untuk fenomena berkaitan dengan populasi kajian berkaitan tahap pendidikan, jantina, pendapatan kasar keluarga, kriteria pemilihan minyak masak, tahap kepuasan dan sebagainya. Kajian ini turut menggunakan teknik persampelan bukan kebarangkalian. Ini kerana kawasan sampel berkait rapat dengan sampel saiz, dimana penentuan sampel saiz akan memberi gambaran kepada kawasan sampel yang akan diaplikasikan untuk mengutip data.

Dalam prosedur persampelan ini, penyelidik memilih subjek daripada populasi berdasarkan ciri-ciri tertentu. Ini menyebabkan subjek-subjek lain yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak berpeluang dipilih sebagai responden (Chua 2011). Pengkaji telah menggunakan teknik analisis data berdasarkan perisian *Statistic Package for Social Science (SPSS)*. Data-data yang diperolehi dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif iaitu kekerapan, peratusan, dan nilai min. Dapatan kepada data ini memperlihatkan kedudukan (*ranking*) bagi elemen-elemen yang menjadi pilihan responden. Manakala bagi analisis

tribulasi silang (*crosstab*) digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel dalam satu jadual.

Hasil dan Perbincangan Dapatan Kajian

Berdasarkan Jadual 1 majoriti responden adalah terdiri daripada golongan lelaki iaitu seramai 16 orang dan pengguna perempuan adalah hanya seramai 11 orang. Seramai 25 orang responden mewakili 92.6% telah berkahwin dan bakinya masing-masing seorang masih bujang dan ibu tunggal. Dari segi umur, pengguna minyak masak dari peringkat umur 45 hingga 54 tahun mencatatkan jumlah tertinggi dengan 10 orang mewakili 37 % dan peringkat umur paling rendah ialah 65 hingga 74 tahun seramai 2 orang. Manakala dari sudut pendapatan kasar keluarga, jumlah pendapatan antara RM1001 hingga RM2500 mencatatkan jumlah responden yang tertinggi iaitu dengan 10 responden dan jumlah pendapatan yang dicatatkan kurang daripada RM500 adalah yang terendah dengan 2 orang responden.

Jadual 1: Maklumat Profil Demografi Responden

	Perkara	Kekerapan	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	16	59.3
	Perempuan	11	40.7
Etnik	Banjar	1	3.7
	Dusun	7	25.9
	Kadazan	9	33.3
	Kadazan Dusun	2	7.4
	Melayu	4	14.8
	Sungai	3	11.1
	Tidak dinyatakan	1	3.7
Umur	25 hingga 34 tahun	3	11.1
	35 hingga 44 tahun	7	25.9
	45 hingga 54 tahun	10	37
	55 hingga 64 tahun	5	18.5
	65 hingga 74 tahun	2	7.4
Status	Bujang	1	3.7
	Berkahwin	25	92.6
	Ibu Tunggal	1	3.7
Pendapatan Kasar Keluarga	Kurang daripada RM500	2	7.4
	RM501-RM1000	6	22.2
	RM1001-RM2500	10	37
	RM2501-RM3500	5	18.5
	RM3501-RM5000	4	14.8

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Pengetahuan Dan Pemilihan Responden Terhadap Minyak Sawit

Berdasarkan Jadual 2 jenama minyak sawit yang paling banyak menjadi pilihan pengguna iaitu jenama Buruh sebanyak 29.6% iaitu mewakili 8 responden, diikuti oleh jenama Vesawit (25.9%), jenama Saji dan Sri Murni (14.8%) dan Helang (7.4%). Peratus yang tertinggi adalah jenama Buruh dan peratus terendah ialah jenama Helang. Berdasarkan hasil kajian, responden memilih lebih dari satu jenama minyak sawit untuk digunakan berdasarkan harga dan lokasi yang terdekat semasa membuat pembelian. Pemilihan minyak sawit jenama Buruh ini kerana harga yang murah berbanding dengan jenama minyak sawit lain di Sandakan. Faktor promosi

juga memainkan peranan penting dalam pemilihan minyak sawit. Seperti yang dinyatakan oleh salah seorang peniaga tempatan, produk minyak sawit di jual kerana adanya permintaan dari pengguna. Menurutnya, minyak sawit banyak digunakan sebagai kegunaan jualan makanan kerana harga yang lebih murah berbanding minyak masak lain. Oleh demikian, pengguna minyak sawit akan tetap memilih dengan satu jenama sahaja dalam pemilihan minyak sawit, ini di sebabkan dengan faktor budaya, harga dan lokasi mendapatkan minyak sawit. Bagi pengguna antarabangsa, jenama Jussa menjadi pilihan atas faktor harga manakala seorang lagi responden domestik tidak menyatakan jenama pilihan dalam kajian yang dibuat.

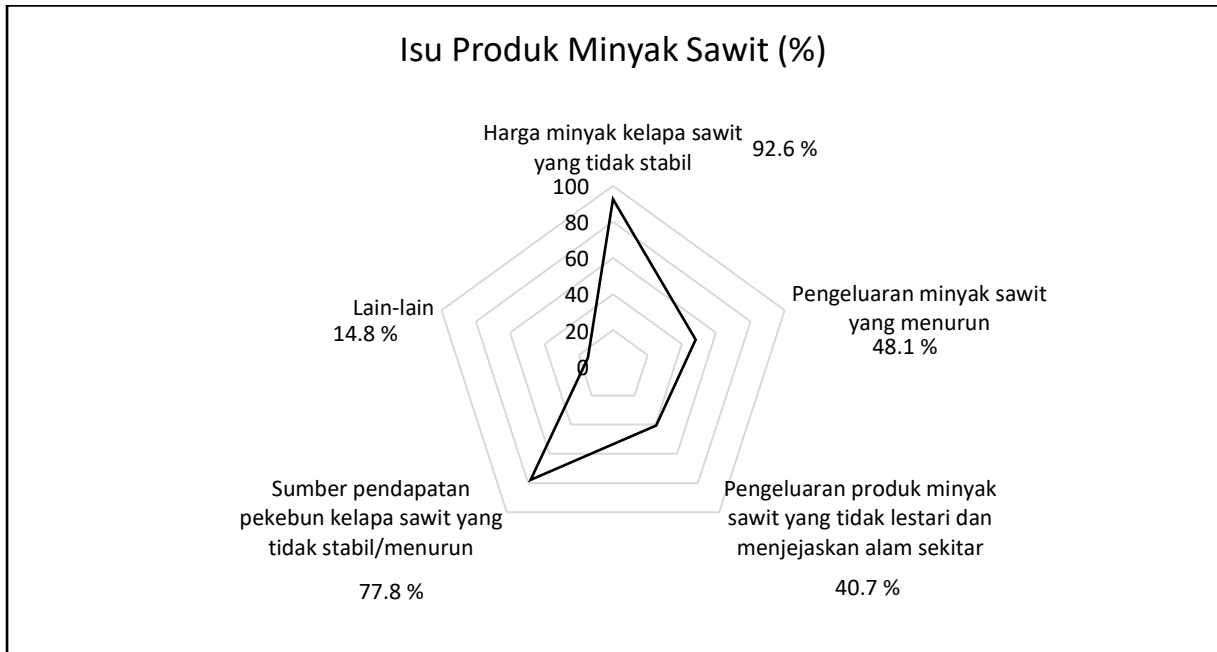
Jadual 2: Jenama Minyak Sawit

JENAMA	BILANGAN	PERATUS (%)
Vesawit	7	25.9
Saji	4	14.8
Helang	2	7.4
Buruh	8	29.6
Sri Murni	4	14.8
Jussa Minyak Masak	1	3.7
Tiada Dinyatakan	1	3.7
Jumlah	27	100

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Maklumat dan pengetahuan responden ke atas minyak sawit berperanan sebagai ransangan (stimuli) dalam pembelian minyak sawit. Penggunaan minyak sawit sebagai antara bahan penting oleh pengguna domestik dikatakan telah dipengaruhi oleh amalan tradisi dan hanya sedikit yang dipengaruhi oleh aspek promosi dan sebagainya (Izzah Syazwany Mohd Nasir et. al., 2015).

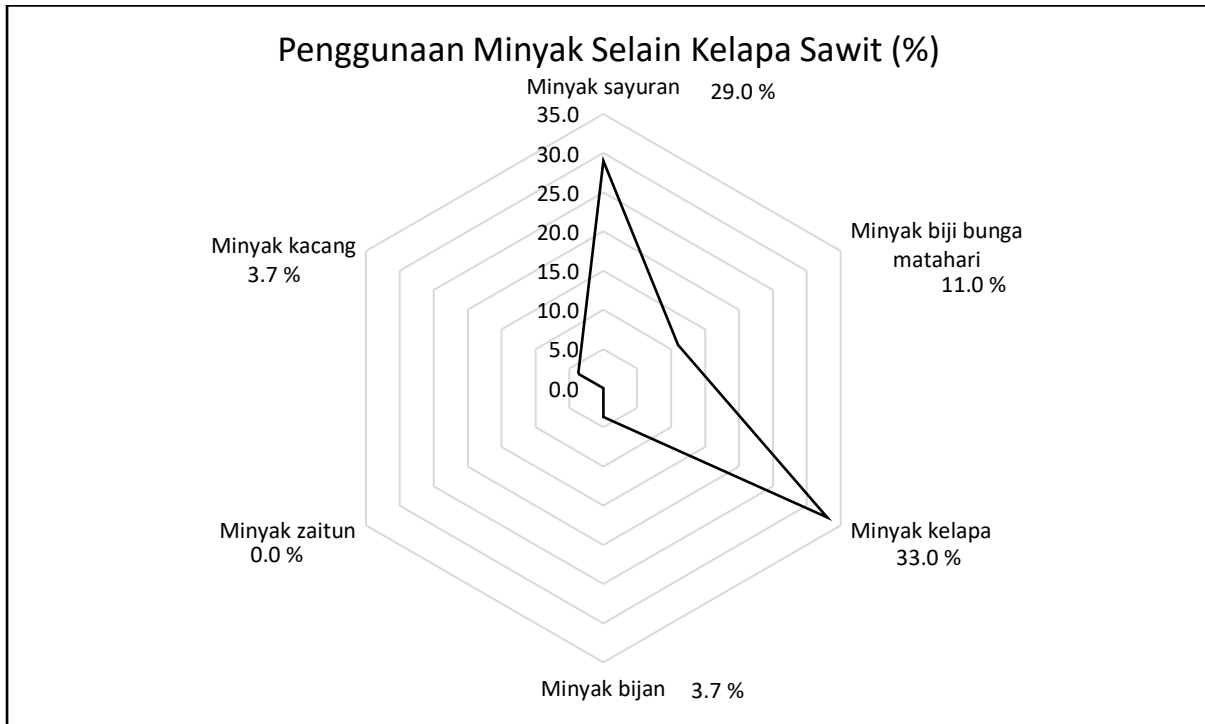
Pengguna kebiasanya sensitif terhadap sebarang isu berkaitan produk yang akan dibeli. Penilaian terhadap isu tersebut akan mempengaruhi pembelian pengguna. Pembelian yang dibuat boleh dianggap sebagai sokongan terhadap produk tersebut dalam menangani isu yang berlaku. Pelbagai isu kebelakangan ini berkaitan minyak sawit terutamanya berkaitan alam sekitar dan hubungan politik yang dikaitkan oleh pengguna tempatan. Pencarian terhadap maklumat ini mudah diperolehi melalui saluran media massa seperti televisyen, surat khabar atau saluran internet. Pengkaji telah mengelaskan beberapa isu yang dikemukakan sebagai pilihan jawapan bagi responden.



Rajah 1: Penggunaan Minyak Selain Minyak Sawit

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Dalam Rajah 1, pada peringkat domestik isu yang sering dibangkitkan oleh pengguna tempatan adalah harga minyak sawit yang tidak stabil dengan peratus paling tinggi iaitu 25 responden (92.6%) diikuti dengan sumber pendapatan pekebun kepala sawit yang tidak stabil atau menurun sebanyak 21 responden atau 77.8%, pengeluaran produk minyak sawit yang menurun sebanyak 13 responden atau 48.1%, pengeluaran produk minyak sawit yang tidak lestari dan menjejaskan alam sekitar sebanyak 11 responden atau 40.7% dan lain-lain isu seramai 4 responden atau 14.8%. Isu harga minyak sawit yang tidak stabil ini adalah disebabkan oleh harga minyak yang mengikut nilai pasaran semasa. Manakala isu kelestarian ini pula disebabkan spekulasi penanaman sawit ini yang menjejaskan alam sekitar seperti yang dikatakan oleh negara-negara Eropah. Isu ini ternyata mengubah persepsi penduduk tempatan juga di dalam hal kelestarian penanaman kelapa sawit sedangkan kawasan penanaman kelapa sawit ini jauh daripada kawasan kediaman penduduk tempatan. Isu-isu yang dibangkitkan ini secara tidak langsung menjejaskan pasaran minyak sawit. Walaubagaimanapun pengakaji melihat pelbagai usaha telah dilakukan oleh pihak bertanggungjawab seperti *Malaysian Palm Oil Board* (MPOB) dalam meningkatkan kualiti dan kelestarian penghasilan minyak sawit di Malaysia.



Rajah 2: Penggunaan Minyak Selain Minyak Sawit

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Berdasarkan Rajah 2, trend penggunaan minyak kelapa menunjukkan peratus yang paling tinggi dalam kalangan pengguna tempatan iaitu sebanyak 9 responden (33.0%) diikuti dengan penggunaan minyak sayuran sebagai alternatif dalam masakan sebanyak 8 responden (29%). Ini diikuti dengan minyak biji matahari seramai 3 responden atau 11.0% dan diikuti dengan minyak bijan 1 responden dengan 3.7%. Penggunaan minyak zaitun di dalam kegunaan harian ini bukanlah sebagai minyak alternatif minyak sawit namun lebih kepada kegunaan penambah perisa dalam masakan. Dengan pilihan minyak kelapa sebagai pilihan kedua, kesemua responden tempatan di Sandakan masih menggunakan minyak sawit sebagai bekalan minyak masak utama.

Persepsi Responden Mengenai Kepenggunaan Minyak Sawit di Malaysia

Menurut Glenn dan Blaize (1989), keputusan membeli pengguna adalah banyak bergantung kepada keputusan dalaman pengguna dan faktor persekitaran yang berkaitan. Pemilihan minyak sawit sebagai minyak masak dan kegunaan harian adalah berdasarkan persepsi pengguna itu sendiri samada penggunaannya adalah berbeza mengikut keperluan masing-masing. Menurut M. Alif Bardhani et al. (2009) mengatakan bahawa persepsi terhadap kepenggunaan dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang individu, kumpulan atau organisasi dalam proses membuat keputusan dalam mendapatkan dan menggunakan produk yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini menjadikan persepsi dalam kepenggunaan seseorang individu penting dalam mempengaruhi keputusan dalam pemilihan produk sebelum aktiviti pembelian berlaku.

Hasil kajian yang dijalankan oleh Shamsul Azahari Zainal Badari et.al, 2015 menunjukkan responden mempunyai persepsi yang tinggi bagi kesemua isu/faktor yang ditanya berkaitan dengan tingkahlaku pembelian mereka. Dalam hal ini, Model Tingkahlaku Pengguna Engel, Blackwell dan Miniard menggambarkan bahawa pembentukan persepsi dalam penilaian pra pembelian, pembelian, pencarian maklumat dan penggunaan produk

(consumption) dipengaruhi oleh persekitaran dan kepelbagaian individu. Beberapa kriteria telah diajukan kepada responden untuk mengenal pasti persepsi pengguna sebelum proses pemilihan minyak sawit oleh pengguna.

Dalam pemilihan pengguna, motif boleh memainkan peranan dalam pembelian pengguna untuk mencapai sesuatu matlamat. Selain itu juga berdasarkan pengalaman dan maklumat yang diperolehi, pengguna seterusnya akan menilai alternatif yang ada semasa proses pemilihan. Pengguna akan memikirkan banyak faktor seperti kepuasan dalam penggunaan, kos dan mungkin juga persepsi terhadap sesuatu jenama. Ini dapat dilihat melalui Jadual 3 yang menunjukkan kriteria pemilihan minyak masak yang dibuat oleh pengguna. Bagi kriteria pemilihan minyak masak yang bermutu dan berkualiti, didapati seramai 20 orang (74.1%) sangat bersetuju dan 7 orang (25.9%) setuju. Ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden bersetuju bahawa pemilihan minyak masak adalah disebabkan oleh mutu dan kualitinya. Kriteria ini mencatatkan min keseluruhan sebanyak 3.74 dan skor min ini adalah tinggi. Selain itu, kriteria pemilihan berdasarkan faktor mesra alam dan harga murah dan berpatutan turut mencatatkan keseluruhan responden bersetuju dengan masing-masing mencatatkan skor min 3.70. Kriteria pemilihan berdasarkan botol yang menarik mencatatkan skor min terendah iaitu 3.11.

Jadual 3: Kriteria Pemilihan Minyak Masak

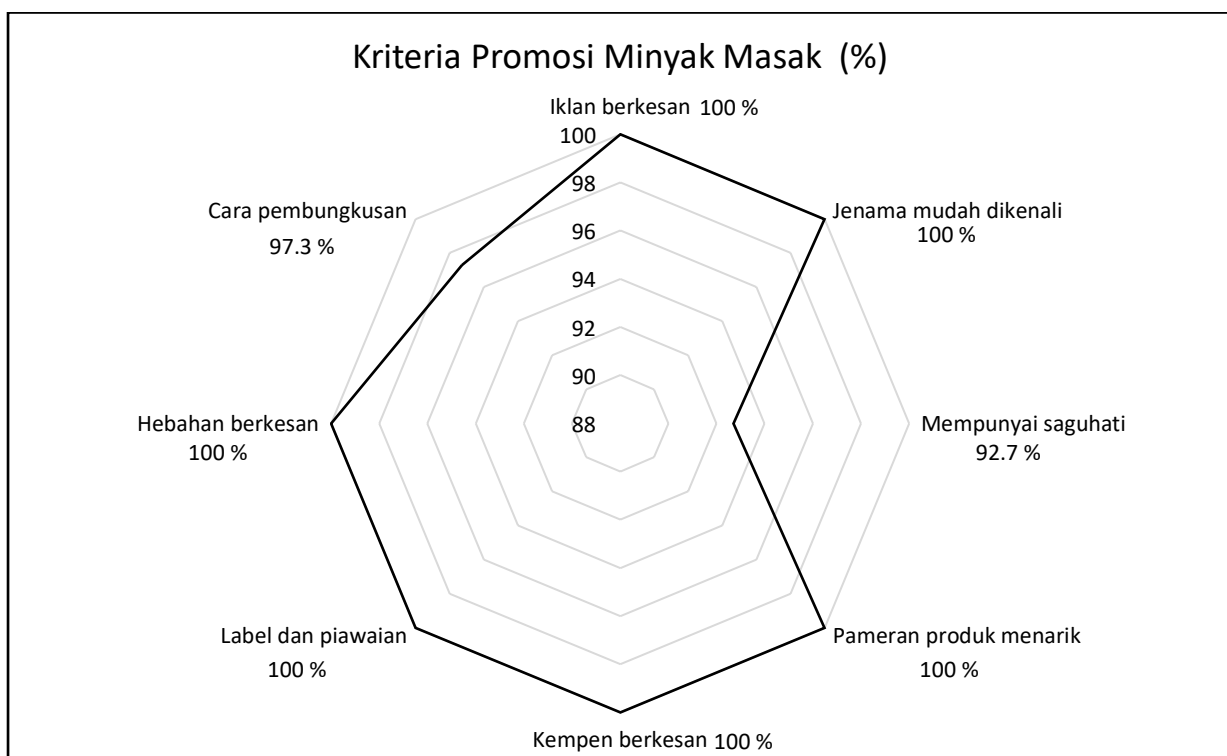
Pilihan Pengguna	Sangat Tidak Setuju f (%)	Tidak setuju f (%)	Setuju f (%)	Sangat Setuju f (%)	Min
Mutu dan kualiti	0	0	7 (25.9)	20 (74.1)	3.74
Jenama terkenal	3 (11.1)	2 (7.4)	10 (37)	12 (44.4)	3.15
Mesra alam	0	0	8 (29.6)	19 (70.4)	3.70
Berkhasiat	0	0	10 (37)	17 (63)	3.63
Botol Menarik	0	7 (25.9)	10 (37)	10 (37)	3.11
Pembungkusan yang lebih menarik	0	5 (18.5)	13 (48.1)	9 (33.3)	3.15
Tradisi keluarga	0	1 (3.7)	14 (51.9)	12 (44.4)	3.41
Kepelbagaian penggunaan	0	0	12 (44.4)	15 (55.6)	3.56
Harga murah dan berpatutan	0	0	8 (29.6)	19 (70.4)	3.70
Min Keseluruhan			31.15		

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Berdasarkan kajian yang dilakukan, daripada kesemua 27 orang responden (100%) telah bersetuju dengan mutu dan kualiti, mesra alam, berkhasiat, kepelbagaian pengguna dan harga berpatutan merupakan faktor kriteria pemilihan penggunaan. Faktor harga murah dan berpatutan pula sememangnya menjadi antara pilihan setiap pengguna dalam proses pembelian dan lebih didorong atas faktor pendapatan dan harga barangan secara langsung boleh mempengaruhi tingkah laku pengguna membeli-belah (Han et al. 2001). Seramai 26 responden atau 96% pula menyatakan faktor tradisi keluarga manakala seramai 22 responden atau 81% menyatakan jenama terkenal dan pembungkusan yang menarik sebagai kriteria pemilihan penggunaan. Seramai 20 responden atau 74% telah memilih botol yang menarik sebagai kriteria pemilihan penggunaan.

Dalam kajian ini, aspek promosi adalah salah satu aspek yang penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan minyak sawit dalam kalangan pengguna yang dapat menarik perhatian mereka. Kesemua seramai 27 responden atau 100% bersetuju bahawa sesebuah minyak masak itu sangat menarik perhatian apabila terdapat iklan yang berkesan, jenama mudah dikenali, pameran produk menarik, kempen berkesan, label dan piawai dan

hebahan berkesan mampu mempengaruhi pembelian daripada pengguna. Manakala seramai 26 responden atau 97.3% pula bersetuju elemen dalam cara pembungkusan merupakan promosi yang berjaya menarik pembelian mereka. Terdapat 25 responden atau 92.7% berpendapat bahawa promosi yang mempunyai saguhati merupakan antara faktor penarik perhatian mereka membeli minyak sawit. Ini bertepatan dengan Nurulhayah Muhamad dan Nazira Nordin (2019) dalam kajian mereka ada menyatakan bahawa imej jenama dapat membentuk niat pembelian pelanggan kerana imej jenama merupakan suatu nilai yang dimiliki oleh sesebuah jenama. Imej jenama boleh menjadi penyebab pengaruh sikap dan tindakan pelanggan terhadap jenama tersebut. Rajah 3 menunjukkan kriteria promosi minyak masak di Sandakan.

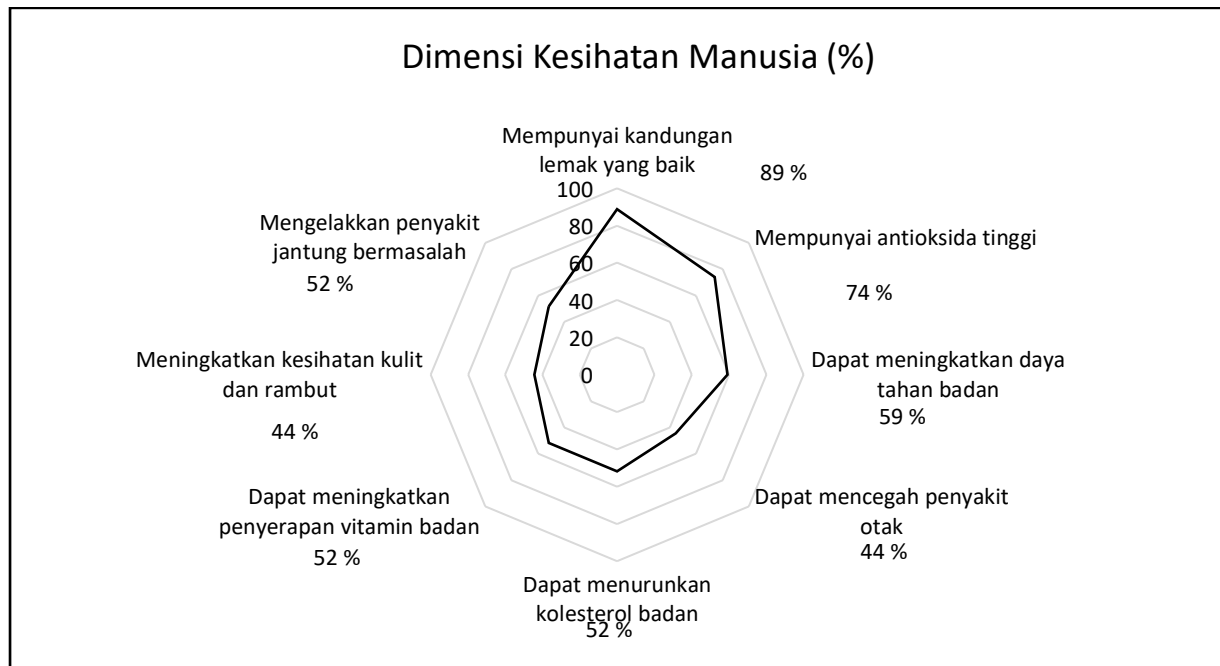


Rajah 3: Kriteria Promosi Minyak Masak

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Dalam dimensi kesihatan manusia, kajian ini mendapati bahawa seramai 24 responden atau 89% bersetuju bahawa penggunaan minyak sawit sebagai minyak masak adalah bagus kerana mempunyai kandungan lemak yang baik. Menurut responden, mereka sudah sedar akan kebaikan minyak sawit dari aspek kesihatan manusia dan tidak menggunakannya secara berlebihan dalam pemakanan seharian dan tidak lagi percaya akan mitos bahawa penggunaan minyak masak sawit boleh menghasilkan lemak tepu dan tidak sihat untuk badan. Kebanyakannya mengetahui akan kebaikan minyak sawit dalam aspek kesihatan manusia seperti dapat membekalkan khasiat yang diperlukan dalam mengekalkan kesihatan mata, mencegah kebutaan, diabetes serta kanser. Manakala, seramai 20 responden atau 74% menyatakan bahawa minyak sawit mempunyai antioksidan tinggi dan 16 responden atau 59% menyatakan bahawa minyak sawit dapat meningkatkan daya tahan badan. Seramai 14 responden atau 52% bersetuju bahawa minyak sawit dapat menurunkan kolestrol badan, dapat meningkatkan penyerapan vitamin badan dan mengelakkan penyakit jantung bermasalah. Seramai 12 responden atau 44% pula setuju bahawa minyak sawit dapat mencegah penyakit

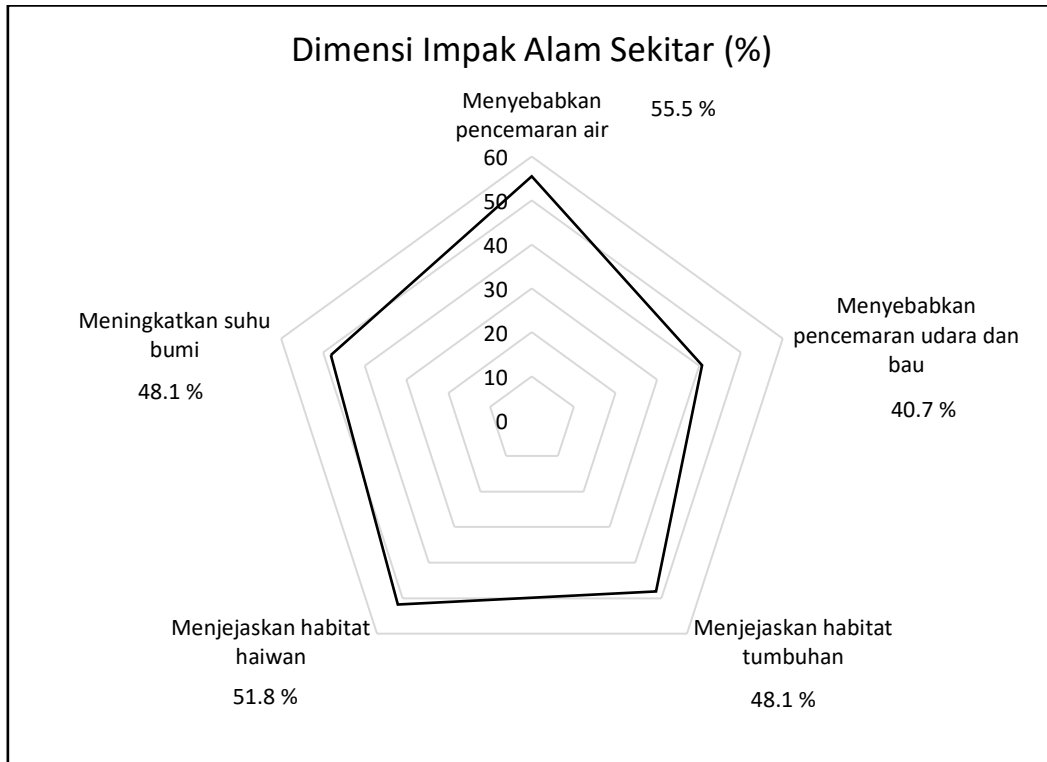
otak dan meningkatkan kesihatan kulit dan rambut. Persepsi yang dibentuk ini adalah selari dengan kajian yang menyatakan bahawa penghasilan makanan yang menggunakan minyak sawit dapat memberikan banyak faedah kepada pelbagai makanan kerana minyak sawit mempunyai antioksidan yang semula jadi, ia juga mempunyai kadar nisbah yang seimbang asid lemak tepu dan tidak tepu dan memiliki kandungan yang rendah asid lemak tidak stabil seperti asid lineleik (Berita Harian, 2018). Rajah 4 menunjukkan dimensi kesihatan manusia di Sandakan.



Rajah 4: Dimensi Kesihatan Manusia

Sumber: Kajian Lapangan 2020

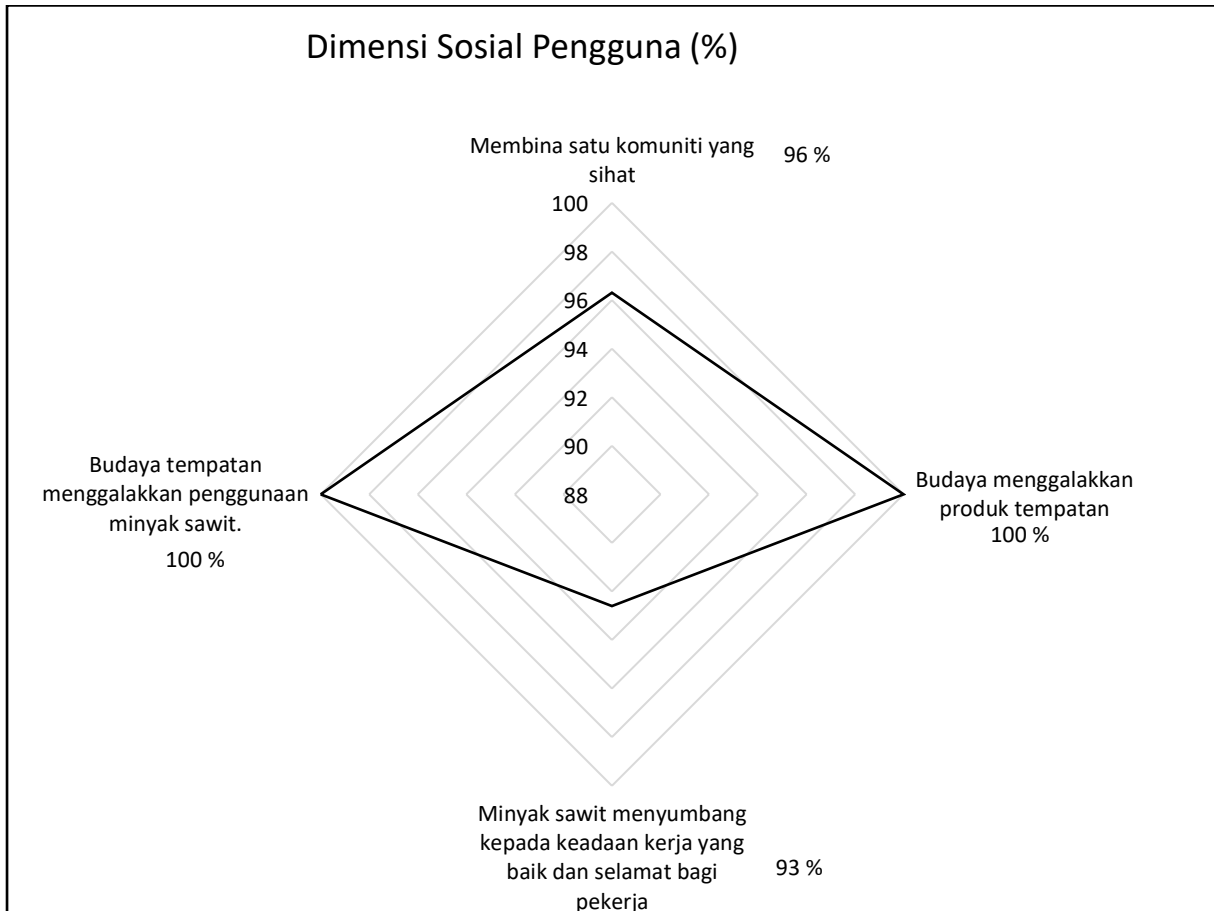
Dalam kajian ini, responden juga telah bersetuju dengan pernyataan penggunaan sawit memberi kesan terhadap alam sekitar iaitu menyumbang kepada pencemaran air dengan catatan seramai 15 responden atau 55.5%. Hal ini kerana mereka sering mengaitkan isu penanaman sawit dengan kemusnahan alam sekitar iaitu penebangan hutan secara tidak terkawal dan telah mengganggu ekosistem terutamanya menjejaskan habitat haiwan yang dinyatakan oleh 14 responden atau 51.8%. Selaian itu seramai 13 responden atau 48.1% menyatakan penanaman sawit telah menjejaskan habitat tumbuhan dan meningkatkan suhu bumi. Manakala seramai 11 responden atau 40.7% menyatakan bahawa penanaman kelapa sawit menyebabkan pencemaran udara dan bau. Walau bagaimanapun, jika dilihat secara positif, dalam kajian Er Ah Choy, Mohd Azlan dan Rosmiza (2012) iaitu kawasan tanah di Malaysia adalah seluas 32.65 juta hektar dan hanya 19.54 juta hektar (60 peratus) daripadanya dijadikan sebagai kawasan untuk rizab hutan kekal. Oleh itu, penanaman kelapa sawit sebenarnya tidak menjadi sebarang masalah kepada kemusnahan ekosistem di bumi kerana ianya merupakan tumbuhan yang menutupi bumi. Rajah 5 menunjukkan dimensi impak alam sekitar di Sandakan.



Rajah 5: Dimensi Impak Alam Sekitar

Sumber: Kajian Lapangan 2020

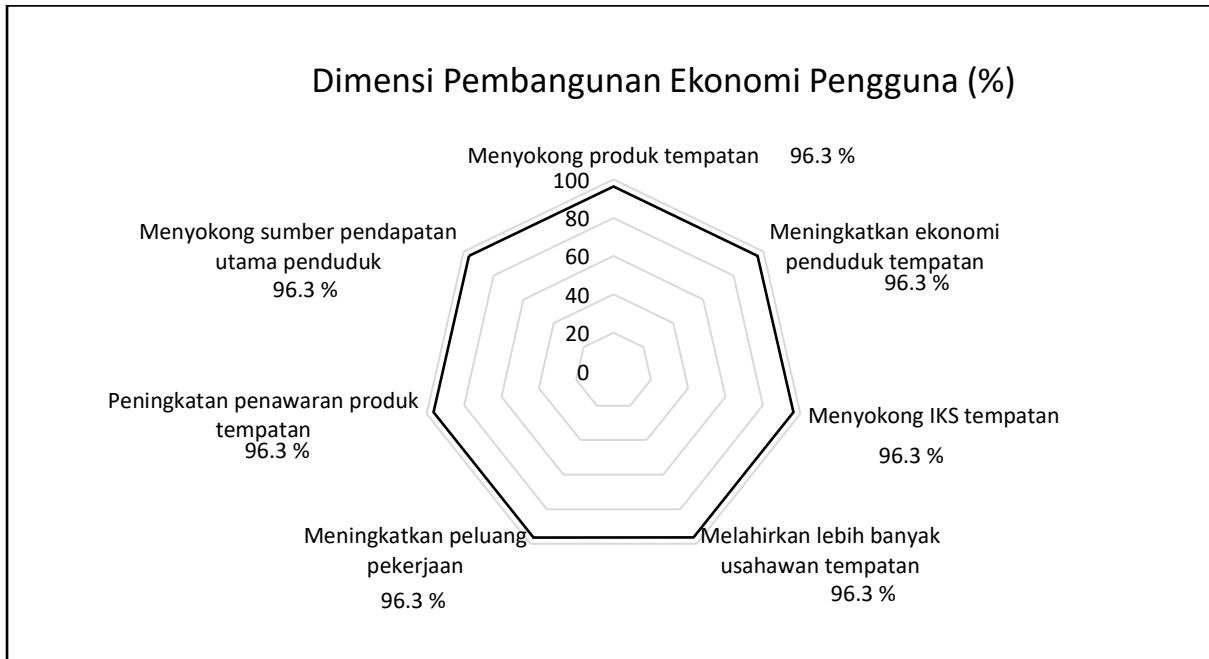
Dalam dimensi sosial, kesemua 27 responden atau 100% bersetuju bahawa penggunaan minyak sawit merupakan budaya menggalakkan produk tempatan dan budaya tempatan menggalakkan penggunaan minyak sawit. Manakala, 26 responden atau 96% bersetuju dengan pernyataan bahawa minyak kelapas sawit dapat membina satu komuniti yang sihat. Manakala seramai 25 responden atau 93% lagi memilih bahawa minyak sawit menyumbang kepada keadaan kerja yang baik dan selamat bagi pekerja. Dapatan ini menyokong Shamsul Azahari (2015) yang menyatakan budaya kepenggunaan kini telah berubah daripada pembelian yang melampau kepada pembelian yang lebih lestari. Rajah 6 menunjukkan dimensi sosial pengguna di Sandakan.



Rajah 6: Dimensi Sosial Pengguna

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Kajian ini mendapati 26 responden atau 96.3% bersetuju bahawa penggunaan minyak sawit dapat meningkatkan ekonomi penduduk tempatan, menyokong produk tempatan, menyokong IKS tempatan, melahirkan lebih banyak usahawan tempatan, menyokong sumber pendapatan utama penduduk, peningkatan penawaran produk tempatan dan meningkatkan peluang pekerjaan. Responden berpendapat minyak sawit adalah produk tempatan dan penggunaan minyak sawit banyak memberi kesan positif kepada pembangunan ekonomi terutamanya penduduk tempatan. Ini menunjukkan bahawa Industri minyak sawit akan terus menyumbang secara signifikan kepada ekonomi negara walaupun berdepan dengan isu berkaitan kemapanan dan nutrisi (BH Online, 2018). Rajah 7 menunjukkan jumlah responden menyokong dimensi pembangunan ekonomi pengguna di Sandakan.



Rajah 7: Dimensi Pembangunan Ekonomi Pengguna

Sumber: Kajian Lapangan 2020

Kesimpulan

Kajian ini menunjukkan bahawa wujud gambaran mengenai pengaruh pengguna dalam membuat pemilihan penggunaan minyak sawit. Pembuatan keputusan oleh pengguna minyak sawit dipengaruhi oleh maklumat yang ada pada mereka kesan daripada aktiviti promosi yang dijalankan. Persepsi yang wujud kesan dari isu minyak sawit yang digambarkan di Eropah khususnya tidak memberi kesan kepada pengguna tempatan. Selain itu pengaruh dalam tingkah laku pengguna juga turut melibatkan elemen demografi mereka seperti jantina, etnik, status perkahwinan, taraf bekerja dan taraf pendidikan. Langkah meningkatkan pematuhan kepada kelestarian dalam industri kelapa sawit adalah satu strategi yang baik yang bukan hanya berupaya memberi impak yang positif kepada persekitaran, sosial dan ekonomi penanaman sawit itu sendiri. Usaha berterusan melibatkan kerjasama kerajaan, industri dan masyarakat dalam mewujudkan ekosistem yang lestari akan meningkatkan lagi keyakinan pihak luar khususnya Kesatuan Eropah mengenai usaha yang telah dijalankan bagi membuktikan bahawa industri minyak sawit merupakan satu industri yang mementingkan kelestarian persekitaran dan tidak memudaratkan kesihatan pengguna.

Penghargaan

Pengkaji ingin merakamkan setinggi Penghargaan kepada Geran Kursi Endowmen MPOB-UKM EP-2017-028 di bawah kepimpinan Prof. Dr. Er Ah Choy atas pembiayaan penyelidikan ini.

Rujukan

- Abdul Malik Hasim. 2015. *Hubungan di antara harga minyak kelapa sawit, harga minyak soya dan harga minyak mentah dunia*. Social Sciences Postgraduate International Seminar (SSPIS) 2015 e-ISBN 978-967-11473-2-0
- Ahmad Ashmal Azizan Zaimah Darawi Mohd Noor Mamat, Senario Masa. 2012. *Hadapan Pasaran dan Pemasaran Industri Minyak Sawit Malaysia ke arah Perancangan Strategik*

- dalam Peningkatan Daya Saing Global. PROSIDING PERKEM VII, JILID 1 (2012) 6 – 19
- Alju 2012. Faktor yang mempengaruhi penawaran minyak sawit. <https://www.scribd.com/doc/92857717/Faktor-Yang-Mempengaruhi-Penawaran-Minyak-Sawit-29/6/2020>
- Ashriq Fahmy Ahmad. 2016. Cabaran Industri Sawit Persaingan dengan Lemak Sayuran antara Punca. Utusan Malaysia, 7 Mac 2016
- Berita Harian. 2018. Minyak sawit pelbagai guna dan sesuai untuk pelbagai hidangan. 6 Jan 2018
- BH Online. 2018. Pengharaman minyak sawit EU jejas pendapatan pekebun kecil. Atas talian: <https://www.bharian.com.my/dunia/asean/2018/09/477529/pengharaman-minyak-sawit-eu-jejas-pendapatan-pekebun-kecil>
- BH Online. 2019. Kempen Sayangi Sawitku tepis persepsi negatif sawit. Atas talian <https://www.bharian.com.my/bisnes/lain-lain/2019/11/625574/kempen-sayangi-sawitku-tepis-persepsi-negatif-sawit>
- Brown, A. 2007. Consumer Buying Behavior. Atas talian: [http://www.udel.edu/alex/chapt6.html\(p.341\)](http://www.udel.edu/alex/chapt6.html(p.341)). New York: Wiley.
- Chua Yan Piaw. 2011. *Kaedah dan Statistik Penyelidikan Edisi Kedua*. Universiti Kebangsaan Malaysia
- Daemeter. 2015. *Kelapa Sawit dari Kacamata Konsumen Indonesia: Dampak Baik dan Buruk*. RSPO dan Daemeter
- Engel, J. F., R. D. Blackwell, dan D. T. Kollat. 1978. Consumer Behavior. Illinois: The Dryden Press.
- Engel, J. F., R. D. Blacwell, dan P. W. Miniard. 1986. Consumer Behavior. New York: The Dryden Press
- Er Ah Choy, Mohd Azlan Abdullah dan Rosmiza Mohd Zainol. 2012. Kemampanan persekitaran klaster sawit: Kajian Kes Di Sekitar Pulau Carey, Selangor. *Journal of Society and Space* 8(8): 121 – 129
- George. E. Belch & Michael A. Belch. 2015. *Advertising and Promotion: An Intergrated Marketing Communications Perspective*. San Diego State University: Irwin, Mc Graw Hill 10th Ed.
- Glenn, W. C., dan J. B. Blaize. 1989. Consumer Behavior: A Decision-making Approach. South Western Publishing
- Grunert, K. G. 2005. Food quality and safety: consumer perception and demand. *European Review of Agricultural Economics*, 32(3), 369–391. doi:10.1093/eurrag/jbi011
- Han, S., Gupta, S. dan Lehmann, D.R. 2001. Consumer Price Sensitivity and Price Tresholds. *Journal of Retailing* 77(4): 435 – 456
- Harold, H. K., & John, W.T. 1978. Interpersonal relations: A theory of interdependence
- Izzah Syazwany Mohd Nasir, Noraida Abdul Rani & Er Ah Choy. 2015. Faktor pemilihan minyak sawit dalam kalangan pengguna: Kajian empirikal di Putrajaya, Malaysia. *GEOGRAFIA OnlineTM Malaysian Journal of Society and Space* 11 issue 8 (66 - 77)
- Jamal Nordin (2008). Kenaikan harga tidak jejas permintaan: http://www.Bharian.com.my/current_news/BH/Saturday/BeritaSawit/20080109110600/article/index_html
- Janatul Firdaus Yaacob. 2019. Rakyat Malaysia wajib tahu khasiat minyak sawit. Atas talian: <https://www.sinarharian.com.my/article/20016/BERITA/Nasional/Rakyat-Malaysia-wajib-tahu-khasiat-minyak-sawit>
- Kementerian Kewangan Malaysia. 2019. Tinjauan Ekonomi 2020 Kementerian Pembangunan Luar Bandar. 2015. Pembangunan Ladang Orang Asli Mengikut Jenis Tanaman 2015

- Kusumaningtyas, R., & Van Gelder, J. (2017). *Towards responsible and inclusive financing of the palm oil sector* (pp. 36-41, Rep.). Center for International Forestry Research. Retrieved January 9, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/resrep16272.12>
- M. Alif Bardhani S, Fransisca R. Zakaria & Nurheni Sri Palup. 2009. Analisis Persepsi Konsumen terhadap Produk Minyak Sawit Merah Sebagai Minyak Kesehatan (Studi Kasus: Perumahan Ciomas Permai, Bogor). *Manajemen IKM*: 185-195
- Mohammad Haji Alias, Anizah Md. Ali, Maria Abdul Rahman. (2001). *The Impact of Government Policy on The Supply Response of Malaysian Palm Oil, Rubber and Cocoa Producers*. *Utara Management Review*. Vol.2 School of Management, UUM.
- Muhammad Nur Ruhaizad. 2015. *Kesan Perubahan Permintaan Minyak Sawit di Malaysia terhadap perubahan harga minyak sayuran lain*. *Social Sciences Postgraduate International Seminar (SSPIS) 2015* e-ISBN 978-967-11473-2-0
- Nelson, P. 1970. Information and Consumer Behavior. *Journal of Political Economy*, 78(2), 311–329.
- Newman, L. 2005. Uncertainty, innovation, and dynamic sustainable development. *Sustainability: Science, Practice, & Policy*, 1, 25–31.
- Nurulhayah Muhamad d& Nazira Nordin. 2019. Faktor yang Mendorong Mahasiswi dalam Memilih Barangan Kosmetik Tiruan. *Journal of Business Innovation Jurnal Inovasi Perniagaan Volume 4 No. 1/2019*: 90-101
- Porter, M. E. 1980. *Competitive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors*. New York, The Free Press
- Shamsul Azahari Zainal Badari, Ahmad Hariza Hashim, Mohamad Fazli Sabri, Mohd Amim Othman, Normaziah Zulkifli & Farhan Mat Arisah. 2015. *Tingkah laku Pembelian Dalam Kalangan Pengguna Baru di Malaysia dan Perbandingannya dengan Negara Maju*. 19th MACFEA National Seminar 2015

E-SUKAN (SUKAN ELEKTRONIK) MENURUT PERSPEKTIF ISLAM

Mohd Yusra Abdullahⁱ
Mohammad Mahyuddin Khalidⁱⁱ
Mohd Ashrof Zaki Yaakobⁱⁱⁱ
Azri Bhari^{iv}
Mohd Faiz Mohamed Yusof^v

ⁱPensyarah, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), 40450 Shah Alam, Selangor, (E-mail: yusra@uitm.edu.my)

ⁱⁱPensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), 40450 Shah Alam, Selangor, (E-mail: emkay@uitm.edu.my)

ⁱⁱⁱPensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), 40450 Shah Alam, Selangor, (E-mail: ashrof@uitm.edu.my)

^{iv}Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), 40450 Shah Alam, Selangor, (E-mail: azrib178@uitm.edu.my)

^vPensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), 40450 Shah Alam, Selangor, (E-mail: faizyusof@uitm.edu.my)

Abstrak: *E-Sukan (Sukan Elektronik) adalah fenomena yang mendapat sambutan dalam kalangan generasi muda masa kini. E-sukan merupakan platform yang berkesan bagi mengembangkan dan melatih kemampuan mental dan sensorimotor terutamanya dalam koordinasi anggota tubuh badan manusia. Dalam pelaksanaan aktiviti e-sukan, terdapat pelbagai persepsi negatif dalam pemikiran masyarakat walaupun hakikatnya banyak kelebihan dan kesan positif daripada aktiviti e-sukan. Isu-isu berkaitan e-sukan perlu dianalisis dan dinilai dengan teliti menurut pelbagai perspektif termasuk perspektif hukum syarak. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep e-sukan secara komprehensif dan holistik agar pelaksanaan e-sukan menepati konsep dan tujuannya yang sebenar. Persepsi negatif masyarakat terhadap e-sukan perlu dinilai secara adil dan menyeluruh agar tidak menjadi polemik yang berterusan. Seterusnya kajian ini menganalisis e-sukan daripada perspektif hukum Islam dan pematuhan kepada piawaian syarak. Metode kualitatif dilaksanakan dalam kajian ini dengan menggunakan kaedah pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyelidikan perpustakaan. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan metode induktif, deduktif dan komparatif untuk mendapatkan hasil kajian yang menyeluruh. Hasil kajian mendapati bahawa e-sukan merupakan satu aktiviti yang positif kepada masyarakat serta mempunyai banyak kelebihan tersendiri, manakala elemen negatif yang terdapat dalam e-sukan perlu dikenalpasti dan dimurnikan agar ia bermanfaat kepada semua.*

Kata kunci: *E-sukan, Sukan, Elektronik, Hukum, Piawaian*

Pengenalan

Ledakan revolusi perindustrian bermula pada 1800 (1760-1830) yang dikenali sebagai revolusi industri 1.0 dengan terciptanya mesin dan pengangkutan yang menggunakan kuasa wap. Kemudian diikuti revolusi industri 2.0 pada tahun 1900 (sekitar 1870-1914) pula menggunakan kuasa elektrik. Perkembangan ini telah melahirkan penciptaan pelbagai perkakas elektronik dan menghasilkan kilang-kilang yang besar terutamanya di benua eropah. Seterusnya revolusi

industri 3.0 pada tahun 2000 pula memfokuskan penggunaan komputer dan teknologi maklumat sebagai teras dalam semua aspek kehidupan.

Di peringkat akhir revolusi ketiga, muncul pula teknologi automasi iaitu satu keupayaan teknologi yang tidak memerlukan penglibatan manusia secara langsung. Mesin dan jentera boleh bergerak serta bekerja dengan sendiri apabila ia dimuatkan dengan program komputer tertentu bagi melakukan sesuatu aktiviti terancang. Ketika ini bermula sejarah kemunculan permainan komputer atau *game* yang dimainkan menggunakan komputer peribadi atau konsol seperti *PlayStation*, *Xbox* dan *Nintendo*. Antara permainan *game* yang terkenal seperti *Street Fighter*, *Virtual Cop*, *Daytona* dan lain-lain. Aktiviti permainan *game* pada waktu itu hanya untuk mengisi masa lapang dan penggunaan permainan atas talian yang menggunakan talian internet masih di peringkat permulaan.

Pada tahun 2016, bermula Revolusi Industri Keempat (IR 4.0), merupakan kesinambungan versi ketiga dalam peningkatan sistem automasi beserta perkembangan rangkaian Internet, muncul pula satu sistem berbentuk siber-fizikal. IR 4.0 berkaitan dengan pelbagai teknologi baharu yang menggunakan sistem automasi, analisis data, simulasi, integrasi sistem, penggunaan robotik, *cloud*, *Internet of Things (IoT)* dan perkara yang seumpamanya. Melalui teknologi automasi dan transformasi digital yang berdaya saing dan merancakkan kemajuan landskap dunia moden, muncul pertandingan permainan elektronik atas talian yang dikenali sebagai e-sukan dengan berinspirasikan daripada liga atau pertandingan sukan tradisi. Ia mengadaptasi infrastruktur dan peraturan permainan fizikal tersebut dan diterjemahkan dalam bentuk permainan atas talian seperti *League of Legends*, *Counter-Strike*, *Dota 2*, *Hearthstone*, *Pro Evolution Soccer*, *FIFA Football* dan lain-lain. Setiap permainan ini disusun mengikut genre-genre yang berbeza untuk disesuaikan dengan peraturan pertandingan yang berkaitan.

Kesan daripada proses perubahan, kajian dan pembangunan seiring dengan kemajuan IR 4.0, situasi ini telah mengangkat permainan video atau sukan elektronik menjadi satu sukan yang mempunyai potensi yang sangat besar seiring dengan sukan tradisi yang berbentuk fizikal.

Konsep Dan Perkembangan E-Sukan

Sukan elektronik atau “E-Sukan” boleh didefinisikan sebagai satu aktiviti permainan video secara professional yang menggunakan perantaraan peralatan elektronik bersama dengan capaian internet untuk berhubung dengan data permainan dan dipertandingkan pada peringkat amat, semi profesional dan profesional dengan beberapa pertandingan bertaraf dunia.

Selain e-sukan, istilah-istilah lain juga boleh merujuk kepada maksud yang seerti dengannya seperti *video game*, sukan siber, permainan komputer dan sukan maya. E-sukan juga boleh ditakrifkan sebagai tindakan manusia yang diperluas secara elektronik dalam komputer yang menjana dunia sukan digital (Hilvoorde, 2016). Manakala menurut Wagner, e-sukan merupakan platform aktiviti sukan di mana pemain mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fizikal dalam penggunaan maklumat dan teknologi komunikasi (Wagner, 2007).

Kebanyakan pertandingan e-sukan menampilkan acara fizikal yang dimainkan di hadapan penonton secara langsung. Latihan perlu dijalankan oleh pemain untuk persediaan didalam pertandingan dan ia mengambil masa yang lama untuk menjadi cekap dan mahir. Pemain profesional atau *pro player* sering dikaitkan dengan sekumpulan pemain yang bermain bagi sesebuah pertubuhan atau kelab e-sukan tertentu. Pemain profesional sentiasa bersikap positif dan sentiasa beretika dan menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi, bersesuaian dengan tahap penglibatan mereka di khalayak ramai dan mempunyai ramai pengikut.

Penonton boleh menonton pertandingan e-sukan secara atas talian (*online*) seperti di platform *Twitch*, *YouTube* dan juga *Facebook*. Selain daripada itu, terdapat juga siaran

televisyen yang menyiarkan kejohanan permainan e-sukan seperti ESPN, BBC dan lain-lain. Di Malaysia penonton boleh menonton siaran khas pelbagai aktiviti e-sukan diseluruh dunia melalui saluran 800 iaitu *Egg Network* yang ditawarkan oleh pihak Astro.

Para pemain e-sukan biasanya bersaing untuk mendapatkan hadiah wang tunai selain mendapatkan kepuasan sebagai pemenang. Pertandingan peringkat antarabangsa biasanya menawarkan hadiah yang lumayan, termasuk penajaan atau '*sponsorship*' bagi pasukan yang terlibat. Sebagai contoh, *Rick Fox* yang merupakan juara 3 kali NBA dengan pasukan Los Angeles Lakers, kini merupakan pemilik francais *Echo Fox* yang mempunyai pasukan untuk *League of Legends*, *Counter-Strike*, dan banyak lagi. Kebanyakan liga kini menawarkan gaji tetap dan hak-hak pemain seperti seorang pekerja sebuah syarikat. Dengan bertanding dalam persaingan, serta mengelakkan diri daripada tersingkir, pemain akan dijamin untuk menerima gaji, manakala memenangi sesebuah pertandingan akan memperoleh imbuhan yang lebih besar. Bagi kelab bola sepak di eropah, mereka mempunyai pemain e-sukan tersendiri yang mengawal pasukan mereka di dalam pertandingan liga bola sepak eropah secara maya atau atas talian.

Sejarah Perkembangan Pertandingan E-Sukan.

Pertandingan permainan video pertama kali dikenalpasti ialah pada 19 Oktober 1972 di Universiti Stanford, iaitu seramai 24 orang mahasiswa universiti tersebut telah dijemput untuk menyertai pertandingan *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah pertandingan untuk permainan bernama *Spacewar*. Pemenang ditawarkan hadiah utama iaitu langganan majalah *Rolling Stone* selama setahun. *Spacewar* dicipta oleh Steve Russel dan rakan-rakan di Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, Amerika Syarikat, pada tahun 1962. Pertandingan ini diiktiraf sebagai e-sukan pertama dipertandingkan di dunia. (Daniel Kane 2017)

Pada tahun 1980, telah berlangsungnya satu pertandingan e-sukan terbesar iaitu *Space Invaders Atari* yang telah disertai oleh 10,000 peserta di Amerika Syarikat dan dicatatkan sebagai pertandingan *video game* berskala besar pertama di dunia. Permainan *Space Invader* ini dicipta pada tahun 1978 dan merupakan salah satu *game* terkenal pada masa tersebut serta boleh dimainkan di mesin *Arcade*. (Daniel Kane 2017). Pada awal tahun 1990-an, e-sukan menjadi semakin popular dalam dekad ini dan bilangan pemain meningkat dengan banyaknya. Istilah "Sukan elektronik" atau "*e-Sport*" bermula pada akhir tahun 90an, dan salah satu sumber yang terawal yang menggunakan istilah "e-Sport" adalah siaran akhbar tahun 1999 mengenai pelancaran *Online Gamers Association* (OGA). Bermula tahun 1997, kebanyakan liga permainan dalam talian profesional dan separa profesional telah terbentuk antaranya "*Cyberathlete Professional League*" (CPL). Pada tahun 1999, syarikat pembuatan permainan video iaitu "Valve" telah melancarkan permainan "*Counter-Strike*" dan menjadi popular di barat ketika itu dan masih bertahan sehingga kini, dibawah genre *first-person shooter* atau tembakan (Harun Ayar 2018).

Pada abad ke-21, e-sukan berkembang pesat dengan peningkatan pelbagai pertandingan diperingkat dunia seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, dan *Major League Gaming*. Pada tahun 2000, terdapat 49 kejohanan e-sukan dipertandingkan dengan rata-rata pemain professional memperoleh USD 3,061 setahun melalui hadiah kejohanan (Harun Ayar 2018). Kemunculan penstriman atas talian (siaran langsung atas talian) telah mempercepat pertumbuhan e-sukan dengan pesat. Aplikasi *Twitch*, dilancarkan pada tahun 2011 merupakan aplikasi penyiaran terawal yang muncul dalam penyediaan medium penyiaran atas talian bagi pertandingan e-sukan dan ia percuma untuk ditonton. Pada tahun 2013, jumlah tontonan bagi siaran langsung pertandingan e-sukan di *Twitch* mencecah lebih dari 12 bilion minit. Antara siaran yang paling mendapat sambutan adalah *League of Legends (LoL)* dan *Dota 2*. Kejayaan

pihak *Twitch* ini telah menarik persaingan daripada pelbagai syarikat lain untuk menyediakan penyiaran berunsurkan pertandingan e-sukan antaranya *Beam.pro*, *Azubu tv*, dan *Hitbox.tv* (Harun Ayar, 2018).

Terkini, dalam penganjuran sukan Olimpik 2024, Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa (IOC) dan wakil dari syarikat-syarikat dalam industri e-sukan sedang merancang untuk memasukkan permainan video atau e-sukan sebagai salah satu pertandingan yang dipertandingkan dalam temasya sukan yang berprestij tersebut.

Transformasi E-Sukan di Malaysia.

Di Malaysia, perkembangan e-sukan bermula lewat 90-an apabila kafe siber menyediakan aplikasi permainan video di dalam kemudahan komputer yang disediakan. Keadaan ini berjaya menarik para peminat video game atau e-sukan mengunjungi premis mereka secara kerap. Pada awal 2000, *World Cyber Games* mengunjungi Malaysia dan memberi peluang kepada bakat tempatan mewakili negara untuk bersaing dengan pemain terbaik dari seluruh dunia. Pencapaian tertinggi pada ketika itu dilakar Rinie Ramli yang memenangi tiga pingat emas untuk Malaysia dan menduduki tempat ke-4 secara keseluruhan di dunia pada 2005 (Harian Metro, 2015).

Disebabkan tahap populariti e-sukan semakin berkembang, Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) mula didaftarkan dan diluluskan oleh Pesuruhjaya Sukan Malaysia pada 4 Disember 2014. Akademi e-sukan pertama negara juga telah ditubuhkan dengan kolaborasi bersama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan akademi ini memfokuskan kepada melahirkan lebih ramai pemain profesional negara, tetapi turut menekankan aspek lain yang penting di dalam e-sukan iaitu pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatih, *shoutcasting*, pengadilan dan lain-lain (Nicolas, 2017).

Terdapat beberapa universiti di Malaysia yang mempunyai kelab e-sukan, antaranya ialah Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam dan Universiti Putra Malaysia. Kesemua kelab e-sukan di institut pengajian tinggi ini mempunyai hubungan rasmi dengan persatuan Sukan Elektronik Malaysia. Seperti sedia maklum, sukan elektronik merupakan salah satu industri yang besar dengan pelbagai syarikat yang menyokongnya, disamping ramai pemain antarabangsa menjadikan ia sebagai kerjaya utama. Berdasarkan kajian yang dilakukan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) pada tahun 2009 untuk pertumbuhan Internet di Malaysia, lebih 3.2 juta daripada 16 juta pengguna Internet menggunakannya bagi tujuan permainan 'online' (Harian Metro 2015)

Di peringkat kebangsaan, perkembangan e-sukan di Malaysia agak progresif dengan mendapat tempat pada Sukan Malaysia (SUKMA) Perak 2018. Menurut Kementerian Belia dan Sukan (KBS), jumlah peminat e-sukan bertambah daripada 9.5 juta pada 2016 kepada 19.8 juta pada 2019. Angka itu mewakili kira-kira 60.7 peratus penduduk Malaysia pada 2019 (Berita Harian, 2020).

Pada awal tahun 2017, *Paris Saint-Germain* menjadi kelab bola sepak Eropah yang pertama bekerjasama dengan organisasi *Dota 2 LGD Gaming* dan pasukan itu bertanding di bawah nama PSG.LGD. Yap 'xNova' Jian Wei merupakan warganegara Malaysia pertama telah terpilih untuk mewakili team PSG.LGD ini. Pada ogos 2018, kejohanan *The International 8 Dota 2* telah diiktiraf sebagai kejohanan e-Sport paling lumayan dalam sejarah sukan dengan jumlah hadiah wang tunai yang ditawarkan bagi kejohanan tersebut melebihi USD25.4 juta (RM103.9 juta). *The International Dota* adalah acara tahunan yang mempamerkan pasukan *Dota 2* terbaik di seluruh dunia akan berentap merebut gelaran juara serta memenangi hadiah wang tuani. Yap 'xNova' Jian Wei dan pasukannya PSG.LGD berada di tempat kedua sekali gus memperoleh hadiah USD11.2 juta (RM45.8 juta) (Harian Metro, 2018).

Pada tahun berikutnya, Sukan Asia Tenggara 2019 merupakan Sukan SEA ke-30 di Filoil Flying V Centre, Manila. Buat pertama kalinya, e-sukan telah dipertandingkan di dalam temasya ini melalui enam kategori e-sukan iaitu iaitu *Mobile Legends: Bang Bang* (mobile), *Dota 2* (PC), *Starcraft II* (PC), *Arena of Valor* (mobile), *Tekken 7* (konsol) dan *Hearthstone* (konsol). Tiga platform permainan yang digunakan adalah PC (*personal computer*), konsol dan telefon pintar. Melalui permainan *Hearthstone*, Malaysia telah merangkul pingat emas pertama oleh Dr Yew Weng Keng, atlet e-sukan negara yang berusia 29 tahun dengan menewaskan peserta Thailand Werit Popan 3-1. Beliau merupakan pemegang Ijazah Doktor Falsafah (PhD) dalam bidang Kejuruteraan Elektronik yang juga seorang penolong professor di Universiti Heriot Watt, Malaysia (Mstar, 2019).

Kesan daripada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada tahun 2020 bagi mengekang penularan wabak COVID-19, Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) telah mengambil inisiatif mewujudkan Kejohanan *My Esports: MyStay@HomeChallenge* sebagai langkah mencari bakat muda yang berpotensi untuk diketengahkan ke peringkat antarabangsa. Kejohanan secara dalam talian itu yang melibatkan 13 negeri serta dua wilayah persekutuan. Acara itu yang mempertandingkan dua jenis permainan, *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* dan *Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile)* secara berkumpulan, terbahagi kepada dua peringkat iaitu peringkat negeri, yang berlangsung pada 9-10 April 2020 manakala kejohanan peringkat kebangsaan pada 12-14 April 2020. Pertandingan ini melibatkan sebanyak 64 pasukan bagi *MLBB* yang meliputi penglibatan 320 pemain manakala bagi *PUBG Mobile* pula, 64 pasukan yang meliputi seramai 256 pemain (Bernama, 2020).

Klasifikasi Permainan E-Sukan

Terdapat empat platform untuk memainkan permainan e-sukan iaitu, pertama komputer peribadi (PC) terdiri daripada desktop atau laptop. Kedua melalui konsol tertentu yang dibina untuk game seperti *PlayStation* dan *Xbox*. Platform ketiga adalah *Handheld Games* iaitu konsol permainan mudah alih, mudah dibawa ke mana sahaja seperti *Sony PSP* atau *Nintendo DS*. Manakala platform terakhir adalah *Mobile Games* iaitu permainan yang direka untuk dimainkan didalam telefon pintar pengguna.

Secara umumnya, e-sukan boleh dibahagiakan kepada 2 bahagian iaitu klasifikasi berdasarkan jumlah pemain dan klasifikasi berdasarkan genre permainan.

Klasifikasi Berdasarkan Jumlah Pemain Pemain Perseorangan (Single Player)

Dalam permainan komputer dan video, pemain perseorangan bermaksud ia dimainkan oleh seorang individu sahaja. Secara mudahnya, seorang individu berlawan dengan komputer atau perlawanan atas talian yang tidak melibatkan pasukan lain. Kebanyakan aplikasi awal penciptaan video game dimainkan oleh seorang pemain seperti *Super Mario* pada zaman 80-an. Kebiasanya permainan perseorangan ini terdiri daripada genre pengembaraan yang melibatkan jalan cerita yang menarik, grafik yang cantik, serta tahap realistik watak, contohnya siri-siri *Half-Life*, *Doom* dan *Prince of Persia*.

Pemain Ramai (Multiplayer)

Multiplayer merujuk kepada aplikasi e-sukan yang boleh dimainkan lebih daripada seorang pemain pada satu waktu yang sama. Ia boleh terdiri daripada permainan yang melibatkan perlawanan antara dua pihak seperti *Street Fighter* atau permainan papan seperti catur. Manakala *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* pula ialah cara bermain *multiplayer* yang menggunakan platform internet untuk berhubung dengan para pemain lain dari dunia luar. Secara teorinya *MOBA* merupakan permainan strategi masa nyata (*real-time strategy (RTS)*), tetapi secara umumnya dianggap sebagai genre yang terpisah kerana berbeza cara permainan. Walaupun permainan *RTS* tradisional menampilkan banyak unit yang dikendalikan oleh pemain tunggal, *MOBA* biasanya memfokuskan pasukan, modelnya adalah lima pemain dalam satu pasukan, masing-masing mengendalikan satu unit "pahlawan". *MOBA* secara umumnya dimainkan di komputer peribadi dan para pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh. Contoh permainan video lain ialah *Clash of Clan*, *Warcraft*, *Ragnarok*, *Mobile Legend*, *Arena of Valor* dan *Dota*.

Klasifikasi Berdasarkan Genre Permainan

Strategi (Strategy)

Permainan jenis ini menitikberatkan unsur strategi dalam teras permainan tersebut. Permainan ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sesebuah pasukan, kemudian menguruskan sumber dan membangun sesebuah kawasan. Pemain perlu memberi fokus sepenuhnya dalam membuat keputusan dengan kiraan yang tepat pada masanya untuk menjadi yang lebih baik daripada lawan. Kebiasaan genre *game* ini memerlukan tempoh waktu yang agak lama untuk memenangi sesebuah permainan. Setelah pembangunan sesuatu kawasan selesai, pemain biasanya akan berperang dengan pasukan lain untuk merebut kekuasaan. Ia memerlukan strategi yang terbaik dan berhati-hati agar pasukan boleh menang dan wilayah sendiri tidak diserang musuh. Permainan genre strategi ini tidak memberi penekanan pada kemahiran mekanik tetapi lebih banyak penumpuan kepada kemampuan mental bagi menganalisis data dan situasi semasa. Dalam genre strategi ini, terdapat dua sub-genre iaitu "*strategi masa nyata*" (*real-time strategy (RTS)*) dan "*strategi berdasarkan giliran*" (*turn-based strategy (TBS)*). Contoh game jenis ini ialah *Dota*, *Age of Empires*, *Clash of Clans*, *Sid Meier's Civilization*, *Age of Empires series*, *Starcraft*, *Art of War 3* dan *Warcraft*.

Pengembaraan (Adventure) dan Role Playing Game (RPG)

Genre ini berkaitan mengenai pengembaraan seorang karakter menjelajahi sesuatu kawasan atau platform yang sangat menakjubkan, sesuai dengan jalan ceritanya atau tujuan melakukan perjalanan tersebut dan biasanya untuk mengumpulkan sesuatu atau mencapai misi. Secara asasnya, pemain akan melalui sebuah misi yang telah ditetapkan pada awal permainan, dimana penekanan bagi genre ini adalah jalur penceritaan dan kemampuan berpikir pemain untuk menemui petunjuk berikutnya. Genre ini tidak terlalu berat untuk memikirkan strategi atau pertarungan yang berat, dan pemain memadai mengikuti alur ceritanya saja dan menikmati pengembaraan. Contoh permainan video ini adalah *Dungeon Hunter*, *Alto's Adventure*, *Offroad Driving Adventure*, *Tomb Rider*, *Final Fantasy* dan *Grand Theft Auto*.

Pertarungan (Fighting)

Permainan pertarungan kebiasaannya berkisar pada aksi 1 lawan 1 yang memerlukan kepada kemahiran kepantasan menyerang atau bertahan dalam sebuah arena yang terbatas. Dalam game ini, pemain dapat memilih karakter dengan kemampuan yang berbeza. Pemain juga boleh mengeluarkan kekuatan dan kemampuan berbeza dari setiap karakter yang dipilih untuk

mengalahkan musuh. Contoh permainan video jenis ini yang cukup terkenal ialah *Mortal Kombat*, *Street fighter*, *Tekken Brawlhalla* dan *Dragon Ball Fighter Z*.

Tembakan (Shooter)

Genre tembak (*shooter*) boleh dibahagikan kepada dua iaitu *First Person Shooter (FPS)* dan *Third Person Shooter (TPS)* yang merupakan sub-genre dalam genre ini. Perbezaannya adalah sudut pandangan karakter iaitu *FSP* dari sudut pandangan diri sendiri, manakala *TPS* pula dari sudut pandangan orang ketiga. Genre tembak-menembak ini ditampilkan dengan berbagai misi yang harus diselesaikan. Para pemain memerlukan tindak balas yang tinggi, koordinasi mata dan tangan yang tajam dan waktu yang tepat. Biasanya pemain akan dibekalkan senjata seperti pistol, senapang atau peralatan tajam yang lain. Kemahiran taktikal menggunakan senjata menjadi kekuatan utama didalam genre ini. Contoh permainan video jenis ini ialah *Dead Effect*, *Counter Strike*, *Dead Space*, *Hallo*, *Call of Duty*, *Battlefield* dan *Fortnite*.

Simulasi (Simulation)

Permainan video dengan genre ini didatangkan dengan konsep yang menyerupai dunia sebenar manusia. Semua faktor dalam permainan video akan dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata seperti cara manusia mengendalikan mesin dan teknologi atau kehidupan seorang pemerintah membangunkan sebuah bandar. Asas utama dari permainan ini ialah pemain harus berfikir, merancang dan membuat keputusan untuk mendirikan, membangun hingga mengatasi masalah dengan dana terbatas untuk menyelesaikan tugas. Bagi simulasi berkaitan kenderaan atau jentera pula, pemain harus mengetahui cara mengendalikan kenderaan tersebut seperti dunia nyata, kemahiran yang tinggi diperlukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Contoh permainan video genre ini ialah *Flight Simulator*, *Grand Truck Simulator*, *The Sims* dan *Sim City*.

Perlumbaan (Racing)

Permainan video genre ini asasnya adalah kemampuan pemain untuk mengemudi jentera kenderaan seperti motosikal dan kereta dengan baik sehingga ke garisan penamat. Pemain akan bersaing dengan pemain lain untuk menjadi pemain yang paling cepat menyelesaikan perlumbaan dengan berbagai halangan serta latar belakang permainan yang menarik seperti di atas litar profesional, jalan raya, gunung ganang dan di luar galaksi. Genre ini akan melonjakkan perasaan pemain untuk menjadi yang terpanas di litar atau mencapai masa yang paling pantas. Contohnya permainan genre ini ialah *Racing Game* dan *Need for Speed*, *Asphalt* dan *Formula One F1*.

Sukan (Sport)

Genre jenis ini dicipta untuk para pemain yang gemar aktiviti sukan fizikal yang nyata. Asas kepada genre ini adalah sukan fizikal tradisional seperti bola sepak, bola keranjang, memanah dan lain-lain. Secara asasnya, pemain akan melakukan pertandingan olahraga secara virtual, dengan segala infrastruktur permainan dan undang-undang sukan yang sebenar, tetapi diaplikasikan didalam dunia e-sukan. Pengetahuan dan pengalaman dunia nyata akan memberi kelebihan kepada pemain e-sukan untuk memenangi sesuatu pertandingan. Permainan bola sepak mendominasi genre ini yang dimainkan di dalam peranti konsol mahupun PC dan telefon pintar. Contoh genre ini ialah *Pro Evolution Soccer*, *FIFA FOOTBALL*, *NBA*, *Rocket League* dan *Madden*.

Pertempuran Akhir (Battle Royale)

Tujuan utama genre ini adalah untuk menjadi pemain terakhir atau pasukan terakhir yang tinggal. Secara asasnya, beratus-ratus pemain dijatuhkan ke pulau maya tanpa sebarang peralatan untuk membantu mereka bertahan selain kemampuan mereka berfikir secara logik dan strategik dalam mencari sumber atau senjata untuk meneruskan kehidupan. Pemain *battle royale* dibiarkan mencari sumber dan peralatan yang mereka perlukan untuk bertahan termasuk senjata, peluru dan baju besi. Mereka dibenarkan membunuh sesiapa sahaja untuk bertahan hidup dan pemain yang terakhir mampu bertahan dikira pemenang. Contoh permainan bagi genre ini ialah *PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)*, *Fortnite: Battle Royale*, *Apex Legends* dan *Call of Duty Warzone*.

Perjudian (Casino)

Permainan perjudian (*casino*) adalah permainan yang diterjemahkan ke alam maya seperti dunia nyata iaitu berasaskan tekaan nasib untuk memenangi sesuatu permainan dan sedikit strategi untuk mempengaruhi pihak lawan bagi mengumpul pulangan yang lebih banyak. Beberapa jenis permainan berkaitan dengan kasino adalah permainan yang berasaskan kad, mesin slot, *Baccarat*, *Roulette* dan *Craps*. Platform kad dimainkan untuk mengumpul kombinasi terkuat atau jumlah maksimum pada kad adalah 21. Slot pula sebagai satu permainan yang menggunakan laras atau butang di kasino sebenar. Sekiranya di atas talian, pemaian akan klik untuk membuat spin atau tekan butang *autoplay* untuk memulakan permainan dan bakal memenangi pelbagai hadiah. Slot pula menggunakan banyak simbol dan diperolehi daripada tema slot itu sendiri. *Roulette* merupakan permainan yang menggunakan bola kecil yang berputar pada piring roda kecil dan memiliki kolom atau slot sebanyak tiga puluh slot (mulai dari angka 0 sampai 36), dimana *dealer* (atau mesin) memutar bola dan akan mendarat di salah satu nombor yang diteka oleh pemaian dan dikira pemenang. Contoh permainan video *casino* ini adalah *Double U Casino*, *Huuuge Casino Slots*, *Zinga Poker*, *Texas Hold'Em* dan *Omaha*.

Lain-lain (Others)

Terdapat pelbagai lagi genre yang dihasilkan dalam permainan game ini, antaranya teka-teki (*puzzle*) genre yang dikhususkan untuk melatih kemampuan berfikir dan dapat melatih kecerdasan para pemainnya. Contoh bagi genre ini ialah *Cut the Rope*, *Triple Town*, *Tetris* dan *Slice It*. Permainan video pendidikan (*education*) pula biasanya bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih mudah, jelas dan mendidik pemainnya memahami sesuatu pembelajaran. Ia tidak dikhususkan hanya untuk kanak-kanak tetapi juga sesuai dimainkan oleh orang dewasa. Permainan papan (*boardgame*) merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas dan terdapat banyak permainan papan yang telah digitalkan seperti catur dan dam. Genre muzik (*music*) merupakan permainan yang berkaitan dengan bunyi-bunyian atau memainkan sesuatu alat muzik, bunyian atau nada. Genre ini juga dapat menguji dan mengasah pendengaran para pemainnya kerana pemain harus peka dengan nada dan tempo dalam permainan tersebut. Contoh genre ini ialah *Dancing Road*, *Music Piano* dan *Real Drum*.

Analisis Kebaikan Dan Keburukan E-Sukan

Sesuatu permainan yang dihasilkan pastinya akan memberikan keseronokan kepada para pemainnya, kerana ia merupakan tujuan utama sesebuah permainan itu dihasilkan. Sekiranya permainan itu membosankan serta tidak menarik, ia akan ditolak dan ditinggalkan oleh semua. Kesan daripada sesuatu permainan adalah subjektif dan bergantung kepada pelbagai faktor. Oleh itu, analisis kepada kebaikan dan keburukan sesebuah permainan adalah sesuatu yang perlu diteliti sebelum penilaian dilakukan supaya ianya lebih tepat dan adil.

Kebaikan dan Kesan Positif E-Sukan

Rangsangan Minda dan Melambatkan Proses Penuaan

Antara kebaikan permainan video e-sukan ialah dapat membantu mempercepatkan pergerakan minda pemain dan meningkatkan fungsi kognitif (Al-Thaqib, 2018). Melalui permainan video ini, pemain akan melakukan beberapa pergerakan pantas dan pada masa yang sama mereka juga dikehendaki untuk berfikir dengan cepat untuk melakukan tindakan yang seterusnya di dalam permainan terbabit. Segala gerakan pantas ini akan menyebabkan pergerakan dan minda seseorang pemain menjadi lebih cepat serta tangkas. Sekaligus dapat melahirkan individu yang mampu untuk berfikir dengan cepat dan tangkas terutamanya ketika hadapi situasi yang cemas. Melalui kajian dijalankan di University of Iowa, Amerika Syarikat, seramai 681 individu sihat berusia 50 tahun ke atas bermain *game* yang direka khas bagi kajian selama 10 jam boleh melambatkan proses kemerosotan kebolehan kognitif sehingga kira-kira 7 tahun dalam sesetengah kes (Wolinsky, 2013). Antara permainan yang boleh mengasah keupayaan otak seseorang adalah *game* bertemakan *Real-Time Strategy (RTS)* dan *Mobile Online Battle Arena (MOBA)* seperti *Dota 2*, *Mobile Legends* dan banyak lagi.

Menajamkan Penglihatan Mata

Menurut satu kajian University of Toronto, bermain permainan video aksi secara berkala dapat membantu pemain mempelajari kemahiran sensorimotor baru, terutama koordinasi mata dan tangan. Kemahiran sensorimotor merangkumi tugas seperti menunggang basikal atau menaip, yang bergantung pada penggunaan apa yang anda lihat dengan mata dan mengkoordinasikan otot supaya ia dapat berfungsi dengan sewajarnya. Setiap orang mempunyai asas sensorimotor secara semulajadi, tetapi dengan latihan yang berkala seseorang akan menjadi mahir. Kemahiran sensorimotor yang baik penting dalam teknologi, khusus untuk pakar bedah yang menggunakan teknik pembedahan robotik baru yang memerlukan kawalan alat yang sangat tepat semasa menggunakan antara muka komputer (Burks, 2014). Latihan berkala juga mampu meningkatkan fungsi sensitif kontras, iaitu membolehkan pemain untuk membezakan perubahan kecil dalam pelbagai tona warna kelam meskipun berlatarbelakangkan warna cerah. Fungsi sensitif kontras ini juga semakin hilang apabila usia meningkat. Bermain *game* aksi pantas *shoot em' up* seperti *Call of Duty*, *Battlefield* atau *Overwatch* melatih otak manusia untuk membeza dan menganalisa banyak maklumat di depan mata kita dalam satu masa sama sekaligus meningkatkan daya penglihatan pemain.

Mengurangkan Tekanan Perasaan dan Melegakan Rasa Sakit.

Permainan video sebenarnya penawar stres yang lebih efektif berbanding sesi kaunseling biasa. Pada tahun 2012, penyelidik di New Zealand menjalankan kajian melibatkan 168 remaja kira-kira berusia 15 tahun yang mana separuh daripada mereka diasingkan untuk menerima sesi kaunseling manakala separuh lagi diberi permainan *fantasy SPARX* yang membolehkan mereka untuk merekacipta *avatar* tersendiri untuk “mengeluarkan pemikiran negatif”. Setiap tahap dalam *game* itu mengajar pemain tentang fakta asas tentang kemurungan, strategi untuk menangani tekanan dan teknik mencari ketenangan. Dapatan kajian *SPARX* juga sangat memberangsangkan. Kira-kira 44% pemain *SPARX* sembuh dari kemurungan berbanding hanya 26% daripada mereka yang sembuh melalui sesi kaunseling (Sally, 2012). Selain daripada itu, kajian dijalankan oleh *American Pain Society* mendapati permainan *virtual reality (VR)* dapat mengurangkan rasa sakit disebabkan prosedur pembedahan atau penghidap penyakit kronik. Lebih-lebih lagi bagi seseorang yang menerima rawatan luka terbakar melaporkan pesakit ini kurang merasa sakit sebanyak 30 - 50 % ketika bermain permainan *virtual reality (VR)*. Antara sebab utama kelegaan pantas ini adalah kerana aktiviti bermain *game* akan merembeskan satu hormon dikenali sebagai *endorphin* ke otak iaitu sebatian kimia

yang dikaitkan dengan rasa kegembiraan dan mengurangkan rasa ketidakselesaan (Angela, 2011 & Kizzanna Brown, 2020).

Membina Peribadi Positif

Selain itu, permainan video ini juga dapat membantu membina ketabahan seseorang individu. Melalui permainan video, seseorang pemain itu akan memberi usaha mereka secara bersungguh-sungguh sehingga mereka berjaya untuk ke peringkat yang seterusnya. Secara tidak langsung, ia akan membentuk ciri-ciri individu yang tidak mudah berputus asa dalam kehidupan seharian. Permainan video juga dikatakan dapat membentuk daya kreativiti yang tinggi di kalangan pemain, meningkatkan keupayaan diri pemain untuk menyelesaikan sesuatu masalah serta menggalakkan pemain untuk bercampur gaul serta membuat kawan baru dengan pemain video yang lain. Permainan yang melibatkan kerjasama pasukan seperti *PUBG* mampu menghasilkan sikap bekerja didalam kumpulan. Ia mampu melatih cara memberi dan menerima arahan, bertolak ansur serta patuh apabila kesepakatan telah dilakukan.

Meningkatkan Kebolehan Bersosial

Persepsi masyarakat menganggap bermain video game membuatkan seseorang tidak bergaul atau anti-sosial kerana mereka lebih suka duduk di rumah berbanding keluar bergaul bersama masyarakat luar. Sebaliknya, bermain permainan online atau permainan sosial sebenarnya membuatkan pemain lebih mudah bersosial dengan orang lain. Dengan adanya genre permainan video yang melibatkan ramai pemaian (*multiplayer*), pemain dapat berkomunikasi melalui ruangan mesej dan boleh berkembang kepada media sosial seperti *Discord*, *Facebook* dan *WhatsApp*. Ini dapat melahirkan individu yang mempunyai kemahiran bicara yang berkesan dan juga mungkin menjadi seorang yang peramah. Pada tahun 2009, kajian perbandingan dibuat antara pelajar sekolah Singapura, kanak-kanak Jepun dan pelajar kolej Amerika Syarikat dan dapatan kajian menunjukkan permainan video sosial atas talian mampu melahirkan individu yang peramah (Douglas, 2009).

Menjana Pendapatan

Pemain e-sukan mampu menjana pendapatan hasil dari gaji yang diperoleh apabila bermain untuk suatu kelab atau memperoleh hadiah kemenangan yang lumayan didalam setiap pertandingan yang disertai. Pemain e-sukan juga mampu memperoleh ganjaran berbentuk wang apabila mendapat tontonan yang ramai semasa membuat *live stream* di media sosial seperti *Facebook* dan *YouTube*. Penganjuran e-sukan masakini juga telah menarik penajaan daripada pelbagai syarikat besar di seluruh dunia. Secara tidak langsung, ianya akan meningkatkan reputasi e-sukan dan berlakunya peningkatan jumlah dana penajaan. Semakin tinggi penajaan yang diterima semakin banyak nilai hadiah kemenangan boleh ditawarkan dalam sesebuah pertandingan. Majalah atas talian *Forbes* telah menyenaraikan 25 pemenang e-sukan pada tahun 2020 dengan hadiah terkumpul keseluruhan adalah USD 32.5 juta (Forbes, 2020).

Keburukan dan Kesan Negatif E-Sukan Tingkah Laku Agresif atau Keganasan

Kesan negatif permainan video antaranya mampu membuat perilaku pemaian menjadi lebih agresif. Pengaruh negatif ketika bermain permainan video sering dikaitkan dengan jenis permainan dan nilai kekerasan yang terdapat dalam permainan video tersebut, dimana semakin tinggi jumlah elemen negatif dalam sesuatu permainan, maka semakin berpotensi untuk menghasilkan pengaruh yang negatif seperti tingkah laku agresif (Dayne, 2010). Sebagai contoh kesan kepada kanak-kanak ialah apabila mereka diganggu ketika bermain. Mereka juga

suka mengacau atau mengusik adik-adik mereka yang kecil dengan menggunakan kekerasan sehingga adik mereka ini menangis kerana sakit dengan gurauan yang kasar itu (Berita Harian, 2008). Tindakan agresif ini didorong apabila kanak-kanak dihargai kerana lebih ganas dan tindakan keganasan dilakukan berulang kali. Kanak-kanak mengawal keganasan dan mengalami keganasan di matanya sendiri seperti membunuh, menendang, menikam dan menembak. Pengalaman, pengulangan dan ganjaran yang diterima menjadi faktor yang mempengaruhi pembinaan tingkah laku (Ballard, 1996). Contoh permainan yang menyebabkan tindakan agresif ialah *Death Race*, *Mortal Kombat*, *Doom* dan *Grand Theft Auto*.

Risiko Menghidapi Pelbagai Penyakit

Ketagihan bermain permainan video akan meningkatkan risiko pelbagai masalah kesihatan seperti sakit kepala, sakit belakang, sengal-sengal mata (*eyestrain*) dan sindrom *carpal tunnel*. Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mengklasifikasikan ketagihan permainan video atau *gaming disorder* sebagai masalah kesihatan mental (Sherina, 2020). Selain daripada itu risiko penyakit kegemukan mungkin terjadi terhadap kanak-kanak kerana bermain permainan video memerlukan tingkah laku duduk yang mana mereka kurang melakukan pergerakan badan dan diiringi dengan makan makanan ringan khususnya *junk food*. Faktor berlakunya kegemukan ini adalah disebabkan gaya hidup mereka yang tidak sihat (Craig, 2010). Sementara itu, kesan negatif lain dalam permainan video online adalah menyebabkan pemain mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, sering merasa penat (*fatigue syndrome*), kekejangan leher dan otot (Ardi, 2019). Sebuah laporan dari media di negara China mendedahkan seorang wanita yang baru berusia 21 tahun telah buta sebelah mata kanannya gara-gara sepanjang hari bermain *online mobile game*, *King of Glory*. Ketika dirawat di hospital, doktor mendiagnosis wanita tersebut menghidap *central retinal artery occlusion*, ia adalah satu keadaan strok mata yang mampu menyebabkan pesakit menjadi buta secara kekal dan merosakkan mata selama-lamanya. Kes sebegini sering berlaku dan menyerang individu yang selalu bermain permainan video terlalu lama dalam telefon pintar (*smartphone*), terutamanya ketika dalam gelap (Dailymail, 2017).

Anti Sosial

Ketagihan bermain permainan video mempunyai persamaan dengan ketagihan terhadap alkohol, perjudian dan dadah. Ketagihan dalam bermain permainan video ini dapat memberi pengaruh tidak baik diantaranya ialah interaksi dan sosialisasi dengan rakan-rakan sebaya menjadi kurang kerana banyak masa digunakan untuk bermain *game*. Mereka juga tidak dapat mengasah keyakinan untuk bercakap di khlayak ramai dan mudah menjadi gugup apabila berucap. Ini kerana mereka tidak mempunyai kemahiran interpersonal, sekaligus menyebabkan mereka tidak yakin terhadap diri sendiri apabila berhadapan dengan orang ramai (A'dawiyah Ismail, 2020). Situasi ini juga boleh merebak kepada kerenggangan hubungan kekeluargaan. Ini kerana kesibukan dalam permainan *game* menyebabkan mereka iaitu anak-anak atau ibu bapa tidak dapat meluangkan masa untuk bersama dan selalu memberi reaksi tidak peduli apabila sedang bermain. Ke kerap bermain dalam waktu yang lama juga boleh menjatuhkan prestasi individu di sekolah atau tempat kerja. Ini kerana mereka tentu sahaja akan kepenatan kerana berjaga sepanjang malam akibat terlalu leka bermain. Dengan tahap kesihatan dan rehat yang tidak mencukupi, emosi seseorang mudah terganggu dan boleh menyebabkan berlakunya pertelingkahan diantara rakan mahupun majikan dan merosakkan hubungan sosial dikalangan masyarakat atau di tempat kerja.

Etika Diri dan Kerahsiaan

Aplikasi permainan e-sukan kini banyak membina ruangan komunikasi untuk memudahkan pemain berinteraksi, terutamanya permainan yang melibatkan ramai pemain. Ruangan komunikasi tersebut dibina untuk pemain mengatur strategi bagi memenangi permainan. Walaubagaimanapun tanpa etika diri yang baik, sering kali dalam ruangan komunikasi tersebut, pemain mengeluarkan kata-kata kesat, makian atau ancaman seperti rasis dan sebagainya. Selain daripada itu terdapat juga pemain yang mendedahkan informasi dan maklumat peribadi kenalan kepada orang lain di dalam ruangan komunikasi tersebut, dan ini boleh mendedahkan kehidupan sebenar pemain seperti alamat rumah, alamat email peribadi, nombor telefon, tarikh lahir, usia, nombor akaun bank dan lain-lain. Informasi peribadi seperti ini kerap kali boleh disalahgunakan untuk tujuan jenayah. Pemain e-sukan juga terdedah dengan aktiviti penipuan atau khianat ketika bermain, terutamanya permainan yang melibatkan ramai pemain, dimana mereka terdedah untuk menipu dan mengkhianati rakan permainan mereka untuk memenangi permainan tersebut dengan helah. Tindakan ini sememangnya dilihat sebagai suatu tindakan yang tidak beretika dan boleh terbawa didalam kehidupan yang nyata.

Simbol Agama atau Unsur Syirik

Terdapat banyak permainan e-sukan menggunakan karakter tuhan atau syaitan yang terdapat dalam pelbagai agama. Ini mendedahkan pemain muslim kepada kepercayaan agama selain Islam. Selain daripada itu, terdapat juga ritual tertentu yang perlu diselesaikan oleh pemain untuk mendapatkan kekuatan atau barangan berharga yang menyerupai ritual penyembahan kepada agama selain Islam. Bagi pemain-pemain tegar *PUBG*, "*Mysterious Jungle Mode*" eksklusif untuk peta *Sanhok* yang memperkenalkan banyak ciri baharu, seperti belon udara panas dan banyak lagi. Bagaimanapun, terdapat satu perkara mengenai mod permainan ini yang telah mencetuskan perdebatan bagi pemain Muslim iaitu *Totem*, yang dikatakan terdapat unsur penyembahan berhala (patung) untuk mendapatkan sesuatu barang dalam permainan tersebut. Kebanyakan permainan yang berunsurkan tradisi kaum atau sejarah lampau selalu menggunakan konsep "*blessing*" daripada dewa-dewa, kuasa jahat atau kitab suci mereka untuk mendapatkan nyawa, kekuatan, senjata seperti dewa *Shinto* dalam permainan *Persona*.

Kandungan lucah

Terdapat banyak negara yang telah menghalang kemasukan beberapa permainan e-sukan daripada memasuki pasaran mereka kerana terdapatnya unsur lucah. Contohnya negara China mereka menghalang kemasukan aplikasi *Fortnite*, *Ring of Elysium* dan *Knives Out*. Unsur lucah boleh terdiri daripada pakaian yang sangat menjolok mata dan tidak sesuai untuk tontonan remaja atau seorang muslim. Karektor-karektor wanita ini sengaja direka dengan menonjolkan rupa bentuk yang seksi dan menghairahkan supaya menyamai dunia realiti budaya barat. Selain daripada itu, juga terdapat aksi-aksi menghairahkan sebagai salingan didalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu seperti wanita seksi yang melepaskan isyarat permulaan didalam permainan perlumbaan kereta.

Analisis E-Sukan Menurut Perspektif Islam

Hukum Bermain Permainan E-Sukan

Sukan elektronik merupakan perkara baharu yang muncul seiring perkembangan zaman dan teknologi. Dalam Islam berdasarkan kaedah fiqh, hukum asal bagi sesuatu perkara itu adalah diharuskan. Oleh itu, tiada dalil atau hukum yang secara langsung membolehkan atau melarang tentang permainan elektronik. Maka hukum asal dari semua itu adalah harus dan dimaafkan, selama tidak ada hal-hal yang merbahaya sehingga menjadikannya haram.

Mufti Wilayah Persekutuan menukilkan daripada *Kitab al-Fiqh al-Manhaji*, iaitu pengarang kitab telah menggariskan beberapa penetapan hukum di dalam hiburan di antaranya:

- a) Makruh, sekiranya hiburan itu tidak memberi sebarang kesan baik ataupun buruk kepada manusia ini kerana melakukan perbuatan yang tidak berfaedah dan sia-sia.
- b) Haram, sekiranya membawa keburukan dan merosakkan akhlak kepada individu dan masyarakat seperti perbuatan yang bercampur dengan perkara yang diharamkan syara' sebagai contoh perjudian dan lucah.
- c) Dibenarkan dan digalakkan, sekiranya hiburan itu memberi kesan yang baik kepada individu dan masyarakat seperti pertandingan memanah dan permainan yang berfaedah untuk peperangan.

Penetapan hukum hiburan ini juga terpakai bagi permainan elektronik yang merupakan hiburan terkini kepada generasi muda. Oleh itu, bagi memastikan permainan ini tidak membawa kepada haram, maka hendaklah para pemain mematuhi beberapa syarat supaya tidak terjerumus kedalam perkara yang diharamkan. Kebenaran untuk melibatkan diri dalam e-sukan perlu dibataskan oleh syarat tertentu, antaranya ialah:

Tiada Unsur Keganasan Melampau

Menurut laporan akhbar dan resolusi pimpinan agama Islam atau pemerintah tempatan seperti Kurdis Iraq dan Gujerat India, mereka telah mengharamkan beberapa permainan seperti *PUBG* kerana mendapati permainan ini mengandungi unsur keganasan melampau dan mampu membawa individu atau masyarakat kearah kemudharatan. Mufti Negeri Sembilan, Datuk Mohd Yusof Ahmad telah memberikan cadangan supaya kerajaan mengharamkan permainan *PUBG* ini kerana mendidik anak muda ke arah keganasan. Walaubagaimanapun, penilaian yang menyeluruh terhadap tahap keganasan bagi sesebuah permainan perlu dikaji secara mendalam kerana tidak semua permainan yang mempunyai element peperangan atau perlawanan, mempunyai tahap keganasan yang mampu mempengaruhi minda pemain. Penilaian keganasan juga perlulah mengikut *uruf* masyarakat setempat seperti kadar jenayah atau akses kepada kelakuan keganasan. Melihat kepada *uruf* di Malaysia, kadar jenayah dikalangan pemain yang terkesan dengan elemen keganasan belum pernah dilaporkan lagi. Ini mungkin disebabkan oleh sistem pendidikan di Malaysia mampu mendidik masyarakat bagi membezakan perbuatan yang baik dan buruk, selain itu akses kepada perilaku keganasan seperti kemudahan untuk mendapatkan senjata di Malaysia adalah sangat sukar, disamping pengawalan pihak polis dan tentera adalah sangat tinggi terhadap sebarang aktiviti keganasan.

Tiada Unsur Lucah dan Eksploitasi Kemanusiaan

Wanita sering digunakan dan dieksploitasi sebagai pelaris kepada sesuatu produk dan juga perkhidmatan. Penggunaan imej wanita seksi dan perbuatan lucah, secara sedar atau tidak, boleh memberikan kesan negatif sehingga boleh membangkitkan isu pergaulan bebas, menaikkan hawa nafsu dan menghapuskan perasaan malu dikalangan masyarakat terhadap kelainan jantina. Ia bukan sahaja memberikan kesan negatif kepada wanita, tetapi berkemungkinan boleh memberikan tanggapan yang tidak baik kepada pihak yang terlibat. Kandungan permainan elektronik yang mempunyai unsur-unsur lucah dan eksploitasi kemanusiaan perlulah dielak, supaya norma masyarakat Malaysia tidak terganggu dengan anasir-anasir barat yang melampau. Rasulullah SAW telah bersabda dalam sebuah hadith, daripada Jarir bin 'Abdillah RA beliau berkata: "*Aku bertanya kepada Rasulullah SAW berkenaan pandangan secara tiba-tiba (tidak sengaja kepada wanita), maka Baginda mengarahkan aku untuk menundukkan pandangan*". (Riwayat Muslim, no. 2159). Allah SWT

berfirman: “Katakanlah (wahai Muhammad) kepada orang-orang lelaki yang beriman: “Hendaklah mereka menahan pandangannya”. (Surah Al-Nur : 30)

Tiada Unsur Perjudian

Para pemain perlu menjauhi permainan e-sukan yang mengandungi unsur judi atau pertaruhan, banyak aplikasi e-sukan secara jelas menjadikan genre perjudian atau pertaruhan sebagai kandungan utama permainan tersebut. Selain daripada itu, perjudian dan pertaruhan juga berlaku diluar konteks isi kandungan sesuatu permainan e-sukan, dimana judi terjadi atas pilihan para pemain diluar permainan seperti taruhan bagi memenangi sesuatu permainan antara beberapa pemain yang melibatkan aplikasi e-sukan bukan genre perjudian seperti bola sepak. Allah SWT berfirman “Wahai orang-orang yang beriman! Bahawa sesungguhnya arak, dan judi, dan pemujaan berhala, dan mengundi nasib dengan batang-batang anak panah, adalah (semuanya) kotor (keji) dari perbuatan Syaitan. Oleh itu hendaklah kamu menjauhinya supaya kamu berjaya”. (Surah Al-Maidah : 90)

Tidak Melalaikan Tanggungjawab dan Amanah

Sesuatu permainan boleh dikategorikan sebagai haram sekiranya menyebabkan kelalaian dalam menunaikan tanggungjawab dan amanah yang dipikul. Sekiranya kelalaian tersebut sehingga menyebabkan meninggalkan kewajipan solat fardhu, tugas hakiki pekerjaan atau tanggungjawab kekeluargaan, pastinya permainan tersebut diharamkan. Syeikh Wahbah Zuhaili dalam karyanya *Fatawa al-Mu’ashoroh* menyatakan, adalah haram penggunaan komputer sehingga menyebabkan meninggalkan solat fardhu dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu dan menjaga kesihatan anaknya. Setiap sesuatu yang mendatangkan keharaman adalah larangan, hingga alat permainan yang hukum asalnya *mubah* mahupun *makruh* boleh menjadi *haram*. Para pemain juga harus menjaga kesihatan diri daripada bermain terlalu lama sehingga mengganggu waktu makan atau tidur. Penggunaan alat elektronik yang terlalu lama juga mampu menyebabkan kerosakan mata. Pemain perlulah pandai mengatur masa yang sesuai bagi mengelakkan perkara-perkara yang memudaratkan. Rasulullah SAW bersabda: “*Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan orang lain*” (Riwayat Ibnu Majah dan Dar al-Quthni). Allah SWT berfirman “*Dan janganlah kamu sengaja mencampakkan diri kamu ke dalam bahaya kebinasaan*”. (Surah Al- Baqarah : 195)

Etika Permainan E-Sukan Menurut Islam

Islam agama yang mudah dan tidak membebankan penganutnya. Hukum asal sesebuah permainan adalah *harus* dan Islam sangat meraikan segala aktiviti yang menggembirakan jiwa manusia, selagimana tidak bertentangan dengan hukum syarak. Dalam konteks e-sukan, para pemain muslim amat digalakkan untuk mematuhi etika dalam permainan aplikasi e-sukan, antaranya:

Pemilihan Waktu yang Sesuai

Pemilihan waktu yang sesuai untuk bermain permainan e-sukan adalah sangat penting untuk mengelakkan para pemain meninggalkan perkara wajib dalam agama dan tanggungjawab dalam kehidupan seharian seperti pekerjaan dan keluarga. Para pemain adalah dilarang untuk bermain permainan e-sukan dalam waktu bekerja atau di dalam waktu kuliah bagi seorang pelajar. Ini kerana setiap waktu tersebut telah diperuntukkan amanah tertentu yang perlu dilaksanakan. Selain itu, pemilihan waktu senja atau maghrib adalah kurang sesuai kerana waktu tersebut adalah singkat untuk umat Islam menunaikan kewajipan solat Maghrib. Para pemain dikhuatiri terlalai dan terlepas waktu untuk menunaikan solat kerana sibuk untuk menyelesaikan visi dan misi didalam sesuatu permainan. Para pemain boleh memilih masa

bermain di hujung minggu jika tidak terlibat dengan sebarang urusan pekerjaan atau pembelajaran. Pemilihan waktu yang sesuai sangat penting untuk menyeimbangkan tugas yang diberikan dengan kehendak pemain untuk melepaskan tekanan pekerjaan atau sekadar hobi pada masa lapang sahaja.

Memilih Karakter yang Baik atau Sopan

Bagi sesetengah aplikasi permainan e-sukan, para pemain perlu memilih terlebih dahulu sesuatu karakter bagi menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemilihan karakter ini sangat penting kerana setiap karakter mempunyai kelebihan yang tersendiri. Bagi pemain muslim digalakkan untuk memilih karakter yang melambangkan seseorang atau individu yang baik serta pakain yang sopan. Pemilihan pakaian yang sopan melambangkan akhlak sebenar individu tersebut di alam nyata. Oleh itu, pemain dinasihatkan memilih pakaian bebas dari simbol agama lain, simbol syaitan atau iblis, simbol penganas dan jauhi pakaian yang mendedahkan aurat.

Menjaga Bahasa

Terdapat beberapa aplikasi permainan e-sukan yang membolehkan para pemain berhubung dengan pemain yang lain secara atas talian melalui platform mesej atau suara. Oleh itu, para pemain disarankan menjaga tutur bicara dan gaya bahasa yang digunakan. Ini untuk mengelakkan daripada mengeluarkan bahasa yang kesat, tidak sopan, mencarut dan perkataan yang berbaur rasis atau diskriminasi terhadap kaum atau agama lain. Para pemain juga perlulah mempunyai jati diri yang kuat daripada terpengaruh dengan pemain-pemain lain yang mengeluarkan kata-kata kesat atau penghinaan.

Hormati Hak dan Privasi

Para pemaian dilarang mendedahkan data peribadi atau kenalan kepada pihak yang tidak dikenali bagi mengelakkan data tersebut disalahguna untuk tujuan jenayah. Para pemaian perlu memilih untuk menggunakan aplikasi permainan e-sukan yang mempunyai kawalan keselamatan data yang tinggi dan aplikasi tersebut telah terjamin sistemnya daripada pihak yang bertanggungjawab seperti *google safety* didalam sistem *android*. Jaminan keselamatan dan hak privasi ini perlu dititiberatkan supaya tiada pihak yang tertindas dan dizalimi hak privasinya.

Mengawal Minda dan Perasaan

Para pemain perlu bersikap tenang dan rasional ketikan bermaina permainan e-sukan. Para pemain tidak perlu terlalu serius semasa bermain sehingga jika berlaku kekalahan, para pemain tidak dapat terima kenyataan dan beremosi. Emosi yang tidak seimbang akan memudharatkan keputusan di alam nyata dan bakal memberikan kesan yang buruk kepada para pemain. Sikap rasional dan matang amat diperlukan dan para pemain perlu memisahkan perasaan di alam dunia permainan e-sukan dengan dunia realiti. Namum, kesungguhan dan keseriusan amat digalakkan kepada para pemain ketika dalam latihan bagi meningkatkan kecekapan dan kemahiran untuk memenangi sesebuah pertandingan.

Penutup

Kesimpulannya, permainan e-sukan merupakan suatu realiti semasa yang telah mendapat tempat dalam kalangan masyarakat masakini. Perkembangannya melalui suatu jalur masa yang panjang dan berkembang pesat sehingga kini. Klasifikasi permainan e-sukan yang pelbagai telah menyediakan pelbagai platform dan kaedah, pada masa yang sama menghadirkan pelbagai genre untuk dinilai dan dipilih berdasarkan kesesuaian semasa. Kesan baik dan buruk

dalam sesuatu perkara merupakan lumrah dan perkara yang tidak boleh dielakkan, Justeru, analisis yang adil dan menyeluruh menunjukkan terdapat pelbagai kesan daripada permaian e-sukan, sama ada secara positif ataupun negatif. Secara umumnya, ia merupakan satu aktiviti yang positif kepada masyarakat serta mempunyai banyak kelebihan tersendiri, manakala elemen negatif yang terdapat dalam e-sukan perlu dikenalpasti dan dimurnikan agar ia bermanfaat kepada semua. Etika permainan e-sukan berlandaskan hukum syarak perlu dirujuk dan dijadikan panduan dalam memastikan permainan e-sukan tersebut tidak melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh syarak dan seterusnya memberikan kesan yang positif dan kebaikan untuk semua.

Rujukan

- Ardi. (2019). Peran bimbingan konseling islam mengatasi kecanduan game online. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 1(1): 2-10.
- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiayah Mansor *Effects of Video Games against Child Development. BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* Volume 3, Issue 1, 2020
- Al-Thaqib A. et al.: Brain training and cognitive functions© Med Sci Monit Basic Res, 2018; 24:63-69/
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5930973/pdf/medscimonitbasicres-2463.pdf>
- Angela Li, et. Al. 2011. Virtual reality and pain management: current trends and future directions. National Institute of Health.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3138477/pdf/nihms303342.pdf>
- Ballard, M. E. & Wiest, J. R. (1996). Mortal kombat (tm): The Effect of violent Videogame Play on Male's Hostility and Cardiovascular Responding. *Journal Of Applied Social Psychology*, Volume 26 (8),118-120
- Burks R. Video games sharpen eye-hand coordination skills: study. Available at: <http://www.techtimes.com/articles/18125/20141019/study-finds-that-video-games-boost-eye-hand-coordination-skills.htm>.
- Craig A. Anderson, Nobuko Ichori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto, Muniba Saleem. (2010). Effects of violent video s on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Bulletin* , 151-173
- Douglas A. Gentile. Et. Al, 2009, The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Pers Soc Psychol Bull.* 2009 Jun; 35(6): 752–763. / <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/>
- Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin. (2010). Pengaruh video pada anak dan peranan pekerja sosia. *Jurnal psikologi Sosial dan Pendidikan Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial Bandung (STKS)* , 1-13
- Daniel Kane, Brandon D. Spradley. 2017. Recognizing ESports as a Sport. *The Sport Journal*. <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/Kushner>, D. (2004). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York, NY: Random House. See also Lee, A. (2005). *E-sport as a Growing Industry*. Research Report. Seoul: Samsung Economic Research Institute
- Goldstein, J. (2001). Does Playing Violent Video Games Cause Aggressive Behavior? *Playing by the Rules*. Cultural Policy Center, University of Chicago & University of Utrecht, The Netherlands.

- Wagner, M. (2007). Competing in MetagameGamespace: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In F. von Borries, S.P. Walz, M. Bèottger, D. Davidson, H.Kelley & J. Kücklich (Eds.), *Space Time Play* (pp. 182–185). New York, NY: Springer
- Harun Ayar, Development of e-Sport in Turkey and in the World, *International Journal of Science Culture and Sport*, 2018; 6(1):95-102
- Hilvoorde, V.I. (2016). Sport and Play in a Digital World. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 1–4
- Kizzanna Brown and Cynthia Foronda, Use of Virtual Reality to Reduce Anxiety and Pain of Adults Undergoing Outpatient Procedures. *Informatics* 2020, 7, 36; doi:10.3390/informatics7030036.
- Nicolas, B. 2017. Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. *Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance* 715(1): 1-10.
- Sally N Merry, et. Al, 2012. The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial. *BMJ* 2012; 344. <https://www.bmj.com/content/344/bmj.e2598>
- Wolinsky FD, Vander Weg MW, Howren MB, Jones MP, Dotson MM (2013) A Randomized Controlled Trial of Cognitive Training Using a Visual Speed of Processing Intervention in Middle Aged and Older Adults. *PLoS ONE* 8(5): e61624. doi:10.1371/journal.pone.0061624 / https://www.researchgate.net/publication/236644202_A_Randomized_Controlled_Trial_of_Cognitive_Training_Using_a_Visual_Speed_of_Processing_Intervention_in_Middle_Aged_and_Older_Adults
- <https://www.hmetro.com.my/node/26768> dilayari pada 21/12/2020
- <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/06/700442/malaysia-perlu-perancangan-mantapkan-e-sukans> dilayari pada 21/12/2020
- <https://www.mstar.com.my/sukan/2019/12/09/esport-emas> dilayari pada 21/12/2020
- https://www.bernama.com/bm/am/news_covid-19.php?id=1829150 dilayari pada 21/12/2020
- <https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2020/06/19/esports-biggest-winners-of-2020-fortnite-dota-2-csgo/?sh=6c4ae0addf20> dilayari pada 29/12/2020
- https://care.upm.edu.my/artikel/ketagihan_permainan_video_video_game_dan_kesihatan_mental_pelajar_institut_pengajian_tinggi-56722 dilayari pada 26/12/2020
- <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4955870/Woman-blinded-one-eye-playing-games-day.html> dilayari pada 30/12/2020
- <https://muftiwp.gov.my/artikel/bayan-linnas/3992-bayan-linnas-siri-220-pubg-pandangan-dari-sudut-syarak-syarak> dilayari pada 20/12/2020

2nd Penang International Multidisciplinary Conference 2021 (2nd PIMC 2021)

ORGANIZING COMMITTEE

Chairman:

Dr. Adi Anuar Azmin

Treasurer:

Zafira Zainudin

Technical Committee:

Norhaslinda Mohd Kamil

Technical Reviewer:

Prof. Dr. Noryati Ahmad

Prof. Dr. Jaafar Pyeman

Assoc. Prof. Dr. Ramalingam Rajamanickam

Dr. Mohd Rahim Khamis

Dr. Asma Hakimah Ab Halim

Dr. Hanim Kamarudin

Dr. Norliza Che Yahya

Dr. Sakinah Mat Zin

Liaison Officer:

Nuratikah Amid Dudin

2nd PIMC 2021



2nd PIMC 2021



Published by:

Global Academic Excellence (M) Sdn. Bhd.

(1257579-U)

KELANTAN, MALAYSIA

eISBN 978-967-2426-29-5



9 789672 426295

GAE'S CONFERENCES 2021



2nd Penang International Multidisciplinary Conference 2021 (2nd PIMC 2021)

Date: 23-24 January 2021

Venue: Penang, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/pimc2> @ <http://2pimc2021.egax.org/>

Email: pimcconferences@gmail.com; conference2@egax.org



4th International Conference on Global Business and Social Science 2021 (4th ICBSS 2021)

Date: 20-21 February 2021

Venue: Kuala Lumpur, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/4icgbss2021> @ <http://icgbss2021.egax.org/>

Email: icgbssofficial@gmail.com; conference2@egax.org



3rd Langkawi International Multidisciplinary Conference 2021 (3rd LIMC 2021)

Date: 13-14 March 2021

Venue: Langkawi, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/limc3> @ <http://3limc2021.egax.org/>

Email: limcconf2019@gmail.com; conference2@egax.org



6th International Conference on Education, Business, Islamic and Technology 2021 (6th ICEBIT 2021)

Date: 3-4 April 2021

Venue: Ipoh, Perak, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/icebit6> @ <http://icebit2021.egax.org/>

Email: icebitofficial@gmail.com; conference2@egax.org



5th International Conference Business, Tourism and Technology 2021 (5th ICBTT 2021)

Date: 24-25 April 2021

Venue: Online

Website: <https://submit.confbay.com/conf/icbtt5> / <http://icbtt2021.egax.org/>

Email: icbttofficial@gmail.com; conference2@egax.org



4th International Conference on Global Business and Social Science 2021 (4th ICGBSS 2021)

Date: 27-28 May 2021

Venue: Kuala Lumpur, Malaysia

Website: TBA

Email: icgbssofficial@gmail.com; conference2@egax.org



3rd International Research Conference on Multidisciplinary in Social Sciences and Technology 2021 (3rd IRCMST 2021)

Date: 26-27 June 2021

Venue: Cameron Highland, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/ircmst3> @ <http://ircmst2021.egax.org/>

Email: ircmstofficial@gmail.com; conference2@egax.org



2nd International Research Conference on Applied Sciences and Engineering 2021 (2nd IRCASE 2021)

Date: 26-27 June 2021

Venue: Cameron Highland, Malaysia

Website: TBA

Email: ircaseofficial@gmail.com; conference2@egax.org



International Conference on Applied Thermofluids & Computational Fluids Mechanics (ICAT 2021))

Date: 26-27 June 2021

Venue: Cameron Highland, Malaysia

Website: TBA

Email: icatofficial1@gmail.com@gmail; conference2@egax.org



2nd international Conference on Multidisciplinary Approaches in Social Sciences, Islamic and Technology (2nd ICMASIT 2021)

Date: 3-4 July 2021

Venue: Langkawi, Malaysia

Website: TBA

Email: icmasitofficial@gmail.com; conference2@egax.org



**4th International Conference on Tourism, Technology and Business Management 2021
(4th ICTTBM 2021)**

Date: 1-2 August 2021

Venue: Kota Bharu, Kelantan, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/icttbtm4> @ <http://icttbtm2021.egax.org/>

Email: icttbtmofficial@gmail.com; conference2@egax.org



**4th International Research Conference on Humanities, Social Sciences and Technology 2021
(4th IRCHST 2021)**

Date: 21-22 August 2021

Venue: Kuala Lumpur, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/irchst4> @ <http://irchst2021.egax.org/>

Email: icgbssofficial@gmail.com; conference2@egax.org



**2nd International Conference on Innovation Approaches in Business, Education and
Technology (2nd ICIABET 2021)**

Date: 18-19 September 2021

Venue: Cameron Highland, Malaysia

Website: TBA

Email: irchstofficial@gmail.com; conference2@egax.org



3rd Penang International Multidisciplinary Conference 2021 (3rd PIMC 2021)

Date: 25-26 September 2021

Venue: Penang, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/pimc3> @ <http://3pimc2021.egax.org/>

Email: pimcconferences@gmail.com; conference2@egax.org



**6th International Conference on Social Sciences, Humanities and Technology 2021 (6th
ICSHT 2021)**

Date: 23-24 October 2021

Venue: Sabah, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/icsht6> @ <http://icsht2021.egax.org/>

Email: icshtofficial@gmail.com; conference2@egax.org



4th Langkawi International Multidisciplinary Conference 2021 (4th LIMC 2021)

Date: 20-21 November 2021

Venue: Langkawi, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/limc4> @ <http://4limc2021.egax.org/>

Email: limcconf2019@gmail.com; conference2@egax.org



4th International Research Conference on Multidisciplinary in Social Sciences and Technology (4th IRCMST 2021)

Date: 27-28 November 2021

Venue: Kuala Lumpur, Malaysia

Website: TBA

Email: ircmstofficial@gmail.com; conference2@egax.org



5th International Research Conference On Humanities, Social Sciences and Technology (5th IRCHST 2021)

Date: 11-12 December 2021

Venue: Kota Bharu, Kelantan, Malaysia

Website: TBA

Email: irchstofficial@gmail.com; conference2@egax.org



3rd International Research Conference on Applied Sciences and Engineering 2021 (3rd IRCASE 2021)

Date: 11-12 December 2021

Venue: Kota Bharu, Kelantan, Malaysia

Website: TBA

Email: ircaseofficial@gmail.com; conference2@egax.org



5th International Conference on Islamic, Education and Law 2021 (5th ICIEL 2021)

Date: 18-19 December 2021

Venue: Ipoh, Perak, Malaysia

Website: <https://submit.confbay.com/conf/iciel5> @ <http://iciel2021.egax.org/>

Email: ircmstofficial@gmail.com; conference2@egax.org



"KNOWLEDGE FOR FUTURE"

-  admin@egax.org
-  www.egax.org
-  +6097406346
+60108428094

-  @GAExcellence
-  _GAExcellence
-  Global Academic Excellence GAE
-  @gaesbofficial

THANK YOU



#STAYSAFE
#COVID19
#TOGETHERWEFIGHT

