

E- HOSPITALITY AND TOURISM COURSE BASED ON STUDENTS' LEARNING STYLES

AMIERA SYAZREEN MOHD GHAZALI
SITI FADZILAH MAT NOOR
HAZURA MOHAMED

ABSTRACT

Information processing in learning theory involves students' ability to receive and understand the information obtained. Students' ability to identify learning methods that are appropriate to the learning style plays an important role in continuously improving the quality of teaching and learning. The need to diversify learning methods today is seen as a step to refine the learning approach in line with the latest technology development. Different student learning styles affect the quality of learning and motivation for a course, especially hospitality and tourism courses. This course is given less emphasis on the theoretical aspect and only focuses on practical needs. Thus, this study examines the adaptation of student learning style based on the Felder-Silverman learning style model. Student learning styles identified through a survey study of 80 students of Hospitality and Tourism courses were used as the basis for developing the e-Hospitality and Tourism model. The resulting e-Hospitality and Tourism model can be used as a guide in technical and vocational e-Learning.

Keywords: quality of learning, hospitality and tourism course, students' learning styles.

KURSUS E- HOSPITALITI DAN PELANCONGAN BERDASARKAN GAYA PEMBELAJARAN PELAJAR

ABSTRAK

Kebolehan memproses sesuatu maklumat dalam pembelajaran melibatkan keupayaan pelajar untuk menerima dan memahami maklumat yang diperolehi. Keupayaan tenaga pengajar dalam mengenal pasti kaedah pembelajaran yang bersesuaian dengan gaya pembelajaran memainkan peranan penting dalam peningkatan kualiti pengajaran dan pembelajaran secara berterusan. Keperluan dalam mempelbagai kaedah pembelajaran pada masa kini dilihat sebagai langkah untuk memperhalusi pendekatan pembelajaran seiring dengan pembangunan teknologi terkini. Gaya pembelajaran pelajar yang berbeza mempengaruhi kualiti pembelajaran dan tahap motivasi terhadap sesuatu kursus, khususnya kursus hospitaliti dan pelancongan. Kursus ini kurang diberi penekanan daripada aspek teori dan hanya memberi tumpuan terhadap keperluan praktikal sahaja. Justeru, kajian ini mengkaji kepada penyesuaian gaya pembelajaran pelajar berdasarkan model gaya pembelajaran Felder-Silverman. Gaya pembelajaran pelajar yang dikenalpasti melalui kajian tinjauan terhadap 80 orang pelajar kursus Hospitaliti dan Pelancongan diguna sebagai asas untuk pembangunan model e-Hospitaliti dan Pelancongan. Model e-Hospitaliti dan Pelancongan yang dihasil boleh dijadikan sebagai panduan dalam e-Pembelajaran teknikal dan vokasional.

Kata kunci: kualiti pembelajaran, kursus hospitaliti dan pelancongan, gaya pembelajaran pelajar.

PENGENALAN

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Malaysia, pendidikan dalam talian atau lebih dikenali sebagai e-Pembelajaran memainkan peranan yang penting dalam memastikan pertumbuhan pesat ini terus berkembang demi melahirkan institusi pendidikan berprestasi tinggi di negara ini selaras dengan Transformasi Nasional 2050 (TN50). E-Pembelajaran dapat menghubungkan dua komponen utama dalam persekitaran bilik darjah, iaitu pelajar serta tenaga pengajar tanpa perlu bersemuka. E-Pembelajaran juga menyediakan persekitaran yang berbeza untuk pelajar dengan akses dinamik, interaktif, serta pembelajaran secara sendiri (Cavus and Alhih 2018). E-Pembelajaran merupakan platform yang baik untuk digunakan bagi melahirkan graduan yang mempunyai kemahiran serta berkebolehan tinggi. Menurut Dobre (2015), e-Pembelajaran merupakan sebuah teknologi yang membolehkan bahan pembelajaran diakses pada bila-bila masa, tanpa ada kekangan waktu dan tempat.

Kesan daripada lambakan maklumat dalam talian, gaya pembelajaran perlu diambil kira dalam pembangunan sistem e-Pembelajaran (Mares, 2004). Penerapan gaya pembelajaran dapat membantu seseorang mengetahui dan memahami pengetahuan dan kemahiran dalam proses pembelajaran. Kajian oleh Bass dan Greary (1996) merumuskan bahawa salah satu cara penentuan kecekapan atau prestasi seseorang individu mempelajari dan menguasai ilmu adalah dengan menyedari gaya pembelajarannya. Bass and Greary (1996) juga telah menilai pendekatan yang dilakukan ke atas sistem e-Pembelajaran serta portal web sedia ada berdasarkan bahan visual yang diletakkan di dalam sesebuah sistem tersebut. Komponen asas bahan visual pembelajaran elektronik ketika itu terdiri daripada hiperteks, grafik, bunyi, video, dan juga animasi. Komponen asas ini dilihat dapat menjayakan objektif sesebuah sistem e-Pembelajaran agar pelajar lebih mudah mencapai maklumat, serta lebih berminat dalam sesuatu pembelajaran tersebut jika diberikan bahan pembelajaran yang bersesuaian dengan kehendak pelajar. Selain itu juga, komponen bahan pembelajaran ini juga dapat membantu pelajar dalam proses mengaktifkan deria dan juga proses berfikir individu (Klement et al. 2019).

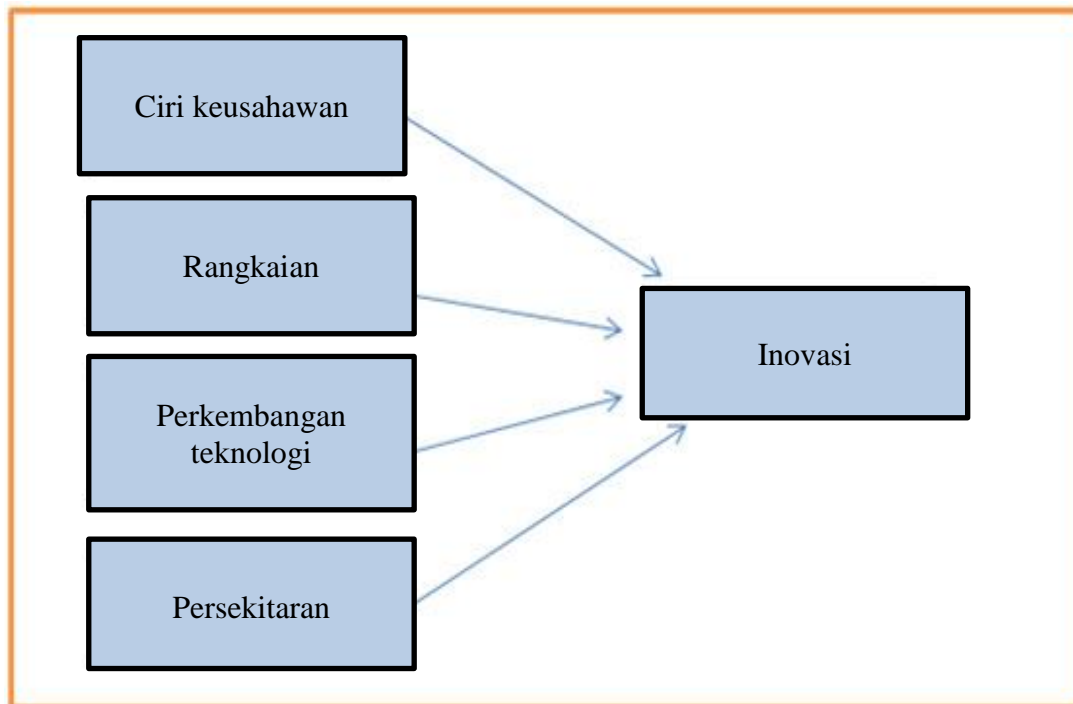
E-Pembelajaran telah menjadi salah satu aspek penting dalam sektor teknikal dan vokasional (Rezaeinejad, 2015; Tee et al. 2015). Justeru, objektif kajian ini adalah untuk menghasilkan model e-Hospitaliti dan Pelancongan yang boleh dijadikan sebagai panduan dalam e-Pembelajaran teknikal dan vokasional.

E- HOSPITALITI DAN PELANCONGAN

Sektor hospitaliti dan pelancongan memainkan peranan penting dalam sosio-budaya dan ekonomi negara, permintaan dalam bidang ini secara profesional meningkat dengan pesat (Lin dan Wong 2018; Koroglu dan Gezen 2017). Institusi pengajian tinggi berusaha untuk mengukuhkan serta mengembangkan lagi kurikulum bagi kursus hospitaliti dan pelancongan yang sedia ada. Menurut Koroglu dan Gezen (2017), untuk mengembangkan lagi kurikulum dalam bidang ini, pemahaman menyeluruh termasuklah aspek di dalam kelas mahupun di luar kelas perlu diambil kira. Tambahnya lagi, untuk melahirkan graduan yang mahir dan cekap dalam bidang ini, kurikulum bagi kursus hospitaliti dan pelancongan perlulah merangkumi aspek teknikal dan juga teori. Menurut Hui et al, (2019), kerjaya dalam sektor hospitaliti dan pelancongan memerlukan tenaga kerja muda yang berpengalaman dan celik komputer. Oleh sebab itu, bagi memenuhi kehendak industri yang menitikberatkan pengalaman kerja, kebanyakan pelajar dari sektor ini mengambil peluang untuk bekerja separuh masa (Luu, 2017). Perkara ini sedikit sebanyak mempengaruhi prestasi pembelajaran kerana pelajar kurang

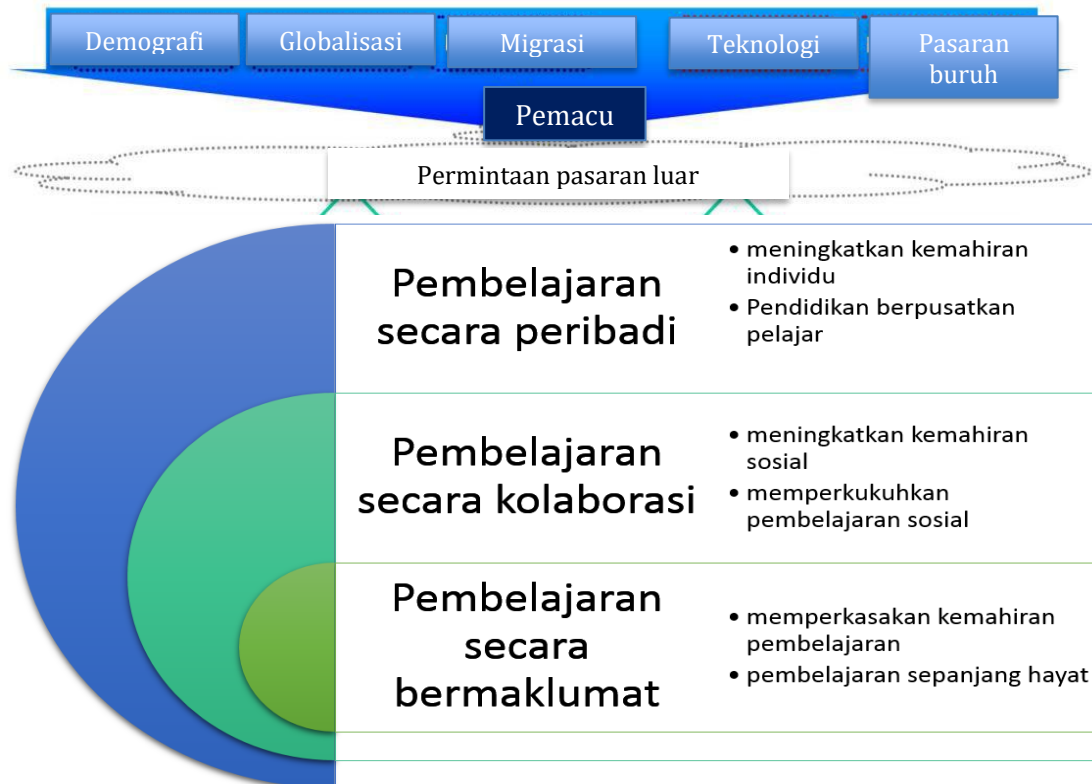
menumpukan sepenuh perhatian semasa sesi pembelajaran bersemuka dilaksanakan. Maka, pembangunan pembelajaran secara atas talian dikaji sebagai langkah mengatasi jurang bagi permasalahan yang dihadapi oleh para pelajar. Pembangunan teknologi pembelajaran seperti e-Pembelajaran telah membuka ruang yang baharu dalam sistem pendidikan. Kemajuan teknologi terkini menunjukkan peningkatan dalam bentuk kuantiti dan kepelbagaian kandungan digital dari segi ilmu pengetahuan dan kandungan pembelajaran.

Merujuk Rajah 1, Tan et al. (2019) mencadangkan satu model konseptual bagi pembelajaran di masa hadapan untuk bidang hospitaliti dan pelancongan. Menurutnya, memandangkan bidang ini merupakan bidang yang banyak membantu kepesatan ekonomi sesebuah negara dan telah mewujudkan sebanyak empat juta peluang pekerjaan kepada penduduk dunia, satu model inovasi perlu diwujudkan. Dalam model inovasi yang terhasil, empat (4) faktor utama yang dibincangkan. Faktor yang telah digabungkan termasuklah faktor ciri keusahawanan, faktor rangkaian, faktor perkembangan teknologi dan faktor persekitaran. Penggabungan faktor ini telah menghasilkan satu model inovasi. Model inovasi ini menjadi rujukan bagi sektor hospitaliti dan pelancongan untuk dimanfaatkan bagi merencanakan ekonomi negara.



RAJAH 1. Reka Bentuk Model Inovasi
Sumber: Tan et al (2019)

Rajah 2 pula menunjukkan model Pembelajaran Masa Hadapan bagi sektor hospitaliti dan pelancongan. Model ini dihasilkan oleh Doris (2015). Model ini menekankan betapa pentingnya kemahiran teknologi seperti teknologi berbentuk peribadi, bermaklumat dan juga teknologi berbentuk kolaborasi. Kemahiran baharu seperti ini akan membentuk sektor hospitaliti dan pelancongan pada masa hadapan (Doris 2015). Model ini menggalakkan kerjasama menerusi teknologi bagi menampung permintaan pasaran luar.



RAJAH 2. Model Pembelajaran Masa Hadapan bagi sektor hospitaliti dan pelancongan
Sumber: Doris (2015)

Secara keseluruhan, dua (2) model yang dibincang adalah berkaitan e-pembelajaran dalam kursus hospitaliti dan pelancongan. Kemajuan teknologi masa kini menyaksikan perubahan dalam sektor hospitaliti dan pelancongan. Model dari Rajah 1 dan Rajah 2 boleh menjadi rujukan dalam mentransformasikan pendidikan atas talian dengan memanfaatkan kemajuan teknologi bagi meningkatkan kualiti pembelajaran subjek ini.

Pendidikan bagi kursus hospitaliti dan pelancongan dikatakan sebagai satu kursus yang masih lagi tidak mempunyai pendekatan pengajaran yang holistik yang mengambil kira kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar, persekitaran pembelajaran dan pengintegrasian teknologi dan media baharu dalam pengajaran (Nurfarahi et al, 2020). Tenaga pengajar boleh membina satu platform yang mengetengahkan kepelbagaian gaya pembelajaran bagi membina dan mengukuhkan minat pelajar terhadap pembelajaran atas talian. Terdapat banyak gaya pembelajaran yang telah digunakan secara efektif dalam bidang e-pembelajaran. Terdapat juga tiga (3) model gaya pembelajaran yang telah digunakan dengan meluas dalam bidang teknikal dan vokasional iaitu Model Kolb (1976), Model Penunjuk Jenis Myers-Briggs (1950), dan Model Felder dan Silverman (1988).

GAYA PEMBELAJARAN

Proses mengenal pasti gaya pembelajaran bagi pelajar penting kerana gaya pembelajaran dapat menentukan daya tumpuan pelajar, cara memproses dan mengingat sesuatu maklumat yang baharu. Terdapat beberapa model gaya pembelajaran sedia ada antaranya Honey dan Mumford, model gaya pembelajaran Kolb, model gaya pembelajaran Penunjuk Jenis Myers-Briggs (MBTI), dan model gaya pembelajaran Felder dan Silverman. Setiap model ini mencadangkan

kaedah gaya pembelajaran yang berbeza mengikut keperluan masing-masing. Bagi gaya pembelajaran Felder dan Silverman, setiap gaya pembelajaran diterangkan secara terperinci. Felder dan Silverman mengkategorikan pelajar kepada empat (4) bentuk dimensi. Empat (4) dimensi ini termasuklah persepsi, input, pemprosesan, dan juga pemahaman. Di dalam setiap dimensi ini terdapat kategori gaya pembelajaran yang mewakili sifat serta kemahiran seseorang pelajar.

Perbezaan yang dapat dilihat pada model gaya pembelajaran Felder dan Silverman apabila gaya pembelajaran ini menunjukkan bahawa pelajar yang dominan terhadap sesebuah kategori gaya pembelajaran juga boleh mempunyai gaya pembelajaran selain dari kategori tersebut. Empat dimensi gaya pembelajaran ini telah diperbaharui oleh Felder dalam tahun 2002 yang menganggap setiap pasangan gaya pembelajaran itu sebagai empat kontinum yang mana gaya pembelajaran seseorang boleh jadi cenderung ke satu hujung kontinum atau di antara dua hujung berkenaan. Sebagai contoh, gaya pembelajaran seseorang itu tidak semestinya visual sahaja tetapi boleh jadi di antara visual dan verbal. Namun, boleh jadi juga gaya pembelajarannya lebih cenderung kepada visual daripada verbal.

Selain itu, model gaya pembelajaran Felder dan Silverman kerap digunakan dalam bidang penyelidikan berkaitan dengan kemajuan teknologi pembelajaran. Menurut Ali (2018), model gaya pembelajaran Felder dan Silverman ini merupakan model yang bersesuaian dan bertepatan dengan perisian hipermedia dan juga konsep sistem E-Pembelajaran.

Model gaya pembelajaran Felder dan Silverman menilai setiap aspek secara menyeluruh berdasarkan penentuan skala yang bersesuaian dengan pelajar dalam menerima dan memproses maklumat. Model ini dibangun berasaskan kepada komposit model yang terdiri daripada model gaya pembelajaran MBTI dan Kolb (Felder 1993; Felder 1988). Terdapat beberapa dimensi yang diketengahkan dalam pembangunan model iaitu dimensi pemprosesan melibatkan tingkah laku aktif atau reflektif, dimensi persepsi khusus untuk gerak hati atau penderiaan, dimensi input berasaskan visual atau lisan dan dimensi pemahaman secara berjujukan atau global. Jadual 1 menunjukkan model gaya pembelajaran Felder dan Silverman. Perincian ciri-ciri gaya pembelajaran Felder dan Silverman ditunjukkan seperti dalam Jadual 2.

JADUAL 1. Model Gaya Pembelajaran Felder dan Silverman

Dimensi	Gaya Pembelajaran yang berkaitan	
Pemprosesan	Aktif	Reflektif
Persepsi	Gerak hati	Deria
Input	Visual	Lisan
Pemahaman	Berjujukan	Global

JADUAL 2. Ciri-ciri gaya pembelajaran Felder Silverman

Gaya Pembelajaran	Ciri Gaya Pembelajaran
Aktif	<ul style="list-style-type: none"> ○ Suka bekerja secara berkumpulan ○ Suka mencuba bahan rujukan yang baru ○ Praktikal (Suka bereksperimentasi)
Reflektif	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lebih senang bekerja sendiri ○ Lebih gemar mengambil masa untuk menyelesaikan sesuatu masalah ○ Bersifat teoritikal

Gerak hati	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lebih berminat pada gambaran keseluruhan serta pengetahuan yang luas ○ Berinovasi ○ Suka terhadap teori dan konsep
Deria	<ul style="list-style-type: none"> ○ Suka bahan maklumat yang terperinci ○ Gemar akan fakta serta suka bereksperimentasi
Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ Keutamaan kepada bahan maklumat yang berbentuk gambar, gambar rajah, dan juga carta alir
Lisan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Keutamaan kepada bahan maklumat yang berbentuk teks
Berjujukan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lebih suka menerima maklumat secara berjujukan ○ Menyerap maklumat yang tidak berkaitan sesama sendiri dan memahami maklumat tersebut secara keseluruhan tanpa perlu mengetahui secara terperinci
Global	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lebih gemar mendapatkan gambaran keseluruhan terlebih dahulu

Gaya pembelajaran yang bersesuaian mampu meningkatkan prestasi pembelajaran yang lebih berkesan dan memuaskan. Mutu kualiti pembelajaran memfokuskan kesedaran pelajar terhadap konsep yang bersifat kompleks, penglibatan kognitif dan tahap motivasi pelajar. Kajian gaya pembelajaran dilaksanakan bertujuan mengkaji hubungan antara tahap gaya pembelajaran dan pencapaian akademik pelajar. Gabungan aktif, penderiaan, visual dan berjujukan menunjukkan gaya pembelajaran majoriti yang diaplikasi oleh pelajar bidang teknikal (Muna, 2017). Kaedah pembelajaran secara gaya visual merupakan antara gaya paling dominan dipilih oleh pelajar berdasarkan subjek pembelajaran yang melibatkan grafik, carta dan penulisan. Manakala, individu yang mengamalkan pembelajaran secara imaginasi dan kreatif lebih cenderung dalam meningkatkan tumpuan kepada pemprosesan maklumat (model Kolb). Oleh itu, pelajar yang mempunyai minda kreatif lebih mudah untuk berinteraksi, berkongsi idea dan menyertai pelbagai aktiviti sosial yang memberangsangkan minda mereka.

Selain itu, kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar berkait rapat dengan potensi pelajar dan kemahiran dalam penyelesaian permasalahan. Strategi pembelajaran juga turut menjadi keutamaan untuk pelajar lebih fokus dan konsisten dalam sesi pembelajaran yang aktif. Sesetengah pelajar lebih cenderung memilih untuk belajar dengan pengalaman pembelajaran konkrit, pengalaman sementara dan pembelajaran reflektif seperti perbincangan. Pemilihan gaya pembelajaran tidak mempunyai ketetapan namun boleh berubah dari semasa ke semasa melalui pengalaman pelajar. Peningkatan ilmu pengetahuan melalui kepelbagaian gaya pembelajaran menjadikan pelajar lebih berupaya menyesuaikan diri dengan situasi yang berbeza.

MODEL GAYA PEMBELAJARAN KURSUS HOSPITALITI DAN PELANCONGAN

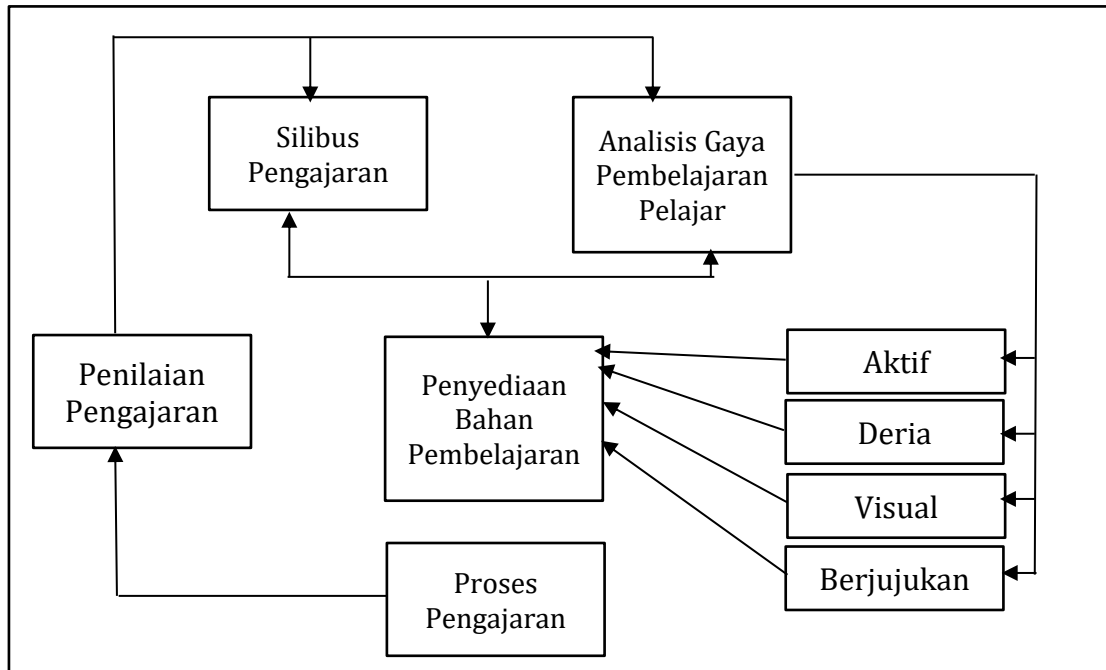
Kajian ini merangkumi empat (4) fasa iaitu fasa kajian awal, fasa analisis, fasa pembangunan model dan fasa pengesahan model. Fasa kajian awal melibatkan kajian secara literatur bagi mengenal pasti gaya pembelajaran pelajar dan bahan pembelajaran yang bersesuaian dengan gaya pembelajaran mereka. Seterusnya, fasa analisis melibatkan kajian tinjauan soal selidik dalam menentukan gaya pembelajaran pelajar. Seramai 80 orang pelajar daripada kursus hospitaliti dan pelancongan dari Kolej Antarabangsa Inovatif, Petaling Jaya Selangor terlibat dalam soal selidik ini. Hasil daripada soal selidik ini, gaya pembelajaran telah dikenal pasti mengikut dimensi gaya pembelajaran Felder dan Silverman iaitu dimensi pemprosesan, dimensi persepsi, dimensi input dan dimensi pemahaman.

Fasa pembangunan model e-Hospitaliti dan Pelancongan melibatkan lima langkah utama. Model e-Hospitaliti dan Pelancongan terdiri daripada dua komponen utama iaitu kandungan pembelajaran dan antara muka pengguna. Rajah 3 menunjukkan reka bentuk kandungan pembelajaran. Silibus pengajaran yang disediakan oleh pihak kolej mengikut fail kursus yang telah disemak oleh Agensi Kelayakan Malaysia (MQA). Langkah berikutnya melibatkan perincian daripada hasil dapatan analisis gaya pembelajaran pelajar yang dibahagikan kepada empat dimensi iaitu dimensi pemprosesan, dimensi persepsi, dimensi input, dimensi pemahaman. Bagi dimensi pemprosesan, pelajar cenderung terhadap gaya pembelajaran secara aktif berbanding reflektif. Manakala bagi dimensi persepsi menunjukkan kecenderungan ke atas gaya pembelajaran penderiaan berbanding penggunaan ciri gerak hati. Dimensi input pula merujuk kepada kecenderungan gaya pembelajaran secara visual yang melibatkan gambar, slaid, video dan animasi. Akhir sekali ialah dimensi pemahaman yang mengklasifikasikan taburan gaya pembelajaran secara berjujukan.

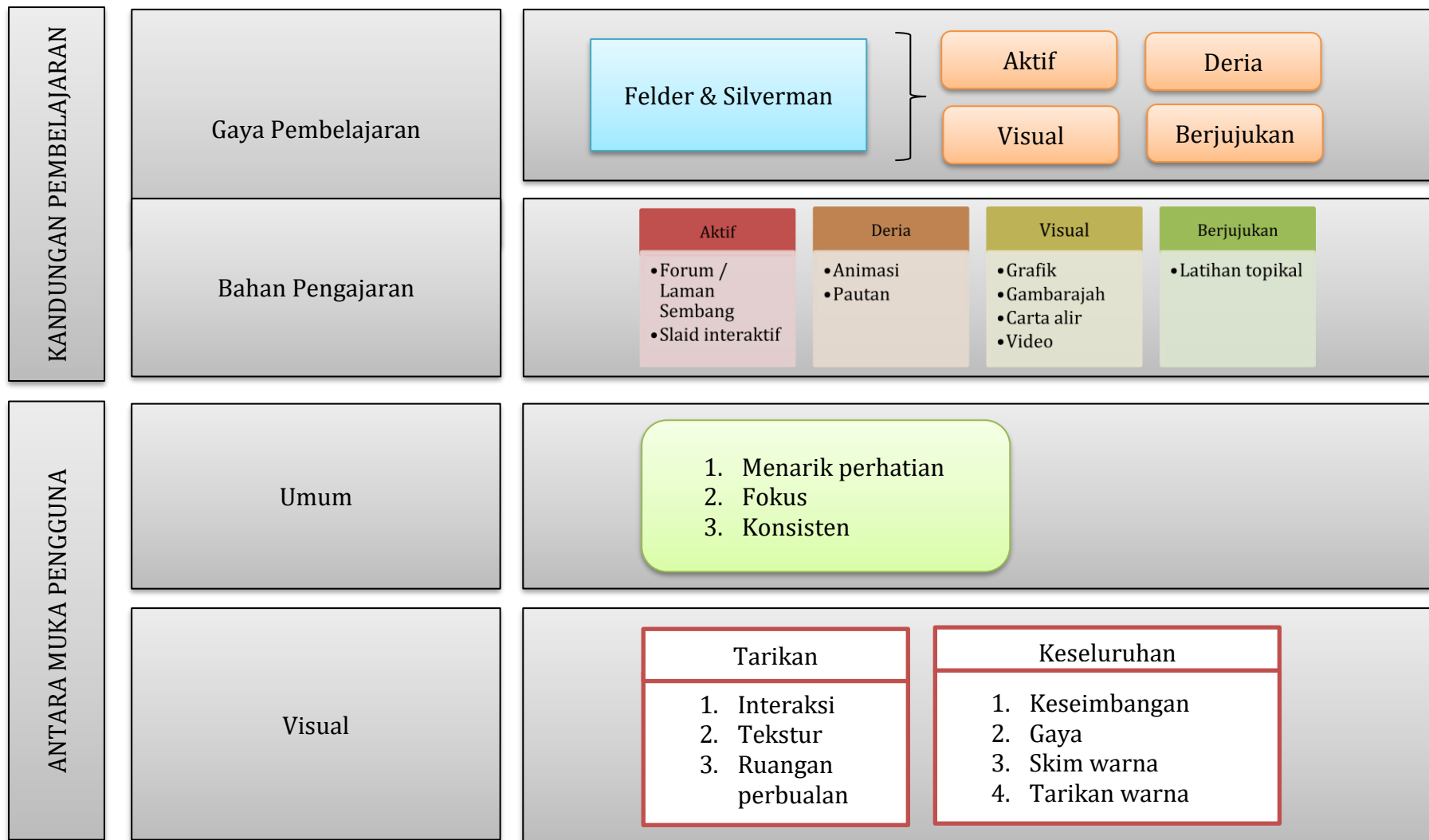
Bagi penyediaan bahan pengajaran pula, adalah penting untuk memenuhi keperluan gaya pembelajaran yang diminati oleh majoriti pelajar yang bercirikan pembelajaran secara aktif, deria, visual dan berjujukan. Selain itu, bahan pengajaran ini perlu diambil kira sebagai tumpuan utama pengajaran dan sekaligus menyeimbangkan gaya pembelajaran yang lebih reflektif, efektif, intuitif, verbal dan global. Pelaksanaan pengajaran melibatkan bahan pengajaran bagi kursus hospitaliti dan pelancongan yang disediakan dengan mengambil kira faktor gaya pembelajaran dan latar belakang pelajar bagi melaksana proses pengajaran yang berkesan. Penilaian pengajaran yang merangkumi aspek bahan pengajaran yang diguna secara menyeluruh bagi memenuhi keperluan kursus dan memperbaiki permasalahan sedia ada.

Komponen antara muka diklasifikasikan kepada umum dan visual. Klasifikasi umum adalah untuk menarik perhatian pelajar dengan memastikan bahan pengajaran yang mengandungi visual, memfokus topik utama yang disampaikan kepada pelajar supaya mereka memahami aliran pembelajaran dan konsisten dalam penyampaian maklumat berasaskan penggunaan elemen multimedia yang diaplikasi dalam kandungan pengajaran. Manakala, ciri-ciri reka bentuk visual yang dihasilkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat menarik minat pelajar daripada segi interaksi, tekstur, ruangan perbualan dan warna. Prinsip asas dan garis panduan perlu dipatuhi dalam mereka bentuk bahan visual. Dalam proses mereka bentuk visual, elemen visual dan elemen tarikan merupakan kategori utama yang dititikberatkan. Melalui elemen visual, gambarajah, ilustrasi dan grafik yang bersesuaian perlu dihasilkan. Penggunaan elemen visual ini meningkatkan mutu ingatan yang berkait rapat dengan keupayaan kognitif mereka. Seterusnya, penggunaan elemen tarikan ini bertujuan untuk mengekalkan tahap tumpuan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Antara

elemen tarikan yang perlu diaplikasi ialah interaksi, tekstur dan kejutan. Setiap elemen yang disampaikan perlu mengambil kira corak keseluruhan penyampaian maklumat dari segi keseimbangan, gaya penyampaian, skim dan tarikan warna. Rajah 4 menunjukkan Model E-Hospitaliti dan Pelancongan.



RAJAH 3: Reka Bentuk Kandungan Pembelajaran



RAJAH 4. Model Gaya Pembelajaran e-Hospitaliti dan Pelancongan

Fasa pengesahan model melibatkan pembangunan prototaip. Prototaip yang dibangunkan terdiri daripada gabungan elemen multimedia dan visual yang telah disesuaikan dengan bahan pengajaran.

Prototaip dibahagi kepada kategori kandungan seperti berikut:

1. Laman utama yang terdiri daripada dua (2) kursus iaitu hospitaliti dan pelancongan.
2. Subjek khusus bagi dua (2) kursus tersebut.
3. Bab yang terdapat dalam setiap subjek.
4. Kategori bahan pengajaran yang terdiri daripada nota kuliah, video, latihan topikal, tugas, dan juga forum.

DAPATAN KAJIAN

Pembangunan prototaip dibangunkan bagi mengesahkan model e-Hospitaliti dan Pelancongan. Prototaip e-Hospitaliti dan Pelancongan yang dibangunkan adalah berdasarkan gaya pembelajaran pelajar, kandungan pembelajaran yang bersesuaian, penggunaan elemen visual dan tarikan yang mampu menarik perhatian pelajar untuk lebih memberikan tumpuan semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

Dalam mereka bentuk antara muka persembahan bagi prototaip e-Hospitaliti dan pelancongan ini, empat objektif yang perlu dicapai bagi memastikan para pelajar tertarik dan berminat dengan bahan pembelajaran yang disediakan atas talian dalam membantu pelajar untuk belajar secara efektif.

i. Menarik Perhatian

Memastikan bahan yang disediakan menggunakan visual yang sesuai untuk menarik perhatian para pelajar.

ii. Fokus


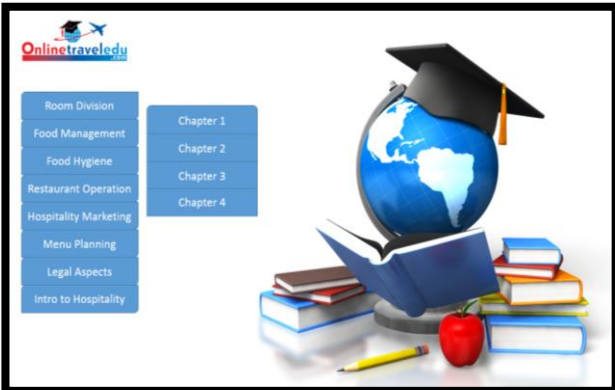
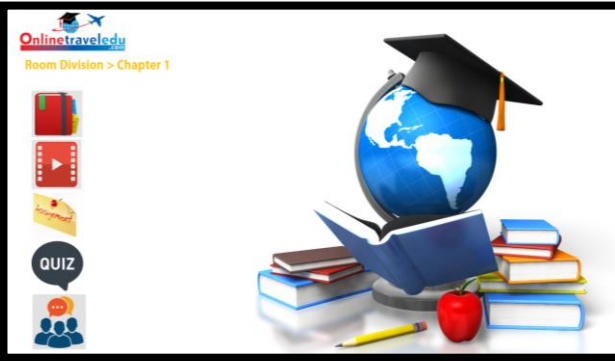
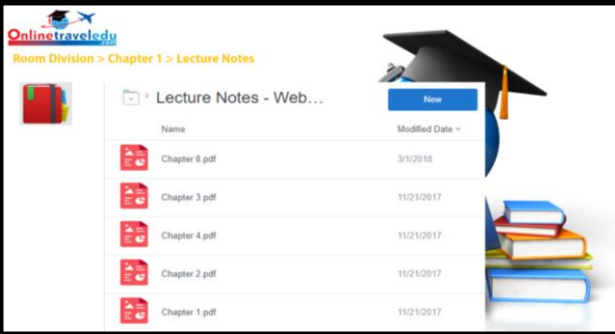
Arahkan perhatian para pelajar kepada bahagian mesej yang paling penting supaya mereka memahami aliran sesuatu topik tersebut.

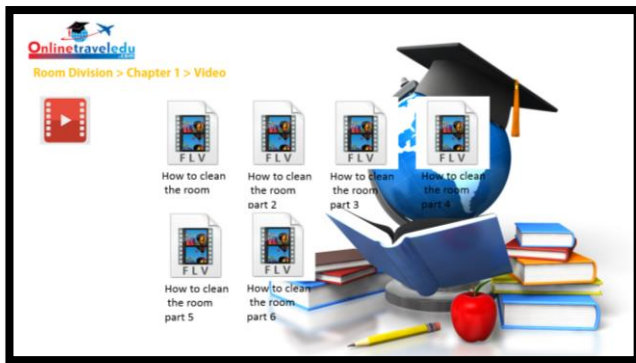
iii. Konsisten

Memastikan setiap persembahan yang dibina menggunakan elemen multimedia yang konsisten bagi menerangkan kandungan pengajaran yang sama.

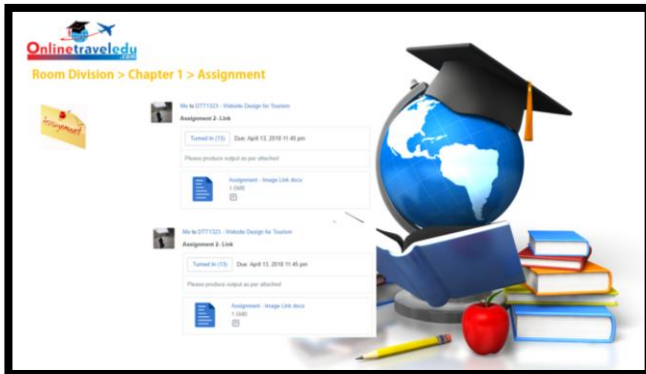
Berdasarkan dapatan analisis keperluan pengguna, antara muka pengguna yang telah dikenalpasti termasuklah menarik perhatian, fokus dalam menarik perhatian pengguna, dan konsisten. Selain itu, antara elemen antara muka yang diambil kira antaranya elemen visual, elemen tarikan kepada pengguna serta corak keseluruhan antara muka. Berikut merupakan reka bentuk antara muka yang dihasilkan bagi pembangunan prototaip e-Hospitaliti dan Pelancongan seperti dalam Jadual 3.

JADUAL 3. Reka Bentuk Antara Muka Prototaip e-Hospitaliti dan Pelancongan

Antara Muka	Keterangan
	<p>Pelajar mendaftar masuk ke dalam sistem dan boleh memilih subjek hospitaliti atau pelancongan bagi memulakan sesi pembelajaran pada Menu Utama. Latar belakang serta skim warna yang sama digunakan pada setiap laman bagi menjadikan sistem e-Hospitaliti dan Pelancongan satu sistem yang konsisten.</p>
	<p>Seterusnya, pelajar perlu memilih bab yang terdapat pada paparan antara muka sistem.</p>
	<p>Menerusi pemilihan bab, objek pembelajaran akan dipaparkan yang terdiri daripada gabungan elemen multimedia seperti slaid persembahan, video, forum perbincangan dan kuiz secara atas talian. Objek pembelajaran yang dipaparkan menggunakan visual yang sesuai untuk menarik perhatian pelajar.</p>
	<p>Pelajar memilih paparan slaid persembahan yang boleh dimuat turun atau membaca secara atas talian sahaja.</p>



Paparan sistem juga turut menyediakan paparan video untuk pelajar berdasarkan elemen visual yang diaplikasi ke dalam sistem.



Tenaga pengajar boleh memberikan tugas secara atas talian kepada pelajar. Oleh itu, pelajar boleh memuat turun yang diberi dan memuat naik tugas yang telah disiapkan.



Sesi perbincangan antara tenaga pengajar dan pelajar dapat dilaksana melalui ciri forum perbincangan yang dibangun. Ruangan perbincangan ini merupakan antara elemen tarikan yang di implementasikan ke dalam sistem bagi mengekalkan perhatian pelajar.

Seramai 10 orang pelajar kursus hospitaliti dan pelancongan terlibat dalam proses pengesahan model e-Hospitaliti dan Pelancongan. Pelajar diberi satu set borang kaji selidik setelah mereka menggunakan sistem prototaip. Beberapa aspek yang terdapat dalam borang kaji selidik iaitu kesesuaian kandungan, kesesuaian antara muka, kesesuaian gaya persembahan, kesesuaian elemen multimedia dan kesesuaian objek pembelajaran. Skala lima (5) mata seperti dalam Jadual 4 digunakan dalam proses menganalisis hasil pengujian sistem e-Hospitaliti dan Pelancongan.

JADUAL 4. Skala Lima Mata Bagi Pengujian Objek Pembelajaran

Mata	Kategori
1	Perlu Penambahbaikan
2	Memuaskan
3	Sederhana
4	Baik
5	Sangat Baik

Penilaian pertama merupakan hasil maklum balas daripada pelajar yang terlibat melibatkan aspek kandungan bahan pembelajaran. Rajah 5 menunjukkan graf maklum balas peratusan pelajar terhadap kriteria kandungan yang mengandungi beberapa pernyataan seperti:

1. kandungan mengikut silibus
2. kandungan mencapai objektif pembelajaran
3. kandungan maklumat mudah difahami
4. bahasa mudah difahami
5. tutorial yang disediakan membantu pelajar memahami pelajaran yang diikuti.



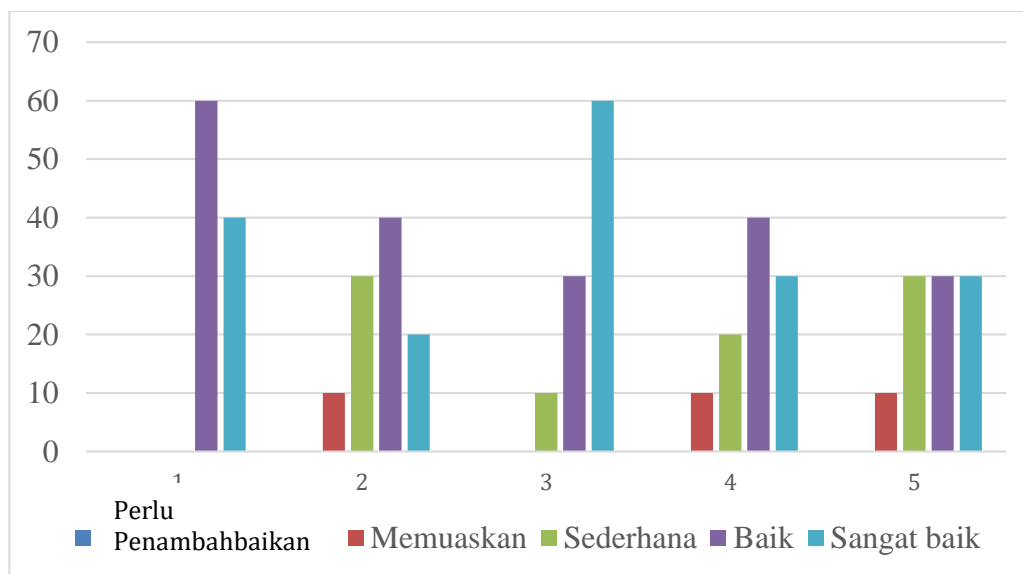
RAJAH 5. Maklum Balas Pelajar Terhadap Aspek Kandungan Bahan Pengajaran

Berdasarkan Rajah 5, seramai 10% pelajar berpendapat dengan silibus yang disediakan memuaskan, 30% sederhana dan 60% baik. Bagi kriteria mengenai kandungan yang disediakan mencapai objektif pembelajaran, sebanyak 30% dan 40% pelajar bersetuju dengan kandungan pembelajaran. Seramai 40% pelajar berpendapat kandungan yang disediakan mudah untuk difahami manakala 20% pelajar menyatakan kesederhanaan dalam penghasilan kandungan pembelajaran. Seterusnya, seramai 50% dan 40% pelajar memahami penggunaan bahasa di dalam sistem e-Hospitaliti dan Pelancongan. Manakala, hanya 10% pelajar sahaja kurang jelas dengan bahasa yang digunakan.

Penilaian kedua merujuk kepada aspek kesesuaian antara muka berdasarkan beberapa pernyataan seperti:

1. format paparan konsisten
2. format paparan yang digunakan sesuai
3. format teks yang digunakan sesuai
4. format grafik yang digunakan sesuai
5. format keseluruhan menarik

Rajah 6 menunjukkan pelajar berpuas hati dengan antara muka yang digunakan dengan memilih skala baik dan sangat baik. Namun, seramai 10% daripada mereka mengatakan bahawa format paparan adalah konsisten, format grafik yang diguna sesuai dan format keseluruhan adalah memuaskan. Selain itu, 30% menyatakan format paparan yang diguna adalah sesuai dan format keseluruhan pula menarik. Manakala, seramai 10% mengatakan teks yang digunakan sesuai dan 20% mengatakan grafik yang diguna hanya pada sederhana.

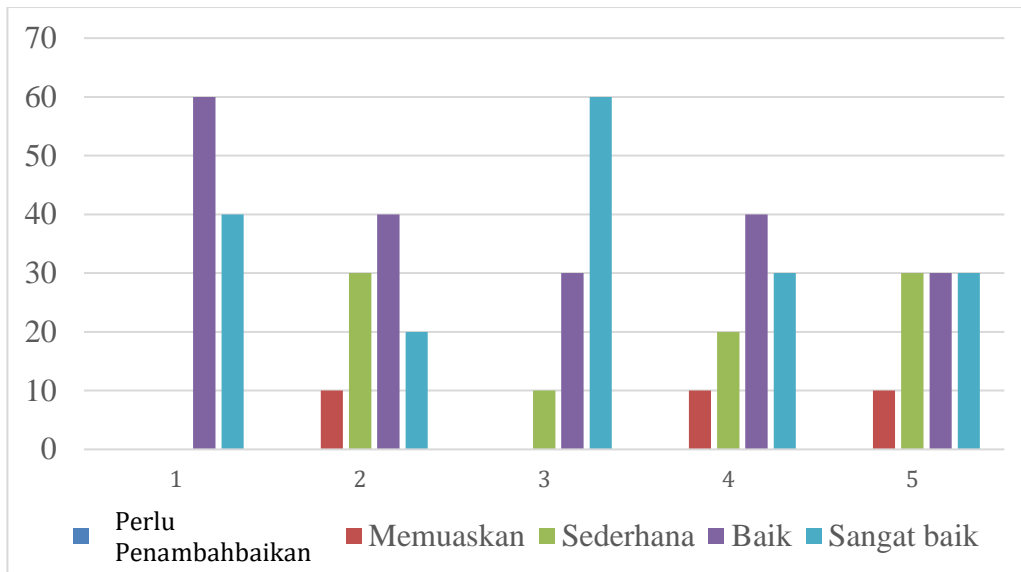


RAJAH 6. Maklum Balas Pelajar Terhadap Aspek Antara Muka e-Hospitaliti dan Pelancongan

Penilaian ketiga merangkumi maklum balas pelajar terhadap gaya persembahan bahan pengajaran. Gaya persembahan dinilai berdasarkan pernyataan:

1. susunan kemas, menarik dan mudah dibaca
2. warna yang digunakan sesuai
3. grafik yang digunakan sesuai
4. penyampaian maklumat tersusun dan sistematik
5. persembahan kandungan menarik perhatian

Rajah 7 menunjukkan bahawa pelajar berpendapat gaya persembahan pengajaran sederhana, baik dan sangat baik kecuali bagi soalan terakhir iaitu 10% mengatakan persembahan kandungan adalah menarik dan memuaskan.

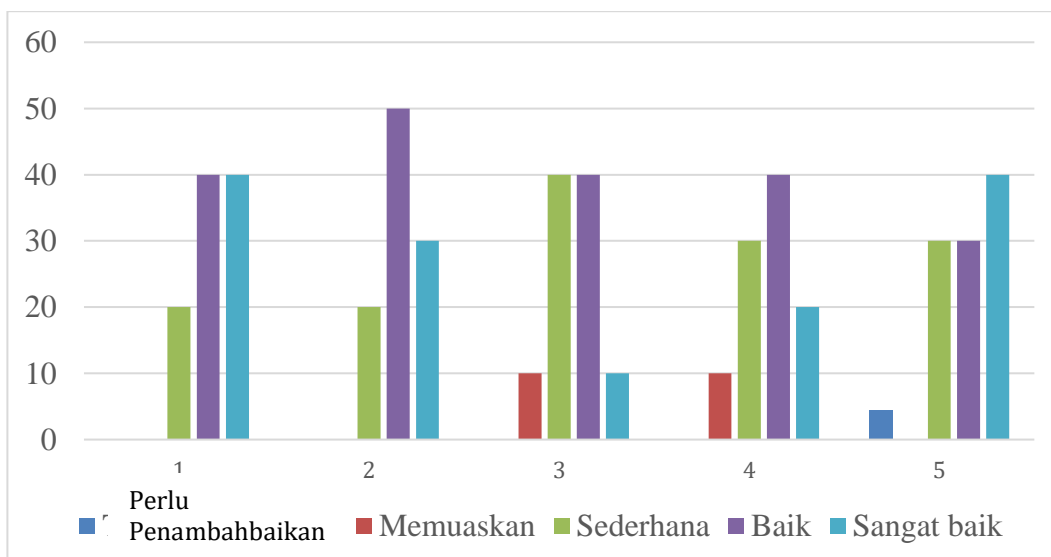


RAJAH 7. Maklum Balas Pelajar Terhadap Gaya Persembahan Bahan Pengajaran

Penilaian keempat merangkumi hasil maklum balas daripada pelajar terhadap aspek elemen multimedia merangkumi pernyataan:

1. kesesuaian susunan teks
2. kesesuaian penggunaan grafik
3. kesesuaian penggunaan animasi teks
4. kesesuaian penggunaan animasi grafik
5. kesesuaian penggunaan elemen multimedia konsisten sepanjang persembahan.

Rajah 8 menunjukkan hasil maklum balas pelajar terhadap gaya persembahan bahan pengajaran.



RAJAH 8. Maklum Balas Pelajar Terhadap Gaya Persembahan Bahan Pengajaran

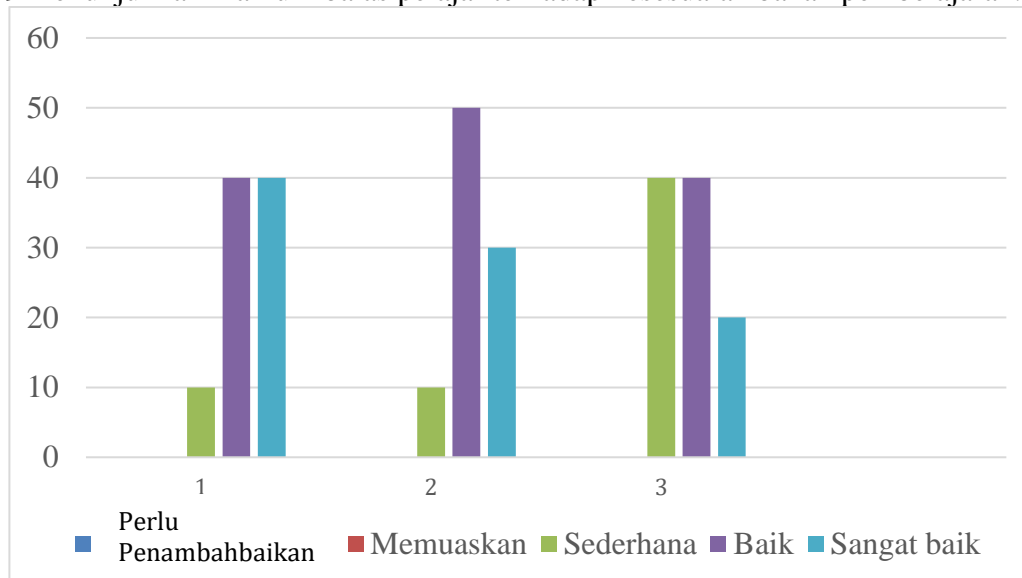
Bagi pernyataan 1, 2 dan 5, kesemua pelajar mengatakan bahawa penggunaan elemen multimedia berada di sederhana. Manakala, bagi pernyataan 3 dan 4, seramai 10% pelajar mengatakan penggunaan animasi teks dan grafik memuaskan. Secara keseluruhannya, pelajar

bersetuju dengan penggunaan elemen multimedia yang diaplikasi dalam pembangunan sistem e-Hospitaliti dan Pelancongan seperti teks, grafik, slaid, animasi dan *flipping book*.

Penilaian kelima merupakan hasil maklum balas pelajar berkaitan dengan kesesuaian bahan pembelajaran yang merangkumi pernyataan:

1. bahan pembelajaran ini berkesan sebagai alat pengajaran dan pembelajaran,
2. teknik pengajaran melalui e-Hospitaliti dan Pelancongan ini lebih menarik daripada teknik pengajaran biasa
3. bahan pembelajaran ini boleh dijadikan rujukan yang berkesan.

Rajah 9 menunjukkan maklum balas pelajar terhadap kesesuaian bahan pembelajaran.



RAJAH 9 Maklum Balas Pelajar Terhadap Kesesuaian Bahan Pembelajaran

Berdasarkan Rajah 9, semua pelajar menyatakan bahawa bahan pembelajaran yang disediakan adalah sesuai sebagai alat pengajaran dan pembelajaran serta berada di sederhana. Hanya 10% pelajar mengatakan bahan pembelajaran yang disediakan berkesan sebagai alat pengajaran dan pembelajaran. Manakala, teknik pengajaran yang digunakan adalah lebih menarik daripada teknik pengajaran biasa yang berada di sederhana sahaja. Seramai 30% daripada pelajar mengatakan bahan pembelajaran ini boleh dijadikan rujukan yang berkesan. Selebihnya, pelajar memilih bahan pembelajaran ini sesuai dijadikan sebagai alat pengajaran dan pembelajaran. Peratus pernyataan 1 dan 3 merangkumi 40% pelajar yang bersetuju di baik, 50% pelajar untuk pernyataan 2 bersetuju di sangat baik. Manakala, 30% dan 20% pelajar bersetuju untuk pernyataan 2 dan 3.

Keseluruhannya, implementasi kandungan pembelajaran perlu bersesuaian dengan gaya pembelajaran pelajar berdasarkan pembangunan sistem e-Hospitaliti dan Pelancongan bagi kursus hospitaliti dan pelancongan. Penggunaan elemen multimedia sekaligus membantu pelajar dalam peningkatan tumpuan terhadap pembelajaran. Pengujian akhir ini dilaksanakan bagi mengesah model e-Hospitaliti dan Pelancongan kursus hospitaliti dan pelancongan.

KESIMPULAN

Pembangunan model e-Hospitaliti dan Pelancongan bagi kursus hospitaliti dan pelancongan memberi implikasi positif kepada pelajar dalam mengendali tugas yang diberikan. Pembelajaran secara atas talian semakin difokuskan pada masa kini sebagai alat pengajaran yang bersesuaian dengan perkembangan teknologi terkini. Pelajar juga mudah mengakses maklumat berdasarkan pembelajaran secara atas talian dengan lebih efektif dan efisien. Kemudahan teknologi terkini membolehkan pengguna dalam memperbaharui kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan. Melalui kepelbagaian teknik pengajaran dan gaya pembelajaran yang berbeza, penyampaian maklumat akan lebih berkesan sekaligus mempengaruhi keupayaan kognitif pelajar semasa proses pembelajaran dilaksana. Kecenderungan pelajar juga perlu dititikberatkan ketika proses pembelajaran kerana setiap individu pelajar mempunyai tahap pemahaman yang berbeza dalam memproses maklumat yang diberi. Manakala, pelajar yang bekerja secara sambilan dalam sektor pelancongan dapat meningkatkan kemahiran penggunaan komputer bagi mewujudkan generasi yang celik IT dan berpotensi tinggi dalam memaju negara.

Cadangan bagi penambahbaikan pembangunan model e-Hospitaliti dan Pelancongan ini ialah dengan mempelbagai penggunaan elemen multimedia dan pelaksanaan pengujian ke atas prestasi pelajar setelah mengikuti proses pembelajaran secara atas talian. Ini bertujuan untuk menguji tahap keberkesanan bahan pembelajaran yang diguna semasa pengajaran dan pembelajaran. Pada masa yang sama dapat mengenal pasti gaya pembelajaran yang bersesuaian dengan kaedah pengajaran secara atas talian bagi memudahkan proses penyampaian maklumat. Pembangunan e-Hospitaliti dan Pelancongan yang bersifat peribadi perlu diambil kira atas faktor profil pendidikan individu tersebut. Model e-Hospitaliti dan Pelancongan boleh dijadikan sebagai panduan dalam e-Pembelajaran teknikal dan vokasional.

RUJUKAN

- Ali, R. J. 2018. Learning Style Preference and Critical Thinking Perception Among Engineering Students.
- Bass, G.M dan Greary, W.T (1996). Education Research Abstract. Accounting Education, (1), 238-242.
- Cavus, N. dan Alhih, M. S. 2018. Learning Management Systems Use in Science Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 143: 517–520.
- Dobre, I. 2015. Learning Management Systems for Higher Education - An Overview of Available Options for Higher Education Organizations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 180(November 2014): 313–320.
- Doris Gomezelj Omerzel. 2015. Innovativeness in Tourism: Model Development. Global Conference on Business, Economic, Management and Tourism, Prague, Czech Republic.
- Hui, F., Fevzi, O., Ke, W., Mehmet, A.K. 2019. The Entrepreneurship Research in Hospitality and Tourism. *International Journal of Hospitality Management* 78:1-12.
- Klement, M., Dostál, J. dan Marešová, H. 2019. Elements of Electronic Teaching Materials with Respect to Student's Cognitive Learning Styles. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 112(Iceepsy 2019): 437–446.
- Koroglu, O. dan Gezen, T. 2017. An Investigation To Determine The Work Values Of Tourism Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 131: 253–257.
- Lin, S. dan Wong, C. S. 2018. The creativity level of Taiwan hospitality undergraduate students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 144: 54–59.
- Luu, T. T. 2017. CSR and Organizational Citizenship Behavior for the environment in Hotel Industry. *International Journal Of Hospitality and Management* 29(11):2867-2900.

- Mares, J. 2004. E-learning a individualní styly učení.
- Muna, A. O. 2017. Understanding Engineering Students' Learning Style. *International Journal of Linguistic and Communication*. 5(1): pp. 44-55.
- Nurfarahi Zulkifli, Mohd Iza Hamzah, and 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):78-95
- Rezaeinejad. M, 2015. The study of learning style and its relationship with educational achievement among Iranian high school students. *An International Conference on Teaching and Learning English as an Additional Language, Antalya Turkey*,
- Tan, K. L., Lew, T. Y., Adriel, K. S. 2019. An innovative solution to leverage meaningful work to attract, retain and manage Generation Y employees in Singapore.s hotel industry. *A Worldwide Hospitality and Tourism Team*. 204-213
- Tan, Z. M. A., Baharun, N., Wazir, N. M., Ngelambong, A. A., Ali, N. M., Ghazali, N. dan Tarmazi, S. A. A. 2016. Graduates' Perception on the Factors Affecting Commitment to Pursue Career in the Hospitality Industry. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 224(August 2015): 416–420.
- Tee, T. K., Md Yunos, J., Kuppusamy, B., Yee, M. H., Mohaffyza Mohamad, M., Othman, W., Rus, R. C. et al. 2015. The Pattern of Learning Styles among Second Year Students in Business Management and Hospitality Programs at One of The Vocational College in Northern Zone. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 204: 62–72.

Amiera Syazreen

Siti Fadzilah Mat Noor

Hazura Mohamed

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,

Universiti Kebangsaan Malaysia.

amierasyazreen88@gmail.com, fadzilah@ukm.edu.my. hazura.mohamed@ukm.edu.my