

KEKANGAN PELAJAR DALAM MENGIKUTI KURSUS PENGHASILAN TEKNOLOGI VISUAL DAN PANDANGAN PENGUNAAN APLIKASI MOBIL

Fatimah Sarah Yaacob & Norazrena Abu Samah

ABSTRAK

Kajian awal ini dijalankan untuk mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam kursus Penghasilan Teknologi Visual. Selain itu, kajian ini harus dijalankan untuk mengenal pasti pandangan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih dalam kursus Penghasilan Teknologi Visual. Seramai 10 orang responden yang telah mengikuti kursus Penghasilan Teknologi Visual terlibat dalam soal selidik dan sesi temu bual.

Kata Kunci: Kekangan dalam fotografi, Pembelajaran Mobil

PENGENALAN

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi memberi impak positif dalam kehidupan manusia. Semenjak Internet dibangunkan, semua urusan harian dari membeli barang keperluan asas, membayar hutang dan mencari maklumat semua dilakukan atas talian kerana lebih menjimatkan masa, boleh dilakukan di mana-mana dan pada bila-bila masa.

Dari konteks bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan Internet telah mewujudkan pelbagai strategi pembelajaran seperti e-pembelajaran, pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran berasaskan web. Tidak terkecuali juga dengan perkembangan

peranti mudah alih seperti telefon pintar, *personal digital assistant* (PDA) dan *tablet* di mana pembelajaran mobil menjadi pilihan dalam bidang pendidikan masa kini.

Perkembangan penggunaan Internet dan teknologi berasaskan web yang pesat menggalakkan proses pengajaran dan pembelajaran melalui Internet. Pembelajaran jarak jauh seperti e-pembelajaran membolehkan pelajar dan pendidik berkomunikasi, mengakses bahan pengajaran, menghantar tugas dan membuat perbincangan secara atas talian (Junaidi & Jailani, 2010) tanpa batasan waktu dan tempat. Namun begitu, penggunaan peranti mudah alih dilihat semakin mendapat perhatian dalam bidang pendidikan dan tidak mustahil pembelajaran mobil akan menjadi pilihan berbanding pembelajaran e-pembelajaran dan pembelajaran berasaskan web dalam masa lima tahun (Stanley, 2010)

LATAR BELAKANG MASALAH KAJIAN

Menurut (Embi & Nordin (2013) dan Shih, Chuang, & Hwang (2010). pembelajaran mobil adalah satu pembelajaran melalui telefon bimbit yang berlaku tanpa sempadan tempat dan masa. Manakala Vavoula, Sharples, Rudman, Meek, & Lonsdale (2009) mendefinisikan pembelajaran mobil sebagai aktiviti pembelajaran melalui *personal digital assistant* (PDA), telefon selular dan *tablet* di mana berlaku di dalam atau luar bilik darjah. Menurut Woodill (2011) terdapat enam ciri-ciri pembelajaran mobil iaitu *mobility*, *ubiquity*, *accessibility*, *connectivity*, *individuality* dan *creativity*.

Ciri pertama iaitu *mobility* bermaksud peranti tersebut mudah dibawa ke mana-mana oleh pelajar dan mereka bebas menjalankan pembelajaran tanpa batasan tempat. Manakala ciri kedua iaitu *ubiquity* menerangkan peranti mudah alih mempunyai kadar penembusan maklumat yang tinggi di seluruh dunia. Ia membolehkan pengguna menjalankan pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat melalui peranti mudah alih. Seterusnya ciri ketiga iaitu *accessibility* menunjukkan peranti mudah alih

mempunyai keupayaan mengakses awan maklumat di mana ia menyediakan sesuatu maklumat pada masa itu di Internet. Pelajar boleh mengakses maklumat tersebut untuk mendapatkan maklumat yang dikehendaki dan seterusnya dapat menambah pengetahuan dan kemahiran tentang sesuatu tajuk. Manakala, ciri keempat iaitu *connectivity* bermaksud peranti mudah alih yang disambungkan dengan Internet mempunyai fungsi menghubungkan sesiapa sahaja di seluruh dunia. Pelajar dapat berkomunikasi dengan rakan lain dan menghantar tugas yang diberikan oleh pensyarah.

Selain itu, ciri kelima iaitu *individuality* menunjukkan peranti mudah alih adalah milik individu dan tidak berkongsi dengan orang lain. Hal ini membolehkan pembelajaran dijalankan mengikut keperluan seseorang pelajar. Manakala ciri terakhir iaitu *creativity* bermaksud peranti mudah alih mempunyai fungsi untuk membina dan menyunting sesuatu informasi boleh dijadikan sebagai landasan untuk menghasilkan kandungan. Hal ini memberi peluang kepada pelajar menyampaikan idea, pandangan dan cadangan mereka dalam bentuk maklumat digital melalui aplikasi pemprosesan perkataan dan persembahan multimedia. Tambahan pula, hasil pelajar tersebut boleh digunakan sebagai bahan-bahan untuk pembelajaran mobil.

Menurut Bolorizadeh, Brannen, Gibbs, & Mack (2012), penggunaan telefon bimbit telah berubah dari segi kaedah manusia berkomunikasi, mengakses dan memindahkan maklumat antara penyampai dan penerima. Selain itu., pembelajaran mobil dilihat semakin meluas penggunaannya melebihi persekitaran pendidikan (Ros i Solé, Calic, & Neijmann, 2009). Kajian oleh Sung & Mayer (2012) mendapati peranti mudah alih sebagai alat teknologi untuk menyokong pendidikan lebih digemari oleh pelajar kerana ia boleh di bawa ke mana-mana, mudah mengakses maklumat dan teknologi yang baru untuk pendidikan.

Antara kebaikan pembelajaran mobil ialah pengguna boleh mengakses Internet di mana-mana sahaja dalam kawasan liputan Internet pada bila-bila masa dengan menggunakan telefon bimbit (Chen, 2010) Manakala, kajian oleh Soh (2012) mencatatkan bahawa majoriti pasca siswazah di ipta bersedia (nilai min=4.43)

mengakses maklumat melalui Internet dengan menggunakan peranti mudah alih serta mereka juga memberi persepsi (nilai min=4.44) yang positif mengenai pelaksanaan pembelajaran mobil di ipta

Selain itu, kajian oleh Wang, Shen, Novak, & Pan (2009) menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran mobil mampu mengubah cara berfikir, perasaan dan tindak laku pelajar melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan di dalam kelas. Tambahan pula, kajian lain menunjukkan pelajar yang dahulunya pasif di dalam kelas telah berubah menjadi aktif dan mahu terlibat sama dalam proses pembelajaran hasil daripada pendekatan pembelajaran mobil (Embi & Nordin, 2013)

Penggunaan pembelajaran mobil dilihat memberi kesan positif dalam bidang pendidikan. Oleh itu satu kajian telah dijalankan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dalam kursus fotografi di institusi pendidikan tinggi. Kajian ini dijalankan dengan objektif mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam kursus Penghasilan Teknologi Visual. Selain itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti pandangan pelajar terhadap penggunaan aplikasi mudah alih dalam kursus Penghasilan Teknologi Visual.

METODOLOGI KAJIAN

Pengkaji telah menyediakan dua set instrumen kajian iaitu borang soal selidik dan temu bual. Soal selidik telah diedarkan kepada sepuluh orang responden yang mengikuti kursus Penghasilan Teknologi Visual dan kesemua responden telah ditemu bual bagi mengukuhkan dapatan daripada soal selidik.

Soal selidik digunakan bertujuan untuk mengetahui cara penyampaian, masalah yang dihadapi dan cadangan dalam kalangan pelajar kursus Penghasilan Teknologi Visual. Soal selidik ini mengandungi 3 bahagian iaitu Bahagian A berkaitan demografi responden. Manakala, Bahagian B mempunyai lima soalan terbuka berkaitan penyampaian maklumat yang digunakan dalam kelas

oleh pensyarah dan pelajar. Bahagian C mempunyai empatsoalan terbuka mengenai pandangan dan cadangan pendekatan pembelajaran mobil di dalam kursus tersebut dan satu soalan berbentuk pilihan tajuk yang sesuai untuk dibangunkan dalam aplikasi mobil.

Pengkaji juga telah menyediakan dua soalan temu bual yang berstruktur terbimbing iaitu soalan pertama berkaitan kesukaran dan masalah yang dihadapi berdasarkan enam tajuk utama dalam sukatan kursus Penghasilan Teknologi Visual iaitu *Introduction To Visual Static Technology, Basic Photography, Digital Photography, Photography and Light, Basic Shooting and Composition* dan *Photography Techniques*. Manakala, soalan kedua mengenai pandangan dan cadangan pelaksanaan aplikasi mobil dalam kursus ini dari segi informasi, navigasi dan persembahan

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan dan Perbincangan berkaitan Medium Penyampaian dalam Pembelajaran dan Pengajaran

Dapatan kajian awal menunjukkan medium perkongsian maklumat yang kerap digunakan oleh pelajar untuk berkongsi bahan pembelajaran dalam kursus Penghasilan Teknologi Visual adalah *Facebook* (60%), telefon pintar (60%), e-pembelajaran (40%), *Flick* (10%), e-mel (10%) dan *blog* (10%). Majoriti responden berpendapat medium komunikasi seperti Facebook, telefon pintar dan E-learning memberi kelebihan dari segi mudah dan cepat mendapatkan maklumat, menjimatkan masa dan wang, perbincangan secara ata talian serta bahan pembelajaran boleh diakses tanpa batasan waktu dan tempat.

Walau bagaimanapun, responden juga berpandangan medium komunikasi melalui *Facebook*, telefon pintar dan e-pembelajaran mempunyai kekangan dari segi bahan pembelajaran sukar diakses sekiranya tiada liputan Internet, sesetengah bahan

pembelajaran dalam e-pembelajaran sukar difahami dan kurang penerangan secara praktikal. Namun begitu, penggunaan peranti mudah alih menjadi semakin bermakna pada masa kini dengan adanya pengingkatan tempoh hayat bateri, mudah mengakses Internet, penambahan fungsi peranti mudah alih seperti tablet dan menaikkan bilangan pembuatan telefon pintar (Göksu & Atici, 2013). Selain itu, tumpuan responden mudah terganggu kepada laman sesawang atau rangkaian sosial atas talian yang tidak berkaitan dengan bahan pembelajaran apabila melayari Internet.

Oleh itu, antara cadangan penambahan/baikan medium penyampaian yang diutarakan oleh responden adalah bahan pembelajaran disampaikan dalam aplikasi mobil (10%), pencapaian Internet yang stabil (10%) dan menyediakan pakej Internet yang sesuai dengan mahasiswa kampus (20%).

Responden juga memberikan cadangan perbincangan secara atas talian perlulah dipantau supaya perbincangan sentiasa berfokus dan menggunakan bahasa perantaraan yang mudah difahami dan tercapai maksud. Selain itu, medium komunikasi seperti e-pembelajaran dan laman web perlulah mesra pengguna, penyampaian pembelajaran secara interaktif dan menggunakan strategi yang berkesan (10%) adalah cadangan yang diberikan oleh responden

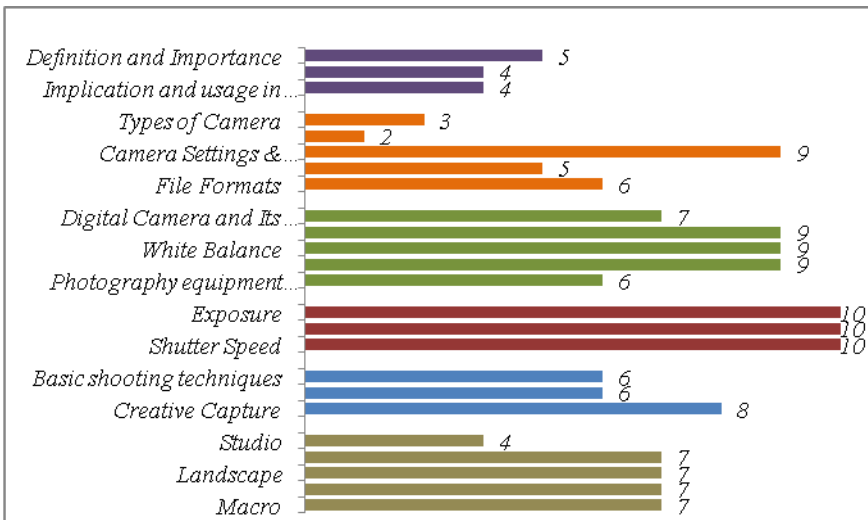
Dapatan dan Perbincangan berkaitan Pendekatan Pembelajaran Mobil

Dapatan kajian menunjukkan kesemua responden pernah menggunakan aplikasi yang terdapat dalam peranti mudah alih mereka untuk tujuan pembelajaran (50%), bersosial melalui Internet (30%) dan bermain (20%).

Antara cadangan dan harapan yang diberikan oleh responden sekiranya pembelajaran mobil dilaksanakan dalam kelas fotografi adalah seperti menyediakan aplikasi mobil yang mengandungi nota dan platform perbincangan untuk kelas fotografi. Responden juga memberi cadangan supaya menyediakan

banyak maklumat tutorial penggunaan kamera DSLR. Selain itu, responden juga menyuarakan harapan supaya aplikasi mobil fotografi boleh diakses ke Internet apabila menekan pautan yang disediakan. Cadangan lain seperti pelaksanaan pembelajaran mobil perlu melibatkan reka bentuk pengajaran seperti model ASSURE dan strategi pembelajaran untuk menggalakkan suasana pembelajaran kelas fotografi yang aktif turut dinyatakan oleh responden. Selain itu, responden juga mencadangkan supaya paparan bahan pembelajaran fotografi perlu melibatkan penggunaan multimedia untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Dapatan kajian dalam Rajah 1 menunjukkan majoriti undian sebanyak 10 orang responden telah memilih tajuk *Photography and Light* untuk dibangunkan dalam aplikasi mobil. Undian kedua tertinggi sebanyak 9 orang adalah tajuk mengenai *Camera Settings & Camera Modes, ISO, White Balance dan Lenses*. Manakala, tajuk *Creative Capture* mendapat undian sebanyak 8 orang. Selain itu, seramai 7 orang responden bersetuju tajuk seperti *Digital Camera and Its Controls, Portrait and Living, Landscape, Sports dan Macro* sesuai dibangunkan dalam aplikasi mobil.



Rajah 1: Jumlah Responden Yang Bersetuju Memilih Tajuk Kandungan yang Sesuai Dibangunkan Dalam Aplikasi Mobil

Sebanyak 50% responden menyatakan sebab pemilihan tajuk kandungan tersebut adalah kerana sesuai bagi memahami konsep-konsep asas dan teknik-teknik dalam fotografi. Selain itu, sebanyak 40% responden juga menyatakan kandungan pembelajaran fotografi sesuai diberikan dalam bentuk nota ringkas, memberi contoh berbentuk grafik, mudah difahami dan padat. Tambahan pula, kandungan pembelajaran boleh dipecahkan kepada beberapa tajuk kecil (10%), sesuai dipaparkan dalam bentuk aplikasi mobil sebagai rujukan (20%) dan boleh diakses di mana-mana (10%).

Sebanyak 90% responden bersetuju memilih aplikasi *Android* berbanding aplikasi *IOS* bagi pembelajaran mobil kerana mereka menggunakan peranti mudah alih yang mempunyai sistem operasi jenis *Android*. Tambahan pula, aplikasi *Android* mudah diperolehi dari *Google Play* atau *Play Store*, mudah dimuat turun, aplikasi percuma dan mesra pengguna.

Dapatan daripada soal selidik dikukuhkan lagi dengan dapatan yang diperolehi daripada temu bual. Dapatan daripada temu bual menunjukkan pelajar menghadapi kesukaran dalam menyatakan definisi dan istilah seperti maksud *aperture*, *ISO*, *Shutter speed*, *exposure* dan *Rule of Third*. Selain itu, pelajar juga mempunyai masalah untuk melaksanakan langkah-langkah yang betul terutamanya bagi tajuk *Photography and Light*, *Camera Setting and Camera Modes*, *Basic Shooting and Composition* dan *Photography Technique*. Menurut Davies (2006) terdapat istilah yang sukar difahami oleh pengguna seperti *aperture*, pendedahan, interpolasi, matriks, piksel dan *sensor array* yang boleh mengelirukan dan sukar untuk difahami pengguna.

Selain itu, hasil kajian menunjukkan responden menghadapi kesukaran mengendalikan kamera *DSLR* semasa membuat aktiviti mengambil gambar dalam dan luar bangunan. Selain itu, responden juga sukar mendapatkan hasil gambar yang memuaskan melalui teknik-teknik fotografi yang dipelajari dalam kelas. Semasa melakukan kerja amali, responden

muah terlupa teknik-teknik betul untuk melaraskan *ISO*, *aperture*, *shutter Speed*, pemilihan mod kamera dan penetapan kamera yang betul. Oleh itu, pelajar terpaksa mencari nota dan video rujukan dengan mengakses Internet melalui peranti mudah alih untuk mengetahui cara-cara menggunakan DSLR secara praktikal kerana nota kuliah semata-mata tidak mencukupi.

Manakala, dapatan kajian berkaitan pandangan dan cadangan mengenai pelaksanaan aplikasi mobil dalam kursus tersebut dari segi informasi, navigasi dan persembahan boleh dilihat dalam Jadual 1

Jadual 1: Cadangan rekabentuk aplikasi mobil dari segi dari segi informasi, navigasi dan persembahan

Rekabentuk	Pandangan / Cadangan
Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kandungan nota menggunakan Bahasa yang mudah difahami. • Teori sesuai diberikan dalam bentuk nota ringkas. Contohnya bagi tajuk <i>Introduction To Visual Static, Visual Technology</i> dan <i>Basic Photography</i>. • Sediakan nota yang menarik. • Kurangkan penggunaan teks, lebihkan penyampaian dalam bentuk gambar. • Bagi tajuk yang ada praktikal sesuai diberi dalam bentuk video untuk menunjukkan cara-cara mengendalikan kamera, menangkap gambar, fungsi kamera, teknik-teknik fotografi • Maklumat disampaikan dalam bentuk teks, animasi, video, audio. • Maklumat boleh dipaparkan walaupun tidak perlu Internet. • Boleh rujuk nota bila-bila dan di mana-mana sahaja.
Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> • Maklumkan kedudukan paparan yang dilihat

semasa mengeksplor.

- Sediakan pautan dari laman utama yang boleh ke semua paparan.
- Kurangkan pautan yang perlu masuk ke dalam untuk sampai ke maklumat yang dikehendaki.
- Sediakan *sidemap*.

-
- Persembahan**
- Gunakan jenis tulisan yang sesuai untuk paparan dalam telefon.
 - Menggunakan warna yang menarik dan sesuai.
 - Pilih tulisan yang mudah dibaca.
 - Reka bentuk yang mudah.
 - Pemilihan butang dan ikon yang standard.
 - Maklumat dipaparkan muat pada skrin telefon.
-

PENUTUP

Pembelajaran mobil memberi kesan positif dalam bidang pendidikan. Berdasarkan hasil kajian awal menunjukkan pelajar kelas fotografi mempunyai beberapa masalah yang telah dikenalpasti dari segi pemahaman istilah, pengawalan suntingan kamera dan pengaplikasian teknik-teknik fotografi yang betul. Selain itu, majoriti pelajar bersetuju dengan sekiranya penggunaan aplikasi mobil dijalankan dalam kelas fotografi. Pelajar juga telah memilih tajuk -tajuk fotografi yang sesuai dibangunkan dalam aplikasi mobil tersebut. Tambahan pula, pembangunan aplikasi mobil perlu mengambil kira aspek pemilihan reka bentuk pengajaran, strategi pembelajaran dan kesesuaian multimedia supaya pengetahuan dan kemahiran fotografi dapat disampaikan dengan berkesan, teratur dan menarik.

Bagi memastikan pembelajaran mobil dapat dijalankan dengan teratur dan berkesan, pembangunan aplikasi mobil

berkaitan pengetahuan fotografi perlu melibatkan perbincangan antara pelajar dan guru. Namun begitu, bahan pembelajaran fotografi yang disatukan kemudahan perbincangan dalam satu aplikasi mobil agak sukar dibangunkan kerana memerlukan tempoh masa dan kemahiran tinggi untuk membangunkan aplikasi mobil tersebut. Oleh itu, sesi perbincangan secara atas talian masih diperlukan supaya pelajar dan guru dapat berkongsi maklumat serta proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dapat berjalan dengan lancar. Justeru itu, kajian mengenai penggunaan aplikasi mobil dan rangkaian sosial dalam talian perlu dilakukan supaya proses PdP bagi kursus Penghasilan Teknologi Visual dapat dijalankan di mana-mana sahaja tanpa mengira masa tempat.

RUJUKAN

- Bolorizadeh, A., Brannen, M., Gibbs, R., & Mack, T. (2012). Making Instruction Mobile. *The Reference Librarian*, 53(4), 373–383.
- Chen, C.-M. (2010). Intelligent location-based mobile news service system with automatic news summarization. *Expert Systems with Applications*, 37(9), 6651–6662.
- Davies, P. H. (2006). *Digital Photography Q & A Great Tips and Hints From a Top Pro*. (P. H. Davies, Ed.) (p. 144). New York: Lark Book, A Division of Sterling Publishing Co, Inc.
- Embi, M. A., & Nordin, N. M. (2013). *Mobile Learning: Malaysian Initiatives & Research Findings*. Selangor: Pusat Pembangunan Akademik, UKM.
- Galer, M. (2008). *Digital Photography Essential Skills* (4th ed., p. 234). Focal Press.
- Junaidi, J., & Jailani, M. (2010). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Learning Di Kalangan Pelajar-Pelajar Tahun Empat, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia* (pp. 1–8).
- Ros i Solé, C., Calic, J., & Neijmann, D. (2009). A social and self-reflective approach to MALL. *ReCALL*, 22(01), 39.

- Shih, J., Chuang, C., & Hwang, G. (2010). An Inquiry-based Mobile Learning Approach to Enhancing Social Science Learning Effectiveness. *Educational Technology Society*, 13(4), 50–62.
- Soh, P. L. (2012). *Students Readiness And Perceptions Towards Mobile Learning And Their Acceptance In Adopting Mobile Learning Platform As Learning Tool And Communication Tool*. UTM.
- Stanley, M. (2010). *Internet Trends*. Retrieved from http://www.cikom.com/images/biblioteka/Internet_Trends_041210_.pdf
- Sung, E., & Mayer, R. E. (2012). Students' beliefs about mobile devices Vs. desktop computers in South Korea and the United States. *Computers & Education*, 59(4), 1328–1338.
- Vavoula, G., Sharples, M., Rudman, P., Meek, J., & Lonsdale, P. (2009). Myartspace: Design and evaluation of support for learning with multimedia phones between classrooms and museums. *Computers & Education*, 53(2), 286–299.
- Wang, M., Shen, R., Novak, D., & Pan, X. (2009). The impact of mobile learning on students' learning behaviours and performance: Report from a large blended classroom. *British Journal of Educational Technology*, 40(4), 673–695.
- Woodill, G. (2011). *The Mobile Learning Edge: tools and technologies for developing your teams* (pp. 1–269). New York: McGraw-Hill Professional.