



INTERNATIONAL JOURNAL OF
EDUCATION, PSYCHOLOGY
AND COUNSELLING
(IJEPC)

www.ijepec.com



PENGAJARAN BERASASKAN INTERACTIVE LECTURE
DALAM KALANGAN PELAJAR KURSUS TERAS DI
UNIVERSITI

*INTERACTIVE LECTURE -BASED TEACHING AMONG CORE COURSE
STUDENTS AT UNIVERSITY*

Surendran Sankaran^{1*}, Norazlinda Saad²

¹ School of Education, Universiti Utara Malaysia, Malaysia

Email: surendran@uum.edu.my

² School of Education, Universiti Utara Malaysia, Malaysia

Email: azlinda@uum.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 17.01.2022

Revised date: 05.02.2022

Accepted date: 15.02.2022

Published date: 15.03.2022

To cite this document:

Sankaran, S., & Saad, N. (2022).
Pengajaran Berasaskan Interactive
Lecture Dalam Kalangan Pelajar
Kursus Teras Di Universiti.
*International Journal of Education,
Psychology and Counseling*, 7 (45),
287-298.

DOI: 10.35631/IJEPC.745023

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Kajian ini bertujuan mengkaji pengaruh Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam kalangan pelajar yang mengambil kursus teras. Pendekatan kajian kuantitatif dalam kajian ini adalah berbentuk deskriptif dengan menggunakan kaedah tinjauan. Populasi kajian ini adalah pelajar yang mengambil kursus teras. Persampelan bertujuan dalam kajian ini digunakan untuk mendapatkan kumpulan responden yang mempunyai ciri-ciri tertentu mengikut kehendak kajian. Seramai 243 orang pelajar dipilih sebagai sampel kajian. Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture*, Soal selidik dan temu bual digunakan sebagai instrumen kajian dan Item-item untuk soal selidik diadaptasikan dari kajian-kajian lepas dan tinjauan literatur. Dalam kajian rintis beberapa aspek penyesuaian item telah dijalankan sehingga terhasil nilai Cronbach Alpha yang tinggi (0.89). Data yang dikumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensi. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa tahap Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam kalangan pelajar kursus teras berada pada tahap tinggi. Dapatan kajian juga menunjukkan Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan dan Dimensi Penilaian mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture*. Bagi meningkatkan tahap Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam kalangan pelajar, dimensi Reka Bentuk, dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, dimensi Kandungan dan dimensi Penilaian perlu diberi penekanan.

Kata Kunci:

Interactive Lecture, Reka Bentuk, Penilaian, Kandungan, Kursus Teras

Abstract:

This study aims to examine the influence of the use of *Interactive Lecture Based Teaching Module* among students who take core courses. The quantitative study approach in this study was descriptive using the survey method. The population of this study is the students who take core courses. The sampling aimed at this study was used to obtain a group of respondents with certain characteristics according to the study's needs. A total of 243 students were selected as the sample of the study. The *Interactive Lecture Based Teaching Module*, Questionnaire and interview were used as a research instrument and the items for the questionnaire were adapted from past studies and literature review. In pioneer studies some aspects of item adjustment were carried out resulting in high Cronbach Alpha values (0.89). The data collected were analyzed using descriptive statistics and inference. The findings showed that the level of *Interactive Lecture Based Learning Module* among core course students was at high level. The findings also show that dimension of Design, the dimension of Assessment for Instructors, the dimension of Content and the dimension of Assessment have significant influence on *Interactive Lecture Based Teaching Module Learning*. In order to increase the level of *Interactive Lecture -Based Learning* among students, the dimension of Design, the dimension of Assessment for Instructors, the dimension of Content and the dimension of Assessment should be emphasized.

Keywords:

Interactive Lecture, Design, Assessment, Content, Core Courses

Pengenalan

Perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) kini membuka lebih banyak peluang kepada pelajar untuk meneroka dan meraih pengetahuan dalam alam maya. Menurut Johan @ Eddy (2013) sudah tiba masanya untuk budaya persekolahan berubah dari amalan tradisional kepada amalan bermaklumat, kreatif, bijak berfikir dan penyayang dengan mengaplikasikan ICT. ICT mempunyai manfaat motivasi yang berupaya untuk menarik pelajar agar turut aktif dalam pembelajaran. ICT telah banyak mempengaruhi budaya kehidupan masa kini, khususnya dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan satu lonjakan baru dalam teknik pedagogi para pendidik; samada di peringkat sekolah mahupun peringkat yang lebih tinggi seperti di universiti. Berdasarkan penyelidikan yang lepas, penggunaan teknologi telah terbukti dapat merevolusikan teknik pengajaran para pendidik, kaedah pembelajaran dan secara keseluruhannya cara pendidikan dikendalikan sesuai dengan era masa kini. Sebilangan pelajar di sekolah yang ketinggalan dalam arus perdana akademik merupakan masalah yang kian meruncing dalam sistem pendidikan di Malaysia pada masa kini (Maziah, Muhammad Nubli & Mohd Firdaus, 2015).

Penggunaan teknologi juga telah mengubah persekitaran kelas daripada berpusatkan guru kepada berpusatkan pelajar (Balmeo, Nimo, Pagal, Puga, & Sanwen, 2014). Pembelajaran tidak lagi terhad di dalam kelas sahaja. Pembelajaran kini tiada sempadan, ia melangkaui masa dan

tempat. Pembelajaran formal dapat dilakukan walaupun di luar waktu pengajaran dan pembelajaran apabila pendekatan melalui pembelajaran siber digunakan.

Pembelajaran yang berkesan dapat memberi impak yang besar kepada pelajar kerana ilmu yang diperolehi dapat dimanfaatkan untuk jangka masa panjang, dan bukan hanya digunakan untuk menghadapi peperiksaan dan terus dilupakan setelah berakhir sesi pembelajaran. Di samping itu, pembelajaran konvensional yang sedia ada dikatakan lebih berpusatkan guru dan tidak menggalakkan penglibatan aktif pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini menyebabkan pelajar hilang minat dan menjadi pasif serta mengakibatkan proses pengajaran dan pembelajaran di bilik kuliah menjadi komunikasi satu hala dan membosankan (Zuraidah, 2011). Walaupun kreativiti guru boleh meningkatkan minat pelajar untuk belajar dan memahami isi pembelajaran serta akan ada satu ketika di mana guru mungkin ketandusan idea baru atau pelajar mula berasa bosan dengan cara pembelajaran yang sama, sekalipun guru telah cuba sebaik mungkin dalam menjadi kreatif ketika mengajar.

Justeru, pensyarah memerlukan satu pendekatan pembelajaran yang boleh membantu mereka mewujudkan interaksi dua hala dan pembelajaran aktif dalam kalangan pelajar. Pendekatan yang terbaik adalah dengan menggunakan multimedia di dalam pembelajaran. Menurut Andresen dan Van Den Brink (2013) dalam pendidikan, produk multimedia dan perkhidmatan dalam talian berfungsi sebagai alat komunikasi dan alat ekspresif dalam pelbagai keadaan pedagogi. Mutu dan kepelbagaian penyampaian dan penerimaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dapat dipertingkatkan melalui beberapa teknik seperti berbantuan komputer dan perisian, melalui sistem rangkaian (*networking*), perisian dan pangkalan data atau maklumat atau melalui sistem internet, perisian dan pangkalan data (Johari & Fazliana Rashida, 2010).

Terdapat pelbagai cara dalam mengintegrasikan komunikasi antara komputer dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Henri (1988), McCreary dan Van Duren (1987), Linda Harasim (2012), Rekkedal dan Paulsen (1989), Rekkedal (1990), Kaye (1992), Jonassen (1996), Somekh (1997), Davis (1997), Jonassen, Peck, dan Wilson. (1999) dan Newby, Stepich, Lehman, (2000) menyenaraikan lebih dari dua puluh cara yang efektif dalam menggunakan komputer sebagai perantara di dalam kelas atau kuliah. Antaranya ialah projek secara individu atau berkumpulan, kaunseling rakan sebaya, membuat keputusan, permainan di atas talian, simulasi dan pemain peranan, kumpulan perbincangan, perbincangan secara formal dan tidak formal, seminar, syarahan atas talian dan lain-lain lagi. Penggunaan kaedah-kaedah berikut boleh dilaksanakan secara usahasama untuk mendapatkan lebih banyak maklumat atau input dalam memperkayakan strategi pembelajaran. Menurut Starr (2011), penggunaan teknologi yang baik di dalam kelas membolehkan tenaga pengajar menyesuaikan pembelajaran dengan keperluan pelajar malah dapat mengoptimumkan masa seterusnya memberikan pengajar lebih banyak masa untuk projek-projek, bimbingan *one-on-one*, dan aktiviti yang lebih kreatif.

Dalam konteks kajian ini, Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* merupakan pilihan terbaik untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pensyarah. Di mana Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* merupakan suatu pendekatan yang berbeza dengan kuliah konvensional dalam mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berkesan. Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* membolehkan wujudnya interaksi yang baik dan seimbang antara pensyarah dengan pelajar serta pelajar dengan pelajar. Pelajar dan pensyarah bersama-sama belajar dan berinteraksi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dan

keadaan ini membolehkan pelajar terlibat secara aktif dalam menentukan pengetahuan dan kemahiran yang ingin dikuasai.

Universiti Utara Malaysia (UUM) telah mengambil inisiatif selaras dengan pelaksanaan Dasar e-Pembelajaran Negara (Depan) (Pusat Pengajaran Pembelajaran Universiti (UTLC), 2012). Pembelajaran dalam mod teradun adalah pembelajaran yang menggabungkan kaedah tradisional dan kaedah atas talian (e-pembelajaran). Di mana, dasar e-pembelajaran universiti menetapkan nisbah 30:70 untuk kedua-dua kaedah ini. 30% e-pembelajaran, 70% pembelajaran tradisional (face to face). Sebagai langkah asas pengintegrasian kaedah e-pembelajaran, UUM menggalakkan para pensyarah menggunakan UUM Online Learning (Learning Management System) untuk aktiviti pembelajaran dan pengajaran seperti menggunakan forum, kuiz, wikis, dan penerapan objek pembelajaran. Menurut Beverly (2000) dalam Mizan Kamalina Assin (2013), perubahan daripada menggunakan kaedah konvensional kepada kaedah e-pembelajaran memerlukan komitmen yang tinggi atau cabaran yang besar. Menurutnya lagi kebanyakan pensyarah atau guru lebih selesa dengan kaedah pengajaran yang sedia ada dan sukar untuk menerima perubahan dan mempelajari kemahiran penyampaian pengetahuan dalam bentuk yang baru.

Di samping penggunaan LMS, UUM juga dalam usaha untuk membangunkan pembelajaran atas talian dengan menggunakan Web 2.0 (UTLC, 2012). Penggunaan Web 2.0 ini membantu mengubah landskap abad ke-21 dalam bidang pendidikan. Ia membentuk pendekatan pelajar untuk belajar, pendekatan pengajar untuk mengajar dan bagaimana pendidik berinteraksi dengan pelajar (Hargadon, 2009). Menurut Abdul Razak dan Mohd Fitri (2011) melalui sistem e-pembelajaran, pembelajaran kini boleh dijalankan secara informal di luar waktu Pembelajaran dan Pemudahcaraan di mana ia semakin penting bukan sahaja dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam bidang-bidang lain. Oleh itu, pengkaji ingin mengkaji pengaruh Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam kalangan pelajar yang mengambil kursus teras.

Tinjauan Literatur

Konsep Interactive Lecture

Interactive Lecture telah dibangunkan oleh David dan Ronald pada tahun 1997. *Interactive Lecture* adalah pendekatan pembelajaran aktif dalam pengajaran model berasaskan kuliah (Paosawatyanong & Wattanakasiwich, 2010). Selain itu, para pengajar menggunakan *Interactive Lecture*, *Just In Time Teaching* (JITT) dimana waktu kelas digunakan untuk memberi kuliah disamping meminta pertimbangan yang mencabar di antara pelajar (Wattanakasiwich, Chanwit, Preeda & Manjula, 2012). Di Thailand, *Interactive Lecture* digunakan oleh pengajar dalam mata pelajaran fizik dan mekanik di sekolah tinggi dan kolej (Jairuk, 2007), suhu dan haba (Tanahoung, Chitaree, Soankwan, Sharma & Johnston, 2009).

Interactive Lecture merupakan suatu pendekatan yang berbeza dengan kuliah konvensional dalam mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berkesan. Pendekatan *Interactive Lecture* membolehkan wujudnya interaksi yang baik dan seimbang antara pensyarah dengan pelajar serta pelajar dengan pelajar. Menurut Silver dan Perini (2010) *Interactive Lecture* menyediakan guru-guru dengan format strategik untuk mereka bentuk dan menyampaikan pengajaran di mana ia lebih baik daripada hanya memenuhi minda pelajar dengan maklumat sahaja.

Kajian oleh Rohani, Ahmad Shaharil dan Abd Hamida (2015) mendapati penggunaan teknologi memainkan peranan penting dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) pelajar-pelajar universiti. Oleh itu, pensyarah perlu memainkan peranan yang lebih aktif serta perlu peka dengan penggunaan teknologi di dalam pendidikan. Malah penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat membantu pelajar memahami isi pelajaran dengan lebih mudah. Pelajar-pelajar masa kini lebih menggemari penggunaan teknologi dalam sesi Pengajaran dan pembelajaran (PdP) kerana teknik ini dapat menarik perhatian mereka melalui pembelajaran yang lebih interaktif pada waktu kuliah mahupun diluar waktu kuliah.

Penggunaan Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi atau ICT telah meningkatkan penggunaan internet, laman web dan jaringan (*networking*) dalam pendidikan (Johari & Siti Norazlina, 2010). Teknologi Web 2.0 menawarkan peluang besar bagi pendidik untuk meningkatkan komunikasi, produktiviti dan perkongsian ilmu di dalam kelas mereka (Brown, 2010). Web 2.0 merupakan satu inovasi perisian serta aplikasi Internet dari Web berbentuk statik kepada web yang lebih dinamik serta fleksibel. Kandungan yang dipersembahkan lebih interaktif dan pelbagai serta menekankan konsep komunikasi web secara dua hala. Web 1.0 peringkat awal adalah statik, berpusat, berasaskan kandungan, sedia dibaca, kaku dan bersifat individu. Sebaliknya, Web 2.0 adalah dinamik, tersebar, berasaskan perkhidmatan, sedia ditulis, bersatu tanpa terikat dan sosial.

Kehadiran aplikasi Web 2.0 ini dilihat sebagai revolusi untuk menyebarkan maklumat secara meluas khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi Web 2.0 menyediakan pensyarah satu kaedah baru untuk mendekati pelajar-pelajarnya dengan cara yang bermakna. Oleh itu, penggunaan laman-laman web bercirikan Web 2.0 dalam pengajaran dan pembelajaran di bilik kuliah harus dikaji dengan lebih mendalam memandangkan penggunaannya dalam bidang pendidikan masih di peringkat rendah di negara ini (Nurhanisah, 2012). Kajian oleh Fatimah Puteh dan Siti Shuhaida Shukor (2010) menunjukkan bahawa pelajar memberi perhatian yang lebih apabila tenaga pengajar menggunakan multimedia berbanding dengan kaedah tradisional iaitu *chalk and talk* kerana penggunaan kaedah tradisional adalah membosankan berbanding dengan multimedia.

Kajian menunjukkan ramai pengguna laman rangkaian sosial berkomunikasi dengan orang yang telah sedia dikenali bagi mengekalkan persahabatan berbanding untuk mencari rakan baru (Boyd & Ellison, 2007). Secara demografi, majoriti pengguna Web 2.0 merupakan golongan muda. Kajian di Amerika Syarikat menunjukkan bahawa pelajar yang sibuk dengan pelajaran sekalipun akan terlibat dengan rangkaian sosial seperti Facebook sekurang-kurangnya 30 minit setiap hari (Pempek, Yermolayeva & Calvert, 2009). Ini menunjukkan penggunaan rangkaian sosial telah diintegrasikan ke dalam kehidupan harian golongan muda di sana.

Pengurusan Aspek Kurikulum

Kurikulum menurut Education Reform (2015) merujuk kepada pelajaran dan kandungan akademik yang diajar di sekolah atau universiti dalam kursus atau program tertentu. Kurikulum juga biasanya merujuk kepada pengetahuan dan kemahiran yang dijangka akan dipelajari oleh pelajar yang merangkumi standard pembelajaran atau objektif pembelajaran, unit dan pelajaran diajar guru, tugas dan projek-projek yang diberikan kepada pelajar, buku, bahan, video, persembahan, dan bacaan yang digunakan dalam kursus, serta ujian, penilaian, dan kaedah lain yang digunakan untuk menilai pembelajaran pelajar.

Setiap kandungan perisian multimedia hendaklah disusun berdasarkan huraian sukatan pelajaran bagi mengikut Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Perkembangan kurikulum yang semakin kompleks, menuntut kemahiran berfikir aras tinggi yang dapat diproses dengan mudah menerusi ICT. Kajian yang dilakukan oleh Wan Mohd Hujjatullah (2001) dalam Ahmad Fkrudin, Mohd Isa Hamzah dan Wan Norina mendapati bahawa 35% responden sangat setuju dan 65% setuju bahawa modul pengajaran interaktif yang menepati kandungan kurikulum sesuatu mata pelajaran sesuai dijadikan media untuk pengajaran dan pembelajaran. Oleh sebab itu, kandungan sesebuah perisian yang dibangunkan bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran mestilah berpandukan sukatan pelajaran dan objektif pembelajaran yang ditetapkan kerana proses pengajaran akan menjadi lebih menarik, berfokus, berstruktur dan menepati masa yang diperuntukkan.

Pengurusan Aspek Pengajaran

Penggunaan Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dapat membantu pensyarah menarik minat pelajar untuk lebih melibatkan diri dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Antara usaha bagi menarik minat pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran ialah melalui modul pengajaran interaktif. Pengajaran interaktif ini akan dapat melahirkan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan pelajar akan lebih yakin dengan sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Malah aktiviti pengajaran yang lebih terancang melalui penggunaan modul pengajaran interaktif akan dapat dicapai.

Kajian oleh Leow Fui Theng dan Mai Neo (2014) *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University* mendapati penggunaan elemen-elemen multimedia dalam mewujudkan kandungan pembelajaran menjadikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna telah menjadi satu komponen penting dalam pembelajaran kerana ia memberi pelajar lebih banyak pilihan apabila belajar dalam persekitaran pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Pelajar menyedari bahawa pembelajaran dengan elemen multimedia adalah lebih fleksibel dalam meneroka dan membina pengetahuan baru. Ini telah meningkatkan penglibatan pelajar dan merangsang minat mereka dalam persekitaran berpusatkan pelajar. Kajian oleh Saripah Salbiahz, Asmahani, Salihan, Othman, Nor Zuhaidah, Tengku Putri Norisah, Nor'ain, Nurul Aini dan Kamaruzaman (2013) mengenai keberkesanan modul multimedia Kimia Organik menunjukkan hampir kesemua pelajar sangat bersetuju (45.7%) atau bersetuju (53.3%) bahawa susunan kandungan modul interaktif mudah diikuti dan isi kandungan modul sangat relevan dengan topik Stereokimia dan Mekanisme Tindak Balas Penukargantian Nukleofilik SN1 dan SN2.

Pengurusan Aspek Teknikal

Kajian oleh Rosnaini, Mohd. Arif, Arba'at dan Isham Shah (2007) menunjukkan aspek teknikal boleh mempengaruhi kepuasan pengguna dalam mengendalikan perisian kursus ini. Nilai korelasi Pearson yang tinggi antara kepuasan pengguna dan aspek teknikal ialah 0.615. Dapatan kajian menunjukkan bahawa bagi Pembangunan Perisian Kursus Multimedia Interaktif Acad R14: Penghasilan Lukisan Persembahan membolehkan perisian kursus ini diterima baik oleh pengguna, panduan instalasi perlu difahami dengan mudah. Aspek teknikal modul kursus ini hendaklah tidak mudah *hang* dan *crash*. Hasil daripada kajian ini juga menunjukkan panduan pengguna yang mudah untuk dicapai bagi aspek teknikal boleh memberi kepuasan kepada pengguna dalam mengendalikan modul ini. Bagi memastikan aspek teknikal modul memuaskan pengguna, sesuatu perisian itu perlu menitikberatkan panduan instalasi yang mudah difahami dan sesuai dengan keupayaan komputer yang sederhana supaya perisian ini dapat digunakan dengan baik pada semua jenis komputer.

Pengurusan Aspek Reka Bentuk

Kajian oleh Rosnaini et al. (2007) menjelaskan reka bentuk persembahan yang sesuai untuk perisian kursus ini mempengaruhi kepuasan pengguna. Nilai Korelasi Pearson antara reka bentuk persembahan dan kepuasan pengguna ialah 0.678. Hasil kajian menunjukkan untuk perisian kursus ini memberi impak visual yang baik kepada pengguna reka bentuk skrin memainkan peranan yang penting. Dalam reka bentuk skrin dapatan kajian menunjukkan saiz teks, warna latar, grafik yang dimuatkan pada skrin, audio yang digunakan dan video yang digunakan mempengaruhi kepuasan pengguna dalam menggunakan perisian kursus ini. Hasil kajian ini menunjukkan persembahan multimedia dalam bentuk lagu, bunyi dan animasi mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap sesuatu perisian kursus.

Kajian juga menunjukkan reka bentuk interaksi yang baik untuk perisian kursus ini mempengaruhi kepuasan pengguna. Nilai Korelasi Pearson antara reka bentuk interaksi dan kepuasan pengguna ialah 0.675. Reka bentuk interaksi memastikan pengguna dapat mencapai maklumat dengan mudah dan dapat meneroka perisian kursus dengan mudah. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa untuk membina reka bentuk interaksi sesuatu perisian kursus yang boleh diterima dengan baik oleh pengguna, beberapa perkara perlu diberi perhatian, iaitu reka bentuk *button* perlulah konsisten dan mudah dikenal pasti oleh pengguna, capaian maklumat yang sesuai pada setiap skrin yang direka, pengguna untuk kembali ke maklumat asal setelah berada pada skrin lain, dan pengguna untuk keluar daripada skrin pada bila masa yang dikehendaki.

Pemantapan Kualiti

Aspek pemantapan kualiti adalah sangat penting bagi sesuatu modul pengajaran interaktif kerana penambahbaikan adalah perlu supaya modul sentiasa mempunyai nilai tambah. Bagi memantapkan kualiti sesuatu modul, penilaian perlu dilakukan sama ada dalam bentuk formatif atau sumatif. Kajian oleh Jamalludin Harun dan Siti Nurulwahida (2010) iaitu Pembangunan Modul Pengajaran Berbantuan Video Interaktif Bagi Pembelajaran Pengaturcaraan Visual Basic Berdasarkan Pendekatan Projek menyatakan bahawa penilaian formatif dibuat sepanjang proses pembinaan Modul Pengajaran dan video interaktif. Soal selidik terbuka telah digunakan bagi penilaian tidak formal. Soal selidik terbuka yang dijalankan mengandungi 5 aspek kajian iaitu isi kandungan, rekabentuk dan kelebihan Modul Pengajaran dan video interaktif. Dapatan kajian mendapati gabungan Modul Pengajaran dan video interaktif mampu meningkatkan kefahaman pelajar dan memberi kesan terhadap penguasaan pelajar melalui aplikasi yang dibangunkan.

Model ASSURE

Pembangunan Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* ini adalah berlandaskan kepada Model ASSURE oleh Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (1999). Model reka bentuk pengajaran ASSURE (1996) dipilih sebagai panduan untuk membangunkan Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* ini. Menurut Smaldino, Russell, Heinich dan Molenda (2005) model ini merupakan prosedur atau panduan untuk merancang dan menguruskan sesuatu *courseware* yang mengambil kira media dan teknologi. Model ASSURE juga dikenali sebagai model Berorientasikan Bilik Darjah. Tujuan pemilihan Model ASSURE ialah kerana ia sesuai untuk pembangunan bahan berasaskan e-pembelajaran, produk untuk digunakan oleh pengguna ataupun sistem pengajaran yang besar dan rumit yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah organisasi atau mencapai matlamat.

Kajian oleh oleh Zaleha dan Suhanim (2010) mendapati penggunaan model ASSURE dalam web portal yang dibangunkannya telah berjaya menghasilkan bahan yang baik dari aspek isi kandungan, penilaian, maklum balas, pembelajaran sendiri, komuniti pembelajaran, pengantaramuka, pedagogi dan navigasi. Zamri dan Nur Aisyah (2011) juga membangunkan perisian pembelajaran berbantuan komputer dalam kajiannya dengan menggunakan model ASSURE dan digabungkan dengan model Hanaffin & Peck. Hasilnya perisian yang dibangunkannya berjaya membantu proses pengajaran guru di dalam bilik darjah menjadi lebih fleksibel dan efektif.

Metodologi Kajian

Pendekatan kajian kuantitatif dalam kajian ini adalah berbentuk deskriptif dengan menggunakan kaedah tinjauan dan kualitatif dengan menggunakan kaedah temu bual. Reka bentuk ini dipilih memandangkan matlamat utama kajian ini adalah untuk membuktikan bahawa penggunaan Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* berupaya meningkatkan pemahaman pelajar, merangsang minat dan menggalakkan pembelajaran sendiri seterusnya meningkatkan pencapaian pelajar dalam kursus teras.

Populasi dan Persampelan kajian

Populasi kajian ini adalah 250 orang pelajar yang mengambil kursus teras di Universiti Utara Malaysia. Persampelan bertujuan (*purposive sampling*) digunakan untuk memilih sampel kajian. Kesemua populasi dijadikan sampel kajian. Persampelan bertujuan dalam kajian ini digunakan untuk mendapatkan kumpulan responden yang mempunyai ciri-ciri tertentu mengikut kehendak kajian. Seramai 250 orang pelajar dipilih sebagai sampel kajian.

Instrumen Kajian

i. Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture*

Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* iaitu Blendspace, Padlet, Youtube, VoiceThread dengan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia.

ii. Soal selidik

Soal selidik digunakan sebagai instrumen kajian untuk menjawab persoalan-persoalan kajian. Item-item untuk soal selidik diadaptasikan dari kajian-kajian lepas dan tinjauan literatur. Soal selidik diadaptasikan daripada kajian-kajian lepas.

Jadual 1: Sumber Item Soal Selidik

Variabel	Sumber	Bil. item
Dimensi Reka Bentuk		8
Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar	Abdul Rasid,	7
Dimensi Kandungan	Norhashimah	7
Dimensi Penilaian	Shamsudin (2012)	5
Pembelajaran Berasaskan <i>Interactive Lecture</i>	Zakiah Osman (2012)	12

Sesi pengajaran menggunakan Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dilaksanakan. Setelah sesi pengajaran Modul Pengajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dan bahan pengajaran yang sedia ada tamat dijalankan maka pelajar akan diedarkan soal selidik.

Dapatan dan Perbincangan Kajian

Pengaruh Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan Dan Dimensi Penilaian Terhadap Pembelajaran Berasaskan Interactive Lecture

Jadual 2: Analisis Regresi Berganda Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan Dan Dimensi Penilaian Terhadap Pembelajaran Berasaskan Interactive Lecture

	Variable Bersandar Modul Pengajaran <i>Interactive Lecture</i>				
	B	Ralat Piawai	β	t	P
(Constant)	1.100	.137		8.049	.000
Reka Bentuk	.357	.103	.500	3.479	.001
Penilaian Pengajar	.221	.039	.304	5.669	.000
Kandungan IL	.283	.053	.369	5.386	.000
Penilaian IL	-.238	.098	-.333	-2.420	.016
Nilai F	75.905				.000
R²	.561				
R² Diselaraskan	.553				

Sig. pada $p < .05$

Jadual 2 menunjukkan analisis regresi berganda Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan dan Dimensi Penilaian terhadap Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture*. Selain itu Jadual 2 juga menunjukkan pengaruh yang signifikan di antara pembolehubah bebas terhadap pembolehubah bersandar. Di rmana nilai aras yang diperolehi oleh pembolehubah bebas (Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan dan Dimensi Penilaian) adalah $p < .05$. Keputusan analisis regresi berganda menunjukkan bahawa wujud perhubungan yang signifikan antara variabel bersandar dan variabel bebas $R^2 = 0.561$, R^2 Terlaras = 0.5553, $F = 75.905$, $p = 0.000$. Walau bagaimanapun, di antara pembolehubah bebas ini, Dimensi Reka Bentuk merupakan pembolehubah yang mempunyai pengaruh yang lebih kuat berbanding Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar Dimensi Kandungan dan Dimensi Penilaian. Dimana Dimensi Reka Bentuk mempunyai nilai $\beta = 0.500$, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar $\beta = 0.304$, Dimensi Kandungan $\beta = 0.369$ dan Dimensi Penilaian $\beta = -0.333$.

Rumusan hasil kajian terhadap model regresi. Nilai R^2 adalah .561 iaitu bersamaan dengan 56.1% kekuatan pengaruh pembolehubah bebas (Dimensi Reka Bentuk, Dimensi Penilaian Terhadap Pengajar, Dimensi Kandungan dan Dimensi Penilaian) terhadap pembolehubah bersandar (Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP)). Manakala, selebihnya 43.9% Pembelajaran Berasaskan *Interactive Lecture* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibincangkan di dalam kertas kajian ini.

Berdasarkan kajian Rosnaini et al. (2007), dimensi reka bentuk persembahan mempengaruhi kepuasan pengguna. Nilai Korelasi Pearson antara reka bentuk persembahan dan kepuasan pengguna ialah 0.678. Hal ini menunjukkan bahawa persembahan multimedia dalam bentuk lagu, bunyi dan animasi mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap sesuatu perisian kursus.

Implikasi Kajian

- Perancangan pengajaran secara talian perlu menitikberatkan faktor Reka bentuk LMS supaya dapat meningkatkan Pengurusan Pembelajaran Berasaskan *Blended Learning*.
- Membantu pensyarah dalam menyediakan bahan bantu mengajar yang lebih berkualiti supaya persekitaran pembelajaran secara *online* lebih menarik dan berkesan.
- Pelajar perlu diberi latihan berterusan supaya dapat meningkatkan lagi Pengurusan Pembelajaran Berasaskan *Blended Learning*.
- Pendedahan tentang *Blended Learning* perlu diberikan kepada pelajar supaya tidak ketinggalan dalam era teknologi maklumat ini. Pembinaan infrastruktur teknologi maklumat yang efektif seperti penggunaan server yang baik, kepantasan melayari internet, kemudahan serta *Web 2.0 Tools* perlu diberi penekanan.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara Reka Bentuk LMS dan Isi Kandungan LMS dengan Pengurusan Pembelajaran Berasaskan *Blended Learning* dalam kalangan pelajar Sarjana Pendidikan. Dapatan kajian ini juga telah memberi implikasi yang positif terhadap tahap Pengurusan Pembelajaran Berasaskan *Blended Learning* dalam kalangan pelajar Sarjana Pendidikan.

Blended Learning dilihat mempunyai potensi yang besar dalam bidang pendidikan. Pengintegrasian di antara pembelajaran bersemuka dan e-pembelajaran memberi pelajar dan guru lebih pilihan dalam PdP. Secara umumnya, dapatan menunjukkan pelajar telah bersedia untuk mengikuti pembelajaran berasaskan *Blended Learning* tanpa mengira perbezaan jantina dan program. Dapatan kajian ini dapat memberi maklumat kepada pihak institusi dan tenaga pengajar bahawa para pelajar sebenarnya telah bersedia untuk mengikuti pembelajaran berasaskan *Blended Learning* ini. Oleh itu, usaha yang berterusan perlu dilakukan bagi menggalakkan lagi pembangunan Modul Pengajaran yang berasaskan *Blended Learning*. Tenaga pengajar perlu diberi latihan dan pendedahan yang secukupnya bagi memastikan pelaksanaan *Blended Learning* ini mencapai matlamatnya. Kajian lanjutan harus dilakukan bagi terus mengembangkan pengaplikasian *Blended Learning* dalam PdP.

Dapatan kajian jelas menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar tahu dan peka tentang konsep *Blended Learning* dan menerima bentuk pembelajaran sebegini. Pelajar juga mengetahui kebaikan atau manfaat yang mereka perolehi daripada *Blended Learning* berbanding kaedah konvensional. Walau bagaimanapun, pemilikan komputer berinternet menjadi penghalang kepada usaha murni ini kerana rata-rata pelajar mengatakan mereka tidak mempunyai komputer dan internet. Sungguhpun terdapat segelintir pelajar yang kurang mahir menggunakan *Blended Learning*, usaha dan minat yang ditunjukkan untuk mempelajari kaedah tersebut amat membanggakan.

Rumusan yang boleh dibuat dari segi penerimaan pula ialah majoriti pelajar menggunakan *Blended Learning* walaupun mereka kurang seronok melakukannya. Pelajar bersetuju dengan pendapat *Blended Learning* mendatangkan banyak manfaat atau faedah. Usaha yang

ditunjukkan oleh pelajar untuk menggunakan *Blended Learning* membuktikan keseluruhannya pelajar menerima pelaksanaan pengajaran dan *Blended Learning* dengan baik.

Kesimpulannya *Blended Learning* mengikut persepsi pelajar adalah lebih mudah, menarik dan memotivasi pelajar berbanding kaedah konvensional *talk* dan *chalk*. Justeru, pihak pengurusan UUM perlu membentuk program pembangunan orientasi kepada pelajar tentang kepentingan dan kelebihan menggunakan *Blended Learning* kepada pelajar. Para pelajar juga perlu diberikan pendedahan tentang penggunaan teknologi komputer yang terkini supaya mereka merasa tidak ketinggalan dalam era teknologi maklumat ini. Pembinaan infrastruktur teknologi maklumat yang efektif seperti penggunaan server yang baik, kepantasan melayari internet, kemudahan komputer dan internet yang mencukupi dan kemudahan-kemudahan lain yang berkaitan ICT perlu ditambahbaik.

Penghargaan

Merakamkan ucapan ribuan terima kasih dan penghargaan kepada pihak Kementerian Pengajian Tinggi atas pembiayaan geran FRGS (FRGS/1/2014/SSI09/UUM/02/13) serta pihak Universiti Utara Malaysia dan Pusat Pengajian Pendidikan kerana memberi sokongan dan kerjasama dalam menjalankan penyelidikan ini.

Rujukan

- Abdul Rasid, J., Norhashimah, H., & Shamsudin, O. (2012). Multimedia interaktif mempertingkatkan pembelajaran kemahiran membaca murid-murid probim. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu ; Malay Language Education (MyLEJ)*, 2 (2). pp. 46-53.
- Abdul Razak, I., & Mohd Fitri, A. (2011). *Pembangunan sistem pengurusan pembelajaran (lms) bagi e-pembelajaran*. Fakulti Pendidikan: Universiti Teknologi Malaysia.
- Alexander, G. (2015). "To teach learning..." or on the culture of thinking of today's students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 214(0), 457 – 464.
- Amrien Hamila, M., & Mohamed Amin, E. (2016). Implementation of *blended learning* in higher learning institutions: A review of literature. *International Education Studies*. 9. 41. 10.5539/ies.v9n3p41.
- Andresen, B.B., & Van Den, B. K. (2013). *Multimedia in education: Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Goltz-Wasiucionek, D. (2014). Blended learning in foreign language teaching. *Sino-US English Teaching*, 11(6), 419-426
- Hall, R. J. (2004). Correlation coefficient estimator. <http://bobhall.tamu.edu/Correlation/>.
- Hargadon, S. (2009). Education, technology, social media, and you!. <http://www.stevhargadon.com/p/my-work.html>.
- Moersch, C. (2001). Next steps: Using LoTi as a research tool. *Learning & Leading with Technology*, 29(3), 22-27.
- Linda, H. (2012). *Online collaborative learning theory (HARASIM)*. <http://www.learning-theories.com/online-collaborativelearning-theory-harasim.html>
- Mizan Kamalina, A. (2013). *Amalan penggunaan modul pengajaran berasaskan modul multimedia interaktif (mmi) dalam pendidikan teknik dan vokasional (ptv)*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Mosa, A., Yoo, I., & Sheets, L. (2011). A Systematic Review of healthcare applications for smartphones. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 12,67. doi: 10.1186/1472-6947-12-67.

- Muller, D. A., Sharma, M. D., & Reimann, P. (2008). Raising cognitive load with linear multimedia to promote conceptual change. *Science Education*, 92(2), 278–296. <https://doi.org/10.1002/sce.20244>
- Norasykin, M.D., & Faridah, M. (2010). *Pembangunan modul multimedia interaktif menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan senario bagi tajuk pembangunan perisian multimedia berasaskan cd-rom*. Fakulti Pendidikan: Universiti Teknologi Malaysia.
- Pusat Pengajaran Pembelajaran Universiti (UTLC). (2013). *E-Pembelajaran*. <http://utlc.uum.edu.my/index.php/perkhidmatan/e-pembelajaran/pengenalan>
- Rohani M., Ahmad Shaharil, J., Abda Hamida D., & Abdul Hameed. (2015). Tahap kesediaan pelajar dalam penggunaan teknologi, pedagogi, dan kandungan (TPACK) dalam pembelajaran kurikulum di IPT. *Proceeding of the 3rd International Conference on Artificial Intelligence and Computer Science (AICS2015)*, 12 -13 October 2015, Penang, MALAYSIA. Organized by <http://worldconferences.net>
- Rosnaini, M., Mohd. Arif, I., Arba'at, H., & Isham Shah, H. (2007). Pembangunan perisian kursus multi media interaktif acad r14: penghasilan lukisan persembahan. *MEDC*, 1, 71-82.
- Sekaran, U. (2003). *Research methods for business a skill building approach* (4th Ed.). Chichester: John Wiley.
- Silver, H. F., & Perini M. J. (2010). *The Interactive Lecture : How to engage students, build memory, and deepen comprehension*. Silver Strong & Associates.
- Slavin, R. (2010). *Co-operative learning: What makes group-work work?* (H. I. Dumont, Ed.) Centre for Educational Research and Innovation: OECD Publishing.
- Starr, L. (2011). *Integrating technology in the classroom: It takes more than just having computers*. http://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech146.shtml
- Zakiah Osman. (2012). *Persepsi pelajar terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan multimedia interaktif dalam pengajaran*. Kedah: Politeknik Sultan Abdul Halim Muad'zam Shah, Jabatan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi.
- Zuraidah ,S. (2011). *Web 2.0 dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu*. <http://www.mlcs.sg/home/images/MLCSallery/seminar2011/paper1%20%20a1%20kertas%20kerja%20beacon%20pri%20final.pdf>.
- Zainal Abidin, Z. (2014). *Garis panduan amalan terbaik konsep pembelajaran teradun bagi politeknik-politeknik Malaysia*. JabatanPengajian Politeknik.