

Pembelajaran Fleksibel Berasaskan *Massive Open Online Course* (MOOC) Suatu Transformasi dalam Pengajian Manuskrip Melayu

Flexible Learning Based on Massive Open Online Course (MOOC) A Transformation in The Malay Manuscript Study

SALMAH JAN NOOR MUHAMMAD

ABSTRAK

Manuskrip Melayu merupakan hasil penulisan tangan dengan tulisan Jawi yang mempunyai pelbagai kandungan ilmu epistemologi yang menentang tentang orang Melayu. Lazimnya, ia tersimpan di dalam sesebuah muzium negeri, Arkib dan Perpustakaan Negara Malaysia. Namun kekangan ketara dirasai apabila ilmu yang ada dalam manuskrip ini hanya dapat dicapai dengan bertandang sendiri ke institusi berkenaan pada waktu yang amat terhad. Kaedah tradisional sebegini sedikit sebanyak telah membantutkan ruang lingkup pengetahuan masyarakat yang berminat dalam mengkaji ilmu yang terdapat dalam sesebuah manuskrip. Kajian ini menegaskan bahawa manuskrip Melayu ialah warisan lama yang mana penyampaian maklumat di dalamnya perlu dipermodenkan untuk menarik masyarakat mengenalinya dengan lebih dekat. Ini bertujuan untuk meneruskan legasi kaedah pengkajian selain mencambah minat terhadap keintelektualan tamadun bangsa. Oleh itu, menerusi pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (MOOC), manuskrip Melayu akan dapat terus dilestari. Ini kerana MOOC merupakan pembelajaran atas talian yang boleh diakses oleh setiap orang di seluruh pelosok dunia dengan percuma. Objektif kajian dalam makalah ini ialah mengaplikasikan MOOC dalam pembelajaran fleksibel sebagai kaedah terbaik dalam pemindahan ilmu untuk mengenali manuskrip Melayu dengan menghuraikan kandungan, aktiviti serta penilaian pelajar yang digunakan pelajar terhadap pembelajaran dan pengajaran kursus berasaskan MOOC. Data yang diperolehi adalah menerusi kaedah kepustakaan dan soal selidik terhadap pelajar kursus BBK 4210 Karya Agung Melayu. Dapatan kajian ini dijangkakan dapat membuktikan aplikasi MOOC berkesan menjadi salah satu medium dalam pembelajaran fleksibel yang sangat bermanfaat untuk mempromosikan manuskrip Melayu. Kesimpulannya, pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (MOOC) merupakan suatu transformasi dalam manuskrip Melayu yang perlu diketengahkan kepada masyarakat.

Kata kunci: Pembelajaran; fleksibel; MOOC; ilmu; manuskrip; Melayu

ABSTRACT

The Malay manuscript is a handwritten manuscript of Jawi writings that contains a wealth of epistemological content that promotes Malay indigenous knowledge. Typically, the manuscripts are stored in the state museums, archives and the National Library. However, significant constraints are felt when the knowledge contained in such manuscript can only be achieved by beholding it at the mentioned premises within a very limited duration. Such traditional methods have greatly diminished the scope of knowledge of the community who are interested in studying the manuscript. This study contend that the Malay manuscript is an old legacy whereby the delivery of information in it needs to be upgraded to draw people closer to it. This is to ensure the continuation of the legacy as well as to increase the intellectual standard among Malay scholars. Therefore, through flexible learning tool known as Massive Open Online Course (MOOC), Malay manuscripts is hoped will continue to be preserved. This is because MOOC is an open access online learning that is accessible to everyone around the world. The aim of the study is to apply MOOC as a flexible knowledge transfer method in reviewing the Malay manuscript by describing the content, activities and assessment among related students. The data for this study is obtained from the library and the questionnaire survey among the undergraduate students of BBK 4210 Karya Agung Melayu. The findings of this study are expected to prove that MOOC applications are one of the most effective and flexible learning mediums for promoting Malay manuscripts. In conclusion, flexible learning based on the Massive Open Online Course (MOOC) is nevertheless a transformation in the Malay manuscript that needs to be introduced and promoted to the public.

Keywords: Learning; flexible; MOOC; knowledge; manuscript; Malay.

PENGENALAN

Pembelajaran fleksibel merupakan antara model Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh (*Open and Distance Learning*) yang sememangnya menjadi impian kepada pelajar kerana memberikan ruang kebebasan untuk mengikuti suatu kursus yang ditawarkan secara dalam talian dan dapat diakses di mana sahaja. Menurut Yum, Kember & Siaw, (2001), fleksibiliti dalam masa pengajian dalam persekitaran pembelajaran ini membolehkan pelajar mencari masa yang sesuai untuk belajar. Perkara utama yang menjadi tarikan kepada program ini ialah fleksibiliti dan keselesaan kepada pelajar, di mana sesi pembelajaran boleh diakses di mana sahaja, bila-bila masa melalui penggunaan komputer dengan rangkaian internet. Selain itu, satu manfaat yang boleh diperolehi melalui program ini ianya membolehkan warga kerja mengaplikasikan apa jua ilmu yang dipelajari dalam situasi kerja sebenar terutamanya mereka yang mengikuti program yang berkaitan dengan tugas mereka (Collins, Buhalis & Peters 2003). Dengan kata lain, fleksibiliti atau kaedah pembelajaran teradun ini banyak memberi ruang kepada pelajar menambah baik diri dan mengemas kini kemahiran mereka untuk pembangunan kerjaya sambil meneruskan kerjanya (Curtis J. Bonk 2004). Pembelajaran fleksibel ini secara tidak langsung menggalakkan pembudayaan program sepanjang hayat (PSH) sepertimana yang telah digariskan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (Pengajian Tinggi) 2015-2025.

Kemuncak penekanan kepada pembelajaran fleksibel ini apabila mantan Menteri Pendidikan Tinggi, Datuk Seri Idris Jusoh pada 2016 telah membuat pernyataan bahawa:

Pembelajaran fleksibel dilihat sebagai ruang luas yang memberi tumpuan kepada penawaran pendidikan pada bila-bila masa, di mana-mana jua kepada sesiapa sahaja. Rakyat Malaysia digalakkan mengamalkan pembelajaran fleksibel sebagai langkah meningkatkan lagi sistem pendidikan negara.

Mantan Menteri Pendidikan Tinggi, Dato' Seri Idris Jusoh menegaskan bahawa kehidupan masyarakat pada hari ini telah banyak berubah dan perubahan tersebut turut mempengaruhi sistem pendidikan di negara ini khususnya pengajian tinggi. Justeru, perubahan ini menuntut semua pihak untuk melihat secara keseluruhan mengenai bagaimana dapat melaksanakan kaedah pengajaran dan pembelajaran (P&P) di universiti-universiti dalam negara. Perkembangan semasa khususnya

kepesatan dalam era teknologi membolehkan pelajar menentukan bidang manakah yang hendak mereka pelajari, di mana atau bila mereka hendak belajar. (<http://www.mohe.gov.my/mediakpt/teksucapan/81-teksucapan-amanat-tahun-baharu-2016-yb-menteri-pendidikan-tinggi>)

Selain itu, dalam membincangkan berkenaan pembelajaran fleksibel, salah satu platform yang sesuai untuk mengaplikasikannya adalah menerusi *Massive Open Online Course* (MOOC). MOOC adalah kursus dalam talian bertujuan untuk penyertaan interaktif besar-besaran dan akses terbuka melalui laman web (Abdul Halim & Aris 2017). MOOC juga merupakan pembelajaran dalam talian bertaraf global yang mampu menampung kapasiti pelajar pada skala yang besar (Nordin, Norman, & Embi 2015). Bahkan, bidang kemahiran merupakan bidang yang penting terutamanya bagi negara-negara membangun untuk mempersiapkan diri menuju abad ke-21 (Bakar, Latif & Ya'acob 2010). Melalui kaedah MOOC, pelajar dapat berinteraksi dengan rakan kursus yang terdiri daripada pelbagai latar belakang pendidikan yang berbeza. Mereka boleh berkongsi pandangan dan idea (Andrew Cole & Timmerman 2015). Oleh itu, pembelajaran fleksibel berasaskan MOOC sangat bertepatan. Walau bagaimanapun, menurut Saidatuna & Md Yusoff Daud (2015), kajian terhadap MOOC masih lagi berkurangan terutamanya di Malaysia. Justeru, hal ini telah merangsang penulisan ini dengan mengetengahkan medium ini dalam pengajaran dan pembelajaran.

Dalam mengetengahkan MOOC sebagai medium pembelajaran secara fleksibel, penulis akan mengetengahkan bahan daripada kursus Karya Agung Melayu dan Kesenian Melayu untuk diperkenalkan kepada pelajar dalam pemindahan ilmu pengetahuan berkaitan dengan manuskrip Melayu yang mampu mencipta kreatif dan inovasi sama ada di pihak tenaga pengajar mahupun pelajar.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini berfokuskan kepada kaedah kepustakaan dan soal selidik yang bertujuan mengumpul data dan maklumat yang dikaji terhadap pelajar yang mengikuti kursus BBK 4210 Karya Agung Melayu. Terdapat empat tahap telah dirancang dalam usaha untuk mengetengahkan kajian ini. Tahap tersebut ialah tahap memilih data, tahap mengumpul data, tahap menganalisis data, dan rumusan. Pada tahap memilih data, perkara yang dititikberatkan

ialah pemilihan tajuk dan skop kajian yang akan dikaji. Tahap ini penting, bagi mendapatkan gambaran dan memperoleh idea keseluruhan perbincangan dan memilih bahan yang bertepatan dengan konteks kajian. Selanjutnya, pada tahap pengumpulan data, akan dilakukan penelitian terhadap tajuk perbincangan yang bersesuaian dengan objektif kajian yang telah dikenal pasti. Setiap pembacaan terhadap kandungan bahan kajian akan diteliti dan dicatat, terutamanya maklumat yang membincangkan topik kajian. Sementara itu, pada tahap penganalisisan data, perkara yang ditumpukan ialah berkenaan maklumat yang diperoleh daripada tahap kedua dan akan digunakan sebagai bahan perbincangan dan seterusnya membincangkan dapatan kajian.

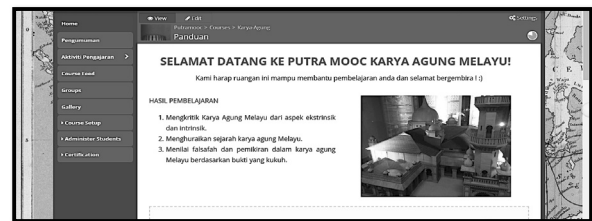
ANALISIS DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Terdapat tiga bahagian utama yang ditekankan dalam pengaplikasian MOOC ini, iaitu kandungan, aktiviti dan juga penilaian. Aspek kandungan akan berfokuskan kepada persembahan bahan pengajaran yang akan disampaikan, aktiviti adalah perkara yang dibentuk oleh pengajar dan akan dijalankan atau dilakukan oleh pelajar bagi mengukuhkan pemahaman pembelajaran sementara penilaian berfokuskan kepada pencapaian pelajar terhadap keseluruhan topik. Secara purata, satu kursus MOOC berlangsung antara minimum 6 minggu dan maksimum 14 minggu dan kursus ini lazimnya berasaskan sekurang-kurangnya tiga Hasil Pembelajaran Kursus (*Course Learning Objective - CLO*) manakala tempoh penglibatan atau jam pembelajaran pelajar (*Student Learning Time - SLT*) ialah 10 jam seminggu menjadikan minimum 60 jam dan maksimum 140 jam untuk satu-satu kursus. Maklumat ini perlu dinyatakan di awal sesuatu kursus. (http://www.cade.upm.edu.my/dokumen/PTPA1_Garis_Panduan_Pembangunan_MOOC_Malaysia.pdf)

KANDUNGAN MOOC

Pada bahagian kandungan ini akan diperjelaskan tentang hasil pembelajaran kursus yang ditawarkan dan juga terdapat beberapa topik dominan dan penting dalam sesuatu kursus akan diketengahkan. Pembahagian topik ini akan menjadi garis panduan pembelajaran dan perlu diikuti oleh pelajar. Topik-

topik ini dipersembahkan dalam pelbagai bentuk seperti bentuk power point, video, gambar mahupun audio untuk memudahkan pemahaman pelajar. Hal ini selari dengan pendapat Derek Bruff et al. (2012); Watted Abeera & Barak Miri (2014) yang menyatakan bahawa kandungan bahan kursus yang sering kali dimuat naik oleh pengguna MOOC termasuklah video, tugas dan kuiz. Misalnya dalam MOOC Karya Agung Melayu telah memuat naik bentuk *Power Point*, gambar dan juga rakaman video. Misalnya:



RAJAH 1. Kandungan Awal Pengenalan Kursus yang Memaparkan Hasil Pembelajaran

Secara keseluruhannya hasil pembelajaran pada kursus Karya Agung Melayu meliputi kritikan daripada aspek ekstrinsik dan intrinsik karya, selain itu menghuraikan sejarah dan juga menilai falsafah dan pemikiran yang terdapat dalam karya. Pelajar akan menerokai karya tersebut daripada aspek berkenaan.

PERSEMBAHAN TOPIK DALAM KURSUS

Seperti yang dinyatakan sebelumnya, persembahan topik dalam terdiri daripada bentuk *Power Point*, aplikasi Web dan juga media audio visual.

Power Point

Power Point digunakan untuk menerangkan nota berkenaan konsep asas dalam manuskrip Melayu seperti definisi, ciri dan koleksi serta alat ataupun bahan yang digunakan semasa menghasilkan manuskrip. Terdapat banyak gambar yang dimuatkan dalam nota ini bagi memudahkan pelajar mengetahui lebih lanjut berkenaan Karya Agung Melayu. Penerangan daripada pensyarah secara rakaman juga dimasukkan untuk menambahkan lagi pengetahuan pelajar semasa di luar kuliah. Lazimnya, pelajar tidak mengetahui tentang topik-topik yang dipaparkan dan bagi pelajar perkara ini merupakan ilmu baharu. Justeru, bentuk *Power Point* bukan sahaja dilengkapi dengan nota malahan perlu dilampirkan dengan gambar agar pelajar mengetahui sesuatu

perkara tersebut dengan lebih jelas lagi. Menurut Lucas & Bernstein (2005), *Power Point*, selain untuk memaparkan teks dan angka, *Power Point* juga boleh dimuatkan dengan klip audio dan video, pelbagai animasi dan simulasi sekali gus dapat dihubungkan kepada pelbagai sumber dari Internet. Semua kemudahan ini mampu merangsang dan menarik minat pelajar.

Aplikasi Web

Selain daripada penggunaan nota bergambar dan juga keterangan yang disediakan, pemindahan pengetahuan berkenaan bahan juga adalah melalui aplikasi seperti *prezi*. *Prezi* sarat dengan informasi berstruktur dan juga terdapat pergerakan animasi serta sarat dengan gambar yang dipilih sendiri oleh tenaga pengajar. Hal ini bertujuan untuk mempelbagaikan persembahan dalam menarik minat pelajar dan tidak sahaja tertumpu kepada nota dan gaya penyampaian tradisional sahaja. Hal ini selari dengan pendapat Sudjana & Rivai (2005:10) yang mengatakan bahawa media pengajaran seperti *Prezi* dapat mempertingkatkan proses pembelajaran pelajar, pengajaran akan lebih menarik perhatian pelajar sehingga dapat menggalakkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih difahami dan memungkinkan pelajar menguasai tujuan pengajaran lebih baik, kaedah pengajaran akan lebih bervariasi, dan pelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar disebabkan tidak hanya berfokuskan kepada huraian tenaga pengajar tetapi juga tertumpu kepada aktiviti lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Hal ini juga dipersetujui oleh Suharjanto (2013) yang mengemukakan bahawa penerapan media *Prezi* dapat meningkatkan minat belajar para pelajar.



RAJAH 2. Bahan menggunakan aplikasi *Prezi*

Selain aplikasi *Prezi*, *emaze* juga turut digunakan sebagai media pembelajaran yang mempunyai template menakjubkan kerana gambar yang dimuat

turun dalam mengetengahkan gambar 2D mahupun 3D, penggunaan HTML5 serta responsive dan penterjemahan ayat berlaku secara automatik.

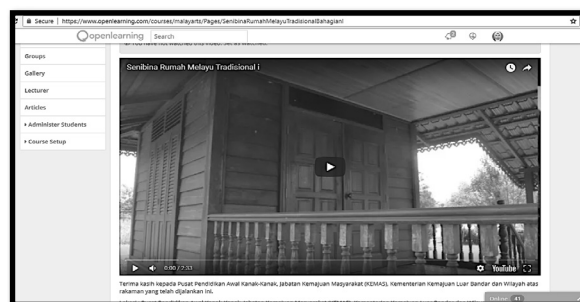


RAJAH 3. Reka bentuk menarik menggunakan aplikasi *emaze*

Media Audio Visual

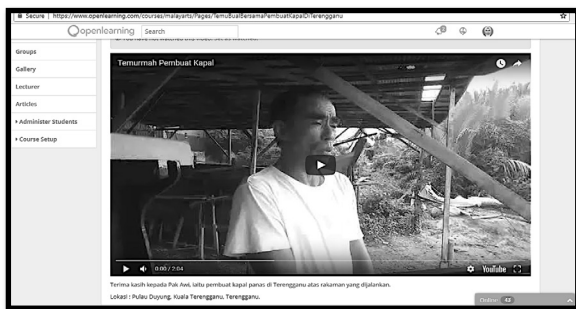
Media audio Visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan bahan dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membentuk suasana yang dapat membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Salahuddin 1986:3). Arsyad Azhar (2011:45) mendefinisikan bahawa media audio visual ialah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekali gus dalam satu proses dan kegiatan. Beberapa contoh media audio visual ialah filem, video dan program televisyen.

Dalam hal ini rakaman video digunakan untuk memperlihatkan lagi sesuatu struktur dan membantu para pelajar lebih memahami sesuatu pembelajaran dengan lebih jelas dan nyata. Menurut Hudiya Adzhar, Khalid, F. & Aidah Abdul Karim (2017), video boleh bertindak menggantikan kuliah bersemuka antara pensyarah dengan pelajarannya, yang merupakan interaksi paling penting untuk berhubung dan menerangkan setiap perkara yang terdapat dalam kursus tersebut. Video yang dipaparkan dalam MOOC melibatkan rakaman seni bina rumah dan demonstrasi.

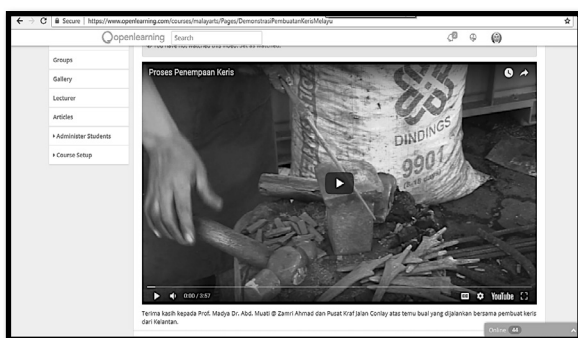


RAJAH 4. Senibina Rumah Melayu Tradisional

Dalam topik Senibina Rumah Melayu Tradisional ini, pelajar akan didedahkan dengan hubungan seni bina dengan konsep pembinaan rumah berlandaskan kepada nilai estetika reka bentuk rumah tersebut. Ada ciri bestari rumah Melayu tradisi yang menjadikan rumah ini unik dan dapat memberi inspirasi kepada penghuninya. Rumah Melayu tradisional merupakan rumah yang didirikan oleh orang kebanyakan pada zaman dahulu bagi memenuhi tuntutan keperluan hidup sebagai tempat berteduh daripada panas dan hujan. Selain daripada rakaman video di atas, video demonstrasi berkenaan pembuatan kapal dan pembuatan senjata juga dimuat naik dalam kandungan MOOC bagi menjelaskan secara praktikal ilmu ini yang terdapat daripada sumber manuskrip seperti *Hikayat Hang Tuah* dan juga manuskrip persenjataan Melayu.



RAJAH 5. Rakaman Video Temu bual Pembuat Kapal



RAJAH 6. Rakaman Video Pembuatan Senjata

Tujuan kepelbagaian dalam penyampaian kandungan MOOC adalah untuk memperlihatkan bahawa manuskrip Melayu bukan sahaja menjurus kepada ruang sudut yang sempit sahaja malahan ingin memperkenalkan dan menyetengahkan ilmu-ilmu yang terdapat dalam manuskrip itu luas. Hal ini akan membantu menarik minat pelajar mendalami manuskrip Melayu dan yang paling utama golongan

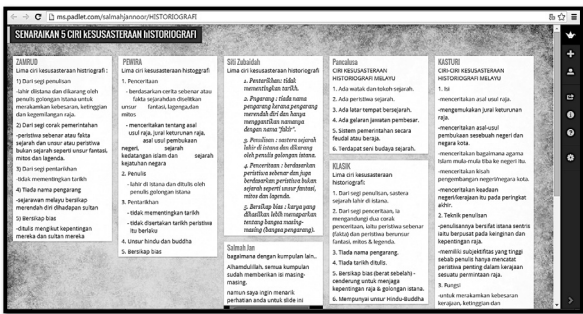
pelajar ini dapat menikmatinya di luar kuliah dan pada bila-bila masa sahaja secara talian.

Aktiviti MOOC

Aktiviti MOOC juga melibatkan aplikasi e-pembelajaran. Secara ringkasnya, e-pembelajaran (*e-learning*) ditakrifkan sebagai penggunaan medium elektronik (sama ada alatan ataupun perisian/aplikasi) dalam proses P&P. Penggunaan alatan atau perisian dalam proses P&P tidak hanya tertakluk kepada pemilihan teknologi berspesifikasi tinggi (https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_technology) e-pembelajaran adalah “penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi untuk memudah cara proses pembelajaran dan pengajaran”. Definisi ini dilihat lengkap kerana merangkumi aktiviti e-pembelajaran dan juga penggunaan peralatan elektronik dalam aktiviti tersebut (Buku DePAN, Ogos 2010). Ahmad Nasir Mohd Yusoff & Noralina Ali (2018:517) mengatakan bahawa aplikasi menerusi e-pembelajaran ini akan menyebabkan pembelajaran tersebut bersifat aktif dan konstruktif dan mewujudkan sosial interaktif antara pelajar dengan pensyarah. Aktiviti yang akan diberikan kepada pelajar mengikut topik-topik perbincangan untuk mengenal pasti sama ada kandungan tersebut difahami oleh pelajar. Selain itu, aktiviti ini juga untuk menyetengahkan kemahiran pelajar dalam mengaplikasikan kepelbagaian e-pembelajaran. Pelajar dibenarkan memberikan idea dan juga memberikan sumber lain yang diketahui untuk perkongsian pelajar lain.

Padlet

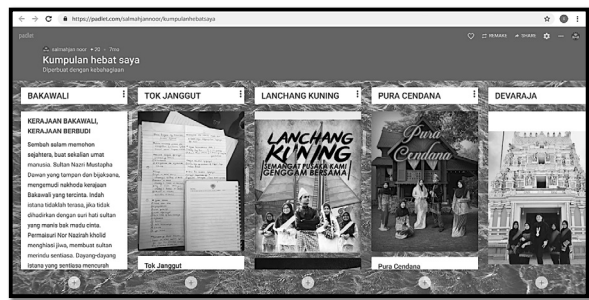
Antara aktiviti yang diberikan kepada pelajar ialah bentuk pengetahuan menerusi aplikasi *Padlet*. Padlet ialah aplikasi internet yang membolehkan pelajar menyiarkan pendapat mereka mengenai suatu topik umum dengan nota lekat elektronik pada dinding digital yang dikongsi bersama. Pelajar boleh menaip maksimum 160 huruf bagi setiap nota lekat elektronik yang boleh menggabungkan imej, audio atau video menggunakan pautan alamat web yang sesuai (Sharon Tonner 2011). Padlet juga boleh digunakan untuk mencatat nota peribadi, senarai perkara yang perlu dilakukan dan koleksi maklum balas. Perkara paling menarik ialah tiada sebarang pendaftaran perlu dilakukan dan hanya bina satu dinding dan boleh menyiarkan nota anda (Anon 2011).



RAJAH 7. Aktiviti MOOC Menggunakan Padlet

Di samping itu, papan interaktif ini berfungsi sebagai ruang di mana pelajar dan pengajar dapat berkongsi maklumat seperti teks, gambar, video dan audio dalam satu antara muka. Semua ahli kumpulan dapat melihat semua maklumat yang ditulis di atas papan interaktif ini dan saling bertukar idea sesama ahli kumpulan (Nurul Syaida Md Zuki & Fariza Khalid 2016).

Padlet menyediakan kemudahan komunikasi secara maya yang memberikan kemudahan kepada pelajar memudahkan murid untuk meneruskan pembelajaran tanpa terikat dengan waktu pengajaran dan pembelajaran dalam kuliah. Para pelajar boleh menggunakan Padlet untuk berkomunikasi bersama-sama rakan atau pensyarah semasa di luar kuliah, pada waktu yang fleksibel dan lokasi yang berbeza. Kandungan Padlet yang menarik dan interaktif membolehkan pelajar dapat meneroka pautan yang disediakan. Oleh yang demikian, murid dapat menambahkan lagi kefahaman terhadap manuskrip Melayu. Menerusi pemerhatian, mendapati bahawa pelajar sememangnya aktif menggunakan aplikasi ini. Misalnya, dalam contoh dua paparan di atas, pensyarah membuka ruang pertanyaan dan pelajar telah memberikan pelbagai jawapan dan atas inisiatif sendiri, pelajar secara berkumpulan telah memuat turun gambar pakaian zaman silam untuk mendekati jiwa masyarakat dalam manuskrip Melayu. Sharon Tonner (2011) mengatakan bahawa situasi ini akan membenarkan pelajar untuk memberikan sumbangan kepada perbualan pembelajaran secara segerak atau tidak segerak. Contohnya:



Mentimeter

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi berasaskan web dan digunakan untuk melakukan survei atau tinjauan terhadap pelajar dan memberikan suatu pendapat dan pandangan melalui telefon pintar ataupun komputer riba juga menerusi atas talian.



RAJAH 8. Aktiviti menerusi Mentimeter

Aktiviti ini meminta pelajar untuk memberi satu perkataan yang mereka faham tentang genre dalam manuskrip Melayu. Implikasinya pelajar sangat menggemari aplikasi ini dan memudahkan pemahaman ringkas mereka terhadap subjek yang diutarakan. Hal ini kerana aplikasi Mentimeter dapat memberi pendapat dan pandangan secara lisan dan juga kaedah terbaik untuk memantapkan kemahiran komunikasi. Dengan ciri 'anonymous' pada Mentimeter, pelajar bebas mengutarakan pendapat. Dengan ini, kualiti dan kuantiti sesuatu pendapat dapat dipertingkatkan. (<https://cikgusiber.com/strategi-guna-mentimeter/>)

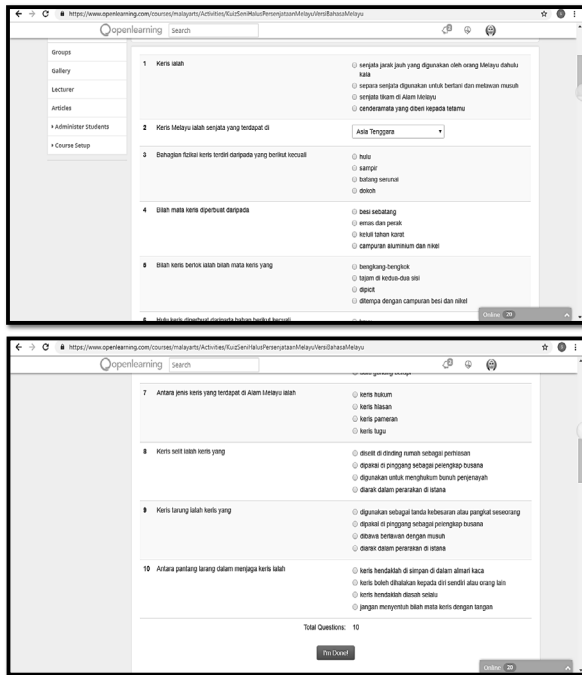
Penilaian

Dalam aspek penilaian, lazimnya pensyarah akan menumpukan kepada dua item sahaja, iaitu menerusi kuiz dan juga tugas yang selari dengan hasil pembelajaran kursus. Kuiz bersifat individu manakala tugas pula lebih kepada kerja berkumpulan seperti menyediakan kertas projek, pembentangan, video dan laporan. Pentaksiran formatif boleh disediakan dalam pelbagai bentuk, contoh pentaksiran ialah kuiz (MCQ, fill in the

blanks, drag and drop, matching, rearranging, sequencing dan lain-lain), tugas, jurnal refleksi, group wiki, sudut refleksi dan lain-lain.

http://www.cade.upm.edu.my/dokumen/PTPA1_Garis_Panduan_Pembangunan_MOOC_Malaysia.pdf

Kuiz dalam talian



RAJAH 9. Contoh Kuiz

Kuiz dalam talian ini telah dihasilkan oleh pensyarah berdasarkan topik yang diberikan. Pelajar dikehendaki menjawab soalan beraneka jawapan setelah selesai mengikuti kandungan MOOC di setiap topik. Pelajar mesti menekan butang 'selesai' atau 'I'm Done' bagi membuktikan bahawa pelajar selesai menjawab kesemua soalan. Paparan markah akan dapat dijana oleh pelajar.

Tugasan

Selain kuiz, tugasan merupakan refleksi kepada hasil pemahaman dan juga aktiviti yang telah dilakukan. Tugasan dalam MOOC ini adalah seperti tugasan wawancara atau temu bual, mentransformasikan peristiwa ke dalam aplikasi e-pembelajaran seperti web 2.0 dan demonstrasi bagi menilai kefahaman pelajar secara keseluruhannya. Pelajar bebas memilih penyelesaian kepada tugasan yang diberikan. Perkara yang penting, tugasan tersebut mestilah selari dengan kursus yang ditawarkan. Menurut

Greene, Kisida & Bowen (2014), sesetengah institusi pendidikan percaya bahawa para pelajar lebih perlu fokus kepada persediaan untuk peperiksaan. Oleh itu, masa belajar seharusnya dimanfaatkan sepenuhnya di dalam kelas. Namun, pembelajaran fleksibel menerusi MOOC ini telah memberi suatu nafas baharu dan ilham kepada pensyarah untuk memotivasikan pelajar, iaitu tugas yang diberikan adalah secara berkumpulan dan mestilah ke luar dari kawasan kuliah untuk mencetuskan idea, kreativiti dan inovasi dalam berkumpulan. Pemikiran tradisi melihat kreativiti sebagai sesuatu yang kreatif dilakukan oleh seseorang yang kreatif. Namun begitu ianya dilihat berbeza melalui pendekatan semasa yang melihat kreativiti sebenarnya mampu dilakukan oleh seseorang jika ianya berpeluang berada dalam satu situasi dan persekitaran yang menggalakkan budaya kreatif (Teresa M. Amabile 1996). Selain itu, kajian menunjukkan bahawa penglibatan aktif pelajar dalam budaya kreativiti dan inovasi akan mendorong pelajar mencapai prestasi baik dalam akademik. Pelajar akan lebih bermotivasi di samping seronok melihat hasil penerokaan mereka dalam idea-idea inovasi dan kreativiti yang dilaksanakan (Saeidah & Nooreen 2013).

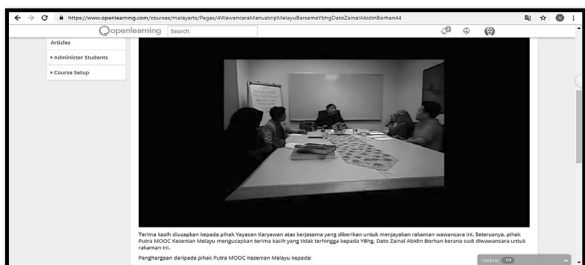
Antara tugas yang telah diberikan kepada pelajar ialah:

- Demonstrasi pelajar bermain congkak untuk menunjukkan salah satu permainan dalam masyarakat Melayu. Pelajar berusaha untuk memahami dan menunjukkan cara bermain congkak dan mengadaptasikan pakaian masyarakat dahulu. Kelihatan pelajar sangat seronok dalam melakukan demonstrasi ini.



- Temu bual bersama tokoh untuk mendapatkan informasi secara jelas berkenaan manuskrip Melayu. Pelajar membentuk kumpulan dan mengenal pasti tokoh yang mempunyai pengalaman dan ilmu yang luas dalam manuskrip Melayu. Dalam tugasan ini, pelajar

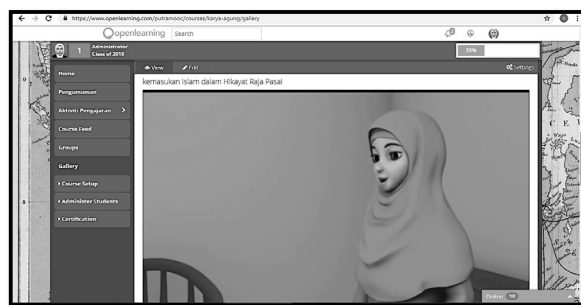
telah memilih Dato’ Zainal Abidin Borhan, Ketua Eksekutif Yayasan Karyawan untuk ditemu bual.



- Mentransformasikan peristiwa dalam naskhah ke medium aplikasi e-pembelajaran menerusi aplikasi e-pembelajaran. Pelajar memilih tema yang dominan dan perlu diketengahkan kepada masyarakat. Pelajar berusaha menggunakan aplikasi e-pembelajaran untuk menghidupkan penceritaan dan dalam suasana yang lebih ceria. Antara aplikasi yang digunakan ialah:

Powtoon

Powtoon merupakan antara muka yang mesra pengguna dan bersifat intuitif. Selain itu ringkas, tiada kos, menarik perhatian dengan pelbagai warna dan animasi serta mudah dimuat turun di YouTube dan dikongsi di media sosial seperti Facebook. Elvie Wisnarni J, Erviyenni & Sri Haryati (2017) menyatakan bahawa alat media belajar Powtoon merupakan satu-satunya yang melayani internet dan mempunyai animasi karakter yang menarik dalam menyampaikan pesanan berupa penampilan video. Media ajar yang digunakan, iaitu Powtoon jarang digunakan dalam dunia belajar. Pada perkembangannya, teknologi ini digunakannya sebagai media pembelajaran interaktif namun begitu bahannya dianggap sangat sukar untuk dipelajari. Justeru, ia dihadirkan dalam bentuk animasi menarik untuk memahami media ini.

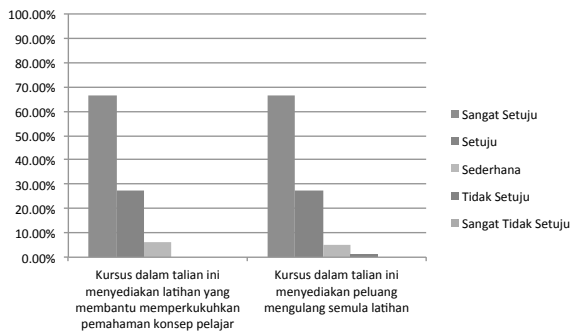


Tugasan ini membantu pelajar menentengahkan bakat dan sekali gus mempertingkatkan kefahaman dalam manuskrip Melayu menerusi pemilihan peristiwa penting. Teresa M. Amabile (1996), mendapati terdapat tiga faktor utama yang mendorong inovasi dan kreativiti, iaitu kepakaran, pemikiran kreatif dan motivasi dalaman seseorang. Begitulah yang ditunjukkan oleh para pelajar. Mereka menghasilkan suatu tugasan yang memberikan impak positif dalam penyampaian manuskrip Melayu. Satu usaha yang gigih daripada pelajar. Menurut Nor Azila (2008) bahawa daya lingkungan seseorang individu mempengaruhi haluan, kegigihan dan ketekunan dalam tingkah laku individu dan melakukannya dengan sukarela serta dapat meningkatkan kemahiran kognitif dan motor.

Impak kepada Pelajar

Pada zaman teknologi ini, seseorang yang sentiasa bersemangat untuk belajar sepatutnya mempunyai peluang untuk belajar, sekurang-kurangnya melalui pembelajaran dalam talian. Hal ini penting untuk melatih golongan kompeten dengan literasi maklumat melalui perpustakaan akademik yang memberi sokongan pedagogi (Sharma 2013). MOOC merupakan inisiatif sebagai perpustakaan digital yang dapat menyokong pembelajaran dengan memainkan peranan yang penting dalam pengaduan platform-platform khusus MOOC dengan sumber-sumber pembelajaran yang terdapat di alam maya (Liyanagunawardena, Williams & Adams 2013). Justeru, bagi memastikan keperluan kursus berjalan seiring dengan pembelajaran dalam MOOC, pensyarah akan mengajukan beberapa langkah, iaitu dengan melakukan kajian soal selidik mahupun melalui respons seperti:

Soal selidik



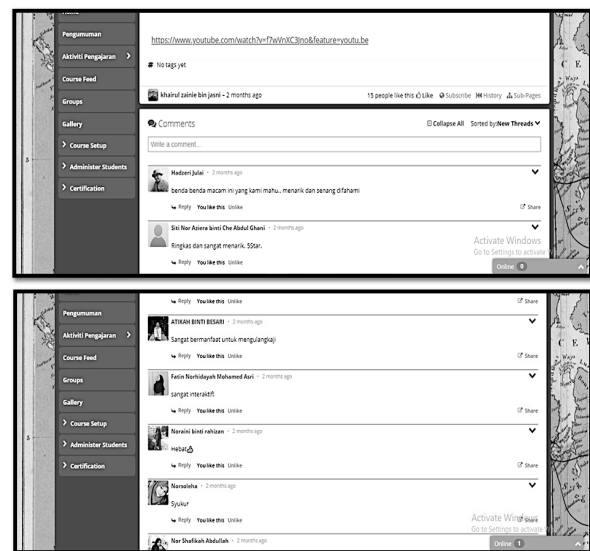
RAJAH 10. Kursus dalam talian mengandungi interaktiviti pengajaran

Rajah di atas menunjukkan dua item yang berlainan, iaitu item 1 kursus dalam talian ini menyediakan latihan yang membantu memperkukuhkan pemahaman konsep pelajar dan item 2 ialah kursus dalam talian ini menyediakan peluang mengulang semula latihan. Bagi item 1, seramai 54 orang pelajar (66.67%) yang sangat setuju dan seramai 22 orang pelajar (27.16%) yang setuju. Manakala, bagi sangat tidak setuju dan tidak setuju pula tiada yang menekan butang tersebut. Bagi sederhana pula seramai 5 orang pelajar (6.17%). Jelaslah bahawa item ini mendapat sambutan yang positif daripada para pelajar. Latihan yang diberikan mampu memberi lebih kefahaman kepada pelajar dalam bidang ini. Oleh itu, masing-masing yang pandai memainkan peranan mampu memberikan impak yang positif agar mereka lebih maju dalam bidang ini.

Item 2, iaitu kursus dalam talian ini menyediakan peluang mengulang semula latihan pula menunjukkan bahawa seramai 54 orang pelajar (66.67%) yang sangat setuju dan 22 orang pelajar (27.16%) yang setuju dengan kenyataan ini. Selain itu, untuk sangat tidak setuju pula tiada yang menekan butang ini dan 1 orang pelajar (1.23%) menekan butang tidak setuju. Manakala seramai 4 orang pelajar (4.94%) yang menekan butang sederhana. Oleh itu, keputusan menunjukkan bahawa pelajar menyokong bahawa mereka mempunyai peluang untuk mengulang menjawab soalan yang diberi. Oleh hal yang demikian, mereka mampu mengingati input dengan lebih baik. Namun, pembaikan daripada segi memudahkan soalan yang diberi perlu diberi penekanan agar pelajar yang sukar memahami soalan dapat menjawab dengan mudah.

Respons Pelajar

Menurut Louis Thustone (Azwar 2002) respons adalah sikap yang dimiliki individu terhadap suatu objek berupa rasa kekhawatiran, kecemasan, percaya, dan peduli. Respons tersebut ada yang menerima atau menolak terhadap objek. Menurut Trianto (2011) respons merupakan perasaan senang peserta didik pada ketertarikan dalam pembelajaran seperti pada materi, format materi, gambar, suasana kelas mahupun cara mengajar guru. Daripada beberapa penjelasan bentuk respons tersebut dapat disimpulkan bahawa bentuk respons adalah respons positif, iaitu reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek di mana reaksi tersebut dapat berupa sikap menerima, sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, mengakui dan menyetujui manakala respons negatif adalah reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek di mana reaksi tersebut.



RAJAH 11. Respons Pelajar

Menerusi soal selidik dan juga respons yang diberikan oleh pelajar, para pelajar berpuas hati menggunakan MOOC dalam memahami manuskrip Melayu. Respons daripada pelajar mengatakan bahawa penyampaian dalam MOOC sangat menarik dan memberi kefahaman di samping memperoleh ilmu baharu kepada mereka. Dapat dikatakan bahawa para pelajar memberikan pendapat positif dalam pembaharuan ini dan perkara paling penting ialah ianya bersifat fleksibel yang tidak terikat dengan masa dan boleh dilakukan di mana sahaja atas talian. Mudah dan tidak membazir masa.

Walaupun daripada penelitian kajian-kajian lepas pelajar yang mengikuti kursus atas talian ini adalah untuk memenuhi keperluan semasa, arahan daripada pensyarah kursus, sifat ingin tahu dan mencuba sesuatu yang baru dan berhubung dengan masyarakat (Zheng et al. 2015). Pendek kata, pembelajaran fleksibel merupakan idea baharu yang pada dasarnya agak rumit untuk dilaksanakan, namun tidak mustahil untuk direalisasikan

KESIMPULAN

Aktiviti pembelajaran fleksibel secara MOOC akan memberikan peluang dan fleksibiliti khususnya kepada pelajar untuk menambah nilai ilmu pada bila-bila masa sahaja. Hal ini kerana MOOC menyokong pembudayaan pendidikan sepanjang hayat. Oleh itu pelajar akan dapat melibatkan diri dalam proses bertukar-tukar idea dan dapat berkongsi maklumat bersama serta dapat menyelesaikan tahap kesukaran yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya dalam bidang manuskrip Melayu. Selain itu, pembelajaran fleksibel akan dapat meningkatkan kemahiran pelajar dalam asas menyelidik, dan berkongsi sumber-sumber yang diperolehi seperti aktiviti *social learning* berkaitan dengan manuskrip Melayu secara terbuka melalui MOOC dan akan dapat meningkatkan akses kepada bahan yang diinginkan dengan mudah dan cepat. Di samping dapat melahirkan pensyarah yang berinovatif, kreatif dan kritis dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Justeru, sudah tiba masanya untuk pensyarah dan pelajar menggunakan kaedah ini untuk mendinamikkan pengajaran dan pembelajaran serta berpotensi membawa perubahan dan pembaharuan, iaitu daripada pembelajaran berorientasikan kelas kepada pembelajaran berorientasikan laman web. Anjakan paradigma daripada pengajaran kepada pembelajaran telah menggalakkan kuasa untuk berubah daripada tenaga pengajar kepada pelajar (Abu Bakar bin Zakaria & Zaidah binti Mamat 2017).

RUJUKAN

- Abdul Halim, F.H. & Aris, N.S. 2017. Persepsi pelajar terhadap pembelajaran teradun (Blended Learning). *Journal on Technical and Vocational Education* 1(2): 53-63.
- Abu Bakar bin Zakaria & Zaidah binti Mamat. 2017. Pelaksanaan E-Pembelajaran dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. *E- Proceeding National Innovation and Invention Competition Through Exhibition*. Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah
- Ahmad Nasir Mohd Yusoff & Noralina Ali. 2018. Penerapan Model Kolaboratif E-Learning dalam Kursus Titas MOOC dan Aplikasinya dalam Platform Openlearning *Versi 02. E-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan 2018. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor*.
- Andrew W. Cole & C. Erik Timmerman. 2015. What Do Current College Students Think about MOOCs? *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* 11(2):188-201.
- Anon. 2011. Wallwisher: A new way to promote student collaboration for online colleges. <http://blog.ecollegefinder.org/post/Wallwisher-A-New-Way-to-Promote-Student-Collaboration-for-Online-Colleges.aspx> .
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2002. Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Bakar, N.A., Latif, H. & Ya'acob, A. 2010. ESL Students feedback on the use of blogs for language learning. *Language, Linguistics, Literature* 16(1): 120-141.
- Collins, C., Buhalis, D. & Peters, M.A. 2003. Enhancing SMTES' business performance through the internet and e-learning platforms. *Education & Training* 45 (8/9): 483- 494.
- Cripps, T. 2014. It's My Challenge: Exploring the MOOC Terrain. In *Proceedings of CLaSiC*. National University of Singapore.
- Curtis J. Bonk & Kyong-Jee Kim. 2004. *Future Directions of Blended Learning in Higher Education and Workplace Learning Settings*. USA: Indiana University.
- Dasar e-Pembelajaran Negara 2.0. Jabatan Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Tinggi. http://www.cade.upm.edu.my/dokumen/PTPA1_DePAN_v2.pdf.
- Derek Bruff, Douglas Fisher, Katherine McEwen & Blaine Smith. 2012. Wrapping a MOOC: Student Perceptions of an Experiment in Blended Learning. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* 9(2): 187-199.
- Elvie Wisnarni J, Erviyenni & Sri Haryati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pokok Bahasan Koloid Di Sma/Ma. *Jurnal Online Mahasiswa* 4(1): 1-10.
- Greene, Jay P., Kisida, Brian & Bowen, Daniel H. 2014. The Educational Value of Field Trips. *Education Next* 14(11): 78-86. http://www.cade.upm.edu.my/dokumen/PTPA1_Garis_Panduan_Pembangunan_MOOC_Malaysia.pdf. https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_technology. <https://cikgusiber.com/strategi-guna-mentimeter>.
- Hudiya Adzhar, Khalid, F. & Aidah Abdul Karim. 2017. Penggunaan Massive Open Online Course (MOOC) sebagai Kaedah Pembelajaran Baharu. Dlm. Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & NurAtikah Jamilluddin. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*. Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Liyaganawardena, T., Williams, S. & Adams, A. 2013. *The Impact and Reach of MOOCs: A Developing Countries' Perspective*. http://elearningeuropa.info/sites/default/files/asset/In-depth_33_1.pdf.

- Lucas, Sandra Goss & Douglas A. Bernstein. 2005. *Teaching Psychology a Step by Step Guide*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Md Zuki, N.S. & Khalid, F. 2016. Penggunaan Web 2.0 dalam Pendidikan Abad ke-21. Dlm. Nabilah Othman, Chiang Wei Luan & Nurul Syaida Md Zuki. *Pendidikan Abad ke-21: Peranan Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Cabarannya*. Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Nor Azila, A. A. B. 2008. *The Effects of Computer Games on the Academic Performance of Csc134 Students in UiTM Terengganu Dungun Campus*. UiTM. Retrieved from http://ir.uitm.edu.my/7447/1/LP_NOR_AZILA_AWANG_ABU_BAKAR_08_24.PDF.
- Nordin, N., Norman, H. & Embi, M. 2015. Technology acceptance of massive open online courses in Malaysia. *Malaysian Journal of Distance Education* 17(2): 1-16.
- Nurul Syaida Md Zuki & Fariza Khalid. 2016. Penggunaan Aplikasi Web 2.0 dalam Pendidikan Abad Ke-21. https://www.academia.edu/24828440/Penggunaan_Aplikasi_Web_2.0_dalam_Pendidikan_Abad_Ke-21
- Saeidah Bolandifar & Nooreen Noordin. 2013. Investigating the Relationship between Creativity and Academic Achievement of Malaysia Undergraduates. *Jurnal Teknologi (Social Sciences)* 65(2): 101-107.
- Saidatuna Miftahul Jannah Azizul & Md Yusoff Daud. 2015. Platform-platform untuk Massif Open Online Course (MOOC). Dlm. Nabilah Othman, Chiang Wei Luan & Nurul Syaida Md Zuki. *Pendidikan Abad ke-21: Peranan Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Cabarannya*. Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Saijing Zheng, Mary Beth Rosson, Patrick C. Shih & John M. Carroll. 2015. Understanding Student Motivation, Behaviours, and Perceptions in MOOCs. *CSCW '15 Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*. Vancouver, BC, Canada: 1882-1895.
- Salahudin. 1986. *Pengertian Audio Visual dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sharon Tonner. 2011. Wallwisher. <http://i-c-t.wikispaces.com/WALLWISHER> [14 March 2011]
- Sharma, N. 2013. An Exploration of Teachers' Beliefs and Understanding of their Pedagogy. MPhil thesis, Mumbai: TATA. Institute of Social Sciences.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2005 *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Suharjanto, Ari. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi pada Siswa Kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/ 2013*. Skripsi Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Teresa M. Amabile. 1996. Creativity and Innovation in Organization. Harvard Business School. www.postech.ac.kr/class.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi ke-4. Jakarta: Kencana.
- Watted Abeera & Barak Miri. 2014. Students' Preferences and Views about Learning in a MOOC. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 152: 318- 323.
- Yum, J.C.K., Kember, D. & Siaw, I. 2001. Study examines coping methods in part-time students. *The Newsletter of the National Resource Centre for the First Year Experience and Students in Transition* 14(1): 4-5.

Salmah Jan Noor Muhammad(Ph.D)
 Jabatan Bahasa Melayu
 Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
 Universiti Putra Malaysia, 43400 UPM
 E-mel: : salmahjannoor@gmail.com
 salmahjan@upm.edu.my

Diserahkan: 15 Mei 2019
 Diterima: 28 Jun 2019

