

SEBUAH VIDEO SERIBU MAKNA MENCAKNA PRINSIP PERSUASIF MELALUI METODE E-PEMBELAJARAN

Elly Johana Johan, Rozita Kadar, Mohd Saifulnizam Abu Bakar
ellyjohana@uitm.edu.my, rozita231@uitm.edu.my, mohdsaiful071@uitm.edu.my

Jabatan Sains Komputer & Matematik (JSKM),
Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang, Malaysia

ABSTRACT

Video merupakan elemen penting dalam membantu pelajar memperoleh maklumat berbanding dengan bahan berasaskan teks dan imej statik sahaja. Sikap pelajar dilihat lebih positif dan bertanggungjawab dengan memberikan kerjasama dalam proses pembelajaran dan pengajaran yang dijalankan dalam metode e-Pembelajaran. Dengan itu, artikel ini membahaskan tentang kepentingan video dalam membangunkan e-pembelajaran. Selain itu, peranan teknologi persuasif dalam penentuan keberkesanan pembangunan e-pembelajaran juga dibincangkan berpaksikan empat tunjang utamanya. Perkara ini sangat penting terutama dalam kursus pengaturcaraan yang agak sukar dan adaptasi teknologi persuasif dilihat berjaya untuk mengubah sikap atau tingkah laku pelajar kearah yang lebih positif.

Keywords: e-pembelajaran, teknologi persuasif, video, audio

E-Pembelajaran

Kaedah E-Pembelajaran dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran merupakan alternatif kepada proses pengajaran dan pembelajaran secara tradisonal yang berasaskan papan putih dan pen marker atau terlebih dahulu dipraktikkan secara konvensional dengan menggunakan papan hitam dan kapur tulis. E-Pembelajaran menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan terkini (Irene & Zuva, 2018; Indira, 2017) Bahan-bahan kandungan E-Pembelajaran disampaikan melalui teks, animasi, simulasi, audio dan video menggunakan medium atas talian internet atau intranet (Horton 2011).

Sesi komunikasi dua hala secara maya juga dilaksanakan untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran seperti melalui forum, *discussion board*, *chatting*, kumpulan email atau medium media social. Ini menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Selaras dengan perkembangan pesat teknologi terkini dan dalam norma baru dunia yang terkesan

jangkitan *COVID-19*, kaedah tradisional sudah mula digantikan perkhidmatan secara terus atas talian yang lebih murah, mudah dan fleksibel (Abd El Aziz & Abd El Halim 2018).

Secara teorinya, perubahan inovasi dalam pendidikan bertujuan membantu institusi pendidikan mencapai matlamat dengan cara menggantikan struktur, budaya atau amalan dengan sesuatu yang lebih baik daripada sebelumnya. Namun begitu, menguruskan perubahan dengan berkesan adalah sukar dan kompleks kerana berlakunya sesuatu yang baru dari kelaziman. Alexander (2005) berpendapat pelajar secara majoriti meninggalkan kursus atas talian berbanding kursus yang dijalankan dengan kaedah bersemuka disebabkan jangka masa yang panjang dan membosankan. Jun (2005) membuat kesimpulan bahawa faktor pelajar meninggalkan E-Pembelajaran dapat dikategorikan kepada lima kategori yang melibatkan latar belakang individu (termasuk kekurangan pengalaman dengan komunikasi berasaskan komputer), motivasi (termasuk keyakinan terhadap komputer), integrasi akademik, integrasi sosial dan persekitaran teknologi (termasuk permasalahan dengan teknologi).

Justeru itu, walaupun E-Pembelajaran mempunyai potensi menjadi satu kaedah pembelajaran dengan kapasiti besar, faktor yang mempengaruhi keinginan pelajar menerima norma ini perlu difahami (Razmah et al., 2005). Aspek motivasi pelajar amat penting untuk mengekalkan penyertaan mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran melalui kaedah E-Pembelajaran dan ianya boleh dicapai melalui pendekatan teknologi persuasif.

Kepentingan Video dalam E-Pembelajaran

Bahan-bahan kandungan E-Pembelajaran boleh disampaikan melalui teks, animasi, simulasi, audio dan video menggunakan medium atas talian internet atau intranet dan pada bahagian ini perbincangan tertumpu kepada video. Video merupakan kombinasi audio dan siri bingkai imej dalam bentuk digital secara selari yang berasaskan masa. Kombinasi ini merupakan elemen kepada multimedia iaitu elemen yang paling dinamik dan realistik kerana menggabungkan pelbagai media seperti teks, grafik, audio dan sebagainya dalam satu medium yang berupaya mempengaruhi motivasi seseorang terhadap proses penerimaan maklumat dan mampu membawa unsur realistik atau keadaan sebenar kepada pengguna yang mana secara tidak langsung akan mempengaruhi perasaan dan emosi para penggunanya dengan lebih mendalam (White, 2009;

Jamalludin & Siti, 2010).

Kini dengan adanya alatan perisian dan perkakasan video yang lebih murah malah terdapat juga yang boleh diperolehi secara percuma, penghasilan video menjadi lebih mudah untuk dipelajari dan boleh dihasilkan oleh sesiapa sahaja. Senario ini dilihat seresam dengan gaya hidup pelajar masa kini. Video digunakan secara meluas dalam pengajaran dan pembelajaran pelbagai bidang dan tidak terhad kepada bidang perfileman dan pengajian media sahaja. Elemen audio visual banyak diintergrasikan dalam bahan pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja di dalam kelas tetapi lebih signifikan lagi untuk metode pengajian E-Pembelajaran.

Terdapat tiga kategori video dalam bahan pengajaran dan pembelajaran yang dihasilkan bagi kursus pengaturcaraan C++. Kategori video yang dihasilkan adalah seperti berikut:

1. Video Pemasangan dan Pengkonfigurasi Alatan Perisian

- Kategori video ini berkaitan dengan pemasangan dan pengkonfigurasi alatan perisian yang digunakan oleh pelajar untuk sesi makmal.
- Contoh video dalam kategori ini adalah:
 - Arahan memasang alatan perisian DevC++ secara langkah demi langkah. Video ini sangat bermanfaat untuk pelajar yang ingin memasang sendiri alatan perisian tersebut pada komputer peribadi mereka.

2. Video Penggunaan Alatan Perisian

- Kategori video ini adalah berkaitan dengan penggunaan alatan perisian dalam melaksanakan tugas makmal.
- Contoh video dalam kategori ini adalah:
 - Demo pelaksanaan atur cara.
 - Mengkompil dan melaksana atur cara.
 - Demo kemasukan kod tertentu dalam atur cara.

3. Video Kuliah

- Kategori video ini berkaitan penerangan mengenai nota yang telah diberikan dalam bentuk teks.
- Contoh video dalam kategori ini adalah:
 - Aktiviti kuliah mirip kepada keaedah bersemuka.

Teknologi Persuasif dalam E-Pembelajaran

Persuasif ialah kajian berkaitan sikap dan bagaimana untuk mengubah sikap atau tingkah laku kearah yang lebih positif. Fogg (2003) mendefinisikan teknologi persuasif sebagai teknologi yang direka untuk mengubah sikap atau kelakuan seseorang. Persuasif bertujuan untuk membawa perubahan yang diinginkan dengan membentuk dan mengukuhkan tingkah laku atau sikap mengenai sesuatu isu, tindakan, atau objek (Mifsud et al., 2013; Fogg, 2003).

Jadual 1 Prinsip Persuasif Mengikut Empat Kategori Utama (Oinas-Kukkonen dan Harjuma 2009).

Kategori	Penerangan	Prinsip Persuasif
Sokongan Tugas Utama	Dimensi ini menyediakan persekitaran untuk pengguna melaksanakan tugas penting.	Prinsip-prinsip reka bentuk dalam kategori ini adalah keringkasan (<i>reduction/simplified</i>), kekhususan (<i>tunnelling</i>), kesepadanan (<i>tailoring</i>), kedirian (<i>personalization</i>), pemantauan diri (<i>self-monitoring</i>), simulasi (<i>simulation</i>) dan latihan (<i>rehearsal</i>).
Sokongan Dialog	Dimensi ini membantu pengguna untuk terus bergerak ke arah matlamat yang hendak dicapai.	Prinsip-prinsip reka bentuk dalam kategori sokongan Prinsip-prinsip reka bentuk dalam kategori ini adalah pujian (<i>praise</i>), ganjaran (<i>rewards</i>), peringatan (<i>reminder</i>), cadangan (<i>suggestion</i>), persamaan (<i>similarity</i>), kesukaan (<i>liking</i>), dan peranan sosial (<i>social role</i>).
Sokongan Kredibiliti Sistem	Dimensi ini menerangkan bagaimana untuk mereka bentuk suatu sistem (bahan pengajaran dan pembelajaran) supaya ia lebih berwibawa dan seterusnya menjadi lebih persuasif.	Prinsip-prinsip reka bentuk dalam kategori sokongan kredibiliti sistem. Prinsip – prinsip yang tergolong dalam kategori ini adalah amanah (<i>trustworthiness</i>), kepakaran (<i>expertise</i>), kredibiliti luaran (<i>surface credibility</i>), merasai dunia sebenar (<i>real-world feel</i>), kuasa (<i>authority</i>), sokongan pihak ketiga (<i>third-party endorsements</i>), dan pengesahan (<i>verifiability</i>).
Sokongan Sosial	Dimensi ini menerangkan bagaimana untuk mereka bentuk sistem (bahan pengajaran dan pembelajaran) supaya ia mendorong pengguna untuk memanfaatkan pengaruh sosial.	Prinsip-prinsip reka bentuk dalam kategori sokongan sosial Prinsip-prinsip reka bentuk yang tergolong dalam kategori ini adalah kemudahan sosial (<i>social facilitation</i>), perbandingan social (<i>social comparison</i>), pengaruh normatif (<i>normative influence</i>), pembelajaran sosial (<i>social learning</i>), kerjasama (<i>cooperation</i>), persaingan (<i>competition</i>), dan pengiktirafan (<i>recognition</i>)

Dalam bidang pendidikan, teknologi persuasif boleh digunakan di dalam pengajaran dan pembelajaran kerana ia melibatkan proses menjana pengetahuan baru dengan objektif untuk menukar idea seseorang serta mengubah sikap atau kedua-duanya tanpa menggunakan unsur paksaan atau penipuan (Fogg, 2003). Video yang disediakan mengimplementasikan prinsip sistem persuasif berdasarkan kategori sokongan tugas utama, sokongan dialog, sokongan kredibiliti sistem dan sokongan sosial yang dicadangkan oleh Oinas-Kukkonen dan Harjumaa (2009). Jadual 1 menyenaraikan prinsip-prinsip reka bentuk empat kategori berdasarkan prinsip persuasif daripada 28 prinsip yang dicadangkan oleh Oinas-Kukkonen dan Harjumaa (2009).

Kesimpulan

Secara keseluruhannya pelajar tertarik dengan unsur visual yang dipersembahkan dalam video yang disuntik dengan teknologi persuasif. Elemen pengajaran dan pembelajaran melalui video memberi satu dapatan yang sangat impresif dengan memenuhi kesemua sepuluh prinsip persuasif yang diadaptasi dan ia agak sukar dicapai jika menggunakan teks, animasi, simulasi dan audio secara berasingan. Ungkapan “*Sebuah Video Seribu Makna Mencakna Prinsip Persuasif Melalui Metode E-Pmbelajaran*” menyimpulkan bahawa hanya dengan sebuah video, lima prinsip persuasif kesepadanan, keringkasan, kekhususan, pemantauan diri dan simulasi di bawah kategori sokongan tugas utama, tiga prinsip kesukaan, cadangan dan persamaan dari kategori sokongan dialog dan prinsip kepakaran dan kerjasama masing-masing di bawah kategori sokongan kredibiliti sistem dan sokongan sosial dengan keseluruhan jumlah sepuluh prinsip persuasif berjaya diadaptasi sebagai nilai tambah kepada video yang dihasilkan.

Rujukan:

- Abd El Aziz R. & Abd El Halim H. (2018). *Assessing criteria that matter to students' satisfaction in private higher education*. International Journal of Advanced Information Technology (IJAIT)- Volume 8(4/5) (pp. 1–14). <https://doi.org/10.5121/ijait.2018.8501>
- Alexander, S. (2005). *Do not go pass*.
http://www.onlinelearningmag.com/onlinelearning/magazine/article_display.j
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive technology. Using computers to change what we think and do*. San Fransisco: Morgan Kaufman Publishers

- Horton, W. (2011). *E-Learning by design*. Wiley, London:UK.
- Indira K. (2017). *Administering MHRD guidelines-compliant e-assessments through moodle*. National Conference on E- Learning & E-Learning Technologies (ELELTECH), IEEE.
- Irene, K. & Zuva T. (2018). *Assessment of E-Learning readiness in South African Schools*. International Conference on Advances in Big Data, Computing and Data Communication Systems (icABCD), IEEE.
- Jamalludin, H., & Siti Nurulwahida, M. Z. A. (2010). *Pembangunan Modul Pembelajaran Berbantuan Video Interaktif Bagi Pembelajaran Pengaturcaraan Visual Basic Berdasarkan Pendekatan Projek*.
http://eprints.utm.my/id/eprint/10830/1/Pembangunan_Modul_Pembelajaran_Berbantuan_VideoInteraktif_Bagi_Pembelajaran_Pengaturcaraan_Visual_Basic_Berdasarkan_Pendekatan_Projek.pdf
- Jun, J. (2005). *Understanding E-dropout*. International JI. On E-Learning-Volume 4(2) (pp.229-240)
- Mifsud, C.L., Vella, R. & Camilleri, L. (2013). *Attitudes towards and effects of the use of video games in classroom learning with specific reference to literacy attainment*. *Research in Education*, 90(-1) (pp. 32–52)
<http://manchester.metapress.com/openurl.asp?genre=article&id=doi:10.7227/RIE.90.1.3>.
- Oinas-Kukkonen H, & Harjumaa M. (2009) *Persuasive systems design: key issues, process model, and system features*. Communications of the Association for Information Systems, Article 28 (pp. 485–500)
- Razmah M., Noornina D., T. Ramayah, Noorliza K., Muhammad Hasmi A. (2005). *Attitudinal belief on adoption of E-MBA program in Malaysia*. *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)*. ISSN 1302-6488, 6(2).sp?vnu_content_id=1355614 and pedagogical innovation in higher education
- White, M. L. (2009). *Ethnography 2.0: writing with digital video*. *Ethnography and Education* - Volume 4(3) (pp.389-414)