

**CABARAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KURSUS KEMAHIRAN
SECARA MAYA SEMASA PANDEMIK COVID-19
*THE CHALLENGE OF VIRTUAL TEACHING AND LEARNING FOR SKILLS
COURSES DURING THE COVID-19 PANDEMIC***

Saniah Ahmad

Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah

Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah

saniah@ums.edu.my

Tarikh dihantar: 30 Mac 2022/ Tarikh diterima: 10 November 2022/ Tarikh terbit: 31 Disember 2022

DOI: <https://doi.org/10.51200/ga.vi.4290>

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji cabaran dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran kursus kemahiran yang dijalankan secara maya ketika pandemik COVID-19. Cabaran dalam mengakses Internet dengan konsisten untuk sesi pengajaran dan pembelajaran secara maya menyebabkan pelajar mengalami kesukaran untuk mengadaptasi cara belajar yang berubah drastik, daripada pembelajaran bersemuka kepada pembelajaran secara maya. Kajian ini untuk mengenal pasti kekangan utama dalam pembelajaran dan pengajaran secara maya yang dihadapi oleh pelajar dan pengajar dalam kursus ini. Selain itu, kajian ini mengenalpasti bentuk tugas yang boleh diubah suai mengikut situasi pandemik agar tidak terlalu membebankan pelajar. Kajian ini menggunakan kaedah kajian kes untuk Kursus Reka cipta Busana dengan penglibatan secara langsung 47 pelajar yang menyertai kursus ini. Kaedah pungutan data menggunakan borang kaji selidik melalui Google form, pemerhatian dan temu bual secara informal pelajar yang mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Hasil kajian mendapati pengajar mengubah komponen penilaian dalam bentuk tugas praktikal yang disesuaikan dengan situasi pandemik COVID-19. Melalui pengubahsuaian ini, pelajar berupaya menyiapkan dan menghantar tugas secara maya dalam bentuk tugas separa-praktikal yang lebih ringan berbanding tugas asal dalam pengajaran dan pembelajaran bersemuka. Kaedah pembelajaran dan pengajaran secara maya perlu diteruskan apabila keadaan kembali seperti sediakala daripada krisis pandemik ini. Ia boleh dijadikan sebagai satu alternatif khas untuk pelajar yang mempunyai kekangan untuk menghadiri kuliah bersemuka atas faktor kesihatan sekiranya disyaki membawa penyakit berjangkit yang memerlukan mereka diisolasi seperti terkena jangkitan virus COVID-19.

Kata kunci: Cabaran, pembelajaran maya, teknikal, kemahiran, reka cipta, busana, COVID-19.

Abstract

This paper discussed the challenges faced by students dan lecturer in skills-based courses on virtual teaching and learning activities in the pandemic of COVID-19. Students constantly struggle to adjust to learning modes that have shifted dramatically

from face-to-face to virtual learning due to external reasons such as Internet access limitations. This inadvertently obstructs students' ability to comprehend the technological nature of learning in virtual lectures. This study aims to identify the main constraints in virtual learning and teaching faced by students and the instructor in this course. This study identifies the modification of assignments to reduce students' burden in the pandemic situation of online teaching and learning activities. This study uses the case study method for the Fashion Design Course with the involvement of 47 students who participated in this course. Several data collection method for this research by using a survey form through Google form, observation, and informal interviews on few students in this course. As a result, the instructor changed part of the assessment given in the course, especially in the form of practical assignments. Through this modification, assignments changed in the form of semi-practical assignments. The modification is to lighten the load of the students in hoping them being able to complete and submit the assignments in the form of online submission. Virtual learning and teaching methods need to continue when things return to normal from this pandemic crisis. It is a suitable alternative for students who have constraints on attending face-to-face lectures due to health factors such as being infected with the COVID-19 virus that requires them to be isolated from the crowd within a specified period.

Keywords: *Challenges, teaching & learning, skills based, fashion design, COVID-19.*

PENGENALAN

Pada akhir tahun 2019, virus COVID-19 dikenal pasti telah bermula di Wuhan, China (Mohan, B.S. & Vinod Nambiar, 2020). Ia telah menjadi isu global yang dikategorikan sebagai pandemik (Portal Kementerian Kesihatan Malaysia, 2022). Virus corona telah merebak dengan pantas di pelusok dunia dan Malaysia tidak terkecuali apabila dilanda wabak ini pada awal tahun 2020. Berikutan isu ini, menyebabkan Kerajaan Malaysia terpaksa memerintahkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada tempoh tertentu bagi mengekang penularan virus ini sehingga memberi implikasi yang besar kepada semua sektor termasuk sektor pendidikan (*Berita Harian Online*, 2020). Dalam istilah saintifik, virus ini dikategorikan sebagai SARS-CoV-2 atau sindrom pernafasan akut teruk dua. Corona virus telah dikesan berada di Malaysia yang dibawa oleh pelancong dari China yang tiba di Johor melalui Singapura telah disahkan positif dengan virus ini (Sipalan, 2020).

Sepanjang pandemik COVID-19, kerajaan bersetuju melaksanakan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh negara bermula 12 Mei ini sehingga 7 Jun 2021. Berdasarkan trend kes-kes harian COVID-19 yang semakin meningkat, kerajaan telah memutuskan untuk mengambil langkah-langkah yang lebih tegas dan ketat bagi mengekang penularan wabak COVID-19 dalam masyarakat dan menghalang kenaikan kes secara mendadak (Harits Asyraf Hasnan, 2021).

Pandemik COVID-19 ini telah memaksa seluruh dunia termasuk Malaysia perlu mengubah rentak dalam pelbagai aspek termasuk corak pengendalian dalam pendidikan negara. Bagi mengelakkan penularan virus ini secara berleluasa, pihak Kementerian Pendidikan bersama-sama pelbagai pihak lain telah memutuskan sesi pengajaran dan

pembelajaran dilaksanakan secara dalam talian (Zainora, Noorhafizah, Norazman & Anuar, 2021). Pada peringkat permulaan penularan wabak ini telah menyebabkan sesi persekolahan ditangguhkan. Selain itu, sesi pengajian di kolej dan universiti turut menerima kesan pengubahsuaian cara pengendalian daripada kuliah bersemuka kepada kuliah secara maya atau dalam talian. Situasi ini telah membuatkan pelajar di seluruh negara telah memanfaatkan sepenuhnya komputer riba atau peranti elektronik sebagai medium untuk meneruskan sesi pembelajaran secara dalam talian dari rumah (BERNAMA, 2020). Pandemik COVID-19 memberi impak besar kepada pelbagai sektor dengan bidang Pendidikan, sama ada peringkat rendah, menengah mahupun pengajian tinggi tidak terlepas daripada kesannya (Abdul Halim Abdullah, 2020).

PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP) SECARA MAYA

Kerajaan Malaysia telah menetapkan PKP yang dikuatkuasakan di seluruh negara pada 18 Mac 2020. PKP 1.0 menyaksikan semua sektor terpaksa ditutup kecuali 25 sektor *essential* seperti yang berkaitan dengan air, elektrik, tenaga, komunikasi, pos, pengangkutan, pengairan, minyak, gas, bahan api, pelincir, penyiaran, kewangan, perbankan, kesihatan, farmasi, bomba, pelaburan, penjara, lapangan terbang keselamatan, pembersihan, pertahanan, peruncitan dan bekalan makanan (Astro Awani, 2020). Semasa PKP 2.0 pula sektor *essential* masih kekal beroperasi dan ditambah dengan pembukaan lima sektor ekonomi, iaitu perkhidmatan, pembinaan, pengilangan dan pembuatan, perdagangan dan pengedaran serta perladangan dan komoditi (Fauzi, Suhaimi, 2021).

Namun, sektor pendidikan terpaksa ditutup secara fizikal dan menggantikannya dengan beroperasi secara maya. Tidak terkecuali Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) dan Institut Pengajian Tinggi Swasta (IPTS) juga ditutup operasi secara fizikal. Bagaimanapun, aktiviti pengajaran dan pembelajaran tetap diteruskan seperti biasa dalam bentuk yang berbeza. Arahan pekeliling Kementerian Pengajian Tinggi (KPT), Malaysia Quality Assurance (MQA) dan Perkeliling Universiti Malaysia Sabah (UMS) yang menekankan pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara maya adalah selari dengan arahan Majlis Keselamatan Negara (MKN) yang menetapkan Standard Operation Procedur (SOP) penutupan sektor pendidikan bagi mengekang penularan COVID-19.

Kini, hampir dua tahun sejak dikuatkuasakan pada Mei 2020. (Advisory Note1/2020, MQA, 2020 & Surat Jabatan Pendidikan Tinggi, 2020) aktiviti pengajaran dan pembelajaran di peringkat pengajian tinggi masih diteruskan secara dalam talian kerana tahun situasi pandemik COVID-19 di Malaysia masih belum surut. Angka kes harian yang dikesan positif COVID-19 semakin meningkat ke lima angka. Setakat laporan pada 1 September 2021, kes harian mencecah 18,762 dan jumlah kematian seramai 278 orang (Facebook Kementerian Kesihatan Malaysia, 1 September 2021). Jumlah kes yang masih tinggi seolah-olah memberi petanda bahawa pembelajaran secara dalam talian mungkin masih diteruskan hingga hujung tahun 2021.

Pandemik COVID-19 sangat memberi kesan perubahan yang ketara dalam pola pengajaran dan pembelajaran di Malaysia. Sebagaimana Kursus Rekacipta Busana turut mengalami kesan yang mencabar kerana sebelum pandemik COVID-19, kaedah PdP kursus ini lebih menjurus kepada kemahiran yang bersifat teknikal dan praktikal yang dilaksanakan secara fizikal atau bersemuka. Mod PdP asal dengan pemberat 20 peratus. Peratus pendedahan berbentuk teori, manakala 80 peratus berbentuk praktikal. Kursus ini juga merupakan kursus teras yang wajib diambil oleh pelajar Program Seni Kreatif dalam dua kluster iaitu kluster Tarian dan kluster Teater. Kursus ini memberi pendedahan dalam asas membuat rekaan pakaian mengikut konsep yang ditetapkan oleh pensyarah. Proses mereka cipta busana ini bermula dengan cetusan idea rekaan yang diluahkan dalam bentuk lakaran. Lakaran tersebut kemudiannya diterjemahkan dalam bentuk pola pakaian. Dari pola tersebut akan ditekup di atas kain untuk dipotong dan akhirnya dijahit untuk dijadikan pakaian siap. Di akhir kursus ini, pelajar juga dikehendaki menganjur dan menguruskan peragaan fesyen secara kecil-kecilan dan secara tertutup. Peragaan fesyen tersebut dibuat untuk memperagakan hasil rekaan busana yang telah disiapkan sebagai keperluan untuk melengkapkan komponen penilaian akhir mereka. Proses kerja untuk kursus ini sangat memerlukan komitmen yang tinggi daripada pelajar kerana 80 peratus daripada penilaian dinilai berdasarkan kemampuan individu. Hanya 20 peratus sahaja yang melibatkan aktiviti berkumpulan iaitu mengurus dan menganjurkan peragaan fesyen secara tertutup. (Table 4: Kursus Rekacipta Busana, 2020)

CABARAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP) SECARA MAYA

Pandemik COVID-19 telah memberi kesan khasnya mod pengajaran dan pembelajaran yang cenderung ke arah praktikal. Hal ini secara tidak langsung menjadi kekangan yang besar dalam proses PdP untuk kursus Rekacipta Busana. Kursus ini merupakan mata pelajaran teras yang wajib diambil oleh pelajar semester lima yang mengambil jurusan Teater dan Tarian dalam Program Seni Kreatif di Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTIF). Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar untuk membuat rekaan pakaian dan perlu melalui proses berperingkat, bermula dari aspek teori hingga melalui proses teknikal dan praktikal.

Cabaran untuk sesi PdP kursus ini ialah apabila terpaksa dijalankan secara maya. Cabaran yang terbesar adalah dalam mengakses Internet dengan konsisten menyebabkan pelajar mengalami kesukaran untuk mengadaptasi cara belajar yang berubah drastik daripada pembelajaran bersemuka kepada pembelajaran secara maya. Perkara ini secara tidak langsung mengganggu kelancaran penerimaan pelajar untuk memahami pembelajaran yang bersifat teknikal dalam kuliah maya. Isu kesukaran dan halangan mengakses Internet ketika sesi kuliah maya bermula merupakan cabaran terbesar yang dilihat dari dua perspektif berbeza iaitu dari perspektif pengajar dan pelajar.

OBJEKTIF KAJIAN DAN SOALAN KAJIAN

Daripada permasalahan kajian yang dinyatakan, dua objektif kajian iaitu pertama, bertujuan untuk mengenal pasti kekangan pelajar dalam menjalani PdP secara maya untuk Kursus Rekacipta Busana. Untuk objektif kajian kedua bertujuan untuk mengenal pasti beban pelajar dari aspek menyiapkan tugas berbentuk tugas teknikal perlu dihantar secara maya. Komponen penilaian atau bentuk tugas yang perlu disesuaikan dengan situasi pandemik. Dari dua objektif kajian ini dipecahkan kepada empat soalan kajian yang perlu dirungkai seperti pada Jadual 1. Untuk mencapai objektif kajian 1, pengkaji mengemukakan dua soalan iaitu mengenai kekangan yang dihadapi semasa pembelajaran secara maya berlangsung. Soalan kedua pula bertanyakan tentang jika kekangan tersebut menjejaskan kelancaran pelajar dalam menyiapkan tugas dengan baik. Bagi mencapai objektif kajian 2 pula, dua soalan dikemukakan mengenai adakah pelajar merasa terbeban mengikuti kursus yang dijalankan secara maya. Bagi soalan kedua pula, iaitu pelajar perlu menyatakan pandangan mengenai tindakan yang perlu diambil oleh pensyarah kursus berkenaan untuk mengurangkan beban tugas dalam aktiviti pembelajaran secara maya.

Oleh hal yang demikian, kajian ini bertujuan untuk menambah baik aktiviti pengajaran dan pembelajaran Kursus Rekacipta Busana pada masa akan datang agar pelajar dapat memanfaatkan ilmu kemahiran tersebut dalam apa keadaan sekali pun, sama ada dalam keadaan bersemuka mahupun secara maya. Selain itu, persoalan untuk mengenal pasti beban pelajar dari aspek menyiapkan tugas berbentuk tugas teknikal yang perlu dihantar secara maya. Dua persoalan kajian ini dipecahkan kepada empat soalan kajian yang akan membawa kepada hasil kajian yang diperlukan dalam kajian ini

Jadual 1 Persoalan kajian dan soalan kajian

| Objektif Kajian 1 | Soalan Kajian |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mengenal pasti kekangan utama pelajar dalam menjalani PdP secara maya | 1. Apakah kekangan yang dihadapi semasa pembelajaran secara maya ini berlangsung? |
| | 2. Adakah kekangan tersebut menjejaskan kelancaran anda dalam menyiapkan tugas dengan baik? |
| Persoalan Kajian 2 | Soalan Kajian |
| Mengenal pasti bebanan pelajar dari aspek menyiapkan tugas secara maya seperti mana yang ditetapkan dalam kursus ini | 1. Adakah anda merasa terbeban mengikuti kursus ini yang dijalankan secara maya? |
| | 2. Nyatakan tindakan yang perlu diambil oleh pensyarah kursus berkenaan beban tugas dalam aktiviti pembelajaran secara maya |

METODOLOGI

Kertas kerja ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian kes. Pengkaji memilih kajian kes intrinsik di mana hanya menumpukan dengan satu kes secara spesifik berkenaan dengan cabaran yang dihadapi oleh pelajar dan pengajar dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara maya untuk Kursus Rekacipta Busana. Kursus ini dengan kod kursus CA34103 ditawarkan pada Semester 1, Sesi 2020/2021. Kursus ini merupakan salah satu kursus teras Program Seni Kreatif di ASTiF, Universiti Malaysia Sabah (UMS). Responden untuk kajian ini melibatkan 47 orang pelajar yang menyertai kursus ini secara langsung. Daripada keseluruhan pelajar tersebut, seramai tujuh orang dari Kluster Tarian, manakala 40 orang dari kluster Teater.

Kaedah mendapatkan data atau instrumen untuk kajian ini adalah melalui pemerhatian menerusi penglibatan secara langsung 47 pelajar yang menyertai kursus ini. Selain itu, temu bual secara terus ke atas 10 orang pelajar yang terlibat dalam kursus ini semasa sesi kuliah berlansung secara maya di Google Meet dan melalui teks mesej dari aplikasi WhatsApp. Dari item atau pemboleh ubah yang diperolehi dari data pemerhatian dan temu bual, penyelidik telah merangka soalan dalam bentuk borang soal selidik dalam Google Form untuk diedarkan kepada 47 orang pelajar yang terlibat dalam kursus ini. Dapatan kajian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi oleh para pelajar yang menjalani pembelajaran secara maya, Setelah mengetahui punca yang berlaku membolehkan pensyarah mengambil sesuatu tindakan yang bersesuaian untuk mengurangkan beban pelajar dari aspek jenis tugas yang diberikan.

Beberapa soalan dalam bentuk soalan Google Form dikenal pasti untuk menjawab persoalan kajian 1, mengenai kekangan utama pelajar dalam menjalani PdP secara maya untuk Kursus Rekacipta Busana. Selain itu, persoalan kajian 2, mengenai mengenal pasti bebanan pelajar dari aspek menyiapkan tugas secara maya seperti mana yang ditetapkan dalam kursus ini. Berpandukan data ini membolehkan pengajar mengenal pasti bentuk tugas yang boleh diubah suai agar tidak terlalu membebani pelajar untuk menyiapkan tugas tersebut.

HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pelbagai keluhan dan aduan daripada pelajar khususnya berkenaan dengan kekangan mengakses Internet dengan konsisten. Keluhan dan aduan secara terus diluahkan semasa sesi kuliah maya melalui aplikasi Google Meet dan pemakluman dalam aplikasi WhatsApp. Dari luahan pelajar tersebut, tiga pemboleh ubah telah dikenal pasti sebagai faktor utama. Antara kekangan yang utama adalah kekangan yang berkaitan dengan hal-hal teknikal. Pemboleh ubah tersebut telah distrukturkan semula dalam bentuk borang soal selidik yang kemudiannya diedarkan kepada pelajar melalui Google Form. Borang soal selidik tersebut menggunakan skala Likert dari 1-5 untuk mengenal pasti kekangan utama yang dihadapi semasa pembelajaran secara maya seperti dalam Jadual 2.

Kekangan utama pelajar semasa pembelajaran maya berlangsung adalah berkenaan dengan gangguan liputan Internet (*Internet coverage*) yang kurang stabil. Seperti mana dalam Jadual 2, 29 orang pelajar atau 87.9 peratus bersetuju bahawa kekangan dalam bentuk teknikal jaringan Internet yang kurang baik dan kerap terputus. Hal ini demikian kerana kebanyakan pelajar tinggal di kawasan luar bandar mengalami kesukaran mendapat liputan Internet yang baik jika dibandingkan dengan yang berada berdekatan dengan pusat bandar. Hal ini bergantung juga kepada pilihan syarikat telekomunikasi yang mempunyai sistem pencawang yang boleh menampung liputan Internet yang luas dan pantas. Walaupun faktor cuaca yang berangin dan hujan dianggap mitos yang tidak ada kena mengena dengan gangguan liputan Internet. Namun, hal tersebut merupakan salah satu cabaran utama khususnya di Malaysia dan amnya di negeri Sabah ketika melayari internet.

Jadual 2 Kekangan teknikal yang dihadapi semasa pembelajaran secara maya

| Bil | Kekangan Teknikal | Jumlah Respon | Setuju | % | Tidak Setuju | % |
|-----|-------------------------------------------------------|---------------|--------|------|--------------|------|
| 1. | Jaringan Internet yang kurang baik dan kerap terputus | 33 | 29 | 87.9 | 4 | 12.1 |
| 2. | Masalah teknikal semasa menyertai Google Meet | | 29 | 87.9 | 4 | 12.1 |
| 3. | Masalah teknikal peranti/telefon pintar dan komputer | | 28 | 84.8 | 5 | 15.2 |

Selain itu spesifikasi peranti seperti telefon pintar, *tablet*, komputer riba dan komputer Desktop yang kurang menyokong aplikasi-aplikasi tertentu seperti Google Meet dan YouTube. Dalam Jadual 2, 84.8 peratus atau 28 orang pelajar bersetuju bahawa kekangan yang mereka hadapi adalah masalah teknikal dari peranti, telefon pintar atau komputer. Hal ini demikian kerana aplikasi tersebut menggunakan banyak data serta memori hingga menyebabkan peranti tersebut kurang berfungsi dengan lancar (*lagging*). 87.9 peratus atau 29 orang pelajar pula bersetuju bahawa kekangan teknikal berlaku semasa menyertai Google Meet. Perkara ini secara tidak langsung telah mengganggu kelancaran sesi pengajaran dan pembelajaran kursus ini kerana pelajar tidak dapat mengikuti dengan sempurna dan memahami pengajaran bersifat teknikal itu dengan jelas.

KEKANGAN PEMBELAJARAN SECARA MAYA DARI PESPEKTIF PELAJAR

Daripada kajian ini, dapatan kajian dilihat kepada dua aspek iaitu dari perspektif pelajar dan pengajar. Untuk dapatan kajian berkaitan dengan perspektif pelajar data diperoleh daripada borang soal selidik serta temu bual semasa setiap bermula sesi kuliah maya berlangsung mengenai kekangan yang dihadapi pelajar semasa menjalani pembelajaran Kursus Rekacipta Busana, secara maya. Soal selidik disediakan dalam bentuk Google Form. Soalan tersebut adalah seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1. Pelajar diberi

pautan Google Form melalui aplikasi WhatsApp Group untuk Kursus Rekacipta Busana. Dari soal selidik yang diedarkan kepada pelajar, hanya 70.2 peratus atau 33 orang pelajar yang menjawab soal selidik ini seperti dalam Jadual 3, 14 pelajar atau 29.8 peratus tidak memberi respons kepada borang soal selidik tersebut. 28 orang pelajar atau 59.6 peratus yang menjawab soal selidik ini terdiri daripada pelajar kluster Teater, manakala 10.6 peratus atau lima orang pelajar dari kluster Tarian. Dalam Jadual 4, seramai 23 orang pelajar perempuan atau 69.7 peratus berbanding hanya 30.3 peratus atau 10 pelajar lelaki yang menjawab soal selidik ini. Dari 33 respons keseluruhan pelajar, 28 orang atau 84.9 peratus dari Kluster Teater, manakala hanya 15.2 peratus atau 5 orang yang memberi respons dari Kluster Tarian.

Jadual 3 Respons pelajar dari kluster teater dan tarian dalam program seni kreatif

| Kluster Program Seni Kreatif | Jumlah Pelajar | | Pelajar yang Respons | | Pelajar Yang Tidak Respon | |
|------------------------------|----------------|------|----------------------|------|---------------------------|------|
| | | % | | % | | % |
| Teater | 40 | 85.1 | 28 | 59.6 | 12 | 25.5 |
| Tarian | 7 | 14.9 | 5 | 10.6 | 2 | 4.3 |
| Total | 47 | 100 | 33 | 70.2 | 14 | 29.8 |

Jadual 4 Jumlah respons pelajar lelaki dan perempuan

| Kluster Program Seni Kreatif | Jumlah Pelajar | | Pelajar Perempuan | | Pelajar Lelaki | |
|------------------------------|----------------|------|-------------------|------|----------------|------|
| | | % | | % | | % |
| Teater | 28 | 84.9 | 18 | 54.6 | 10 | 30.3 |
| Tarian | 5 | 15.2 | 5 | 15.2 | 0 | 0.00 |
| Total | 33 | 100 | 23 | 69.7 | 10 | 30.3 |

Daripada kajian ini, soal selidik yang dijalankan lebih memfokuskan kepada cabaran pembelajaran yang dilihat dari perspektif pelajar. Penyelidik mengenal pasti beberapa pemboleh ubah mengenai kekangan atau cabaran yang dihadapi semasa pembelajaran secara maya ini berlangsung. Soalan berbentuk terbuka (*open ended*) diajukan untuk mengenal pasti pendapat setiap responden. Dari soal selidik mengenai kekangan kepada pelajar dalam proses pembelajaran secara maya, tiga pemboleh ubah telah dikenal pasti dalam kajian ini seperti dalam Jadual 5. Antaranya, berkenaan masalah kelancaran capaian Internet, kesukaran memahami pembelajaran secara maya yang memerlukan bimbingan tambahan daripada pensyarah dan kesukaran mendapatkan peralatan jahitan untuk menyiapkan tugas.

Jadual 5 Kategori kekangan pelajar semasa pembelajaran secara maya

| Bil. | Kekangan | Respons | % |
|------|---------------------------------------------|---------|------|
| 1. | Gangguan kelancaran capaian Internet | 19 | 57.6 |
| 2. | Kesukaran memahami pembelajaran secara maya | 11 | 33.3 |
| 3. | Kesukaran mendapatkan peralatan jahitan | 3 | 9.1 |
| | Jumlah | 33 | 100 |

Daripada 33 pelajar yang menjawab soalan ini, tiga kategori kekangan seperti dalam Jadual 5 di mana 57.6 peratus atau 19 pelajar telah menyatakan masalah kelancaran capaian Internet merupakan kekangan utama yang mengganggu proses pembelajaran yang berkesan. 33.3 peratus atau 11 pelajar pula menyatakan cabaran untuk memahami dengan jelas pengajaran secara dalam talian dalam topik-topik tertentu yang berbentuk teknikal seperti pengiraan formula ukuran badan dan mendraf pola pakaian. Hanya 3 atau 9.1 peratus pelajar sahaja yang menyatakan kesukaran mendapatkan peralatan jahitan sebagai kekangan mereka dalam menjalani pembelajaran dalam kursus ini secara dalam talian

Soalan susulan mengenai bebanan pelajar yang mengikuti kursus ini secara maya ditunjukkan seperti dalam Jadual 6, dikenal pasti dari jawapan pelajar yang memberi respons kepada soalan *open ended* tersebut. Daripada 33 respons keseluruhan pelajar yang terlibat memberi respons, 21 pelajar atau 63.6 peratus menyatakan mereka merasa terbeban dengan pembelajaran secara dalam talian. Sebaliknya 12 pelajar atau 36.4 peratus tidak merasa terbeban dengan pembelajaran yang dijalankan secara dalam talian. Tiga faktor utama atau pemboleh ubah telah dikenal pasti daripada 21 pelajar yang merasa terbeban seperti yang dinyatakan. Perkara ini perlu diberi perhatian dan tindakan yang pantas daripada pensyarah agar dapat menyesuaikan dan mengubah bentuk tugas yang boleh dicapai oleh pelajar dalam situasi pembelajaran secara dalam talian ini.

Jadual 6 Faktor-faktor yang membebankan pelajar mengikuti Kursus Rekacipta Busana yang dijalankan secara dalam talian

| Faktor | Mod PdP | % | Jaringan Internet | % | Tempoh Tugas | % | Respons | % |
|-----------------------|---------|------|-------------------|------|--------------|-----|---------|------|
| Terbeban | 14 | 42.4 | 6 | 18.2 | 1 | 3 | 21 | 63.6 |
| Tidak Terbeban | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 12 | 36.4 |
| Total | | | | | | | 33 | 100 |

Tiga faktor utama yang menyebabkan pelajar merasa terbeban mengikuti Kursus Rekacipta Busana secara dalam talian. Faktor pertama boleh dikategorikan sebagai mod pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi tahap kefahaman dan kejelasan pelajar dalam topik teknikal yang diajar secara dalam talian. Selain itu, faktor yang kedua dikategorikan sebagai jaringan internet di mana capaian Internet yang kurang baik mengganggu konsentrasi dan pemahaman mereka ketika mengikuti pembelajaran secara dalam talian. Faktor ketiga dikategorikan sebagai tempoh tugas di mana masa untuk menyiapkan tugas begitu terhad dalam pembelajaran secara dalam talian. Daripada faktor atau tiga pemboleh ubah tersebut, seperti dalam Jadual 5, seramai 12 pelajar atau 36.4 peratus menyatakan mengenai permasalahan mereka yang kurang faham dalam topik teknikal seperti pengiraan formula ukuran badan dan mendraf pola pakaian yang diterangkan secara maya. 6 orang pelajar atau 18.2 peratus pula menyatakan mereka rasa terbeban dengan keadaan di mana capaian Internet yang kurang baik telah mengganggu konsentrasi

mereka mengikuti pembelajaran secara dalam talian ini. Walau bagaimanapun, hanya seorang pelajar yang memberi maklum balas bahawa bebanan yang dihadapi dari aspek masa untuk menyiapkan tugas agak terhad.

KEKANGAN PENGAJARAN SECARA MAYA DARI PERSPEKTIF PENGAJAR

Hasil kajian dari aspek kekangan menerusi perspektif pengajar pula diperoleh dari data yang menjawab persoalan kajian dua, iaitu untuk mengenal pasti bebanan pelajar dari aspek menyiapkan tugas secara maya seperti mana yang ditetapkan dalam kursus ini. Dari perspektif pengajar, kekangan yang dikenal pasti dari perspektif pengajaran dan pembelajaran perlu diambil tindakan drastik untuk pengubahsuaian kaedah pengajaran, iaitu daripada mod secara bersemuka kepada pengajaran secara maya. Pengajar juga perlu mengubah cara penyampaian kuliah dengan berkongsi dan memaparkan video tutorial secara langsung di platform Google Meet. Video tutorial tersebut adalah berkaitan dengan perkara teknikal seperti membuat lakaran fesyen, lakaran teknikal, mengambil ukuran badan, mendraf pola, menggunakan mesin jahit agar dapat memberi kefahaman dan gambaran jelas menjalani proses-proses teknikal tersebut. Pengajar menyertakan video tutorial sekurang-kurangnya tiga hingga lima video untuk setiap proses yang melibatkan perkara teknikal untuk pelajar memperoleh gambaran yang jelas mengenai proses teknikal tersebut. Pautan video tutorial tersebut dikongsikan atau dipetik daripada siaran YouTube yang terbuka kepada tontonan umum.

Selain itu, cabaran di pihak pengajar juga adalah berkenaan dengan keperluan mengubah kandungan kursus yang perlu disesuaikan dengan situasi pengajaran secara maya semasa pandemik COVID-19. Kursus Rekacipta Busana yang pada asalnya berteraskan mod 80 peratus praktikal dan 20 peratus teori terpaksa diubah kepada 30 peratus praktikal dan 70 peratus melibatkan aspek-aspek teori. Oleh yang demikian, komponen penilaian turut berubah seperti dalam Jadual 6. Tiga komponen penilaian yang bersifat teknikal dan praktikal telah diubah kepada komponen penilaian berbentuk teori. Komponen penilaian pertama yang diubah iaitu mendraf pola dari lakaran fesyen yang terpilih ditukar kepada kuiz. Komponen penilaian kedua yang melibatkan proses membuat pakaian berdasarkan lakaran fesyen yang terpilih telah diubah kepada membuat pembentangan berkumpulan berkenaan dengan konsep dan idea rekaan masing-masing. Sementara itu, komponen penilaian ketiga iaitu menganjurkan peragaan fesyen di peringkat aktiviti kelas telah diubah kepada membentangi video fesyen secara berkumpulan yang sedia ada di siaran YouTube untuk dikupas mengenai konsep rekaan dan idea pereka fesyen yang dipilih oleh kumpulan masing-masing.

Terdapat dua komponen penilaian yang masih dikekalkan iaitu penyediaan laporan portfolio busana dan mendraf pola asas pakaian wanita. Bagi komponen penilaian bersifat teori iaitu menghasilkan laporan portfolio busana merangkumi latar belakang konsep dan idea rekaan fesyen, lakaran fesyen, lukisan teknikal dan menyertakan contoh jahitan yang dijahit oleh pelajar. Komponen kedua pula adalah

mengenai mendraf pola asas pakaian wanita merupakan satu-satunya kaedah praktikal yang masih dikekalkan. Pola-pola tersebut terdiri daripada pola asas blaus, pola asas lengan, pola asas skirt dan pola asas seluar. Walau bagaimanapun, pengajar telah membuat perubahan dari aspek memberi pilihan kepada pelajar lelaki dan perempuan, sama ada memilih untuk mendraf pola asas baju wanita atau memilih pola asas kemeja lelaki. Hal ini demikian kerana terdapat seramai 15 orang pelajar lelaki yang mencadangkan untuk mempelajari pakaian lelaki.

Jadual 6 Mengubah suai peratusan markah berdasarkan komponen penilaian yang baharu

| Komponen Penilaian | Tugasan Asal | Peratus Markah % | Tugasan Diubah suai | Peratus Markah % |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Portfolio Busana | Konsep & Idea Rekaan: 20 Lakaran 1 Lukisan Teknikal 2 Sampel Jahitan (Mesin) | 20 | Konsep & Idea Rekaan: 5 Lakaran 1 Lukisan Teknikal, 2 Sampel Jahitan (Jahit Tangan) | 20 |
| Kuiz | Tiada | - | Soalan pengiraan ukuran matrik cm ke inci dan inci ke cm | 10 |
| Pembentangan Konsep & Idea Rekaan | Tiada | - | Konsep & Idea Rekaan 5 Lakaran 1 Lukisan Teknikal | 10 |
| Pola Asas Pakaian | Wajib membuat semua pola asas wanita: Blaus Lengan Blaus Skirt Seluar | 30 | Wajib membuat semua pola asas wanita kecuali diberi pilihan sama ada membuat Pola Asas Blaus atau Pola Asas Kemeja Lelaki | 30 |
| Projek Akhir | Menganjurkan Peragaan Fesyen | 20 | Membentang Video Peragaan Fesyen Antarabangsa Koleksi 2020 | 30 |
| | Mendraf pola dari lakaran yang dipilih | 10 | Tiada | - |
| | Membuat pakaian reka cipta busana | 20 | Tiada | - |
| Markah Penuh | | 100 | | 100 |

Hasil kajian mendapati kekangan yang dihadapi pelajar kaedah dan kandungan pengajaran dan pembelajaran norma baharu di era pandemik COVID-19 memberi beberapa implikasi kepada pelajar dari aspek teknikal. Pelajar perlu membuat beberapa penyesuaian dari aspek ketahanan mental dan emosional yang secara tidak langsung mempengaruhi kefahaman dalam menerima proses pembelajaran secara maya. Mod pengajaran dan pembelajaran yang bersifat bersemuka (*face to face*) yang terpaksa diubah kepada mod secara maya (virtual) dalam talian (*online*). Pelajar dan pengajar perlu menggunakan platform sosial media seperti menggunakan Google Meet, YouTube serta platform *moodle* yang disediakan oleh UMS iaitu SMARTV3.

Pelajar perlu berfikiran terbuka agar berupaya melalui proses penyesuaian dari aspek penerimaan kaedah dan kandungan pengajaran dan pembelajaran norma baharu di era pandemik COVID-19. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa limitasi yang dihadapi oleh pelajar yang mengikuti kursus ini dalam PdP secara maya. Pelajar tidak berpeluang untuk melalui sendiri pengalaman praktikal untuk membuat pakaian

sebenar. Kemahiran seperti dari proses mendraf pola rekaan pakaian, memilih fabrik yang sesuai berdasarkan rekaan yang dilukis, memotong dan menjahit rekaan pakaian hanya didedahkan dalam bentuk pengetahuan dari slot-slot video tutorial untuk membantu dan memudahkan pemahaman pelajar terhadap mereka bentuk busana.

Pengajaran dan pembelajaran norma baharu di era pandemik COVID-19 memberi kesan kepada pengajar mahupun pelajar untuk perlu meningkatkan kemahiran ICT bagi mencapai matlamat pengajaran dan pembelajaran secara efektif. Sebagai contoh, CIDOS merupakan platform asas bagi pembelajaran, perbincangan dan penilaian bagi kegunaan politeknik, manakala di UMS menggunakan platform e-learning tersendiri dikenali sebagai SMARTV3. Platform lain seperti Google Classroom, WhatsApp, Telegram, Zoom, YouTube, Cisco Webex dan lain-lain juga boleh diakses dan digunakan sebagai medium PdP secara dalam talian (Nor Fauziana, 2020). Selain itu, kaedah penilaian juga boleh dipelbagaikan yang tidak hanya tertumpu kepada penilaian secara bersemuka sahaja. Menurut Nor Fauziana (2020), penilaian untuk mengukur tahap pencapaian pelajar juga boleh dilaksanakan melalui kaedah dalam talian. Contohnya, pelajar membuat rakaman video untuk membentangkan tugas yang diberikan secara individu. Markah akan diberikan oleh pendidik berdasarkan rubrik pemarkahan yang disediakan. Tugas juga boleh dihantar melalui medium yang bersesuaian mengikut kehendak pengajar.

KESIMPULAN

Cabaran-cabaran yang dibincangkan mengenai pendekatan norma baharu bagi Kursus Rekaipata Busana bukan menjadi penghalang untuk meneruskan aktiviti PdP sepanjang tempoh 14 minggu berkuliah. Segala kekurangan pengendalian kuliah ini ditambah baik dengan mengambil langkah-langkah PdP yang bersesuaian dengan situasi pandemik COVID-19. Pensyarah kursus telah membuat beberapa perubahan dalam kandungan pengajaran yang disesuaikan dengan pengajaran secara dalam talian. Cabaran-cabaran yang dihadapi semasa proses pembelajaran secara maya telah membuka jalan alternatif dalam penambahbaikan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam kursus kemahiran berbentuk teknikal pada masa akan datang. Alternatif pengajaran dan pembelajaran secara hibrid dalam suasana pandemik COVID-19 membantu pelajar memanfaatkan ilmu kemahiran tersebut dalam apa keadaan sekalipun, sama ada secara bersemuka mahupun maya. Kaedah pembelajaran secara maya disarankan sebagai satu alternatif di samping mengekalkan kaedah konvensional secara bersemuka khasnya apabila keadaan kembali seperti sedia kala daripada krisis pandemik ini.

Rujukan

- Abdul Halim Abdullah. (2020). COVID-19 Buka Mata Warga Pendidik, Pelajar. Dilayari daripada bhrencana@bh.com.my pada 28 Julai 2021.
- Advisory Note No. 1/2020. (2020). Panduan Pengendalian Program Pendidikan Tinggi Semasa dan Pasca Perintah Kawalan Pergerakan Covid-19. MQA 2020.

- Astro Awani. (2020). 18 Mac 2020, Sektor yang dikecualikan daripada perintah kawalan pergerakan. Dicapai pada 31 Oktober 2021 daripada Astro Awani Online.
- Berita Harian Online*. (2020). COVID-19: Perutusan khas Perdana Menteri mengenai perintah kawalan Pergerakan. Dilayari daripada <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2020/03/665970/covid-19-perutusan-khas-perdana-menteri-mengenai-perintah-kawalan-pada-9-September-2021>.
- BERNAMA. (2020). Covid-19: Mangkin perubahan corak pembelajaran baharu dalam talian. Dilayari daripada
- BERNAMA. (2021). Kronologi Pelaksanaan Fasa PKP, Januari 12,2021. Dilayari daripada Facebook: Kementerian Kesihatan Malaysia. (2021). 1 September 2021: Ringkasan kes baharu mengikut negeri. Dicapai pada 2 September 2021.
- Fauzi Suhaimi. (2021). PKP 2.0: Lima sektor ekonomi dibenarkan beroperasi-PM Muhyiddin. Astro Awani Online. Dicapai pada 31 Oktober 2021.
- Harits Asyraf Hasnan. (2021). Astro Awani, 10 Mei 2021. PKP di Seluruh Negara Mulai 12 Mei hingga 7 Jun.Dicapai pada 9 September 2021 daripada <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/pkp-di-seluruh-negara-mulai-12-mei-hingga-7-jun-297408>
- <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2020/12/769338/covid-19-mangkin-perubahan-corak-pembelajaran-baharu-dalam-talian-pada-2-September-2021>.
- <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2021/01/775155/kronologi-pelaksanaan-fasa-pkp-pada-9-September-2021>
- <https://www.clinmedjournals.org/articles/jide/journal-of-infectious-diseases-and-epidemiology-jide-6-146.php?jid=jide>
- Mohan BS., & Vinod Nambiar. (2020). COVID-19: An Insight into SARS-CoV-2 Pandemic Originated at Wuhan City in Hubei Province of China. *Journal of Infectious Diseases and Epidemiology*, 6 (4). DOI: 10.23937/2474-3658/1510146
- Nor Fauziana binti Mohd Salleh. (2020). Pandemik *Coronavirus* (Covid-19): Pembelajaran dan pengajaran secara atas talian suatu keperluan di Malaysia. <https://www.researchgate.net/publication/342886967>
- Portal Kementerian Kesihatan Malaysia. (2022). Pebezaan Maksud Endemik, Epidemik dan Pandemik. Dilayari daripada <https://covid-19.moh.gov.my/reopeningsafely/semasa/2022/03/perbezaan-maksud-endemik-epidemik-dan-pandemik-pada-12-Ogos-2022>.
- Quakers In Kent. Video based social media. Dilayari daripada <https://kentquakers.org.uk/video-based-social-media/> pada 25 Ogos 2021.
- Saniah Ahmad, Table 4 CA34103 Kursus Rekacipta Busana. (2020). Senarai Kursus Program Seni Kreatif: Kluster Tarian & Kluster Teater.
- Saniah Ahmad. (2021). Table 4. Kursus Rekacipta Busana, CA34103, Program Seni Kreatif, Akademi Seni & Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah.
- Sipalan, J. (2020). Malaysia confirms first cases of coronavirus infection. *Reuters*. Dicapai daripada reuters.com/article/china-health-malaysia-idUSL4N29U03A.
- Surat Jabatan Pendidikan Tinggi. (17 Mac 2020). Garis Panduan Pengendalian Isu-Isu Berhubung Penularan Wabak Covid-19 Bagi Universiti Awam (UA) dan Institusi Pengajian Tinggi Swasta mulai 18 Mac hingga 31 Mac 2020. (JPT(UKP) 1000/02/01 Jil.3 (9).
- Zainora Daud, Noorhafizah Mohd Haridi, Norazman Alias & Anuar Hasin. (2021). Kajian perbandingan kalangan pelajar institusi pengajian tinggi terhadap simptom stres yang dialami ketika sesi pengajaran dan pembelajaran dalam talian era Covid-19. *Journal Al-Irsyad*, 6 (1).