

# Kajian Keberkesanan Produk Inovasi Aplikasi Easy Moral Sebagai Alat Bantu Pengajaran Dan Pembelajaran

Lezawati Seron<sup>1\*</sup>, Fayzatol Jamiyah Abdull Rahim<sup>1</sup>, Shakinah Mustapha<sup>1</sup>, Dayangku Farah Azeila Awang Mohammat<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jabatan Pengajian Am, Politeknik Mukah, KM 7.5 Jalan Oya, 96400 Mukah, Sarawak, Malaysia

\*Corresponding author: lezawati@pmu.edu.my

## Abstrak

Projek inovasi *Easy Moral* dibangunkan bertujuan untuk membantu pelajar dalam kursus MPU23142 Pendidikan Moral. Ianya dihasilkan sebagai satu inisiatif kaedah pengajaran yang dilaksanakan oleh pensyarah bagi menggantikan nota secara manual kepada bentuk aplikasi secara interaktif. Seramai 38 orang pelajar sebagai responden yang sedang ditawarkan kursus MPU23142 Pendidikan Moral pada sesi II 2023/2024 di Politeknik Mukah. Oleh itu, penggunaan aplikasi ini mudah dicapai dan tidak memerlukan kos untuk membangunkannya. Dengan adanya perkembangan teknologi masa kini, telah membantu pendidik semasa menyampaikan proses pengajaran dan pembelajaran mengikut teknologi sedia ada. Hasil dapatan kajian bagi analisis keseluruhan penyampaian aplikasi *easy moral* ialah nilai min ke 4.56, sisihan piawai 0.561 adalah tinggi menunjukkan bahawa responden bersetuju aplikasi yang dibangunkan telah mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih efektif. Kesimpulannya, tingkat keberkesanan penggunaan aplikasi *easy moral* berada pada tingkat yang tinggi dan merupakan satu alternatif pensyarah dalam kaedah penyampaian pembelajaran yang lebih menarik dan memberi impak kepada pelajar.

*Kata kunci:* - Keberkesanan, projek inovasi, *easy moral*, pembelajaran

## 1. Pengenalan

Dalam aturan pendidikan di negara kita, telah banyak berubah disebabkan perluasan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) ke arah mendepani cabaran bagi sebuah negara maju. Rahman et. al. (2019) menjelaskan bahawa pengajaran yang bersifat konvensional akan lebih berkesan dengan adanya perkembangan teknologi masa kini. Menurut Paliza & Norfadzilah (2023), dengan menggunakan kaedah pembelajaran secara interaktif, pelajar boleh menjimatkan kos mencetak dan mudah untuk mengulangkaji pelajaran pada bila-bila masa. Oleh yang demikian, inovasi telah dibangunkan bertujuan untuk mempelbagaikan kaedah penyampaian pensyarah terhadap pelajar. Tambahan, penggunaan aplikasi multimedia di dalam proses pembelajaran sangat membantu pelajar dan merupakan satu inisiatif bagi meningkatkan pengetahuan dalam kursus pendidikan moral.

Aplikasi *easy moral* ini mengandungi keseluruhan silibus pendidikan moral yang merangkumi nota ringkas yang interaktif dan aktiviti pengukuhan. Taher (2023) menyatakan pelajar lebih mudah mendapatkan maklumat tentang kandungan pembelajaran sesuatu subjek dengan menggunakan aplikasi mudah alih. Oleh demikian, aplikasi *easy moral* telah dihasilkan bagi membantu pelajar dalam memudahkan sesi kuliah yang berkesan serta menyeronokkan dan pelajar boleh mengakses di mana sahaja mereka

berada. Kesimpulannya, kaedah penyampaian pengajaran yang berpusatkan pelajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi mudah alih. Kenyataan ini disokong oleh Hisham et al. (2020) yang menyatakan generasi muda lebih cenderung menggunakan teknologi yang lebih cepat dan mudah serta dapat diperolehi secara percuma.

## 2. Pernyataan Masalah

Berdasarkan analisis *course learning outcome* (CLO) MPU23142 Pendidikan Moral Sesi I: 2023/2024 didapati pencapaian akademik pelajar telah menurun berbanding sesi sebelumnya. Oleh yang demikian, aplikasi *easy moral* telah dibangunkan sebagai langkah penambahbaikan berterusan bagi membantu pensyarah dan pelajar dalam melaksanakan sesi kuliah di dalam kelas. Mengenalpasti keberkesanan produk inovasi aplikasi *easy moral* sebagai alat pengajaran dan pembelajaran di Politeknik Mukah melalui borang soal selidik kepada responden.

## 3. Tinjauan Literatur

Menurut kajian Shafie (2018), melalui aplikasi multimedia pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan dalam subjek ibadah solat dapat ditingkatkan. Selain itu, suasana pembelajaran akan lebih fleksibel

dan dapat meningkatkan minat pelajar semasa dalam bilik kuliah.

Dalam kajian Razali & Khalid (2021) menyatakan pembelajaran akan menjadi lebih fleksibel dan efektif dengan wujudnya aplikasi *mobile*. Kajian ini diakui oleh Norlaila (2024) yang menerangkan bahawa kaedah pengajaran akan menjadi lebih menarik dan fleksibel dengan menggunakan aplikasi mudah alih serta dapat mengelakkan pelajar dari kebosanan.

Telefon digunakan oleh golongan remaja untuk mendapatkan maklumat, berkomunikasi dan juga untuk menghiburkan diri (Gao et al., 2020). Dalam kajian Daud et al. (2020) menyatakan bahawa penggunaan aplikasi telefon menunjukkan peningkatan yang positif untuk pelajar menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat medium pembelajaran. Pendapat ini diyakinkan lagi dengan kajian Roslin & Salleh (2021) yang menjelaskan bahawa pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi maklumat dapat memberi manfaat kepada pelajar dan membantu guru memudahkan pencapaian objektif dalam pengajaran guru.

Guru boleh menjadikan aplikasi android sebagai alat bantu mengajar dalam pengajaran bahasa arab melalui kaedah didik hibur berteknologi. Kenyataan ini diakui oleh Ismail et al. (2021) yang menyatakan penghasilan inovasi dalam sistem pendidikan telah memberi kesan yang positif kepada guru atau pensyarah serta pelajar dalam meningkatkan minat dan penglibatan dalam kelas.

## 4. Kaedah Analisis Penyelidikan

### 4.1 Jenis Penyelidikan

Penyelidikan ini adalah secara kuantitatif dan dijalankan bagi mengetahui sejauh mana keberkesanan dalam penggunaan aplikasi *easy moral* di dalam pembelajaran. Data diperolehi melalui borang kaji selidik yang telah diedarkan.

### 4.2 Populasi dan Kaedah Persampelan

Seramai 38 orang pelajar sebagai responden yang sedang mengikuti kursus MPU23142 Pendidikan Moral bagi Sesi II 2023/2024 telah menjawab soal selidik yang telah disediakan.

### 4.3 Kaedah Pengumpulan Data

Kajian ini secara kuantitatif yang mempunyai bahagian A (demografi responden), bahagian B (reka bentuk aplikasi) yang mempunyai 9 item soalan dan terdapat 8 item soalan di bahagian C (kandungan aplikasi). Soalan-soalan ini diadaptasi daripada kajian (Norlaila, 2024). Soal selidik menggunakan ukuran skala likert dengan jumlah 5 mata iaitu 5= Sangat Setuju, 4= Setuju, 3= Kurang Setuju, 2= Tidak Setuju

dan 1= Sangat Tidak Setuju dan dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 27.0.

## 5. Analisis Data dan Perbincangan

Analisis data diperolehi secara deskriptif untuk pengiraan skor min, sisihan piawai dan frekuensi. Bagi menganalisis data yang diperolehi pengkaji menggunakan jadual interpretasi skor min seperti di Jadual 1.

Jadual 1. Nilai skor min

Pengiraan Jumlah Min	Tahap
1.00 hingga 2.00	Rendah
2.01 hingga 3.00	Sederhana Rendah
3.01 hingga 4.00	Sederhana Tinggi
4.01 hingga 5.00	Tinggi

Bahagian ini juga akan menjelaskan tatacara pengumpulan data dan penganalisan data bagi menjawab soalan-soalan kajian yang ditetapkan oleh pengkaji. Data soal selidik untuk fasa ini dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 27.0 untuk menganalisis data. Proses penganalisan melibatkan kaedah statistik deskriptif yang menggunakan skor min, sisihan piawai dan frekuensi. Bagi menganalisis data yang diperolehi pengkaji menggunakan jadual interpretasi skor min seperti dalam Jadual 1.

### 5.1 Demografi Responden

Jadual 2 menjelaskan jumlah responden adalah 38 orang pelajar. 22 orang (57.9%) responden di kalangan pelajar lelaki manakala 16 orang (42.1%) responden adalah pelajar perempuan. Responden terdiri daripada kaum Melanau (2.6%), kaum Cina (15.8%) dan lain-lain kaum iaitu kaum Melayu, India, Iban, 81.6%.

Jadual 2. Maklumat responden

Ciri Demografi	N	Peratus%	
Jantina	Pelajar Lelaki	22	57.9
	Pelajar Perempuan	16	42.1
Bangsa	Melanau	1	2.6
	Cina	6	15.8
	Lain-lain	31	81.6

### 5.2 Penyampaian Aplikasi Easy Moral

Jadual 3 menunjukkan hasil dapatan bagi penyampaian aplikasi *easy moral* yang merangkumi 9 item soalan. Item A8 'Aplikasi ini dapat diakses bila-bila masa' mempunyai skor min yang tertinggi iaitu 4.68, sisihan piawai 0.725. Bahan pembelajaran digital sangat diperlukan oleh pelajar kerana ia boleh

diakses pada setiap masa dan di mana sahaja berada bagi membantu proses pembelajaran bahasa dengan lebih cepat dan mudah. Norlaila (2024) juga menyatakan telefon pintar lebih mudah digunakan oleh pelajar berbanding penggunaan buku dan aplikasi mudah alih yang dibangunkan dapat membantu sistem pendidikan ke arah pembelajaran abad ke-21. Oleh yang demikian, aplikasi *mobile* yang dibangunkan boleh memudahkan pensyarah untuk membuat persediaan mengajar sebelum kuliah dijalankan.

Manakala item A1 merupakan item yang paling rendah 'Aplikasi ini mesra pengguna' iaitu skor min 4.16, sisihan piawai 1.103. Ini disebabkan aplikasi ini dibangunkan untuk pengguna android sahaja. Aplikasi mudah alih dapat menarik minat pelajar namun perlu perisian yang dapat diterima oleh semua jenis telefon pintar. Secara keseluruhannya untuk bahagian B mencapai purata min 4.56, sisihan piawai 0.561 dan tahap interpretasi jumlah min adalah tinggi.

Jadual 3. Penyampaian aplikasi *Easy Moral*

Bil.	Pernyataan	Min	SP	Tahap Interpretasi
A1	Aplikasi ini mesra pengguna	4.16	1.103	Tinggi
A2	Pembelajaran menggunakan aplikasi ini menyeronokkan	4.32	0.842	Tinggi
A3	Maklumat yang dipersembahkan mudah dan menarik	4.61	0.547	Tinggi
A4	Aplikasi ini menepati silibus kursus Pendidikan Moral	4.63	0.589	Tinggi
A5	Aplikasi ini sesuai digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran	4.61	0.595	Tinggi
A6	Aplikasi ini memudahkan saya untuk mengakses nota	4.63	0.714	Tinggi
A7	Aplikasi ini membantu saya dalam pembelajaran Pendidikan Moral	4.55	0.724	Tinggi
A8	Aplikasi ini dapat diakses bila-bila masa	4.68	0.725	Tinggi
A9	Aplikasi ini menarik minat saya untuk mempelajari kursus Pendidikan Moral	4.53	0.725	Tinggi
<b>Purata Min</b>		<b>4.56</b>	<b>0.561</b>	<b>Tinggi</b>

### 5.3 Kandungan Aplikasi *Easy Moral*

Jadual 4 menunjukkan dapatan tentang kandungan aplikasi *easy moral* yang dibangunkan. Item B6 "Fungsi butang dapat dikenalpasti dengan mudah" mencapai jumlah tertinggi iaitu min 4.55 dan sisihan piawai 0.602. Kajian ini menunjukkan bahawa

pembelajaran mudah alih bermaksud proses pembelajaran yang mudah dicapai dan dilaksanakan bila-bila masa serta tidak terhad walau dimana jua berada. Toth et al. (2019) bersetuju bahawa pencapaian pelajar meningkat kerana menjawab kuiz berulang kali dalam aplikasi permainan dan menjadikan ianya lebih mudah.

Jadual 4. Kandungan aplikasi *Easy Moral*

Bil.	Pernyataan	Min	SP	Tahap Interpretasi
B1	Isi kandungan disusun dengan teratur	4.47	0.647	Tinggi
B2	Ayat yang digunakan mudah untuk difahami	4.47	0.687	Tinggi
B3	Penerangan setiap topik adalah jelas	4.53	0.603	Tinggi
B4	Rekabentuk yang dihasilkan menarik	4.42	0.889	Tinggi
B5	Grafik yang digunakan menarik	4.47	0.797	Tinggi
B6	Fungsi butang dapat dikenalpasti dengan mudah	4.55	0.602	Tinggi
B7	Susunan butang adalah bersesuaian	4.47	0.647	Tinggi
B8	Font tulisan yang digunakan bersesuaian	4.53	0.647	Tinggi
<b>Purata Min</b>		<b>4.49</b>	<b>0.616</b>	<b>Tinggi</b>

Min yang terendah ialah item B4 merangkumi "Rekabentuk yang dihasilkan menarik" iaitu min 4.42, sisihan piawai 0.889. Razali & Khalid (2021) menyatakan aplikasi yang dihasilkan perlu dirancang dengan baik agar dapat menarik minat pengguna sepanjang sesi kuliah berlangsung. Secara keseluruhannya bahagian C mencapai purata min 4.49, sisihan piawai 0.616 serta tahap interpretasi jumlah min yang tinggi.

## 6. Kesimpulan

Hasil kajian ini menunjukkan responden bersetuju penggunaan aplikasi *easy moral* yang dibangunkan bagi memudahkan proses pembelajaran dapat diwujudkan dalam suasana yang lebih efektif. Hasil analisis menyatakan penggunaan aplikasi ini memberi impak yang baik dan merupakan satu alternatif pensyarah dalam mempelbagaikan cara mengajar di dalam bilik kuliah agar tidak membosankan. Diharap kajian ini dapat menjadi panduan dan bahan rujukan pengkaji-pengkaji yang lain berkaitan dengan penambahbaikan dalam inovasi pendidikan.

## Rujukan

- Daud, R., Ab Rahman, R., & Wahab, N. A. (2020). Sikap dan tingkah laku guru terhadap penggunaan peta pemikiran I-Think dalam proses pengajaran Pendidikan Islam di sekolah. *Asian People Journal (APJ)*, 3(2), 24-35.
- Gao, L., Gan, Y., Whittal, A., & Lippke, S. (2020). Problematic internet use and perceived quality of life: findings from a cross-sectional study investigating work-time and leisure-time internet use. *International journal of environmental research and public health*, 17(11), 4056.
- Hisham, H. T., Ahmad, R., & Rafi, N. M. (2020). Media Tradisional vs Media Sosial: Satu Tinjauan terhadap Berita Harian: Social Media and Its Impacts on Traditional Media: A Case Study on Berita Harian. *The Sultan Alauddin Sulaiman Shah Journal (JSASS)*, 7(2), 132-145.
- Ismail, S., Saad, R., Radzi, N. A. A., Idris, N. A., & Aziz, N. E. M. (2021). Tahap penggunaan inovasi teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam pengajaran dan pembelajaran (PDP) pensyarah Kolej Universiti Islam Melaka. *Jurnal'Ulwan*, 6(2), 173-194.
- Norlaila, N. (2024). *Aplikasi Permintaan, Pembelian Keperluan Kantor Dan Monitoring Penggunaan Berbasis Web Pada Pt. Talenta Bumi* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kalimantan Mab).
- Rahman, S. F. A., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2019). An overview of flipped learning studies in Malaysia. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 10(4).
- Razali, N. H., & Khalid, F. B. (2021). Penggunaan aplikasi pembelajaran mudah alih dalam pembelajaran matematik bagi pelajar sekolah menengah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(6), 73-85.
- Roslin, N. B., & Salleh, N. M. (2021). Penggunaan M-Learning Sebagai bahan bantu pengajaran dalam kelas pendidikan khas. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(5), 53-63.
- Shafie, M. K. (2018). Keberkesanan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran ibadah solat. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)*, 1(4), 50-60.
- Taher, F. I. M. (2024). Keberkesanan Penggunaan Aplikasi NMM Pro dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kursus Nilai Masyarakat Malaysia di Politeknik. *Jurnal Pengajian Umum/Journal of General Studies*, 29-43.
- Toth, A., Logo, P., & Logo, E. (2019). The Effect of the Kahoot Quiz on the Student's Results in the Exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2), 173-179.