

BAB 3

VLE (*VIRTUAL LEARNING ENVIROMENT*) DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN QIRA'ĀT DI MEDIU

3.1 PENDAHULUAN

Pengajian yang berteraskan kecanggihan teknologi kini tidak asing lagi diterapkan di dalam kurikulum pengajaran dan pembelajaran di Malaysia. Rata-rata institusi mahupun sekolah juga menggunakan teknologi terkini dalam menyampaikan pengajaran, kuliah, nota-nota dan sebagainya.

Menurut dapatan kajian yang dikaji oleh Saedah Siraj⁷⁵ dan Haninah Salim menyatakan bahawa jangkaan guru ke atas perubahan baru dalam sistem pendidikan di Malaysia pada masa depan menunjukkan strategi pengajaran dan pembelajaran menggunakan ICT secara menyeluruh dijangka merupakan perubahan baru dalam sistem pendidikan di Malaysia pada masa depan.⁷⁶

Selain itu, dapatan kajian terhadap jangkaan daripada guru ke atas impak perubahan dalam sistem pendidikan di Malaysia pada masa depan menunjukkan guru sebagai fesilitator dalam proses pengajaran dan pembelajaran ICT dijangka merupakan impak perubahan dalam sistem pendidikan di Malaysia pada masa depan.⁷⁷

⁷⁵ Professor Dr. Saedah Siraj adalah Professor Kurikulum di Jabatan Kurikulum dan Teknologi Maklumat Pengajaran, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya; Ahli Senat Universiti Malaya dan Timbalan Dekan (Ijazah Dasar) Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.

⁷⁶ Saedah Siraj, *Kurikulum Masa Depan* (Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya, 2008), h.108.

⁷⁷ *Ibid.*

Dengan itu, di dalam bab ini penulis ingin mengkaji sistem teknologi yang digunakan di MEDIIU dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, penulis menggunakan kaedah temubual, observasi dan meneliti kajian-kajian yang telah dibuat sebelum ini yang berkaitan dengan sistem teknologi yang digunakan di MEDIIU.

3.2 PENGGUNAAN VLE (*VIRTUAL LEARNING ENVIROMENT*)

3.2.1 Definisi

Internet merupakan infrastuktur lebar jalur yang dibekalkan kepada pusat-pusat pengajian dalam membentuk konsep pengajaran dan pembelajaran yang sempurna. Oleh itu, penggunaan VLE iaitu *Virtual Learning Enviroment* menjadi medan pengaplikasian pihak institusi untuk berhubung dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

VLE ialah satu pelantar pengajaran dan pembelajaran yang berupaya untuk mengurus dan menyimpan objek pembelajaran bagi membolehkan para pengajar mengaksesnya pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja⁷⁸. Melihat kembali kepada penggunaan internet pada awal tahun 1990an, kemunculan pelbagai alatan-alatan yang berasaskan internet terhasil dan memberi manfaat yang bermutu. Dengan itu, pada pertengahan tahun 1990an, VLE telah diwujudkan bagi menyokong sistem pembelajaran dan pengajaran menerusi penggunaan internet⁷⁹.

⁷⁸ Garis Panduan Norma Agihan dan Tatacara Penggunaan Dongle untuk sekolah-sekolah di seluruh negara di bawah Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) bagi tujuan akses internet dan *Virtual Learning Enviroment* (VLE) dalam projek perkhidmatan 1BESTARINET, laman sesawang Kementerian Pengajian Malaysia (KPM), dicapai pada 19 Februari 2013, <http://www.moe.gov.my>.

⁷⁹ Guy Posey, Thomas Burgess, Marcus Eason, Yawna Jones, "*The Advantages and Disadvantages of the Virtual Classroom and the Role of the Teacher*", (sebuah artikel, *Alabama A&M University*), dicapai pada 19 Februari 2013, http://www.swdsi.org/swdsi2010/SW2010_Preceedings/papers/PA126.pdf.

VLE juga dikenali sebagai kemudahan peranti perisian komputer yang melengkapi kemudahan-kemudahan pembelajaran berkomputer. Peranti perisian komputer ini juga dikenali sebagai⁸⁰:

- *Learning Management System (LMS).*
- *Course Management System (CMS).*
- *Learning Content Management System (LCMS).*
- *Managed Learning Enviroment (MLE).*
- *Learning Support System (LSS).*
- *Learning Platform (LP).*

3.2.2 Tujuan dan Fungsi VLE

Penggunaan VLE adalah memberi ruang kepada tenaga pengajar untuk mencari sumber-sumber pengajaran dengan pantas tanpa memerlukan kepada peningkatan kemahiran teknikal. Selain itu, VLE menyediakan keperluan internet yang bersepadu bagi memudahkan untuk memuat turun dan memberi keselesaan serta mengikut kehendak pengguna⁸¹.

Tambahan pula dengan penggunaan teknologi terkini, proses pendidikan mampu mengatasi sempadan bilik darjah yang sedia ada dan menggalakkan para pelajar menggapai peluang dalam memiliki kemahiran yang tinggi terhadap penggunaan internet. Berpandukan kepada kajian *Robert B. Cummings*, Pengarah Pusat Sumber

⁸⁰ Konrad Konlechner, “*Virtual Learning Enviroments in IB schools – pontential, possibilities and pitfalls*”, (sebuah kertas kerja, *Auckland International College*), dicapai pada 19 Februari 2013, http://www.ibo.org/ibap/conference/documents/KonradKonlechnerVirtualLearningEnviromentsinIBschools_000.pdf.

⁸¹ *Opt.cit.*

Pendidikan, SHRP-SON, Alabama University di Birmingham bahawa dengan adanya VLE, terdapat beberapa kesimpulan yang boleh dibuat di antaranya⁸²;

1. 50% proses pembelajaran dikendalikan secara sendiri.
2. 50% penggunaan internet digunakan dalam proses pembelajaran di mana pendidikan secara kognitif⁸³ jauh lebih baik dengan pengendalian yang murah, pengetahuan yang luas dan selesa dibawa ke mana-mana.
3. Peluang pekerjaan yang banyak bagi mereka yang melanjutkan pengajian secara dalam talian.
4. Pelajar lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan keadaan sekeliling dalam menuntut ilmu berbanding dengan penyesuaian diri di fakulti.
5. Telepersidangan (*teleconferencing*) menguasai penggunaan internet kerana ia lebih murah (pelaburan teknologi yang rendah) berbanding dengan *video codecs* yang memerlukan kos yang tinggi, visualisasi, kelajuan internet kuat dan kelengkapan yang padu di antara dua pihak seperti *videocam*, mikrofon dan sebagainya.
6. Komputer persendirian sentiasa di sisi.

Di antara sumbangan terbesar aplikasi internet kepada dua pihak iaitu golongan tenaga pengajar dan pelajar adalah memupuk kerjasama yang global di dalam sistem pengajaran dan pembelajaran yang bersifat antarabangsa. Melalui kemudahan-kemudahan internet yang disediakan, pelajar dari serata dunia juga mampu bertukar-tukar idea, belajar bersama-sama, berdiskusi dan di samping dapat memahami kepelbagaian sikap dalam mengutarakan pendapat.

⁸² *Ibid.*

⁸³ Kognitif pendidikan lebih menumpukan aspek pemikiran pelajar. Setiap pelajar mempunyai kebolehan mental untuk mengelola, menyimpan dan mengeluarkan semula pembelajaran lanjutan atau untuk menyelesaikan masalah. Sumber: "*Teori Pembelajaran Kognitif, Gestalt dan Gagne*", h.3, laman sesawang Teori Pembelajaran Kognitif dan Maslow, dicapai pada 21 Februari 2013, <http://www.scribd.com/doc/12899885/Teori-Pembelajaran-Kognitif-dan-Maslow>.

3.2.3 Elemen-elemen Yang Diperlukan Untuk VLE

Di antara elemen-elemen yang diperlukan bagi menjalani sistem VLE adalah;

1. Sukatan matapelajaran.
2. Keterangan daripada pihak pentadbiran berkenaan dengan kursus yang diadakan: syarat-syarat yang diwajibkan, pendaftaran, bayaran, rujukan untuk dihubungi dan masa yang diperuntukkan.
3. Pengumuman bagi maklumat-maklumat yang berkaitan dengan kursus yang diadakan.
4. Pengisian yang asas tentang semua kursus iaitu penjelasan yang lengkap bagi mod pengajian jarak jauh dan konvensional. Kebiasaannya ia memerlukan bahan-bahan cetakan dari tenaga pengajar yang bersifat teks, audio atau persembahan video dan juga sokongan daripada persembahan yang berbentuk visual.
5. Sumber-sumber tambahan, samada sumber-sumber yang disediakan atau sumber yang memerlukan carian *link* dari internet. Ini adalah di antara bekalan terhadap bahan bacaan.
6. Pentaksiran sendiri melalui kuiz-kuiz atau seakan-akannya dengan diberi penilaian dan markah secara automatik.
7. Pentaksiran yang formal seperti peperiksaan atau penyerahan penulisan atau persembahan kertas-kertas projek. Ini diadakan bagi menggalakkan kepada pentaksiran yang lebih teliti.

8. Alat bantuan komunikasi termasuk *e-mail*, diskusi berantai, ruangan *berchatting*, *Twitter* dan sebagainya. Terdapat juga elemen-elemen tambahan seperti; *wiki*, blog, RSS dan 3D *virtual learning spaces*⁸⁴.

9. Statistik dan dokumentasi sebagai simpanan pihak pentadbiran.

VLE bukan sahaja direka untuk kegunaan sesebuah subjek sahaja malah ia mampu menampung subjek yang banyak dalam pelbagai kursus yang padat dengan program akademik dan dengan itu, VLE boleh digunakan bagi membina pusat-pusat pengajian yang berteraskan internet.

3.2.4 Hubungan VLE Dengan *E-learning*

Penggunaan istilah yang berbentuk futuristik kadangkala mengelirukan pembaca dalam mendefinisikannya serta memahami konsep dan fungsi terhadap sesuatu. Oleh itu, penulis ingin menjelaskan hubungan di antara *e-learning* dengan VLE. Apabila dilihat pada dasarnya, istilah dan fungsinya adalah tertumpu kepada proses pengajaran, pendidikan dan pembelajaran internet.

Sebahagian orang menyatakan bahawa *e-learning* hanya membatasi *web browser* sahaja tanpa memerlukan peranti perisian atau sumber-sumber pendidikan⁸⁵. Menurut Wahyu dan Yahya (2006), *e-learning* atau *electronic learning* adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN⁸⁶, WAN⁸⁷

⁸⁴ Realiti maya atau *Virtual Reality* (VR) adalah persekitaran yang dihasilkan oleh komputer. Pengguna VR boleh berinteraksi dengan persekitaran VR, sama ada melalui peranti input piawai seperti sarung tangan berwayar. Persekitaran simulasi boleh menyerupai dunia sebenar. Sumber: *Virtual Reality*, laman sesawang *wikipedia*, dicapai pada 21 Februari 2013, http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality.

⁸⁵ Horton, William K. (William Kendall), *Designing e-learning: Planning the Development of Online Learning*, dalam "*E-learning by Design*", (United State of America, Pfeiffer, 2006), h.1.

⁸⁶ Rangkaian kawasan setempat (*local area network*-LAN) adalah rangkaian komputer yang merangkumi kawasan fizikal yang kecil seperti rumah, pejabat, sekolah atau lapangan terbang. Sumber:

atau internet) untuk menyampaikan maklumat, interaksi atau pemudahcaraan. Di antara media elektronik yang digunakan untuk melaksanakan *e-learning* ialah internet, intranet, satelit, pita audio-video, TV interaktif, DVD, CD ROM, PDA dan telefon bimbit⁸⁸.

VLE termasuk di dalam kategori pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Akan tetapi, VLE adalah proses pembelajaran yang lebih dominan menggunakan internet yang berasaskan web.

3.3 TEKNOLOGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN QIRA'ĀT DI MEDIU⁸⁹

Perkembangan pembelajaran dan pengajaran di masa kini menyumbang kepada kepesatan penggunaan teknologi di institusi pengajian tinggi khususnya. Tambahan pula, dengan berlakunya kepesatan teknologi, pusat-pusat pengajian akan menjadi lebih membangun dan mencapai tahap standard universiti bertaraf antarabangsa. Ini juga dapat membaiki sistem pembelajaran khususnya pengajian Qira'āt agar lebih efisien.

Rangkaian Kawasan Setempat, laman sesawang *wikipedia*, dicapai pada 21 Februari 2013, http://ms.wikipedia.org/wiki/Rangkaian_kawasan_setempat.

⁸⁷ Rangkaian Kawasan Luas (*Wide Area Network-WAN*) merupakan rangkaian komputer jarak jauh dan teknologi yang biasanya digunakan untuk menyambungkan komputer yang berada pada lokasi yang berbeza seperti negeri, negara dan benua. WAN yang paling besar dan terkenal ialah internet. Sumber: *Rangkaian Kawasan Luas*, laman sesawang *wikipedia*, dicapai pada 21 Februari 2013, http://ms.wikipedia.org/wiki/Rangkaian_kawasan_luas.

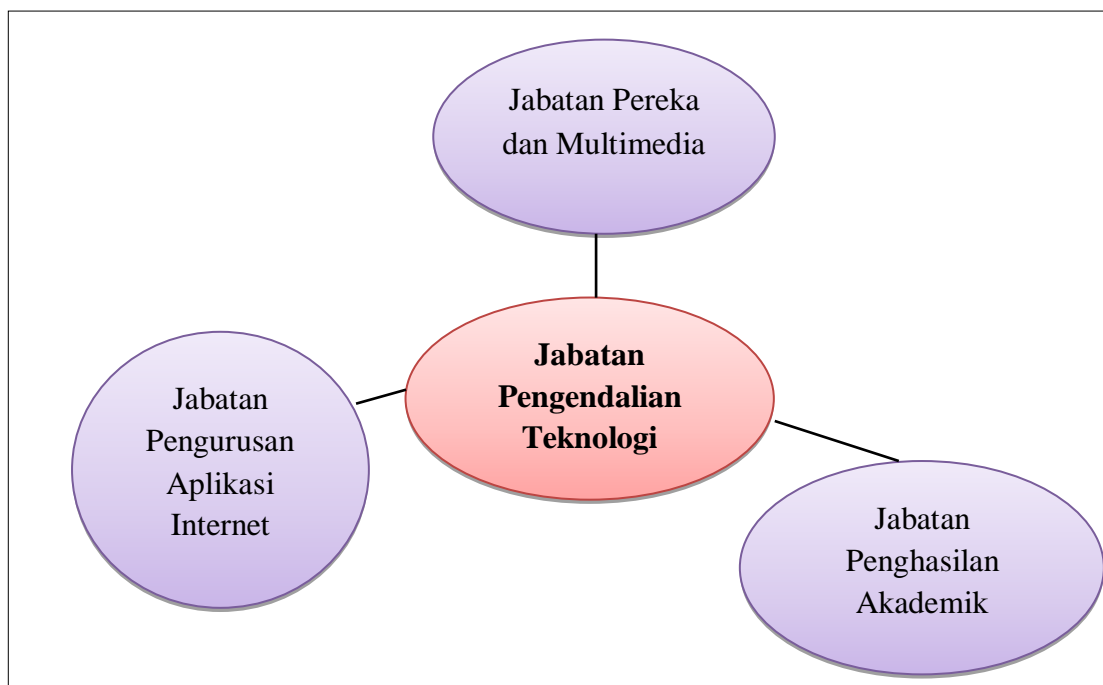
⁸⁸ Rohana Rahmat, "*E-learning di Malaysia*", laman sesawang Pendidikan, Pelajaran dan Pembelajaran, dicapai pada 21 Februari 2013, <http://ana-pendidikan.blogspot.com/2010/09/e-learning-di-malaysia.html>.

⁸⁹ Nurzamir bin Zakaria, Ketua Unit, Pereka Pengajaran, Jabatan Perakadan Multimedia MEDIU, temubual dengan penulis pada 27 Februari 2013.

3.3.1 Unit-unit Pengendalian Teknologi⁹⁰

MEDIU mempunyai unit-unit pengendalian teknologi yang bertanggungjawab dalam menguruskan hal ehwal akademik, pengajaran dan pembelajaran.

Rajah 3.1: Carta Jabatan Pengendalian Teknologi



Carta di atas menunjukkan tiga buah jabatan di dalam Jabatan Pengendalian Teknologi MEDIU yang terlibat dalam pengajaran dan pembelajaran. Di antaranya; Jabatan Pereka dan Multimedia, Jabatan Akademik dan Jabatan Pengurusan Aplikasi Internet.

Jabatan-jabatan yang bertanggungjawab mempunyai tugas yang berbeza. Di samping itu, di dalam sesebuah jabatan terdapat unit-unit pengendalian yang kecil.

Jadual 3.1: Jabatan Penghasilan Akademik

Bil.	Unit Pengendalian	Tugasan
1.	Unit Pengurusan <i>Master Text</i> Qira'āt dan Tenaga Pengajar	<ul style="list-style-type: none">• Mengendalikan <i>audio lesson</i> dan rujukan-rujukan pelajaran.• Menukar format matapelajaran dari audio atau

⁹⁰ *Ibid.*

		<p>teks kepada format elektronik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan <i>master text</i> dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam buku yang berbentuk PDF. • Membaiki dan memeriksa kesalahan-kesalahan bahasa, kemasukan data, mukasurat, sistem penomboran dan elemen-elemen yang terdapat di dalam master text. • Memeriksa teks Al-Quran dan Hadith. • Memastikan <i>link</i>/perantara perisihan data berjalan lancar.
2.	Unit Penghasilan Buku Digital Qira'āt	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih bahan rujukan yang bersesuaian dan yang terbaik untuk dimuat turun oleh pelajar dengan melihat senarai buku-buku yang terdapat di perpustakaan dan buku-buku elektronik. • Menyediakan dan menyemak senarai bahan-bahan rujukan keperluan subjek-subjek fakulti dan membuat tempahan dengan penerbit dengan harga yang berpatutan. • Menjadikan teks-teks buku kepada cetakan elektronik yang disatukan di dalam data simpanan. • Memastikan cetakan elektronik dicetak dengan kemas. • Membaiki logistik dan kesalahan-kesalahan di dalam kurikulum. • Meletakkan buku yang selesai disemak ke dalam <i>digital library</i>.

Sumber: www.mediu.edu.my⁹¹

Merujuk kepada jadual 3.1, Unit Pengurusan *Master Text* Qira'āt dan Tenaga Pengajar dan Unit Penghasilan Buku Digital dikendalikan oleh pensyarah-pensyarah dan unit-unit ini diuruskan oleh pihak pengurusan di Qāhirah, Mesir.

Jadual 3.2: Jabatan Pereka Dan Multimedia

Bil.	Unit Pengendalian	Tugasan
1.	Unit Pereka Pengajaran Qira'āt	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima bahan-bahan pembelajaran dari pihak akademik dan fakulti. • Membentuk keseluruhan kandungan pelajaran Qira'āt dan subjek yang berkaitan dengan

⁹¹ *Technology and Divisions*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 7 Februari 2013, www.mediu.edu.my.

		<p>kehendak jabatan seperti teks, gambarajah, lakaran, data-data audio dan video.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereka <i>storyboard</i>⁹² iaitu tempat untuk meletakkan silibus dan maklumat. • Mendapat persetujuan dari semua pekerja teknikal dan pereka-pereka pengajaran setelah selesai mereka <i>storyboard</i> sebelum dihantar kepada jabatan. • Menghantar <i>storyboard</i> kepada Unit Pereka Multimedia. • Menghantar laporan kemajuan pada setiap hari kepada ketua Jabatan Pereka dan Multimedia.
2.	Unit Pereka Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima <i>storyboard</i> dari Unit Pereka Pengajaran. • Menyediakan keperluan-keperluan untuk mempersembahkan kurikulum seperti gambarajah, lakaran-lakaran, data-data audio, teks dan video. • Menghasilkan draf rekaan yang pertama untuk dibincangkan dengan pekerja teknikal dan pereka-pereka pengajaran dengan mengikut pindaan yang bersesuaian. • Mendapat persetujuan dari Unit Perancang Multimedia berkaitan dengan kurikulum yang didokumentasikan dengan sempurna. • Menghantar laporan kemajuan pada setiap hari kepada ketua Jabatan Pereka dan Multimedia.
3.	Unit Perancang Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima sumber-sumber elektronik dari Unit Pereka Multimedia. • Menghasilkan bahan teknikal termasuk mereka pergerakan, lakaran, audio dan video. • Menguji rekaan yang telah dihasilkan. • Menghantar laporan kemajuan pada setiap hari kepada ketua Jabatan Pereka dan Multimedia.

Sumber: www.medi.u.edu.my⁹³

Jadual 3.2 menunjukkan, Unit Pereka Pengajaran akan menganalisis buku-buku dan PDF untuk dijadikan *storyboard* bagi sesebuah subjek. *Storyboard* didraf dan dirangka untuk memberi minat kepada pelajar apabila membaca.⁹⁴

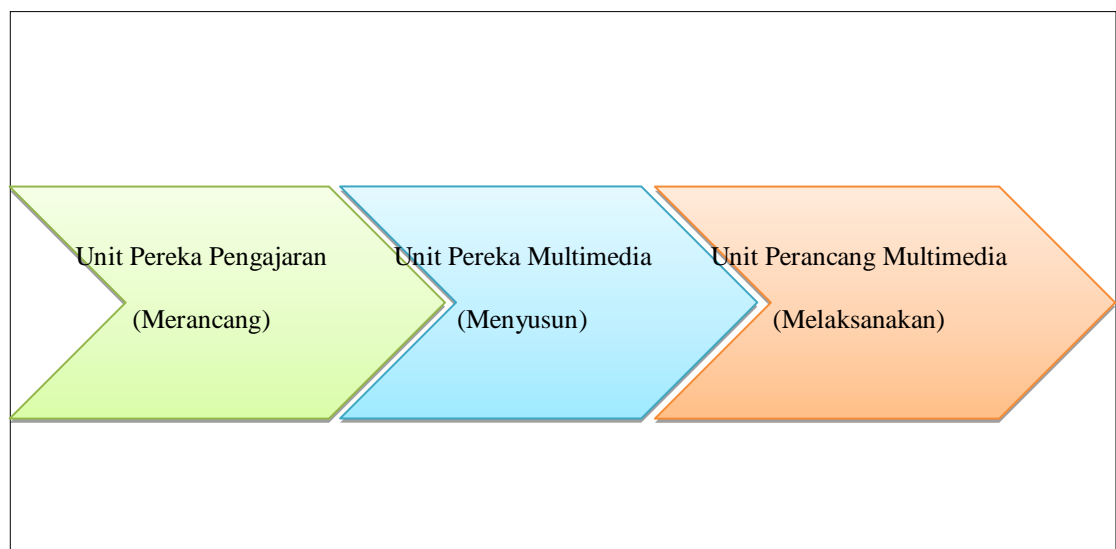
⁹² Sila lihat lampiran contoh *storyboard*.

⁹³ *Technology and Divisions*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 27 Februari 2013, www.medi.u.edu.my.

Setelah *storyboard* selesai dirangka, ia akan diserahkan kepada Unit Pereka Multimedia untuk disusun dan dirangka samada dijadikan dalam bentuk video, audio atau animasi yang bergerak. Kebiasaanya, subjek-subjek Qira'āt dijadikan dalam audio⁹⁵.

Setelah itu, Unit Perancang Multimedia mengambil hasil penyusunan tersebut cuba untuk menghasilkan teknikal pergerakan, lakaran, gambarajah, audio atau video bagi membuatkan bahan bacaan lebih menarik⁹⁶.

Rajah 3.2: Carta Perjalanan Penghasilan *Storyboard*



Pada peringkat permulaan, penghasilan modul-modul pembelajaran (*storyboard*) dilaksanakan menggunakan *flash*. Akan tetapi, hasilnya tidak berjaya kerana modul yang dibekalkan terlalu berat dan membuatkan sebahagian para pelajar terutamanya dari Afrika tidak dapat membuka modul-modul tersebut.

⁹⁴ Nurzamir bin Zakaria, Ketua Unit, Pereka Pengajaran, Jabatan Pereka dan Multimedia MEDIU, temubual dengan penulis pada 27 Februari 2013.

⁹⁵ *Ibid.*

⁹⁶ *Ibid.*

Seterusnya, penggunaan *courselab* diaplikasikan, malangnya *browser Internet Explorer* sahaja yang boleh baca data-data yang dimasukkan. *Browser Google Chrome* dan *Mozilla Firefox* tidak dapat baca dan paparkan data-data tersebut dengan sempurna. Bagi langkah seterusnya, MEDIIU menggunakan HTML⁹⁷ dan ianya berjaya diapikasi oleh para pelajar, akan tetapi modul-modul pembelajaran tidak boleh dimuatkan dengan lengkap dan padat seperti di dalam *flash*⁹⁸.

Jadual 3.3: Jabatan Pengurusan Aplikasi Internet

Bil.	Unit Pengendalian	Tugasan
1.	Unit Portal dan Website	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi segala aspek berkaitan dengan <i>website</i> universiti dan <i>e-portal</i>. • Menyusun dan menghiasi paparan-paparan <i>website</i> dengan gambar dan kombinasi warna yang menarik. • Memberi maklumat-maklumat seperti program pengajian, data dan berita-berita yang terkini. • Membaiki kesalahan-kesalahan teknikal yang terdapat di <i>website</i>. • Berkomunikasi dan menjawab soalan-soalan yang diajukan oleh tetamu-tetamu <i>website</i> dengan sentiasa memberikan informasi terkini kepada mereka. • Sentiasa mengiklankan <i>website</i> dengan panduan, <i>browsers</i>, <i>e-newsletter</i> dan sebagainya. • Menukar rekaan sekurang-kurangnya enam bulan sekali untuk menampakkan pembaharuan.
2.	Unit Pentadbiran LMS	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima senarai pelajar-pelajar baru dari Jabatan Pendaftaran dan Kemasukan Pelajar. • Meletakkan subjek-subjek yang berkaitan dengan kursus pengajian di dalam <i>Advanced Learning Interactive Management (ALIM) System</i>. • Menyelaraskan pensyarah-pensyarah dan tutor mengikut subjek yang diajar termasuk membahagikan pelajar secara berkumpulan. • Memuat turun matapelajaran ke dalam ALIM setiap semester. • Bertanggungjawab dalam memperkenalkan

⁹⁷ *Flash*, *Courselab* dan HTML merupakan alat-alat program yang digunakan untuk memasukkan dan mengemaskini modul-modul pembelajaran.

⁹⁸ *Ibid.*

		<p>ALIM kepada para pelajar dan menyediakan kata laluan untuk mengakses ALIM.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan latihan dan taklimat untuk menggunakan ALIM.
--	--	--

Sumber: www.medi.u.edu.my⁹⁹

Merujuk kepada jadual 3.3, Unit LMS menyelenggara sistem ALIM. LMS ialah sistem *Learning Management System* yang digunakan di MEDIIU dan ianya adalah sebahagian nama bagi sistem VLE (seperti yang telah dibincangkan di dalam 3.1). Di MEDIIU, namanya ditukar menjadi *Advanced Interactive Management System* iaitu ALIM.

3.3.2 Penggunaan ALIM Terhadap Pembelajaran

Advanced Learning Interactive Management atau nama singkatannya ALIM merupakan peranti perisian yang digunakan oleh MEDIIU bagi melaksanakan program pembelajaran secara dalam talian. Fungsi dan kaedah penggunaannya sama seperti VLE. ALIM dilengkapi dengan penggunaan web yang luas dan bahagian-bahagian lain seperti forum perbincangan, *chat*, carian jurnal, kuiz-kuiz, permarkahan dan sebagainya. ALIM bukan sahaja digunakan oleh pelajar yang mengikuti pengajian secara dalam talian, malah pelajar yang mengikuti pengajian secara konvensional juga memerlukan sistem ALIM dalam pembelajaran mereka.

Peranti perisian ALIM ini direka khas untuk membantu pendidik bagi menjaga kualiti pembelajaran secara dalam talian yang efektif. ALIM juga mampu menampung untuk memuat turun fail-fail, bahan-bahan multimedia, persepaduan *email* (*email*

⁹⁹ *Technology and Divisions*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 27 Februari 2013, www.medi.u.edu.my.

integration) dan sebagainya. ALIM adalah pengguna yang sihat dan hanya memerlukan *web browser* dan perhubungan internet.

Pada hemat penulis, penggunaan ALIM ini amat memberangsangkan bagi sistem pendidikan dan pembelajaran di Malaysia lebih-lebih lagi Malaysia semakin menuju ke arah wawasan 2020. Akan tetapi, dari sudut negatif pula penggunaan perisian ALIM ini bukan sahaja memerlukan kos yang tinggi malah penggunaan ruang internet yang laju amatlah diperlukan bagi melaksanakan proses pembelajaran yang lancar.

3.3.3 Peperiksaan di MEDIIU

Sistem peperiksaan di MEDIIU agak berbeza dengan sistem yang wujud di Institut-institut Pengajian Tinggi di Malaysia kerana kertas-kertas jawapan ditanda oleh pensyarah-pensyarah yang berada di luar negara.

Sistem peperiksaan di MEDIIU, Shah Alam meliputi tiga cara iaitu; yang pertama, pelajar yang duduk di sekitar Shah Alam perlulah menghadiri peperiksaan bertulis di MEDIIU. Setelah selesai menjawab, kertas-kertas jawapan akan *discan* dan dihantar kepada pensyarah-pensyarah serata dunia. Dalam masa seminggu, markah akan diterima oleh pelajar-pelajar¹⁰⁰.

Bagi pelajar yang tinggal luar dari Shah Alam atau Selangor, mereka perlulah melantik seorang proktal bagi memantau dan kertas-kertas jawapan akan dipos ke

¹⁰⁰ Nurzamir Zakaria, laman sesawang *Facebook*, dicapai pada 21 Februari 2013, www.facebook/messages/aburaudhah.

MEDIIU, Shah Alam. Pelajar-pelajar di luar negara perlulah menghadiri peperiksaan di pusat-pusat pembelajaran (*learning centre*) yang telah ditetapkan¹⁰¹.

3.4 APLIKASI *STUDENT PORTAL*

Setiap pelajar yang mengikuti program pembelajaran di MEDIIU akan diberikan akaun dan kata laluan pengguna supaya dapat menyemak jadual, nota-nota tutorial dan status mereka. Akaun ini dipanggil *student portal*. Pengaksesannya yang mudah dan hanya tertumpu kepada laman web rasmi MEDIIU membuatkan pelajar tidak perlu membuka *browser* dan web yang berasingan.

Rajah 3.3: Langkah Pertama Masuk Ke *Student Portal*



Sumber: *Al-Madinah International University*, www.mediu.edu.my¹⁰²

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² *Al-Madinah International Islamic University*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 22 Februari 2013, www.mediu.edu.my.

Rajah 3.4 menunjukkan langkah pertama bagi pelajar untuk memasuki laman *student portal*. Laman web rasmi MEDIIU perlu dibuka terlebih dahulu sebelum membuka ID pengguna mereka.

Rajah 3.4: Langkah Kedua Ke *Student Portal*

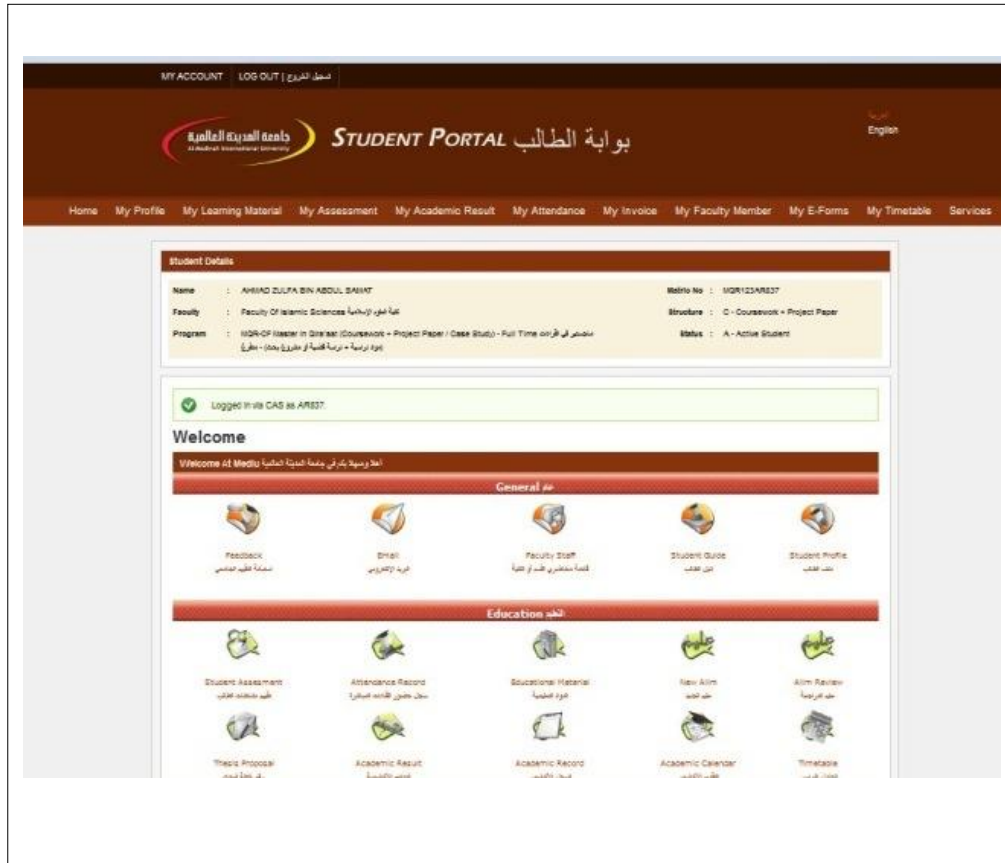


Sumber: *Student Portal*, www.mediu.edu.my¹⁰³

Rajah 3.5 merujuk kepada paparan untuk mengakses masuk *student portal*. Para pelajar perlu mengisi nama pengguna dan kata laluan yang diberikan.

¹⁰³ *Student Portal*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 22 Februari 2013, www.mediu.edu.my.

Rajah 3.5: Paparan *Student Portal*¹⁰⁴



Sumber: *Student Portal*, www.mediu.edu.my¹⁰⁵

Rajah 3.6 menunjukkan kandungan program-program yang terdapat di dalam laman *student portal*. Terdapat program umum, pendidikan, kemudahan-kemudahan lain dan rangkaian sosial.

Jadual 3.4: Program-program *Student Portal*

Bil.	Program	Kandungan Program
1.	Umum	Maklumbalas Pengguna
		Staf Fakulti
		Panduan Pelajar
		Email
		Profil Pelajar
2.	Pendidikan	Pentaksiran Pelajar
		Rekod Kehadiran
		Bahan-bahan Pembelajaran
		ALIM
		Proposal/Tesis

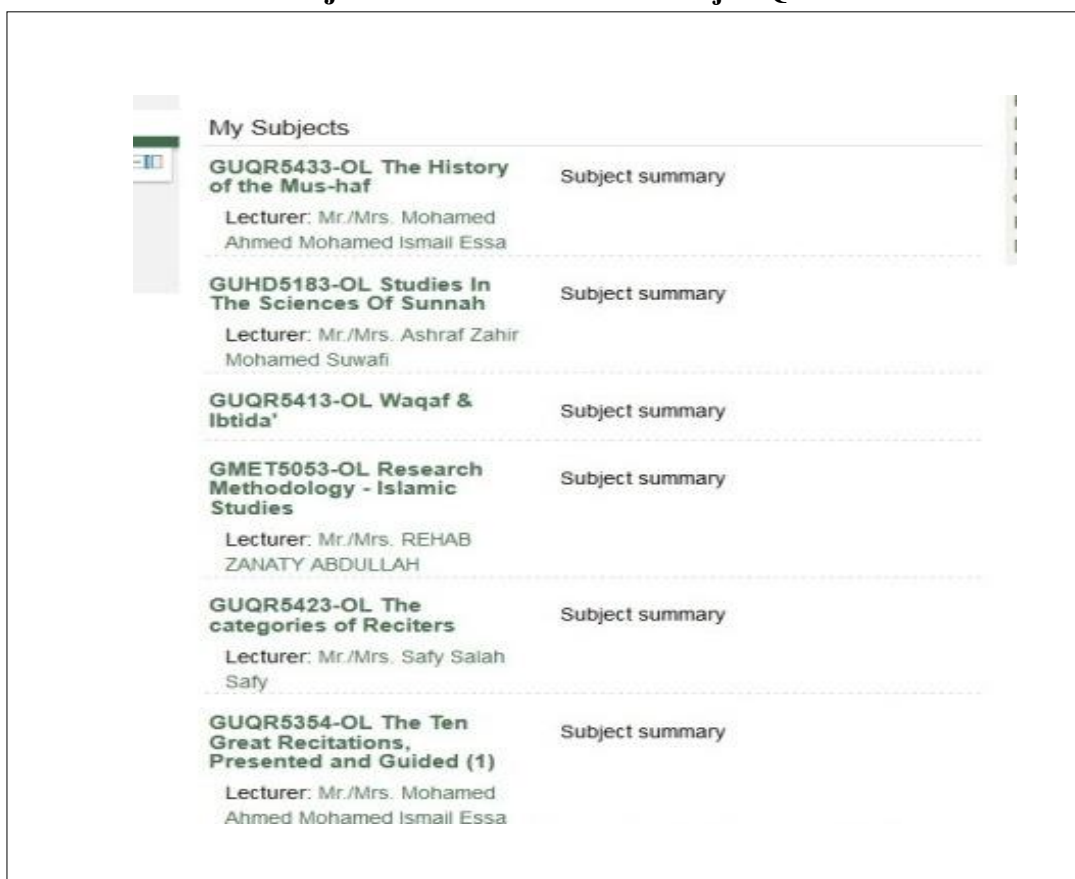
¹⁰⁴ *Student Portal* milik seorang pelajar yang bernama Ahmad Zulfa bin Abdul Samat, Sarjana Qira'at, Fakulti Sains Islam.

¹⁰⁵ *Student Portal*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 22 Februari 2013, www.mediu.edu.my.

		Keputusan Peperiksaan
		Rekod Akademik
		Jadual Waktu Akademik
		Jadual Waktu Belajar
3.	Kemudahan Lain	Semakan Visa
		Invois Pelajar
		Pertanyaan Pelajar
		E-Perpustakaan
		Kaunseling Pelajar
		Permohonan Biasiswa
		Semakan Biasiswa
		E-Pendaftaran
		Surat Akuan
		Forum
4.	Rangkaian Sosial	<i>Facebook</i>
		<i>Twitter</i>
		<i>Youtube</i>
		<i>Churpchurp</i>
		RSS

Seterusnya pelajar perlulah memilih program ALIM untuk melihat subjek-subjek yang akan dipelajari pada semester itu. Selain itu, pelajar boleh menyemak waktu pengajian yang akan dijalankan dan mengetahui pensyarah yang mengajar bagi sesebuah subjek.

Rajah 3.6: Contoh Senarai Subjek Qira'at



My Subjects	
GUQR5433-OL The History of the Mus-haf Lecturer: Mr./Mrs. Mohamed Ahmed Mohamed Ismail Essa	Subject summary
GUHD5183-OL Studies In The Sciences Of Sunnah Lecturer: Mr./Mrs. Ashraf Zahir Mohamed Suwafi	Subject summary
GUQR5413-OL Waqaf & Ibtida'	Subject summary
GMET5053-OL Research Methodology - Islamic Studies Lecturer: Mr./Mrs. REHAB ZANATY ABDULLAH	Subject summary
GUQR5423-OL The categories of Reciters Lecturer: Mr./Mrs. Safy Salah Safy	Subject summary
GUQR5354-OL The Ten Great Recitations, Presented and Guided (1) Lecturer: Mr./Mrs. Mohamed Ahmed Mohamed Ismail Essa	Subject summary

Subjek: *Student Portal*, www.medi.u.edu.my¹⁰⁶

Berpandukan rajah di atas, pelajar boleh melihat subjek-subjek yang ditetapkan untuk satu semester dan pelajar hanya perlu menekan butang mana-mana subjek untuk melihat waktu sesi tutorial dan sebagainya.

3.4.1 Subjek Mingguan¹⁰⁷

ALIM boleh mengendalikan penggunaannya hampir 200 orang pelajar atau lebih dalam satu semester yang mengandungi 14 minggu sesi tutorial. Seorang pensyarah boleh memantau dan menguasai *student portal* untuk subjek bagi sesebuah kursus. Bahan-bahan pendidikan seperti bahan bacaan, nota-nota dan sebagainya akan diletakkan di ruangan setiap subjek mingguan.

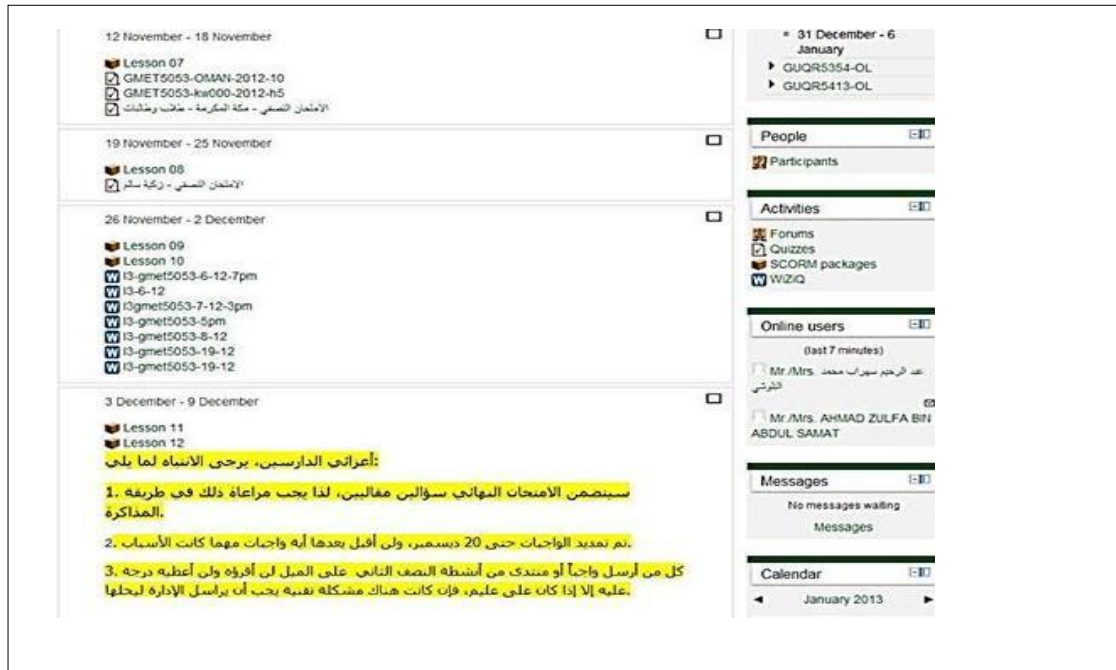
¹⁰⁶ *Ibid*, dicapai pada 8 Mac 2013.

¹⁰⁷ Nurzamir bin Zakaria, Ketua Unit, Pereka Pengajaran, Jabatan Pereka dan Multimedia MEDIU, temubual dengan penulis pada 27 Februari 2013.

Unit Penghasilan Akademik yang terdiri daripada pensyarah-pensyarah akan mengawal semua bahan-bahan pengajaran dan pendidikan yang akan dimasukkan dalam ruangan mingguan. Jadual, tarikh penghantaran kerja kursus dan kertas kerja juga akan diberitahu. Bahan-bahan kursus pengajian akan disiarkan mengikut format mingguan. Setiap ruangan adalah untuk setiap tajuk dan sukatan bagi 14 minggu.

Pelajar hendaklah sentiasa membuka *student portal* mereka untuk melihat pengemaskinian pembelajaran mereka.

Rajah 3.7: Pengajaran dan Pembelajaran Di Dalam Ruangan Mingguan



Sumber: *Student Portal*, www.mediu.edu.my¹⁰⁸

Rajah 3.7 menunjukkan sukatan matapelajaran yang akan pelajar pelajari dalam tempoh 14 minggu. Akan tetapi, pihak pengendalian akan mengemaskini sukatan matapelajaran mengikut minggu. Seterusnya pelajar hendaklah melihat jadual yang diberikan untuk mengetahui waktu sesi pembelajaran bermula.

¹⁰⁸ *Student Portal*, laman sesawang MEDIIU, dicapai pada 22 Februari 2013, www.mediu.edu.my.

Rajah 3.8: Contoh Jadual GUQR5433-OL Tārikh Muṣḥaf

4 February - 10 February

محاضرة الجدول الزمني			
اسم المحاضر	الساعات المكتبة الأسبوعية		
	يوم	الوقت	
		من	إلى
محمد أحمد إسماعيل عيسى	الأحد	pm 4:00	pm 5:30
محمد أحمد إسماعيل عيسى	الاثنين	pm 4:00	pm 5:30
محمد أحمد إسماعيل عيسى	الثلاثاء	pm 4:00	pm 5:30
محمد أحمد إسماعيل عيسى	الأربعاء	pm 4:00	pm 5:30
محمد أحمد إسماعيل عيسى	الخميس	pm 4:00	pm 6:00

Sumber: *Student Portal*, www.medi.u.edu.my¹⁰⁹

Rajah di atas menunjukkan salah satu jadual masa bagi subjek dari kursus pengajian Sarjana Qira'āt secara dalam talian. Apabila pelajar telah mengetahui waktu sesi pembelajaran mereka, mereka akan masuk ke kelas dan menghadiri sesi pembelajaran secara dalam talian¹¹⁰.

Di samping itu, pelajar akan diberikan alat-alat bantuan pembelajaran yang lain seperti; PDF, *audio lesson* dan *talking book* di program umum, bahan-bahan pembelajaran (seperti di dalam jadual 3.3).

¹⁰⁹ *Ibid.*

¹¹⁰ Sila lihat gambarajah di lampiran.

Rajah 3.9: My Educational Material



Sumber: *Student Portal*, www.medu.edu.my¹¹¹

Rajah 3.9 adalah bahan-bahan atau alat bantuan pembelajaran bagi pelajar yang telah dibekalkan oleh Jabatan Pengendalian Teknologi terhadap setiap *student portal* para pelajar.

Selain itu, aktiviti-aktiviti lain juga disediakan di antaranya; kuiz, forum, dan SCROM *packages*. Kuiz lebih dikenali sebagai ujian mingguan dan markahnya diambil. Forum adalah ruangan bagi para pelajar berdiskusi di mana pensyarah akan memberikan topik-topik untuk pelajar-pelajar berbincang. Sesiapa yang menyertai

¹¹¹ *Ibid.*

forum ini akan mendapat markah pada akhir semester. SCORM *packages* pula adalah pakej-pakej pelajaran.¹¹²

Rajah 3.10: Diskusi Forum Oleh Para Pelajar

The screenshot shows a forum interface with the following elements:

- Navigation: Home » My Subjects » GUQR5354-OL » Participants » Participants
- Filters: My Subjects (GUQR5354-OL), Visible groups (1-Both-SEP2012B), Inactive for more than (Select period), User list (Brief)
- Current role: All participants
- Summary: All participants: 5
- Search: Search forums, Go, Advanced search
- Settings: Subject administration, Grades, My profile settings
- Latest news: (No news has been posted yet)
- Activities: Forums, Quizzes, SCORM packages, WIZIQ

User picture	First name / Surname	City/town	Country	Last access ↑
	Mr./Mrs. AHMAD ZULFA BIN ABDUL SAMAT	TERENGGANU	Malaysia	17 secs
	Mr./Mrs. rabea mohamed ben aisha	Manchester	United Kingdom	4 days 15 hours
	Mr./Mrs. zia ul rahman hafez Abdul kareem	المدينة المنورة	Saudi Arabia	Never
	Mr./Mrs. RADHIAH BINTE M SALLEH	SINGAPORE	Singapore	Never
	Mr./Mrs. louski younes	الدار البيضاء	Morocco	Never

Sumber: Nurzamir bin Zakaria¹¹³

Rajah 3.10 menunjukkan pelajar-pelajar yang mengikuti perbincangan di dalam forum yang diberikan.

¹¹² Nurzamir Zakaria, Alat-alat Bantuan Pembelajaran, laman sesawang *yahoomail*, dicapai pada 17 Januari 2013, <http://us-mg5.mail.yahoo.com>.

¹¹³ *Ibid.*

3.5 CABARAN TERHADAP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SECARA SECARA DALAM TALIAN

Institusi-institusi pendidikan terutama universiti di seluruh dunia sedang menghadapi cabaran-cabaran globalisasi dan pembangunan teknologi komunikasi ICT. Mengantarabangsakan sesebuah institusi bukan lagi menjadi satu pilihan malah ia adalah keperluan dan kemestian di abad ke-21 ini¹¹⁴.

Kajian dari Universiti Teknologi Malaysia yang dibuat oleh Mohd.Fadzil Ali¹¹⁵ dan Mohd. Nihra Haruzuan Mohd. Said¹¹⁶ dalam kajiannya, “*Implementing Online Learning Using Moodle, An Open Source Learning Management System(LMS): An Educator’s Experience*” membincangkan tentang penggunaan sistem e-pembelajaran berdasarkan *Moodle* dalam subjek *Authoring Language* dari Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia dan observasi oleh pensyarah-pensyarah akan kebaikan dan keburukan dalam perbandingan di antara e-pembelajaran dan pembelajaran secara bersemuka.

Di dalam kajian ini, didapati beberapa halangan menerusi pembelajaran secara dalam talian. Terdapat tiga faktor utama yang ditemui oleh pensyarah-pensyarah terhadap halangan-halangan yang ditemui iaitu; yang pertama, sungguh pun para pelajar mampu memuat turun kertas-kertas kerja mereka kepada pensyarah, kadangkala muatan data simpanan yang besar membuatkan sistem tidak mampu menampungnya. Yang

¹¹⁴ Sohal Hamid Abu Bakar, Sohaimi Zakaria, *Towards The Internationalisation Of A University dalam Tertiary Education, Main Policies, Challenges and Opportunities, Quality and Accreditation and World Class Universities*, ed. Wan Mahmood Wan Abd. Majid Mohamad Awang, Umminajah Salleh Shireen Haron, Halim Hashim, Shaheh Mansor. (Universiti Teknologi Mara, Pusat Penerbitan Universiti (UPENA)), 2005, h.7.

¹¹⁵ Mohd. Fadzil Ali ialah seorang pensyarah, Jabatan Multimedia Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor.

¹¹⁶ Mohd. Nihra Haruzuan Mohd. Said ialah seorang pensyarah, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor.

kedua, e-pembelajaran amat memerlukan rangkaian internet sepenuhnya akan tetapi kegagalan internet menghalang pelancaran aktiviti-aktiviti tenaga pengajar dan para pelajar. Ketiga adalah kuiz-kuiz *online* yang kadangkala tidak berjaya kerana sistem menunjukkan pencapaian pelajar yang terlalu ramai akan menyebabkan perjalanan e-pembelajaran tersekat¹¹⁷.

Berbeza dengan keadaan yang berlaku di MEDIIU. Walaupun di dalam kajian yang telah penulis kemukakan sebelum ini mempunyai persamaan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran semasa, MEDIIU tidak mengalami masalah dalam memuat turun data-data yang mempunyai saiz yang besar. Ini disebabkan pihak IT terlebih dahulu meletakkan data-data yang akan dimuat turun oleh pelajar dan pensyarah. Oleh itu, sebelum memulakan sesi pembelajaran, pelajar dan pensyarah wajib memuat turun terlebih dahulu bagi memudahkan proses pembelajaran¹¹⁸.

ALIM tidak akan mempunyai masalah *shutdown* atau *down server* kerana MEDIIU telah menggunakan *Cloud Amazon Server* yang tidak terdapat di Malaysia. Sekalipun satu Malaysia mengalami keputusan bekalan elektrik, ALIM masih hidup dan boleh digunakan bagi kegunaan negara-negara lain. *Cloud Amazon Server* mempunyai kebarangkalian yang amat tipis untuk *shutdown*. Selain itu, apabila pelajar membuat kuiz dalam masa yang sama dan menghantar jawapan-jawapan kuiz dengan serentak,

¹¹⁷ Wan Mahmood Wan Abd. Majid Mohamad Awang, Umminajah Salleh Shireen Haron, Halim Hashim, Shaheh Mansor, ed., *Tertiary Education, Main Policies, Challenges and Opportunities, Quality and Accreditation and World Class Universities*. (Universiti Teknologi Mara, Pusat Penerbitan Universiti (UPENA)), 2005, h.139.

¹¹⁸ Zainul Azhan bin Ahmad Bashir, Ketua Jabatan EISD, *Enterprise Internal Software Development*, temubual dengan penulis di laman sosial *Facebook* pada 21 Februari 2013, www.facebook/messages/aburaudhah.

pertembungan tidak akan berlaku sama sekali. Perkara ini terbukti pada dua tahun lepas ketika para pelajar MEDIIU menduduki peperiksaan¹¹⁹.

Pensyarah-pensyarah di Universiti Malaysia Sabah mempercayai bahawa pembelajaran secara dalam talian boleh dijadikan bahan pembelajaran bagi pelajar dan juga merangsang proses pembelajaran mereka. Akan tetapi, suasana pembelajaran secara dalam talian ini, tidak membantu untuk meningkatkan interaksi di antara pelajar dengan pensyarah. Tambahan pula, pensyarah tidak merasai sepenuhnya galakkan secara teknikal dan padagogi(kaedah atau pendekatan yang digunakan terutama dalam proses pengajaran dan pembelajaran). Pada dasar positif pula, pensyarah mampu meningkatkan diri mereka dengan menimba pengetahuan yang lebih dalam penggunaan komputer tanpa mengira jantina, umur dan pengalaman bekerja¹²⁰.

Oleh itu, terdapat beberapa saranan yang perlu dititikberatkan untuk memastikan pembelajaran secara dalam talian lebih berjaya di masa akan datang antaranya¹²¹;

- Kemudahan komputer yang lengkap.
- Meningkatkan bantuan teknikal dalam pembelajaran secara *online*.
- Mencari jalan untuk menjana interaksi yang lebih efektif di antara pelajar dengan pensyarah.
- Membina pemikiran yang kreatif dan kritikal apabila menghadapi perbincangan secara *online*.

¹¹⁹ *Ibid.*

¹²⁰ K.S. Hong, Abang Ahmad Ridzuan, Juliana Che Amran, *Lecturers' Perceptions Towards Conducting Online Learning*, ed. Wan Mahmood Wan Abd. Majid Mohamad Awang, Umminajah Salleh Shireen Haron, Halim Hashim, Shaheh Mansor. (Universiti Teknologi Mara, Pusat Penerbitan Universiti (UPENA), 2005, h.163.

¹²¹ *Ibid.*

- Mengadakan kursus-kursus kepada tenaga-tenaga pengajar untuk mengetahui dan meningkatkan lagi aspek teknik dan padagogi terhadap pembelajaran secara *online*.

3.6 KESIMPULAN

Sistem VLE merupakan metode pembelajaran terkini yang mudah dan menyokong suasana pembelajaran yang kondusif terutamanya bagi pelajar-pelajar institusi pengajian tinggi. Akan tetapi, tidak semua pusat pengajian mampu menjalani kaedah pengajaran dan pembelajaran menggunakan sistem VLE. Ini disebabkan penggunaan internet sepenuhnya yang sukar untuk dilaksanakan di pusat-pusat pengajian yang terletak di luar bandar. Selain itu, keperluan untuk menyediakan sistem VLE dalam pengajaran dan pembelajaran ini, menggunakan kos yang tinggi.

MEDIU melibatkan sistem pengajaran dan pembelajaran menggunakan sistem VLE tidak gusar akan semua cabaran yang akan dihadapi. Ini disebabkan MEDIU mempunyai tenaga-tenaga pekerja yang cekap dalam menguruskan bahan-bahan teknologi dan dipandu oleh pakar-pakar IT yang pernah berkhidmat di luar negara. Selain itu, alat kelengkapan yang mencukupi mampu untuk mereka menggunakan sistem VLE dengan lengkap. Tambahan pula, segala alatan-alatan dan program-program komputer dan internet bukan diambil dari Malaysia tetapi mereka mengambilnya dari luar negara seperti di United Kingdom dan Amerika.

Pelajar-pelajar yang mengikuti pengajian di MEDIU tidak akan merasa susah sekiranya ketinggalan kelas dan pelajaran kerana segala bahan pelajaran dan sukatan telah pun disusun. Pelajar boleh membacanya pada bila-bila masa dan di mana

sahaja. Tambahan pula, pelajar boleh menghadiri kelas dalam talian di mana sahaja membuatkan sikap malas dan suka memonteng kelas kurang berlaku.

Meskipun terdapat pelbagai halangan dan cabaran dalam mengendalikan pengajaran dan pembelajaran yang berkonsepkan dalam talian berdasarkan kajian-kajian lepas, namun terdapat cara yang boleh menyelesaikan dan mengurangkan risiko tersebut. Pada pengamatan penulis, MEDIIU mampu menangani segala permasalahan yang timbul berkaitan dengan internet dan sebagainya adalah dengan pelaburan wang yang banyak dan membina hubungan baik dengan syarikat-syarikat besar seperti *Microsoft*. Selain itu, MEDIIU juga perlulah mengambil pekerja-pekerja yang mahir dalam IT dan fasih bertutur dalam Bahasa Arab atau Inggeris.