

**PEMBANGUNAN MEDIUM PEMBELAJARAN MENERUSI APLIKASI YOUTUBE
BAGI PEMBELAJARAN KIMPALAN JENIS SMAW TERHADAP PELAJAR
KIMPALAN DI KOLEJ VOKASIONAL**

MOHD ERFY ISMAIL¹, MUHAMAD SALAHUDDIN HASBULLAH², IRWAN MAHAZIR ISMAIL³,
MOHAMAD BASRI NADZERI⁴, MOHD HASRIL AMIRUDDIN⁵ & NADZRAH SA'ADAN⁶

^{1,2&5}Fakulti Pendidikan Teknikal & Vokasional, UTHM, Malaysia

³Pusat Teknologi Pengajaran & Multimedia, USM, Malaysia

⁴Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, USM, Malaysia

⁶Academy of Language Studies, UiTM, Malaysia

Corresponding authors: erfy@uthm.edu.my, salahasbull@gmail.com, irwan_mahazir@usm.my,
baszeri12@gmail.com, hasril@uthm.edu.my & nadZR210@uitm.edu.my

Received: 12 August 2022

Accepted: 27 August 2022

Published: 06 September 2022

Abstrak: Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) yang pesat hari ini telah memberi nafas baru untuk menggunakan komputer dalam pendidikan. Salah satu yang semakin popular sekarang ini adalah teknologi multimedia yang menggabungkan pelbagai media seperti teks, grafik, animasi, video dan audio yang dikendalikan oleh komputer. Dengan teknologi ini, pelbagai perisian dan aplikasi multimedia dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualiti pendidikan dari aspek gaya pembelajaran, minat dan literasi pelajar. Tujuan kajian ini adalah untuk membangunkan medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW terhadap pelajar kimpalan Kolej Vokasional Kerian dan mengenal pasti potensi medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube yang dibina dalam meningkatkan gaya pembelajaran, minat dan literasi pelajar. Pembangunan medium pembelajaran tersebut menggunakan model ADDIE. Kajian ini adalah berbentuk kuantitatif dengan menggunakan kaedah tinjauan berbentuk deskriptif. Responden yang seramai 103 orang dipilih sebagai sampel kajian adalah dari pelajar kursus teknologi kimpalan KV Kerian. Data yang diperolehi dikumpul dan dianalisis secara deskriptif menggunakan perisian Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 21. Berdasarkan analisis yang dibuat, nilai kebolehpercayaan instrumen adalah 0.872 dan menunjukkan kebolehpercayaan instrumen berada pada tahap tinggi. Hasil kajian mendapati bahawa medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW dapat meningkatkan gaya pembelajaran (3.62), minat (3.65) dan literasi pelajar (3.59), seterusnya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik disamping dapat menambah baik alat bahan bantu mengajar (ABBM) yang sedia ada.

Keywords: Gaya pembelajaran, Minat, Literasi, Youtube, SMAW

Cite this article: Mohd Erfy Ismail, Muhamad Salahuddin Hasbullah, Irwan Mahazir Ismail, Mohamad Basri bin Nadzari, Mohd Hasril Amiruddin & Nadzrah Sa'adan. (2022). Pembangunan medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis saw terhadap pelajar kimpalan di kolej vokasional. *Global Journal of Educational Research and Management (GERMANE)*, 2(3), 354-363.

PENGENALAN

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia Pengajian Tinggi (PPPM PT) 2015-2025 mengariskan sistem pendidikan Malaysia akan memberi focus pada penambahbaikan akses kepada pendidikan, peningkatan standard, merapatkan jurang pencapaian, menggalakkan perpaduan dalam kalangan pelajar serta memaksimumkan keberkesanan sistem. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah merancang untuk memperluas akses dan meningkatkan kualiti laluan pendidikan dengan melakukan perubahan dan penambahbaikan kepada pendidikan teknikal dan vokasional (PTV) terlebih dahulu. Transformasi sistem PTV akan memberi kesan kepada pertumbuhan ekonomi berasaskan kemajuan teknologi, mobiliti tenaga kerja dan pengetahuan (Osman, 2016). Pendidikan Teknikal dan Latihan Vokasional (TVET) juga telah menjadi salah satu penyumbang utama dalam melahirkan tenaga kerja (Ahmad et al., 2015).

Era pendidikan melalui aplikasi e-pembelajaran ini telah bermula apabila sahaja konsep pembelajaran di universiti telah diperluaskan dengan melibatkan kepada penawaran kursus-kursus diploma dan ijazah melalui pendidikan jarak jauh (Ahmad & Jingga, 2015). Penggunaan aplikasi dan portal pembelajaran semakin popular digunakan untuk mengaplikasikan pembelajaran berasaskan teknologi. Kajian Rozali dan Abd Halim (2019) mendapati bahawa aplikasi Youtube merupakan alatan Web 2.0 yang semakin rancak penggunaannya dalam kalangan masyarakat hari ini, malah ia tidak lagi digunakan untuk tujuan peribadi, komersial dan hiburan semata-mata tetapi sering kali digunakan sebagai medium di dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc).

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberi kesan yang besar terhadap gaya pembelajaran pelajar. Pelajar mudah mengakses dan memperoleh maklumat berkaitan dengan pembelajaran berbantuan kemudahan ICT dan internet. Menurut Puteh dan Abd Salam (2011) mendapati bahawa pelajar cenderung untuk mendapatkan maklumat secara atas talian dan menggunakan aplikasi sosial seperti facebook atau Youtube untuk tujuan pembelajaran.

Modul pembelajaran interaktif yang dibangunkan pada masa kini dapat dilihat sebagai medium yang dapat menarik minat, serta menambah kefahaman pelajar terhadap sesuatu topik. Menurut Baharuddin dan Badusah (2016), pelajar kurang berminat apabila kursus yang diajar adalah teori dan kurang menarik. Gaya pengajaran pensyarah atau pengajar adalah perlu berbeza mengikut peredaran semasa dan generasi yang diajar bagi menarik minat mereka seiring dengan perubahan era yang dilalui oleh mereka.

Kajian Shahaimi & Khalid (2015) pula mendapati bahawa pelajar perlu mempunyai kemahiran literasi komputer untuk mengendalikan pembelajaran seiring dengan arus pemodenan dalam pendidikan. Kemahiran literasi ini penting dalam membantu pelajar dalam pembelajaran harian mereka. Aplikasi teknologi dalam pendidikan bukan sekadar memiliki komputer tetapi perlu mengintegrasikan secara berkesan dan efisien penggunaannya agar membawa makna dengan cepat, mudah dan tepat.

LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan arus pemodenan dalam pendidikan, gaya pembelajaran pelajar harus diberi penekanan yang serius. Pelajar sukar untuk memperoleh rujukan atau nota tambahan berkaitan pembelajaran kerana nota kuliah semata tidak mencukupi serta nota atas talian yang tidak lengkap (Rahman et al., 2016). Capaian maklumat yang sedia ada kurang berkesan dan maklumat pencarian tidak menepati kehendak yang diinginkan pelajar (Izzatur et al., 2018). Saad (2018) menyatakan bahawa pelajar yang menghadapi masalah untuk memperoleh maklumat akan mengakibatkan masa belajar pelajar memakan masa yang lama dan tidak efisien. Selain itu, pembelajaran dan pengajaran semasa didalam kelas tidak mencukupi bagi membantu pelajar menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru (Md Azali & Hassan, 2018). Tambahan pula, pelajar tidak menjumpai cara atau dorongan yang efektif untuk menyelesaikan tugas ataupun kerja sekolah yang sesuai dengan diri pelajar (Salih et al., 2017). Kegagalan pelajar dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru akan menyumbang kepada kegagalan mereka dalam sesuatu pembelajaran (Kassim & Ahmad, 2010).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberi kesan terhadap minat belajar pelajar. Kaedah pengajaran konvensional dilihat sudah tidak relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan pengajaran kerana ia kurang menarik minat pelajar untuk belajar serta tidak sesuai dengan arus perkembangan semasa (Nasir & Zakaria, 2016). Kekurangan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran oleh pihak sekolah juga serba sedikit mengurangkan minat pelajar untuk menimba ilmu (Fook & Sidhu, 2013). Saharudin et al. (2017) menjelaskan bahawa kemerosotan minat pelajar untuk belajar akan berlaku berikutan penerapan kaedah pembelajaran yang sama dan kurang menarik oleh para guru. Di samping itu, kelemahan guru dalam menggunakan Alat Bantu Mengajar (ABBM) yang berkesan dan menarik menyebabkan pelajar kurang minat untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Mat Nafi & Mat Teh, 2014). Sehubungan dengan itu, guru menghadapi masalah dalam memilih alat bantu mengajar yang sesuai dengan minat dan keperluan pelajar (Pusvyta Sari, 2015). Menurut (Masnan & Radzi, 2015), kegagalan untuk memilih alat bantu mengajar yang berkualiti dan menyeronokkan akan mempengaruhi minat pelajar terhadap sesebuah pembelajaran.

Integrasi teknologi dalam pendidikan mengesa pelajar untuk menguasai kemahiran literasi multimedia bagi menghadapi pendidikan moden. Kajian Mohamad Mohsin & Hassan (2011) menyatakan bahawa pelajar tidak mahir menggunakan ICT dalam menyelesaikan tugas kerana guru kurang memberi penekanan terhadap pembelajaran secara maya. Pelajar juga kurang mahir menggunakan teknologi dalam melakukan tugas pembelajaran disebabkan kemudahan yang disediakan oleh pihak sekolah tidak mencukupi (Iqmar Omar & A. Rahim, 2017). Ketidakhadiran pelajar dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran akan menyebabkan pelajar sukar untuk melaksanakan tugas yang melibatkan teknologi yang telah diberikan oleh guru. (Manaf et al., 2015). Seterusnya, kajian Salleh et al. (2015) menyatakan bahawa pelajar tidak tahu cara untuk menggunakan platform maya untuk pembelajaran yang berkesan. Pelajar turut tidak mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang sesebuah aplikasi online yang membenarkan pelajar memahami pembelajaran dengan mudah dan pantas (Aeni et al., 2017). Hasil kajian Ilias & Ladin

(2016) mendapati bahawa pelajar yang tidak mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam menggunakan pembelajaran secara maya akan ketinggalan dengan arus pemodenan dalam pendidikan.

METODOLOGI

Kajian ini merupakan satu tinjauan untuk mengenal pasti potensi membangunkan medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW terhadap pelajar kimpalan Kolej Vokasional Kerian dalam meningkatkan gaya pembelajaran, minat dan literasi pelajar. Reka bentuk produk pula menggunakan model ADDIE. Data diperolehi melalui soal selidik yang dilengkapkan oleh pelajar yang telah menggunakan produk ini.

Populasi dan Sampel Kajian

Populasi bagi kajian yang akan dijalankan ini adalah melibatkan semua pelajar KV Kerian dalam kursus Teknologi Kimpalan seramai 140 orang pelajar. Persampelan bagi kajian ini adalah pengkaji menggunakan saiz sampel yang terdiri daripada 103 orang pelajar dari kursus Teknologi Kimpalan, KV Kerian.

Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen

Dalam kajian ini, kesahan instrumen dilaksanakan melalui pengesahan pakar seramai tiga orang iaitu pensyarah di Universiti Tun Hussien Onn (UTHM) yang mempunyai pakar dalam bidang yang berkaitan dengan reka bentuk dan jenis pembangunan produk yang ingin dihasilkan. Kajian ini menggunakan kaedah ketekalan dalaman bagi menentukan perkali kebolehpercayaan iaitu mencari pekali alfa atau lebih dekenali sebagai Alpha Cronbach. Nilai keseluruhan Alpha Cronbach instrumen kajian ini menunjukkan 0.872 yang berada tahap baik (Abdullah & Wei, 2017).

REKA BENTUK PRODUK

Pengkaji telah memilih model ADDIE sebagai model pembangunan medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube kerana ianya mempunyai langkah-langkah yang sistematik untuk membangunkan produk pembelajaran. Bermula dengan fasa analisis dimana pengkaji melakukan tinjauan awal ke lokasi kajian untuk mendapatkan pandangan dan situasi masalah yang dihadapi oleh pelajar. Melalui maklum balas daripada guru kimpalan, pelajar kurang menguasai teori pembelajaran topik kimpalan SMAW dalam kedudukan 2F dan kedudukan 3F.

Fasa kedua adalah fasa reka bentuk dimana pengkaji menjawab persoalan yang dikemukakan dari fasa analisis. Fasa reka bentuk ini terbahagi kepada tiga iaitu reka bentuk informasi, reka bentuk interaksi dan rekabentuk antaramuka. Fasa ketiga adalah fasa pembangunan dimana pengkaji akan menerangkan kaedah atau cara yang digunakan untuk membangunkan sebuah medium pembelajaran. Pengkaji menggunakan perisian Adobe Premiere Pro 2020, Powtoon dan aplikasi Youtube bagi menjayakan proses pembangunan produk ini.

Seterusnya, fasa keempat iaitu fasa pelaksanaan dimana produk yang telah dihasilkan akan digunakan mengikut keperluan pelajar. Medium pembelajaran yang telah siap akan diberikan pautan web kepada tenaga pengajar KV Kerian untuk digunakan semasa proses PdPc. Akhir sekali, fasa kelima iaitu fasa penilaian dimana fasa ini menentukan kualiti dan penilaian terhadap pembangunan medium pembelajaran yang telah siap dibangunkan. Tiga orang pakar terlibat dalam kajian ini dimana dua orang tenaga pengajar KV Kerian dan seorang pakar daripada Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV) diambil untuk menilai dan mengesahkan kebolehfungsian produk.

ANALISIS DATA

Soal selidik dianalisis dengan membuat penilaian menggunakan nilai min berdasarkan skala Likert darjah empat iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Analisis item adalah merujuk kepada julat nilai min seperti Jadual 1 yang menentukan tahap pendirian responden terhadap item.

Jadual 1: Analisis Skor Min

Markah Nilai Min	Tahap
1.00-2.00	Rendah
2.01-3.00	Sederhana
3.01-4.00	Tinggi

Source: Mohd Yusoff Osman, Shaari, dan Ghazali, 2012.

Gaya pembelajaran pelajar terhadap penggunaan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW

Jadual 2 menunjukkan nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk gaya pembelajaran pelajar. Purata nilai min pada bahagian B adalah 3.62 dengan nilai sisihan piawai 0.546. Nilai min yang tertinggi bagi konstruk gaya pembelajaran pelajar adalah 3.75 pada item B1; "Saya menggunakan aplikasi Youtube untuk mencari maklumat berkaitan dengan kimpalan jenis SMAW." dan nilai sisihan piawaiannya adalah terendah iaitu 0.458. Nilai min yang terendah pula adalah 3.56 pada item B6; "Saya kerap belajar menggunakan bahan-bahan di aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW." dengan nilai sisihan piawai 0.572.

Jadual 2: Nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk gaya pembelajaran pelajar

No	Item	Min	Sisihan Piawai
B1	Saya menggunakan aplikasi Youtube untuk mencari maklumat berkaitan dengan kimpalan jenis SMAW.	3.75	0.458
B2	Saya menggunakan aplikasi Youtube dalam menyelesaikan tugas berkaitan dengan kimpalan jenis SMAW.	3.59	0.550
B3	Saya lebih mudah mendapatkan maklumat berkaitan kimpalan jenis SMAW apabila menggunakan aplikasi Youtube.	3.61	0.547

B4	Saya menggunakan aplikasi Youtube dalam membantu proses pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.60	0.548
B5	Saya lebih memahami pembelajaran kimpalan jenis SMAW dengan menggunakan aplikasi Youtube.	3.60	0.566
B6	Saya kerap belajar menggunakan bahan-bahan di aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.56	0.572
B7	Saya boleh belajar pada bila-bila masa sahaja berbantuan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.60	0.583
Purata keseluruhan		3.62	0.546

Minat pelajar terhadap penggunaan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW

Jadual 3 menunjukkan nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk minat pelajar. Purata nilai min pada bahagian C adalah 3.65 dengan nilai sisihan piawai 0.533. Nilai min yang tertinggi bagi konstruk minat pelajar adalah 3.77 pada item C2; “Saya suka apabila guru menggunakan Youtube sebagai alat bantu mengajar bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.” dan nilai sisihan piawaiannya adalah terendah iaitu 0.477. Nilai min yang terendah pula adalah 3.60 pada item C7; “Saya gemar menggunakan aplikasi Youtube di luar waktu kelas bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.” dan nilai sisihan piawaiannya adalah terendah iaitu 0.600.

Jadual 3: Nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk minat pelajar

No	Item	Min	Sisihan Piawai
C1	Saya suka belajar menggunakan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.65	0.537
C2	Saya suka apabila guru menggunakan Youtube sebagai alat bantu mengajar bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.77	0.447
C3	Saya suka menjawab soalan-soalan di aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.62	0.579
C4	Saya gemar menyelesaikan tugas berkaitan kimpalan jenis SMAW berbantuan aplikasi Youtube.	3.65	0.499
C5	Saya gemar menggunakan aplikasi Youtube sebagai bahan ulangkaji bagi proses pembelajaran kimpalan jenis SMAW	3.63	0.524
C6	Saya gemar mengambil peluang untuk belajar menggunakan aplikasi Youtube.	3.61	0.547
C7	Saya gemar menggunakan aplikasi Youtube di luar waktu kelas bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.60	0.600
Purata keseluruhan		3.62	0.533

Literasi pelajar terhadap penggunaan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW

Jadual 4 menunjukkan nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk literasi pelajar. Purata nilai min pada bahagian D adalah 3.59 dengan nilai sisihan piawai 0.574. Nilai min yang tertinggi bagi konstruk minat pelajar adalah 3.71 pada item D4; “Saya mahir menggunakan aplikasi Youtube untuk memahami perkara yang kompleks berkaitan kimpalan jenis SMAW.” dan nilai sisihan piawaiannya adalah terendah iaitu 0.498. Nilai min yang terendah pula adalah 3.51 pada item D7; “Saya berpengalaman dalam mengawal sumber pencarian saya menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.” dan nilai sisihan piawaiannya adalah terendah iaitu 0.670.

Jadual 4: Nilai min dan sisihan piawai bagi konstruk literasi pelajar

No	Item	Min	Sisihan Piawai
D1	Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.61	0.564
D2	Saya mahir menggunakan aplikasi Youtube untuk menyelesaikan tugas kimpalan jenis SMAW.	3.57	0.636
D3	Saya mahir untuk mencari maklumat menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.63	0.524
D4	Saya mahir menggunakan aplikasi Youtube untuk memahami perkara yang kompleks berkaitan kimpalan jenis SMAW.	3.71	0.498
D5	Saya mahir menggunakan aplikasi Youtube untuk membantu saya mengamalkan SLT (Waktu Belajar Sendiri) bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.55	0.555
D6	Saya mahir untuk berkomunikasi secara langsung dengan rakan dan guru saya menggunakan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.57	0.571
D7	Saya berpengalaman dalam mengawal sumber pencarian saya menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW.	3.51	0.670
Purata keseluruhan		3.59	0.574

PERBINCANGAN

Melalui hasil dapatan kajian, pelajar didapati menggunakan aplikasi Youtube untuk mencari maklumat berkaitan dengan kimpalan jenis SMAW. Ini berketepatan dengan kajian Ibrahim et al. (2017) mengenai penggunaan media multimedia interaktif di kalangan pelajar dimana responden bersetuju bahawa penggunaan video membantu dalam pencarian maklumat pembelajaran. Aplikasi Youtube yang sering digunakan oleh orang ramai memudahkan pelajar memperoleh sumber-sumber berkaitan pembelajaran (Fleck et al., 2014). Selain itu, kajian ini mendapati bahawa pelajar menggunakan aplikasi Youtube dalam menyelesaikan tugas berkaitan dengan kimpalan jenis SMAW. Hasil ini sejajar dengan kajian Yaacob dan Maat (2020) dimana penggunaan video dapat membantu pelajar dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Penggunaan video dapat menjadi salah satu cara atau dorongan yang efektif untuk menyelesaikan tugas ataupun kerja sekolah yang sesuai dengan diri pelajar (Salih, 2017).

Daripada hasil dapatan kajian, pelajar didapati suka belajar menggunakan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW. Hasil kajian ini sependapat dengan kajian yang telah dijalankan oleh Sidek dan Hashim (2016) dimana pelajar menjadi lebih aktif dan fokus apabila menggunakan video sebagai medium pembelajaran. Pembelajaran yang berteraskan teknologi adalah relevan untuk digunakan pada masa kini bagi menarik minat pelajar untuk menimba ilmu (Nasir & Zakaria, 2016). Dapatan kajian ini juga mendapati bahawa pelajar suka apabila guru menggunakan aplikasi Youtube sebagai alat bantu mengajar bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW. Menurut kajian Abdul Rahim (2018) juga mendapati bahawa guru yang menggunakan alat bantu mengajar seperti perisian multimedia atau aplikasi mudah alih akan menarik minat belajar untuk mendalami sesuatu pembelajaran. Kaedah pengajaran guru yang berasaskan teknologi merupakan medium alternatif yang efektif dalam mengekalkan fokus pelajar semasa didalam kelas (Che In & Ahmad, 2018).

Hasil dapatan kajian seterusnya, pelajar didapati tahu bagaimana menggunakan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW. Menurut kajian David et al. (2017) mendapati bahawa mempunyai pengetahuan yang kukuh dalam menggunakan aplikasi Youtube sebagai medium pembelajaran. Kemahiran dalam menggunakan perisian multimedia atau aplikasi mudah alih adalah penting untuk memberi kesan positif kepada pelajar selaras dengan pembelajaran masa kini (Manaf et al., 2015). Selain daripada itu, dapatan kajian mendapati bahawa mahir menggunakan aplikasi Youtube untuk menyelesaikan tugas kimpalan jenis SMAW. Ini berketepatan dengan kajian Ibrahim et al. (2017) mengenai penggunaan media multimedia interaktif di kalangan pelajar dimana responden bersetuju bahawa mereka mahir dalam menggunakan aplikasi Youtube untuk menghasilkan tugas dengan lebih berkesan dan berinovasi. Kajian Sidek dan Hashim (2016) menyatakan bahawa kualiti tugas pelajar akan meningkat apabila pelajar menerapkan teknologi dalam menyiapkan tugas berbanding kaedah konvensional.

KESIMPULAN

Penggunaan medium pembelajaran kimpalan jenis SMAW menerusi aplikasi Youtube dalam kalangan pelajar bidang Teknologi Kimpalan di Kolej Vokasional Kerian telah mencapai peratusan yang tinggi. Mereka juga telah memberikan maklum balas dan beberapa cadangan agar penambahbaikan ke atas produk ini supaya menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu, berdasarkan analisis terhadap konstruk gaya pembelajaran, minat dan literasi pelajar terhadap penggunaan aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW daripada pelajar Kolej Vokasional Kerian bahawa penggunaan medium pembelajaran amat baik dan sesuai bagi proses pembelajaran. Tambahan lagi, guru boleh menggunakan medium pembelajaran ini sebagai kaedah pembelajaran yang baharu untuk pelajar kimpalan. Maka dengan menggunakan medium pembelajaran menerusi aplikasi Youtube bagi pembelajaran kimpalan jenis SMAW ini, ia dapat membantu pelajar dalam meningkatkan prestasi dan pencapaian pelajar dalam pembelajaran.

RUJUKAN

- Abdul Rahim, H. B. (2018). Aplikasi Inovasi Ez Interactive Learning of National Income (EZNI) Sebagai Alat Bantu Mengajar Bagi Modul Prinsip Ekonomi. *National Innovation and Invention Competition Through Exhibition (iCompEx'18)*.
- Azali, S. F. B. M., & Hassan, S. H. B. (2018). Kajian penerimaan pelajar terhadap kaedah Massive Open Online Course (MOOC) sebagai medium pembelajaran di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah. *Journal on Technical and Vocational Education*, 3.
- Abdullah, M.F.N.L., & Wei, L.T.(2017).Kesahan dan kebolehppercayaan instrumen penilaian sendiri pembelajaran geometri tingkatan satu.*Malaysian Journal of Learning and Instruction*,14(1),211-265.
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 27–38.
- Ahmad, A., & Jingga, N. (2015). Pengaruh kompetensi kemahiran guru dalam pengajaran terhadap pencapaian akademik pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, Bil 3(2), 1–11.
- Ahmad, M. J., Jalani, N. H., & Hasmori, A. A. (2015). TVET di Malaysia: Cabaran dan Harapan. In *Conference proceeding in Seminar Kebangsaan Majlis Dekan-Dekan Pendidikan Awam*.
- Baharuddin, S. H., & Badusah, J. (2016). Tahap penggunaan web 2.0 dalam pengajaran guru Bahasa Melayu sekolah menengah (Level of using Web 2.0 in Malay Language teaching secondary school teacher). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(2), 38-48.
- Che In, F., & Ahmad, A. Z. (2018). Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan APLikasi Kahoot: Satu Kajian Tindakan Terhadap Kursus Principles of Marketing. *6th World Congress On Technical and Vocational Education and Training (WoCTVET 2018)*, 1(July), 1–13.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh konten vlog dalam youtube terhadap pembentukan sikap mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(1).
- Fook, C. Y., & Sidhu, G. K. (2013). Authentic assessment and pedagogical strategies in higher education. *Journal of social sciences*, 6(2), 153-161.
- Fleck, B. K., Beckman, L. M., Sterns, J. L., & Hussey, H. D. (2014). YouTube in the classroom: Helpful tips and student perceptions. *Journal of Effective Teaching*, 14(3), 21-37.
- Izzatur, M., Makhizu, R., & Yusuf, L.M.(2018). Sistem Pengendalian Projek Sarjana Muda (e-PSM1) Fakulti Komputeran. 2–6.
- Ibrahim, N. H., Yusoff, M. F. M., & Ghazali, N. (2017). Multimedia interaktif mempertingkatkan pengajaran dan pembelajaran kursus bahasa Melayu pengurusan (SBLM 1053) dalam kalangan pelajar Universiti Utara Malaysia. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1).
- Ilias, K., & Ladin, C. A. (2016). Pengetahuan dan kesediaan Revolusi Industri 4.0 dalam kalangan pelajar Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh. *The Online Journal of Islamic Education*, 4(2), 18–26.
- Kassim, Z., & Ahmad, A. R. (2010). E-pembelajaran: Evolusi internet dalam pembelajaran sepanjang hayat. In *proceedings of Regional Conference on Knowledge Integration in ICT* (Vol. 210).
- Manaf, S.Z.A., R. Din, A. Hamdan, N.S. Mat Salleh, Kamsin, I.F., & Aziz, J.A.(2015). Penggunaan komputer dan internet web 2.0 dalam kalangan Generasi Y pelajar universiti. *Journal of Advanced Research Design*, 7(1), 10–18.
- Masnan, A. H., & Radzi, N. M. M. (2015). Pengetahuan persediaan pengajaran guru prasekolah baru. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 4, 90-108.

- Mat Nafi, L., & Mat Teh, K. S. (2014). Kepelbagaian penggunaan strategi pembelajaran Bahasa Arab (SPBA) dalam kalangan pelajar IPT Kelantan. *The Online Journal Of Islamic Education (O-JIE), Special Issue of ICIEd2014*, 1–8.
- Mohamad Mohsin, S. F. A., & Hassan, R. (2011). Pengajaran dan pembelajaran berasaskan ‘streaming video’ bagi meningkatkan tahap kefahaman pelajar Abad ke-21. *Persidangan Kebangsaan Penyelidikan dan Inovasi dalam Pendidikan dan Latihan Teknik dan Vokasional*, 1–14.
- Nasir, M. N. A. bin M., & Zakaria, E. (2016). Penggunaan Kaedah “Ladder” Berbantuan Ict Dalam menyelesaikan Masalah Penambahan Dengan Mengumpul Semula. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1), 611–618.
- Omar, F. I., Rahim, S. A., & Othman, N. A. (2017). Penggunaan internet dalam kalangan usahawan wanita: Akses, kemahiran dan motivasi. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 33(3).
- Osman, O. (2016). *APEX 2020: Merealisasikan universiti global*. Pulau Pinang: Penerbit Univesiti Sains Malaysia.
- Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, 6(*Jurnal Ummul Qura*. VI(2), 20–35.
- Puteh, S. N., & Abd Salam, K. A. (2011). Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1), 25-34.
- Rozali, N. A., & Abd Halim, N. D. (2019). Kesan pembelajaran berasaskan inkuiri dengan integrasi video terhadap pencapaian pelajar dalam pembelajaran Matematik. *Innovative Teaching and Learning Journal (ITLJ)*, 3(2), 42-60.
- Rahman, H., Selvadurai, S., Hussain, M. Y., & Internet, C. P. (2016). Pengaruh peranan gender dalam corak penggunaan internet dalam kalangan pelajar Universiti Putra. 1(1), 159–172.
- Saad, S. (2018). Pendekatan teknik pengecaman entiti nama bagi capaian berita jenayah bahasa melayu. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 18(4).
- Saharudin, N. S. E., Mustapha, N. F., Halim, H. A., & Bolong, J. (2017). Motivasi pelajar terhadap penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam pembelajaran Bahasa Perancis. *Jurnal Kemanusiaan*, 15(1-S), 13–17.
- Salih, M., Mohamad, M. H., Abd Manas, Z., Abd Razak, M. M. M., Akib, M. F. M., & Aziz, Y. A. (2017). Implementation of periodic tasks by teachers help to improve the lack of attention among students in class. *Evaluation Studies in Social Sciences*, 6(1), 31-39.
- Sidek, S., & Hashim, M. (2016). Pengajaran berasaskan video dalam pembelajaran berpusatkan pelajar: analisis dan kajian kritikal. *Journal of ICT in Education*, 3, 24-33.
- Salleh, N. S. M., Din, R., Kamsin, I. F., Hamdan, A., Manaf, Siti Zuraida Abdul Karim, A. A., & Ahmad, M. (2015). Civilizing ICT literacy among arboriginal students through personalized learning environment. *Journal of Personalized Learning*, 1(1), 46–56.
- Shahaimi, S., & Khalid, F. (2015). Pengintegrasian *blended learning* dalam pembelajaran persekitaran maya Frog (VLEFROG). Pendidikan Abad Ke-21: Peranan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Serta Cabarannya, January, 52–71.
- Yaacob, A., & Maat, S. M. (2020). Pengajaran berasaskan video animasi untuk meningkatkan kefahaman pelajar terhadap topik Algebra. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(1), 215-226.
- Yusoff, M., Osman, R., Shaari, A. S., & Ghazali, M. I. (2012). kemahiran belajar dalam kalangan pelajar bidang pendidikan. *Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan IPTA*.