

CABARAN KEPIMPINAN DALAM PENGURUSAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Mohamed Nazul Ismail, PhD

Jabatan Kecemerlangan Akademik
IPG Kampus Pendidikan Teknik
Kompleks Pendidikan Nilai
71760 Bandar Enstek, Negeri Sembilan.

m.nazul@pendidikguru.edu.my

PENGENALAN

Pembelajaran digital merupakan sesuatu yang tidak asing lagi pada ketika ini. Hampir semua peringkat pembelajaran sama ada di sekolah rendah sehinggalah ke pusat pengajian tinggi media pembelajaran digital dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Konsep pembelajaran digital merupakan transformasi sistem pendidikan di Malaysia dalam meletakkan kedudukan Malaysia sebagai hub pendidikan yang di tahap global (Kementerian Pendidikan Tinggi, 2011). Transformasi sistem pendidikan bersifat menyeluruh dan turut memberi kesan kepada semua institut pendidikan guru di Malaysia tanpa menjejaskan visi dan misinya yang asal.

Sejajar dengan keperluan itu, satu langkah drastik yang tersusun telah dibuat di peringkat pengurusan tertinggi di Institut Pendidikan Guru Malaysia (IPGM). Penstrukturan semula organisasi disesuaikan dengan keperluan semasa. Hasilnya satu unit di bawah Jabatan Kecemerlangan Akademik ditubuhkan iaitu Unit Pembelajaran Digital di semua kampus institut pendidikan guru. Justifikasi penubuhan unit ini untuk berfungsi sebagai perancang dan pereka bentuk pembelajaran digital bagi menyokong pelaksanaan kurikulum, pembelajaran teradun dan pentaksiran dalam talian sebagai pelengkap latihan perguruan di institut pendidikan guru. Pelaksanaan konsep pembelajaran digital di kampus akan dilaksanakan secara berperingkat sebagaimana yang digariskan dalam pelan tindakan atau dikenali sebagai *Digital Tech@IPG way forward*. Oleh itu artikel ini ditulis untuk melihat beberapa cabaran yang dihadapi dalam proses transformasi pendidikan daripada kaedah konvensional ke pembelajaran digital semasa pengajaran dan pembelajaran.

MOTIVASI

Pada Disember 2019, Wuhan sebuah bandar dalam negeri Hubei, China telah digemparkan dengan satu jangkitan pneumonia. Jangkitan pneumonia ini disebabkan oleh satu novel coronavirus yang baharu. Kini dinamakan Covid-19 (Wang *et. al*, 2020). Penularan rantai Covid-19 bukan sahaja melibatkan Negara China tetapi seluruh dunia termasuk Malaysia. Rentetan daripada pandemik jangkitan Covid-19, Kerajaan Malaysia telah mengambil langkah yang radikal dalam pentadbirannya sekalipun memberikan implikasi negatif yang besar kepada banyak sektor demi memelihara keselamatan rakyat. Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dikenakan kepada seluruh rakyat Malaysia. Perintah ini dilaksanakan dibawah Akta Pencegahan dan Pengawalan Penyakit Berjangkit 1988 dan Akta Polis 1967.

Semua sektor perlu bertukar kepada norma hidup baru sekiranya ingin meneruskan kelangsungan hidup. Sektor pendidikan juga tidak terlepas. Sama ada pelajar di prasekolah, sekolah rendah, menengah hingga ke peringkat universiti semuanya ditutup seketika. Namun bagi IPGM, proses pengajaran dan

pembelajaran tetap diteruskan tetapi diubah suai dengan mengoptimalkan pembelajaran digital sama ada melalui mod komunikasi segerak dan tak segerak. Pandemik Covid-19 telah mencipta sejarahnya tersendiri. Kini konsep pembelajaran digital telah menjadi dominan dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran sepanjang tempoh PKP. Di antara perkara yang dititikberatkan seperti

i. Pembelajaran digital secara total.

Semua pemegang taruh iaitu pengurusan, pensyarah dan pelajar bertanggungjawab untuk merangka pedagogi dalam talian secara komprehensif. Oleh itu perlu ada satu garis panduan pengurusan kurikulum yang dikeluarkan oleh IPGM meliputi pengajaran dan pembelajaran sehingga kepada pentaksiran, praktikum dan pengurusan harian seperti laporan pemetaan interaksi pengajaran dan pembelajaran setiap hari.

ii. Pembangunan Objek Pembelajaran

Tanpa paksaan kemahiran digital berlaku. Semua pensyarah dan pelajar bergerak ke arah celik digital. Segala bentuk aplikasi digital dimanfaatkan seperti pelantar *Google Classroom*, *Schoology*, *Edmodo*, dan pelbagai lagi. Reka bentuk pengajaran juga berubah. Objek pembelajaran dibangunkan menggunakan pelbagai aplikasi untuk menarik minat pelajar belajar. Gabungkan antara aplikasi digital, mod komunikasi segerak dan tak segerak dioptimumkan demi untuk mencapai hasil pembelajaran kursus (Allen, 2007). Kini pensyarah dan pelajar telah mula bergerak kepada paradigma baru dalam era pembelajaran digital (Robert, 2018).

iii. Pentaksiran Alternatif

Keintektualan dan kemahiran pelajar perlu dinilai. Untuk membezakan keupayaan pelajar markah perlu diterbitkan. Oleh itu pentaksiran akhir perlu diubahsuai. Terdapat pelbagai kursus yang ditawarkan di Institut Pendidikan Guru Kampus Pendidikan Teknik (IPGKPT) dengan kepelbagaian peratusan pemberatan dalam pentaksiran. Peratusan ini berkait rapat dengan hasil pembelajaran kursus yang diuji. Oleh itu bagi memastikan piawaian pembelajaran di IPG sentiasa mencapai standard yang ditetapkan, pentaksiran alternatif diperkenalkan. Pelbagai format disediakan agar proses pentaksiran alternatif ini berjalan dengan sebaik yang mungkin.

Bertitik tolak daripada beberapa perkara di atas, motivasi penulisan artikel ini adalah untuk melihat beberapa cabaran yang dihadapi dalam menguruskan pembelajaran digital di IPGKPT.

CABARAN DALAM PENGURUSAN PEMBELAJARAN DIGITAL

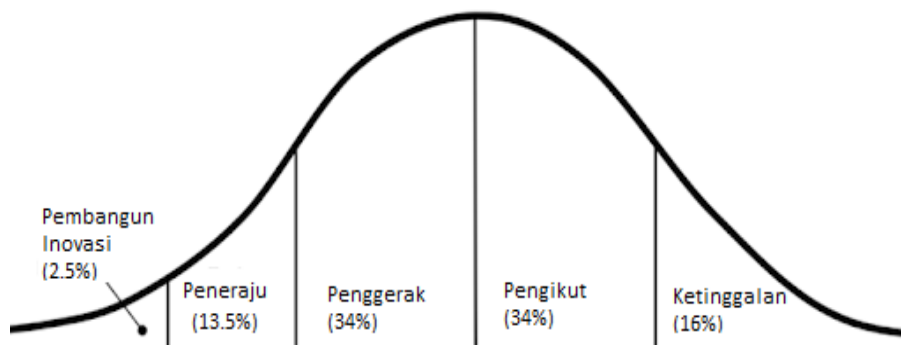
IPGKPT merupakan satu daripada kampus di bawah seliaan IPGM. Sebelum ini kampus ini terletak di Cheras tetapi mulai 2013 kampus ini berpindah ke Bandar Enstek, Nilai Negeri Sembilan. Konsep pembelajaran digital di IPGKPT telah diperkenalkan pada akhir 90-an sejak kampus ini di Cheras lagi. Bermula dengan kursus Pengurusan Sumber untuk pra perkhidmatan, gagasan Sekolah Bestari bagi guru-guru dalam perkhidmatan serta beberapa program dalam latihan perguruan termasuklah Kursus Sijil Perguruan Khas (KSPK), Kursus Diploma Perguruan Khas (KDPK), Kursus Dalam Perkhidmatan 14 Minggu (KDP). Kemahiran asas teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) merupakan kursus yang wajib diikuti. Antara elemen dalam latihannya seperti perisian pengurusan pejabat meliputi pemprosesan kata, hamparan elektronik, perisian persembahan dan pembangunan laman web. Peningkatan pembelajaran digital kian meningkat dari tahun ke setahun. Strategi pembelajaran melalui mod tutorial, latih tubi, gamifikasi, ujian mula bergerak kepada mod komunikasi. Antara lain penggunaan emel sebagai media interaksi pembelajaran seterusnya kepada sistem pengurusan pembelajaran menggunakan pelantar

Moodle melalui domain pendidikguru.edu.my dan kini menggunakan pelantar *Google Classrom* di bawah pakej *Google Suite for Education*. Perkembangan pembelajaran digital ini makin terserlah dan memerlukan struktur pengurusan yang sistematik. Kini penampilan kursus-kursus telah berbeza daripada 10-20 tahun yang lalu. Kebanyakan kursus di IPGKPT telah memiliki kelas mayanya sendiri. Mod komunikasi pelbagai cara sama ada segerak ataupun tak segerak, pandang atau dengar dan gabungan pandang dengar.

a) Adaptasi Teknologi

Dalam aspek pengurusan pembelajaran digital terdapat dua cabaran yang besar iaitu kemahiran teknikal dan perubahan sikap (Ismail, 2013). Dalam aspek teknikal, dana yang mencukupi amat diperlukan bermula dari perancangan, kesediaan prasarana, pasukan sokongan yang kompeten, dokumentasi yang mantap sehinggalah ke peringkat pelaksanaan dan pemantauan. Pasti ianya bukanlah satu pelaburan yang kecil dari segi nilai mata wang. Buat masa ini, tiada peruntukkan khas bagi unit pembelajaran digital untuk meningkatkan kualiti prasarana TMK yang terkini. Namun untuk meneruskan kelestarian pembelajaran digital, pengurusan tertinggi IPGM dan IPGKPT memperkenalkan konsep *Bring Your Own Device* (BYOD) bagi peranti-peranti seperti komputer peribadi, telefon bimbit dan kos data mobil kepada warga kampus.

Cabaran seterusnya adalah sikap untuk berubah kepada adaptasi alatan TMK bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran. Dari sisi lain, sikap adalah *mindset*. Sesuatu adaptasi terhadap perubahan teknologi memerlukan tempoh masa yang berbeza bagi setiap orang. Tidak semua orang boleh berubah mengikut tempoh yang ditetapkan sekalipun kesediaan teknikal dapat di atasi sepenuhnya. Perubahan manusia terhadap teknologi boleh dikategorikan seperti Rajah1. Roger (1962) melakarkan Keluk Adaptasi Teknologi yang mengkategorikan kelompok manusia terhadap teknologi.



Rajah 1: Keluk Adaptasi Teknologi, Roger (1962)

Berasaskan kepada Rajah 1, sekitar 2.5% sahaja pensyarah mahupun pelajar yang cenderung untuk menjana dan berfikir kepada sesuatu adaptasi atau inovasi yang baharu dalam konteks pengajaran dan pembelajaran masa kini. Manakala kebanyakan yang lain akan menyusuli kepada perubahan tersebut pada kadar masing-masing. 13.5% dikategorikan sebagai peneraju perubahan, 34.5% sebagai penggerak manakala 34% menjadi pengikut dan 16% dikelompokkan digelar kelompok ketinggalan daripada arus perubahan teknologi. Dalam mana-mana organisasi, keluk adaptasi teknologi Roger ini adalah normal. Namun tidak mustahil variasi keluk ini menjadi semakin rapat dengan beberapa faktor seperti:

- i. Keuntungan relatif : Manfaatkan kepesatan teknologi dalam konteks, keuntungan nilai ilmu ataupun nilai wang ringgit. Pemanfaatan itu melalui pengkomputeran awan (*cloud computing*), *neural network*, kecerdasan buatan, sistem pakar, pergudangan dan perlombongan data, serta kepantasan capaian.

- ii. Arahan pentadbiran : Perubahan polisi dalam tadbir urus seperti pendigital dokumen, perubahan dalam pengurusan repositori dokumen.
- iii. Perubahan sistem sosial atau norma kehidupan : e-Kerajaan, e-Dagang, e-Pembelajaran.
- iv. Promosi agen perubahan: Perubahan gaya berfikir, jenis pekerjaan, media dan cara komunikasi.

b) Pemegang Taruh

Semua institusi mempunyai pemegang taruhnya tersendiri. Mereka berperanan dalam pengurusan, pelaksanaan dan penerima perkhidmatan. Di peringkat IPGKPT terdapat tiga pihak yang disebut sebagai pemegang taruh.

i. Pengurusan

Merupakan pembuat dasar di peringkat kampus. Segala bentuk pelaksanaan di peringkat kampus terbahagi kepada beberapa jenis. Pertama, arahan yang bersifat penurunan kuasa. Arahan-arahan daripada yang lebih tinggi seperti Institut Pendidikan Guru Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia dan Menteri. Arahan ini perlu dilaksanakan secara mandatori. Kedua, arahan dalaman. Antaranya arahan yang dipersetujui dalam mesyuarat Majlis Profesional, Pengurusan dan Pentadbiran, arahan pengarah institut, memo-memo dalam bagi melancarkan pengurusan di IPGKPT sahaja. Secara umumnya pihak pengurusan sentiasa memberikan sokongan dalam usaha meningkatkan proses pembelajaran digital di kampus

ii. Pensyarah:

Tenaga pengajar yang melaksanakan reka bentuk pengajaran sepanjang interaksi dengan pelajar. Pensyarah mempunyai kuasa autonomi dalam melaksanakan pendekatan dan strategi pengajaran dan pembelajaran. Walaubagaimanapun pensyarah masih lagi tertakluk dengan peraturan-peraturan tertentu terutama dalam memastikan jaminan kualiti berada pada tahap yang sepatutnya mengikut spesifikasi ISO dan MQA. Di IPGKPT, hampir semua pensyarah mempunyai asas kemahiran TMK, cabarannya apabila untuk memastikan semua pensyarah memiliki kemahiran mereka bentuk pengajaran, membina objek pembelajaran yang bermakna dan strategi yang memotivasikan proses pengajaran secara pembelajaran digital.

iii. Pelajar:

Merupakan siswa pendidik yang tertakluk dengan peraturan-peraturan yang berkuat kuasa di IPGKPT. Kumpulan ini merupakan pelanggan utama. Mereka datang dari pelbagai negeri, latar belakang kehidupan dan sosio ekonomi. Satu kelebihan belajar di IPG, mereka diberikan elaun sara hidup secara bulanan. Elaun ini digunakan untuk membiayai keperluan asas seperti makanan, pakaian, alatan digital dan perisian untuk pembelajaran digital.

c) Celik Digital dan Lancar Digital

Celik digital merupakan di antara kemahiran yang perlu dikuasai oleh semua pemegang taruh. Boleh dikatakan hampir tiada seorang pun yang tidak memiliki telefon pintar, tidak tahu menghantar mesej sama ada melalui pesanan ringkas atau aplikasi internet di IPGKPT. Hari ini zaman yang bukan lagi berbicara soal celik digital tetapi lancar digital. Apakah perbezaannya? Mudah sahaja. Analogi di antara bahasa asing dan bahasa tempatan. Apabila satu perkataan bahasa asing boleh diterjemahkan kepada bahasa tempatan dan difahami maka inilah disebut celik bahasa tetapi dengan satu perkataan yang sama tadi boleh dijadikan ayat, sajak, peribahasa dan pelbagai lagi maka disebut sebagai lancar atau fasih bahasa.

Oleh itu lancar digital boleh disebut sebagai kebolehan memanfaatkan teknologi untuk menjana pengetahuan baharu, menyelesaikan permasalahan kompleks, berfikir secara kritikal, kepintaran sosial dalam negosiasi, dan reaksi komunikasi untuk berhadapan dengan cabaran-cabaran yang akan mendatang. Dalam erti kata lain lancar digital bukan sahaja melibatkan kemahiran komunikasi, antara muka media dan pengurusan gaya berfikir malahan sentiasa peka kepada permasalahan hari ini dan masa depan (Sparrow, 2018). Cabaran yang besar kepada unit pembelajaran digital adalah untuk merangka strategi dan program yang boleh menjadikan pemegang taruh di IPGKPT melakukan anjakan paradigma daripada celik digital kepada lancar digital. Namun untuk menentukan tahap pencapaian tahap lancar digital (*digital fluency*) di IPGKPT memerlukan kepada kajian lain.

KESIMPULAN

Hari ini, norma kehidupan berubah. Pembelajaran digital bukan lagi media sampingan malahan menjadi keperluan. Dasar Pembelajaran Digital IPG (2019), Kod Amalan Pembelajaran Teradun IPG (2019) menjadi indikator kepada pelaksanaan pembelajaran digital. *Digital Tech@IPG way forward* merupakan satu pelan strategik untuk membina gaya baru (kontemporari) pembelajaran dalam latihan perguruan pra perkhidmatan. Di dalam pelan strategik itu terdapat gerak kerja jangka pendek, jangka sederhana dan jangka panjang bermula 2019-2025 yang dinyatakan untuk merealisasikan latihan perguruan bagi mendidik pencetus guru generasi masa depan iaitu abad ke 22. Diharapkan unit pembelajaran digital menjadi tonggak kepada kelangsungan pembelajaran digital seluruh IPG kampus dan IPGM.

You don't manage people; you manage things. You will lead people.

RUJUKAN

- Allen, M. W. (2007). *Designing Successful e-Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Institut Pendidikan Guru Malaysia. (2019). *Dasar Pembelajaran Digital Institut Pendidikan Guru (DaPeD)*. Cyberjaya: Institut Pendidikan Guru Malaysia.
- Institut Pendidikan Guru Malaysia. (2019). *Kod Amalan Pembelajaran Teradun Institut Pendidikan Guru Kementerian Pendidikan Malaysia*. Cyberjaya: Institut Pendidikan Guru Malaysia.
- Ismail, M. N. (2013). *Nilai Cipta-Sama Sistem Pengurusan Pembelajaran*. Bangi: UKM.
- Kementerian Pendidikan Tinggi. (2011). *Dasar e-Pembelajaran Negara*. Putrajaya: Jabatan Pendidikan Tinggi.
- Robert, J. (2018, August 27). *Fostering Human Connection for Meaningful Learning in Technologically Advanced Learning Spaces*. <https://er.educause.edu/articles/2018/8/fostering-human-connection-for-meaningful-learning-in-technologically-advanced-learning-spaces>
- Sparrow, J. (2018, March 12). *Digital Fluency: Preparing Students to Create Big, Bold Problems*. <https://er.educause.edu/articles/2018/3/digital-fluency-preparing-students-to-create-big-bold-problems>
- Wang, C., Horby, P. W., Hayden, F. G., & Gao, G. F. (2020). A novel coronavirus outbreak of global health concern. *The Lancet*, 395(10223), 470–473. [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(20\)30185-9](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(20)30185-9)