

Original Research Article

Analisis Keperluan, Reka Bentuk dan Pembangunan e-Resume

Muhammad Iqbal Jamaludin, Zaim Mursyideen Zaini, Sok Lee Chuan, Mohammad Ashrof Husaini Rosli, Asmawati Mohamad Ali*

Kolej Matrikulasi Pahang KPM, Malaysia, iqbalj.edu@gmail.com; zaimmursyideen@gmail.com; m-6443401@moe-dl.edu.my; aeshlye05@gmail.com; asmawati@kmp.h.matrik.edu.my

*Corresponding author: Asmawati Mohamad Ali; Kolej Matrikulasi Pahang KPM, Malaysia; asmawati@kmp.h.matrik.edu.my

Abstract: *Information and Communication Technology (ICT), creativity and innovation are among the Cross-Curriculum Elements (EMK) that are integrated in Teaching and Facilitation sessions (PdPc) nowadays. TMK, creativity and innovation or digital education among lecturers and students should be implemented continuously in the lifelong learning process. Among the important elements in the PdPc session highlighted in the Matriculation General Studies (PAM) course is the production of manual resumes and short videos. PAM lecturers at one of the matriculation colleges has identified several problems that need to be improved in the production of resumes among students of the Matriculation Program. There are two main objectives of this study which are to identify the analysis of the importance and needs of innovative products as well as the analysis in designing and then developing e-Resume. Through a case study method of needs analysis among 160 students and five lecturers found that two main factors, i.e. increased costs and less effective sources of evidence access, are the main contributors to the need for e-resume design and development. Consequently, the e-resume innovation product is one of the alternatives that combines several open-source applications. The findings of the study show that document access through e-Resume design and development is easily accessible and can be accessed regardless of time in various locations by anyone who needs it compared to the existing manual resume design development. The implications of this design and development provide savings in cost, time, energy and storage space in addition to guaranteeing data security, especially to the assessment panel, institution management, lecturers' teaching sessions and learning among the students of the Matriculation Program, KPM.*

Abstrak: Kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), kreativiti serta inovasi merupakan antara Elemen Merentas Kurikulum (EMK) yang diintegrasikan dalam sesi Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) pada masa kini. EMK TMK, kreativiti serta inovasi atau pendidikan digital dalam kalangan pensyarah dan pelajar wajar diimplementasikan secara berterusan dalam proses pembelajaran sepanjang hayat. Antara elemen penting dalam sesi PdPc yang ditengahkan dalam kursus Pengajian Am Matrikulasi (PAM) ialah penghasilan resume manual dan video pendek. Pensyarah PAM di salah sebuah kolej matrikulasi telah mengenal pasti beberapa masalah yang perlu diberikan penambahbaikan nilai terhadap penghasilan resume dalam kalangan pelajar Program Matrikulasi. Terdapat dua objektif utama kajian ini iaitu mengenal pasti analisis kepentingan dan keperluan produk inovasi serta analisis dalam mereka bentuk dan seterusnya membangunkan e-Resume. Kaedah kajian kes terhadap analisis keperluan dalam kalangan 160 pelajar dan lima pensyarah mendapati bahawa dua faktor utama iaitu peningkatan kos serta sumber capaian eviden yang kurang efektif sebagai penyumbang utama terhadap keperluan reka bentuk dan pembangunan e-Resume. Sehubungan itu, produk inovasi e-Resume merupakan

salah satu alternatif yang menggabungkan beberapa aplikasi sumber terbuka. Dapatan kajian menunjukkan bahawa capaian dokumen menerusi reka bentuk dan pembangunan e-Resume bersifat mudah capai dan boleh diakses tanpa mengira waktu di pelbagai lokasi oleh sesiapa sahaja yang berkeperluan dibandingkan dengan pembangunan reka bentuk penggunaan resume manual yang sedia ada. Implikasi reka bentuk dan pembangunan ini memberikan penjimatan kos, masa, tenaga dan ruang penyimpanan selain jaminan keselamatan data khususnya kepada pihak panel penilai, pengurusan institusi, sesi pengajaran pensyarah serta pembelajaran dalam kalangan para pelajar Program Matrikulasi, KPM.

Keywords: Reka bentuk dan Pembangunan; Elemen Merentas Kurikulum (EMK); pendidikan digital; sesi PdPc serta pembelajaran sepanjang hayat.

Received: 18th March 2024

Received in revised form: 23rd May 2024

Available Online: 15th June 2024

Published: 1st July 2024

Citation: Jamaludin, M. I., Zaini, Z. M., Chuan, S. L., *et al.* Analisis Keperluan, Reka Bentuk Dan Pembangunan e-Resume. *J Workforce Edu Res* 2024; 1(1): a0000517. <https://doi.org/10.36877/jwer.a0000517>

1. Pendahuluan

Resume merupakan satu keperluan bagi permohonan menyambung pengajian, memperoleh pekerjaan, mendapatkan peluang penajaan, saringan kenaikan pangkat dan lain-lain tujuan. Trend terkini resume hanya perlu dihantar secara dalam talian untuk rujukan dan semakan. Terdapat perbezaan yang ketara antara penulisan resume manual dibandingkan dengan penggunaan e-Resume berbantuan aplikasi sumber terbuka seperti *google*, *canva* dan *pdf*. Sehubungan itu, diharapkan menerusi penyelidikan reka bentuk dan pembangunan (DDR) produk inovasi dalam sesi Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) kursus Pengajian Am Matrikulasi ini akan dapat memberikan implikasi positif kepada para pelajar, pensyarah dan panel penemu duga dalam mengenal pasti kompetensi setiap individu. Limitasi terhadap kajian pembangunan produk khususnya dalam bidang pendidikan dan sains sosial yang terhad menuntut agar pasukan penyelidik menjalankan analisis keperluan, mereka bentuk dan seterusnya membangunkan e-Resume.

Menurut Karim *et al.* (2020) resume yang terbaik ialah yang mengikut teknologi terkini dan bertepatan dengan pembelajaran norma baharu pada masa kini. Antara kelebihan-kelebihan resume terkini pula ialah berupaya untuk menunjukkan kekuatan diri dan nilai diri; boleh berfokus kepada kehendak pihak majikan; menunjukkan kemahiran komunikasi, keyakinan dan persembahan video; dapat meyakinkan pihak majikan atau panel temu duga; serta pihak majikan dapat melihat wajah dan keyakinan calon. Justeru, kelebihan-kelebihan yang dicadangkan ini diharapkan agar dapat memenuhi analisis keperluan, reka bentuk dan pembangunan terhadap e-Resume.

Kajian terdahulu terhadap reka bentuk dan pembangunan prototaip e-Portfolio Pengajaran dan Pembelajaran (*eTnLP*) memberikan implikasi terhadap reka bentuk dan pembangunan yang hampir sama dengan kajian ini iaitu penjimatan kos, masa, tenaga dan ruang penyimpanan khususnya kepada pihak pengurusan institusi, pensyarah serta para pelajar. Selain itu, capaian dokumen juga menjadi lebih mudah dan boleh diakses tanpa mengira waktu di pelbagai lokasi oleh sesiapa sahaja yang berkeperluan (Asmawati *et al.*, 2018).

2. Sorotan Kajian

Sorotan kajian ini meninjau literatur beberapa artikel dalam dan luar negara berkaitan tentang alat digital, reka bentuk dan pembangunan serta sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP).

2.1 Alat Digital

Implikasi reka bentuk dan pembangunan ini memberikan penjimatan kos, masa, tenaga dan ruang penyimpanan terutamanya kepada pihak pengurusan institusi, pensyarah dan juga dalam kalangan para pelajar. Pautan akses kepada dokumen-dokumen dalam e-Portfolio ini agak mudah dan boleh diakses tanpa mengira masa di pelbagai lokasi oleh mana-mana personel atau pihak individu yang memerlukan (Asmawati *et al.*, 2018). Malah pedagogi terkini menurut Sapranı *et al.* (2018) turut menuntut agar pendidik untuk memilih serta melaksanakan strategi PdP yang disokong oleh sumber dan alatan digital bagi mencapai objektif pembelajaran. Elemen Merentas Kurikulum (EMK) difokuskan kepada kemahiran insaniah yang hanya melibatkan pengkhususan komunikasi dalam pengurusan maklumat sahaja. Walau bagaimanapun, kajian ini belum lagi diuji dari segi keberkesannya terhadap tahap penguasaan kemahiran insaniah dalam kalangan guru dan murid (Asmawati *et al.*, 2022).

2.2 Reka Bentuk dan Pembangunan

Penyelidikan reka bentuk dan pembangunan (*DDR*) e-Portfolio yang dikaji oleh Asmawati *et al.* (2018) ialah sebahagian daripada prosedur menggunakan Model *ISD* (reka bentuk sistem pengajaran) dengan prototaip yang pantas. Bagi menguasai elemen kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (*ICT*) dalam kalangan pensyarah dan pelajar harus dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran sepanjang hayat. Keperluan analisis dalam kalangan pelajar dan pensyarah mendapati faktor peningkatan kos kurang berkesan sebagai penyumbang utama. Sehubungan itu, reka bentuk dan pembangunan e-Pengajaran dan Pembelajaran (*e-TnLP*) prototaip merupakan salah satu alternatif yang menggabungkan tiga jenis kandungan yang terdapat dalam produk e-Portfolio. Proses serta prosedur reka bentuk dan pembangunan e-Portfolio ini juga hampir sama seperti yang diaplikasikan kepada produk inovasi e-Resume bagi menggantikan penggunaannya secara manual yang bersifat konvensional tanpa elemen digital.

2.3 Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

Kaedah pembelajaran yang melibatkan pengintegrasian memberikan kelebihan kepada para pelajar untuk memaksimumkan penghayatan terhadap sesebuah mata pelajaran. Malah yang paling penting adalah keupayaan dalam membantu pendidik untuk memahami situasi dan mempelbagaikan pedagogi terhadap keanekaragaman gaya belajar dalam kalangan murid di zaman digital ini (Banas, 2018). Selain itu, penyelidikan ini berkaitan kepentingan memahami gaya belajar dengan penerapan teknologi media yang baharu dalam sesi PdP pada masa kini ke arah pembelajaran bermakna. Amalan praktis pengintegrasian ini menjurus kepada pengimplementasian kepelbagaian sumber dan media dalam menghasilkan satu sesi PdP yang kreatif dan berinovasi (Wan Ahmad *et al.*, 2020). Oleh itu, kepelbagaian dalam teknik pengajaran berasaskan komputer atau teknologi maklumat berbentuk multimedia perlu diberi perhatian agar pelajar tidak merasa bosan dengan kaedah tradisional (Zain & Din, 2020). Sementara itu, guru memainkan peranan asas dalam mengembangkan pemikiran, sifat dan nilai pelajar semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran (Gandi, *et al.*, 2021).

3. Metodologi Kajian

Kajian kes dengan reka bentuk kaedah tinjauan deskriptif untuk mengumpul data dan maklumat. Tujuan kajian untuk mengenal pasti keperluan, reka bentuk dan pembangunan e-Resume dalam kalangan pensyarah serta pelajar kursus PAM di Kolej Matrikulasi semester satu sesi ambilan 2023/2024. Kajian kes didefinisikan sebagai proses melaksanakan kajian analisis atau sistem atau dari segi produk (Merriam, 2001). Menurut Yin (1994) kajian kes ditakrifkan sebagai proses penyelidikan bersandarkan kepada siasatan secara empirikal yang mengkaji tentang fenomena kontemporari dalam konteks kehidupan sebenar terutamanya apabila sempadan antara fenomena dan konteks tersebut didapati tidak jelas jelas. Sementara itu, Merriam (2001) pula mendefinisikan kajian kes dari segi produk iaitu kajian kualitatif dalam penerangan dan analisis holistik yang intensif bagi satu kejadian, fenomena atau unit sosial.

Matlamat kajian kes ini adalah bagi meningkatkan kebolehan pelajar untuk mengenal pasti masalah, merancang, mengolah isi dan memberi rumusan terhadap satu permasalahan. Pelajar akan mendapat pengalaman semasa menjalankan kajian kes yang dapat memupuk kemahiran menyelesaikan sesuatu masalah secara bekerjasama dalam pasukan yang merupakan salah satu elemen kemahiran insaniah.

Metodologi kajian merangkumi cara, kaedah, dan pendekatan yang digunakan dalam mencapai tujuan dan objektif kajian. Terdapat dua kaedah yang telah digunakan iaitu melalui kaedah kuantitatif dan juga kaedah kualitatif secara pemerhatian terhadap reka bentuk dan pembangunan prototaip. Melalui kaedah kuantitatif, soal selidik secara dalam talian (*online*) menggunakan borang *Google* telah digunakan bagi mendapatkan pandangan pelajar dalam mengenal pasti keperluan penghasilan e-Resume.

Borang soal selidik telah diedarkan kepada 160 pelajar dan lima pensyarah kursus Pengajian Am Matrikulasi di salah sebuah kolej matrikulasi mendapatkan pendapat, pengetahuan dan pemahaman yang lebih jelas terhadap keperluan, reka bentuk dan pembangunan produk inovasi e-Resume. Selain itu, kaedah pemerhatian juga digunakan agar maklumat-maklumat yang dikaji dapat dikumpulkan dan diakses dengan lebih terperinci.

Menurut Creswell (2008) pemilihan sampel secara bertujuan bermatlamat bagi mendapatkan data kualitatif untuk memperoleh sesuatu maklumat dan juga mengetahui tentang perkembangan fenomena semasa yang berlaku di lokasi kajian. Patton (2002) pula menyatakan bahawa bilangan sampel yang kecil membolehkan pihak pengkaji dapat menyiasat sesuatu perkara itu dengan lebih mendalam lagi.

Jadual 1. Latar belakang pensyarah PAM bagi analisis keperluan

Informan	Pengalaman Mengajar	Akademik Tertinggi
<i>Subject Matter Expert (SME)</i>	22 Tahun	<i>Ph.D</i>
Pensyarah PAM 1	26 Tahun	Sarjana
Pensyarah PAM 2	26 Tahun	Sarjana Muda
Pensyarah PAM 3	17 Tahun	Sarjana Muda
Pensyarah PAM 4	21 Tahun	Sarjana

4. Analisis dan Dapatan Kajian

Analisis dan dapatan kajian ini diperoleh melalui pengumpulan data tinjauan daripada soal selidik menggunakan borang *Google* dan kaedah pemerhatian terhadap reka bentuk dan pembangunan *prototype* e-Resume.

4.1 Demografi Responden (Bahagian A)

Taburan data peserta dapat diperlihatkan dalam Jadual 2 yang melibatkan item jantina, bangsa, dan bahasa pertuturan harian oleh responden.

Jadual 2. Demografi responden (Bahagian A)

Demografi	Kekerapan	Peratus (%)	
Jantina	Lelaki	42	26.25
	Perempuan	118	70.75
Bangsa	Melayu	141	88.13
	Orang Asal	3	1.9
	Cina	9	5.6
Bahasa Pertuturan	India	7	4.4
Harian	Melayu	160	100

Sumber: Borang tinjauan aplikasi *Google*

Berpandukan kepada Jadual 2, hasil dapatan menunjukkan kajian analisis keperluan terdiri daripada responden lelaki (26.25%) seramai 42 orang dan perempuan (70.75%) sebanyak 118 orang. Jumlah responden perempuan lebih ramai daripada responden lelaki. Kumpulan bangsa tertinggi responden pula ialah Melayu (88.13%) seramai 141 orang,

Orang Asal (1.9%) yang terdiri daripada 3 responden, bangsa Cina (5.6%) seramai 9 responden dan bangsa India (4.4%) iaitu seramai 7 orang pelajar. Bahasa pertuturan harian 160 responden ialah 100% menggunakan bahasa Melayu.

4.2 Taburan Persepsi Responden Pensyarah dan Pelajar Terhadap Kepentingan Pembangunan Produk Inovasi e-Resume (Bahagian B)

Taburan data persepsi dalam kalangan peserta dapat diperlihatkan dalam Jadual 3 yang melibatkan tiga item oleh pihak responden atau informan yang terlibat.

Jadual 3. Taburan Persepsi Pensyarah ($n=5$) dan Pelajar ($n=160$) tentang kepentingan e-Resume berbanding Resume Konvensional sedia ada

Bil.	Item	Skala Persetujuan & Peratus (%) Pensyarah	Skala Persetujuan & Peratus (%) Pelajar
1.	Saya bersetuju jika Resume Konvensional digantikan kepada e-Resume.	Sangat Setuju (100%)	Setuju (98.75%)
2.	e-Resume sangat penting untuk dibimbing oleh pensyarah dalam sesi PdP PAM.	Sangat Setuju (100%)	Sangat Setuju (100%)
3.	e-Resume sangat bermanfaat untuk diaplikasikan dalam jangka panjang.	Sangat Setuju (100%)	Sangat Setuju (100%)

Sumber: Borang Tinjauan Aplikasi *Google*

Berpandukan kepada Jadual 3, hasil dapatan menunjukkan kajian analisis keperluan dalam kalangan responden pensyarah seramai lima orang dan 160 orang pelajar. Kesemua kelima-lima pensyarah dan 160 pelajar menyatakan bersetuju bagi kedua-dua pernyataan item tentang kepentingan pembangunan produk inovasi e-Resume yang memberikan manfaat dalam tempoh jangka masa panjang. Walau bagaimanapun, terdapat dua orang pelajar (1.25%) yang tidak bersetuju bagi pernyataan item 1 jika Resume Konvensional dengan format manual sedia ada perlu untuk digantikan kepada e-Resume.

4.3 Taburan Persepsi Responden Pensyarah dan Pelajar Terhadap Keperluan Pembangunan Produk Inovasi e-Resume (Bahagian B)

Taburan data persepsi dalam kalangan peserta dapat diperlihatkan dalam Jadual 4 yang melibatkan tiga item oleh pihak responden yang terlibat.

Jadual 4. Taburan Persepsi Pensyarah ($n=5$) dan Pelajar ($n=160$) tentang keperluan e-Resume berbanding Resume Konvensional sedia ada

Bil.	Item	Skala Persetujuan & Peratus (%) Pensyarah	Skala Persetujuan & Peratus (%) Pelajar
1.	Saya bersetuju Resume Konvensional perlu diubahsuai mengikut kesesuaian teknologi terkini.	Sangat Setuju (100%)	Setuju (98.75%)
2.	e-Resume sangat perlu untuk diaplikasikan oleh pensyarah dalam sesi PdP Kursus PAM.	Sangat Setuju (100%)	Sangat Setuju (100%)
3.	e-Resume sangat perlu dijadikan sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB)	Sangat Setuju (100%)	Sangat Setuju (100%)

Sumber: Borang Tinjauan Aplikasi Google

Berpandukan kepada Jadual 4, hasil dapatan menunjukkan kajian analisis keperluan dalam kalangan responden pensyarah seramai lima orang dan pelajar seramai 160 orang. Majoriti pensyarah dan juga pelajar menyatakan sangat bersetuju bagi kedua-dua pernyataan item tentang keperluan terhadap pembangunan produk inovasi e-Resume yang dapat memberikan manfaat dalam sesi PdP iaitu 100% bagi item 2 dan 3. Walau bagaimanapun, terdapat dua orang pelajar (1.25%) yang juga menyatakan tidak bersetuju jika Resume Konvensional dengan format manual sedia ada perlu untuk diubahsuai mengikut kesesuaian teknologi terkini.

4.4 Pemerhatian Terhadap Prosedur Reka Bentuk dan Pembangunan Produk



MUHAMMAD IQBAL BIN JAMALUDIN

MAKLUMAT DIRI
 Nama: Muhammad Iqbal Bin Jamaludin
 Tempat Lahir: Kuala Lumpur
 Tarikh Lahir: 15/05/2004
 Bangsa: Melayu
 Agama: Islam
 Status: Bujang

PENDIDIKAN
 KOLEJ MATRIKULASI PAHANG
 2021 - 2024
 SM SAINS SULTAN HAJI AHMAD SHAH
 2018 - 2022
 (SIS. PELAJARAN MALAYSIA)
 2022
 2A+ 1A 1B+

PENCAPAIAN
 KANGARAO MATH COMPETITION (Openable Member)
 2022
 KEM: KUIS SIKMA KEBANGSAAN
 2022
 PERANGKAPAN CATER ATAS TAJUK PIALA PENGARAH PENDIDIKAN NEGERI PAHANG
 2020
 PAHANG NATIONAL HACKATHON UMF (KELOMPOK)
 2019

KOKERBUKULUM
 KETUA LAJNAR MULTIMEDIA DAN PENERBITAN (BADAK)
 2022
 AHLI LEMBAGA KOPERASI
 2021-2022

KEMAHIRAN
 BAHASA MELAYU: **100**
 BAHASA INGGERIS: **100**
 KEJAHIRAN KOMPUTER: **80**



AISHAH YUSUP
RINGKASAN EKSEKUTIF
 Saya menantang untuk menyempurnakan pengembaran saya dalam bidang psikologi kerana saya sangat berminat dengan kerjaya sebagai seorang ahli psikologi. Saya mempunyai kelebihan didikan subjek sains dan juga Biologi. Oleh itu saya telah memohon biasiswa ini bagi melanjutkan pengembaran saya di Universiti Kebangsaan Malaysia dalam bidang psikologi di peringkat (Gelar Sarjana Muda)

NAMA : NURUL AISHAH BINTI YUSUP
NO. KAD PENGENALAN : 000510-06-0562
JANITINA : PEREMPUAN
AGAMA : ISLAM
BANGSA : MELAYU
NO TEL BIMBIT : 011-25132769
EMEL : nurulainahyusup@gmail.com
ALAMAT RUMAH : NO 11-027 DESA KIJARA, BANGDAR 32, 38200 BERA, PAHANG

PENGAJIAN	KEMAHIRAN	BAHASA
KOLEJ MATRIKULASI PAHANG PNBS : 3 SB	Microsoft Word Microsoft publisher	Lisan Melayu Lisan Inggeris
MAKTAB RENDAH SAINS MARA BENTONG SPM : 1A+3A 1A- 1B+1C- 1C 1D	Cenua Video Editing	Penulisan Melayu Penulisan Inggeris

PENCAPAIAN
 KOLEJ MATRIKULASI PAHANG
 *AIK AHLI JAWATANKUASA PERWAKILAN PELAJAR—BRO SAINS DAN KESELAMATAN (18/19)
 *MENYERTAI KUIZ BIOLOGI, KARNIVAL AKADEMIK KOLEJ MATRIKULASI PAHANG (18/19)
 *SUKARELAWAN "KMPH WORLD ISSUE DEBATE" (18/19)
 MAKTAB RENDAH SAINS MARA BENTONG
 *SETIALSAHA AHLI LEMBAGA KOPERASI MAKTAB (AUK) (2017)
 *TEMPAT 45-3 PERTANDINGAN DEBAT MRSM SE-MELAYSIA (2017)
 *MENYERTAI SINGAPORE AND ASIAN SCHOOLS MATH OLYMPIAD 2016 (2016)

RUJUKAN

Prototype I: Resume Konvensional

Prototype II: Resume Digital



Prototype III: Resume Interaktif

Prototype IV: e-Resume

Rajah 1. Banding beza paparan muka setiap prototype Resume

REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN (Pemerhatian)

1. Prototype I (Resume Konvensional)

KEKUATAN	KELEMAHAN
Akses secara manual bagi penilaian bersemuka	Ruang penyimpanan secara dokumen manual

2. Prototype II (Resume Digital)

KEKUATAN	KELEMAHAN
Lebih mudah diakses tanpa perlu bersemuka	Hanya melibatkan aplikasi Google sahaja

3. Prototype III (Resume Interaktif)

KEKUATAN	KELEMAHAN
Memiliki nilai komersial untuk disebar luas	Pelajar belum memiliki kemahiran & kemampuan

4. Prototype IV (e-Resume)

KEKUATAN	KELEMAHAN
Melibatkan pelbagai aplikasi sumber terbuka	Belum dapat dikuasai dengan baik oleh pelajar

Rajah 2. Banding beza kekuatan dan kelemahan bagi setiap prototype Resume.

Sumber: Borang pemerhatian hasil refleksi daripada *Tool kit Lesson Study*

Berpandukan kepada Rajah 1 dan 2, hasil dapatan pemerhatian menunjukkan terdapat beberapa fasa reka bentuk dan pembangunan terhadap produk atau *prototype*

Resume iaitu Resume Konvensional (sedia ada), Resume Digital, Resume Interaktif dan e-Resume. selain itu, analisis pemerhatian terhadap reka bentuk ini juga melibatkan beberapa elemen-elemen seperti yang berikut:

Jadual 5. Analisis Perbandingan Reka Bentuk *Prototype* Resume

Resume	Aplikasi	Pautan (<i>link</i>)
Manual	<i>Microsoft Word</i>	Tiada
Digital	<i>Google</i>	<i>Google Drive</i>
Interaktif	<i>Microsoft & Google</i>	<i>One Drive & Google Drive</i>
e-Resume	<i>Microsoft, Google, Canva, Cap Cut, pdf dll</i>	<i>One Drive, Google Drive & Canva</i>

4. Perbincangan dan Kesimpulan

Kesesuaian menentukan pendekatan, kaedah, teknik dan strategi yang diaplikasikan dalam sesi PdP yang berkait rapat dengan pelaksana kurikulum telah dikaji oleh Asmawati *et al.* (2018). Penyelidikan ini bukan sahaja menentukan kajian penyelidikan reka bentuk dan pembangunan (*DDR*) terdahulu malah juga sebagai kesinambungan kepada elemen-elemen yang terkandung dalam subjek tetapi pasukan penyelidik juga bertindak sebagai pentaksir dan penilai hasil pembelajaran. Secara umumnya, dapatan kajian lepas menunjukkan bahawa aktiviti pembelajaran aktif sesuai diaplikasikan dalam pelbagai situasi dan pelbagai topik PdPc. Hasil pembelajaran aktiviti ini juga dinilai mampu mengembangkan kemahiran insaniah (generik) dari perspektif pensyarah dan pelajar (Asmawati *et al.*, 2018).

Penemuan daripada kajian-kajian lepas adalah relevan untuk penambahbaikan dalam kajian susulan akan datang termasuk pelaksanaan kajian ini. Kaedah tersebut mampu meningkatkan kualiti pengajaran pensyarah melalui sesi perkongsian bersama iaitu pensyarah boleh mengenal pasti tahap pemahaman semasa pelajar tentang topik atau subtopik penghasilan resume, mengesahkan tahap kebolehgunaan dan pencapaian melalui ujian pra serta pasca pembelajaran seperti perbandingan penghasilan format resume konvensional dengan e-Resume.

Aktiviti PdPc akan menentukan tahap kefahaman pelajar sama ada rendah atau tinggi untuk subtopik berkaitan melalui ujian pra-pengajaran. Walau bagaimanapun, tahap kefahaman boleh ditingkatkan melalui pengajaran yang terbaik menerusi pendekatan yang telah dikenal pasti melalui sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Topik dan subtopik kaedah pengajaran tersebut berasaskan kepada teknologi digital yang amat relevan dalam dunia pendidikan masa kini (Asmawati *et al.*, 2018; Asmawati, 2019 & Asmawati *et al.*, 2022).

Reka bentuk kajian kes secara bebas dapat memberi kesan kepada interaksi yang jelas melalui perspektif pengajar dan pelajar tanpa menjejaskan penglibatan mereka. Elemen kemahiran insaniah yang dikenal pasti dalam kajian ini ialah kemahiran teknikal, kemahiran teknologi maklumat, kemahiran intelek, kemahiran interpersonal dan kemahiran

personal melalui pendekatan PdPc juga dapat dipupuk di samping kerja kursus yang digunakan oleh guru di dalam dan di luar bilik tutoran.

Penambahbaikan berterusan dalam konteks penyelidikan telah diperluaskan oleh kumpulan penyelidik dengan inisiatif untuk menambah bilangan elemen kemahiran insaniah kepada tujuh elemen serta menguji penggunaan aktif Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) pada tahap perkembangan dan penguasaan pelajar. Terdapat pelbagai elemen dalam kemahiran insaniah yang mempengaruhi pencapaian organisasi seperti perhubungan komunikasi intrapersonal dan interpersonal, pengurusan diri dan individu lain, emosi bersama pemahaman serta empati yang tinggi, kemahiran kepimpinan dan sebagainya. Dapatan kajian yang turut sama disemak menunjukkan kemahiran insaniah mempunyai implikasi terhadap pencapaian sesebuah institusi atau organisasi dalam pelbagai bidang dan perlu diambil kira memandangkan impak dan pengaruhnya sebagai keseluruhan.

Resume interaktif dan kaedah e-Portfolio yang mampu mencipta keseronokan untuk pelajar, menggalakkan pelajar untuk berinteraksi dengan pensyarah dan rakan lain serta kaedah pengajaran yang fleksibel yang boleh digunakan sebelum kelas bermula, semasa kelas dan selepas kelas tamat. Walaupun ada beberapa keburukan resume interaktif dan e-portfolio tetapi boleh diatasi melalui pendekatan sesi PdPc yang inovatif. Selain itu, dua faktor utama peningkatan kos serta sumber capaian eviden yang kurang efektif dapat diminimumkan dengan penghasilan e-Resume.

Dapatan keseluruhan kajian kes ini juga turut menyokong kepada pasukan penyelidikan oleh Saprani *et al.* (2018) yang mengkaji tentang pedagogi mutakhir agar tenaga pengajar memilih serta melaksanakan strategi PdP yang disokong oleh sumber dan alatan digital bagi mencapai objektif pembelajaran. Selain itu, pengukuhan dapatan juga adalah hampir sama seperti kajian tindakan oleh pengkaji-pengkaji Karim *et al.* (2020) iaitu resume yang terbaik ialah yang mengikut teknologi terkini dan bertepatan dengan pembelajaran norma baharu pada masa kini.

Hasil dapatan kajian ini juga menunjukkan persamaan kajian oleh Mohamad *et al.* (2020) iaitu reka bentuk dan pembangunan aplikasi yang menerapkan unsur teknologi ternyata mampu memberi manfaat dalam pelaksanaan PdP dari persepsi pelajar. Selain itu, penggunaan teknologi terkini perlu terus dimanfaatkan bagi meningkatkan lagi kualiti sesi PdP yang pelbagai dalam kalangan pelajar serta pendidik khususnya dalam tempoh jangka panjang.

Secara rumusnya, didapati bahawa penggunaan resume digital atau e-Resume kepada resume interaktif dan *Resume Realiti Augmented Maya (VARr)* pada masa hadapan. Penghasilan portfolio secara manual kepada e-portfolio sebagai aplikasi mudah alih atau alatan digital sepertimana resume konvensional kepada e-Resume. Secara perbandingannya, kajian dalam Malaysia terhadap kemahiran insaniah antara skop penyelidikan bidang pendidikan yang perlu dimantapkan ke peringkat antarabangsa. Malah kajian dan sesi

Komuniti Pembelajaran Profesional ini dapat dikongsikan bagi meningkatkan lagi pendidikan digital (Asmawati *et al.*, 2020). Sementara itu, aplikasi *Google* sebagai sumber terbuka yang terhad perlu dipelbagaikan kepada aplikasi-aplikasi yang lain seperti *Microsoft* dan *Apple* digunakan dalam sesi PdPc (Asmawati *et al.*, 2022).

Penghargaan: Pasukan pengkaji pelajar dan pensyarah Unit Pengajian Am Matrikulasi, Jabatan Sastera Ikhtisas & Sains Sosial KMPH merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kami kepada: Pihak Pengurusan Bahagian Matrikulasi KPM; Warga Kolej Matrikulasi Pahang (KMPH); Para Pensyarah Unit Pengajian Am Matrikulasi, Jabatan Sastera Ikhtisas dan Sains Sosial; Pelajar-pelajar Kursus PAM Semester I Sesi 2023/2024; Alumni KMPH sebagai pelopor inspirasi produk inovasi dan penyelidikan PdP bagi projek-projek e-Portfolio @ *Mobile Port* serta Resume Digital.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan tiada konflik kepentingan dalam kajian ini.

Rujukan

- Asmawati, M. A., Karim, N. A., Mohamed, A., *et al.* (2018). Aplikasi gaya pengajaran dan pembelajaran aktif dalam subjek kemahiran dinamika bagi merealisasikan pendidikan abad ke-21. *Sains Humanika*, 10(3–2). <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3-2.1487>.
- Asmawati, M. A. (2019). *Kesan pembelajaran aktif terhadap elemen-elemen penguasaan kemahiran insaniah dalam kurikulum tingkatan enam* [Tesis Ijazah Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan]. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Asmawati, M. A., Karim, N. A., Mohamed, A., *et al.* (2020). *Sesi Perkongsian Guru: Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Pendidikan Digital*. E-Buku: Teori, Praktis dan Amalan dalam Kurikulum Pendidikan & Sains Sosial. Tanjong Malim: Penerbit Kaizentrenovation Sdn Bhd .
- Asmawati, M. A., Karim, N. A., Mohamed, A., *et al.* (2022). Redesign of active learning with using digital tools to develop student soft skills. *Studies in Educational Management*, 12, 10–25. <https://eurokd.com/doi/10.32038/sem.2022.12.02?vid=493&aid=601>
- Banas, R. A. (2018). Perceptual learning styles of students and its effect to their academic performance. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, 3(1), 401–409. <https://doi.org/10.31142/ijtsrd18992>.
- Creswell, J. W. (2008). *Education research: Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd Ed.). New York: Pearson International Edition.
- Gandi, T. R., Che Rus, R. & Mohamed, S. (2021). Pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan (DDR) dalam pembangunan model pemikiran inventif pelajar mata pelajaran reka cipta. *Journal of Education Research & Indigenous Studies*, 3(1).
- Karim, N. A., Mohamed, A., Ismail, N., *et al.* (2019). *Meningkatkan penguasaan kemahiran komunikasi pelajar melalui penghasilan resume video dalam pembelajaran norma baharu*. Prosiding Seminar DarulAman 2020 Peringkat Kebangsaan hlmn. 427–436. Kedah: IPG Kampus Darul Aman.
- Merriam, S. B. (2001). *Qualitative Research and Case Study Application in Education*. Jossey-Bass Pub.
- Mohamad, S., Idris, N., Idris, A. (2020) Pembangunan aplikasi mobil pengajaran dan pembelajaran: Measurement fun and easy. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 108–116.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sapriani, A. K., Majid, H., Ibrahim, Z., *et al.* (2018). Pedagogi terbeza: Keadilan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan Jilid 11/2018*. Johor Bahru: IPG Kampus Temenggong Ibrahim.
- Wan Ahmad, W. L., Othman, A. N., Hussin, R. (2020). Analisis keperluan pengintegrasian gaya pembelajaran dan teknologi media baru dalam pendidikan seni visual. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi* 18(2). <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jd/article/view/12228/5987>.

Yin, R. K. (1994). *Case Study Research: Design and Methods* (2nd Ed.). Sage.

Zain, R. A., Din, R. (2020). Kajian reka bentuk dan pembangunan video photoshop dalam talian bagi pelajar PISMP IPGM. *Journal of Personalized Learning*, 3(1): 55–61.
<https://spaj.ukm.my/jplearning/index.php/jplearning/article/view/144/89>.



Copyright © 2024 by Jamaludin, M. I., *et al.* and HH Publisher. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC-BY-NC4.0)