

APLIKASI UJIAN PERSONALITI (MYPERSONALITY)

NUR HIDAYAH ISMAIL
MASNIZAH MOHD

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Aplikasi Ujian Personaliti (MyPersonality) ini merupakan satu aplikasi bagi menentukan teknik pembelajaran yang berkesan berdasarkan personaliti pelajar. Aplikasi ini dibina berasaskan soalan ujian personaliti yang berunsurkan pembelajaran. Ia dibangunkan untuk membantu pelajar mengenalpasti teknik pembelajaran yang sesuai berdasarkan personaliti mereka. Kesesuaian teknik pembelajaran ditentukan selepas pelajar mengikuti soalan ujian personaliti yang disediakan. Model yang diguna dalam pembangunan aplikasi ini adalah Kitar Hayat Pembangunan Sistem atau lebih dikenali sebagai *System Development Life Cycle (SDLC)*. Semasa fasa analisis dijalankan, masalah dikenal pasti, maka jalan penyelesaian dan matlamat projek ditentukan. Fasa reka bentuk pula menerangkan secara terperinci akan kategori soalan yang direka dalam pembangunan projek ini. Seterusnya pada fasa pembangunan, perisian utama seperti *Android Studio* dan *Genymotion* digunakan. Akhir sekali, pada fasa implementasi kesemua elemen teks, grafik dan set-set soalan di satukan. Dalam projek ini, Aplikasi ini terdiri daripada dua kategori umur iaitu 9-12 tahun dan 13 tahun keatas. Setiap kategori umur mempunyai tiga set soalan disediakan bagi menentukan ketepatan teknik pembelajaran. Selepas aplikasi ini berjaya dibangunkan, beberapa orang pelajar diberi peluang untuk mencuba aplikasi. Seterusnya penilaian dibuat oleh mereka dengan menggunakan borang penilaian pengguna terhadap aplikasi ujian personaliti. Hasil penilaian terhadap aplikasi ini menyatakan bahawa secara keseluruhan, kesemua pengguna berpuas hati terhadap aplikasi ini. Antara sumbangan aplikasi ini adalah saranan teknik pembelajaran yang sesuai berdasarkan ujian personaliti pelajar seperti teknik pembelajaran berdasarkan kategori personaliti pendengaran, bacaan dan tulisan, penglihatan dan pergerakan. Selain itu, aplikasi ini juga memberi cadangan tentang perkara yang perlu dilakukan oleh pelajar mengikut teknik pembelajaran yang disarankan. Oleh hal yang demikian, aplikasi ini akan membantu pelajar agar dapat belajar secara efektif dengan teknik pembelajaran yang sesuai.

1 PENGENALAN

Personaliti atau sifat keperibadian merupakan ciri-ciri pemikiran dan perlakuan yang terdapat pada setiap individu. Personaliti juga berkait rapat dengan sikap dan perwatakan seseorang untuk mengawal emosi dan tingkah laku. Setiap individu mempunyai perwatakan yang berbeza. Tingkah laku seseorang individu juga sentiasa berubah dan menjadi fitrah manusia untuk berubah dalam sesuatu keadaan. Namun ada tingkah laku yang tidak dapat diubah. Sehubungan dengan itu, perwatakan seseorang individu dapat dinilai dan diuji dalam sesuatu keadaan. Menurut De Raad dan Schouwenburg (1996), personaliti dapat ditunjukkan dalam gaya pembelajaran, seterusnya dapat digambarkan pada teknik pembelajaran dan dapat menghasilkan hasil pembelajaran tertentu.

Sadeghi et al (2012) menyatakan bahawa jenis personaliti merujuk kepada pengkelasan psikologi individu yang berbeza dan diasingkan mengikut sifat personaliti yang mempunyai

pelbagai kategori. Ujian personaliti pula adalah bertujuan untuk mencari identiti diri yang sebenar. Ujian seperti ini banyak dilaksanakan untuk mencapai sesuatu matlamat seperti ia dijalankan oleh majikan semasa sesi temuduga atau ujian saringan untuk mencari pekerja yang sesuai dan semasa kemasukan ke sesebuah universiti. Di samping itu, ujian personaliti ini dapat merumus sifat-sifat seseorang individu seperti cara berfikir, beremosi, beraksi dan berpersepsi.

Teknik pembelajaran yang berkesan boleh ditentukan berdasarkan ujian personaliti. Misalnya pelajar yang mempunyai personaliti ekstrovert perlu cenderung ke arah pembelajaran secara berkumpulan berbanding secara sendirian. Ujian ini dapat membantu pelajar mengetahui personaliti mereka yang sebenar dan teknik pembelajaran yang sesuai dan terbaik untuk mereka. Teknik pembelajaran yang sesuai adalah penting dalam membina tahap pendidikan seseorang individu terutamanya di kalangan pelajar. Justeru terdapat pelbagai ujian personaliti telah diperkenalkan sama ada melalui laman web mahupun dokumentasi. Menurut Leopold (2012), antara teknik pembelajaran yang diperkenalkan melalui ujian personaliti adalah seperti *visual style, reading and writing style, auditory style and kinesthetic style*.

2 PENYATAAN MASALAH

Kebanyakan pelajar kurang jelas akan cara belajar yang sesuai untuk diri mereka. Masalah ini menjadi lebih kritikal apabila para pelajar mengguna teknik yang kurang sesuai atau salah semasa membuat ulangkaji pelajaran. Sebagai contoh, pelajar A ialah pelajar visual, justeru beliau harus belajar melalui teknik pembelajaran visual seperti peta minda dan kad nota sebagai langkah yang berkesan dalam pembelajarannya. Jika pelajar A menggunakan teknik yang salah dalam mengulangkaji pelajaran, apa sahaja yang beliau pelajari akan menjadi sukar untuk difahami. Kelemahan para pelajar dalam memahami kehendak soalan seterusnya mengakibatkan prestasi akademik mereka menurun. Justeru, tidak dapat dinafikan lagi bahawa ujian personaliti penting untuk para pelajar mengenal dan menyesuaikan dengan teknik pembelajaran mereka.

Walaupun terdapat pelbagai jenis ujian personaliti yang boleh mereka ikuti, namun tidak semua ujian tersebut menjurus kepada teknik pembelajaran untuk seseorang individu. Kebanyakan soalan personaliti yang ada hanya memberikan keputusan yang umum akan ciri-ciri keperibadian seseorang. Tambahan pula dengan soalan-soalan personaliti yang rumit dan panjang hanya menambah bebanan untuk menjawab. Struktur soalan yang tidak teratur dan

ayat yang sukar difahami akan membuatkan individu sukar untuk mengikuti ujian tersebut. Di samping itu, keputusan yang diberi selepas menjawab ujian personaliti juga agak mengelirukan sebagai contoh keputusan yang berbentuk skala. Perkara seperti ini memperlihatkan bahawa ujian personaliti perlu disesuaikan dalam konteks pembelajaran agar lebih berkesan kepada pelajar.

3 OBJEKTIF KAJIAN

Tujuan projek ini dibangunkan adalah untuk menghasilkan aplikasi yang berteraskan ujian personaliti seterusnya menyarankan teknik pembelajaran yang sesuai terhadap seseorang pelajar. Objektif projek ialah seperti berikut:

- a) Mengorganisasi soalan ujian personaliti yang berkaitan dengan teknik pembelajaran.
 - Soalan ujian personaliti dikumpul daripada sumber laman web dan pakar, seterusnya menyusun dan memilih soalan yang berkaitan dengan teknik pembelajaran sahaja.
- b) Membangunkan aplikasi ujian personaliti yang dapat mencadangkan teknik pembelajaran berkesan berdasarkan personaliti pelajar.
 - Soalan ujian personaliti yang telah dikumpul dan dipilih, dibangunkan dalam sebuah aplikasi yang dapat mencadangkan teknik pembelajaran yang sesuai untuk pelajar.
- c) Menilai aplikasi yang mengimplementasikan reka bentuk ujian personaliti dengan saranan teknik pembelajaran.
 - Penilaian aplikasi dibuat ke atas pelajar untuk melihat tahap keberkesanan personaliti yang dijana bersesuaian dengan teknik pembelajaran yang disarankan.

4 METOD KAJIAN

Penghasilan sesebuah projek berjalan lancar dengan adanya perancangan yang sesuai dan teratur. Sebelum membangunkan sesebuah projek, rangka perancangan hendaklah diuruskan

terlebih dahulu. Sehubungan dengan itu, model pembangunan yang digunakan adalah Kitar Hayat Pembangunan Sistem ataupun lebih dikenali sebagai *Systems Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan model konseptual yang sering digunakan dalam pengurusan projek yang mempunyai 5 fasa iaitu fasa analisis, reka bentuk, pembangunan, implementasi dan pengujian (Ibrahim dan Yen 2010).

4.1 Fasa Analisis

Semasa fasa analisis dijalankan, punca masalah dikenal pasti, maka jalan penyelesaian dan matlamat projek ditentukan. Terdapat beberapa ujian personaliti dijalankan tetapi kebanyakan jawapan yang diberi tidak menjurus kepada teknik pembelajaran. Jalan penyelesaian ditentukan dengan menganalisis dan mengasingkan soalan-soalan ujian personaliti yang menjurus kepada teknik pembelajaran. Soalan ujian personaliti ini dikumpulkan berdasarkan sumber di Internet, bahan ilmiah dan merujuk pakar seperti guru kaunselor dan pakar psikologi. Rujukan kepada sumber maklumat yang berkualiti dan dipercayai adalah penting dalam membina set ujian personaliti yang baik.

4.2 Fasa Reka Bentuk

Fasa reka bentuk pula menerangkan secara terperinci akan kategori soalan yang direka dalam pembangunan projek ini. Soalan direka mengikut kategori bersesuaian dengan tahap umur. Dua kategori umur yang disediakan adalah pelajar yang berumur dari 8-13 tahun dan 13 tahun keatas. Terdapat tiga set soalan mengikut setiap kategori. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Bahasa Melayu.

4.3 Fasa Pembangunan

Fasa pembangunan adalah fasa yang paling penting. Pada fasa ini, perisian utama seperti *Photoscape* dan *Android Studio* digunakan. Semasa fasa ini pembangunan set soalan serta reka bentuk antara muka yang telah dilakar pada fasa sebelum ini dibangunkan. Kaedah penskoran iaitu pengumpulan jawapan A,B,C atau D yang telah dipilih oleh pengguna akan dijumlahkan, seterusnya kesemua jumlah A,B,C dan D akan dipaparkan bersama dengan teknik pembelajaran agar pengguna boleh melihat teknik pembelajaran yang sesuai untuk mereka berdasarkan jumlah jawapan yang paling banyak.

4.4 Fasa Implementasi

Fasa implementasi dijalankan setelah pembangunan selesai dijalankan. Fasa implementasi adalah di mana elemen teks, grafik dan set-set soalan di satukan. Fasa pengujian pula merupakan fasa yang terakhir iaitu setelah kesemua proses dilaksanakan, ia akan dinilai oleh pengguna terutamanya di kalangan para pelajar untuk menentukan keberkesanan personaliti dijana dan teknik pembelajaran yang disarankan oleh aplikasi.

Keperluan sistem adalah penting untuk menjelaskan apakah perkakasan yang digunakan untuk membangunkan aplikasi ini. Keperluan perkakasan merupakan sokongan keperluan dalam bentuk fizikal yang diperlukan untuk membina aplikasi ini. Penggunaan perkakasan yang baik akan mempengaruhi pembangunan sesebuah aplikasi yang dibangunkan.

Antara perisian yang bertanggungjawab dalam mereka bentuk antara muka dan membangunkan aplikasi ujian personaliti adalah Photoscape, Microsoft Android Studio dan Genymotion. Perkakasan yang digunakan oleh pengguna adalah telefon pintar. Pengguna perlu memasang aplikasi ini ke dalam telefon pintar mereka terlebih dahulu.

5 HASIL KAJIAN

Bahagian ini memberi penerangan mengenai hasil kajian yang diperolehi melalui pengujian yang dilakukan sewaktu membangunkan projek aplikasi ujian personaliti. Pengujian merupakan proses melaksanakan atur cara yang bertujuan untuk mengesan ralat. Tujuan utama pengujian dilakukan adalah untuk memastikan bahawa aplikasi ini memenuhi spesifikasi dan keperluan pengguna. Aplikasi ini diuji untuk memastikan kehendak pengguna iaitu saranan teknik pembelajaran dicapai. Selain itu, pengujian ini dilakukan untuk mengesan ralat dan menentukan tahap kesempurnaan dalam melaksanakan fungsi yang direka.

Selepas aplikasi ini dibangunkan pengujian kefungsiian perlu dilaksanakan untuk memastikan aplikasi ini memenuhi skop yang dirancang dan keperluan pengguna. Rajah 1 merupakan antara muka utama bagi aplikasi ujian personaliti (mypersonality). Pada antara muka yang pertama ini, terdapat satu butang untuk pelajar masuk ke antara muka seterusnya iaitu antara muka pemilihan umur.



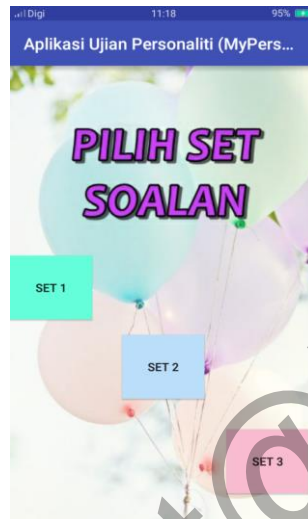
Rajah 1 Antara muka utama

Rajah 2 memaparkan antara muka pemilihan umur yang perlu dipilih oleh pelajar sebelum mengambil ujian personaliti. Pemilihan umur dibuat agar pelajar dapat menjawab soalan ujian personaliti bersesuaian dengan umur mereka. Oleh kerana aplikasi ini terbahagi kepada dua kategori umur, pengujian dijalankan terhadap fungsi pemilihan soalan untuk memastikan soalan yang dipilih dipaparkan mengikut kategori umur dengan betul.



Rajah 2 Antara muka pemilihan umur

Selepas pelajar memilih umur mereka, paparan antara muka seterusnya adalah paparan antara muka pemilihan set soalan. Sebagai contoh, jika pelajar memilih kategori umur 9-12 tahun antara muka pemilihan set soalan seperti Rajah 3 akan dipaparkan manakala Rajah 4 untuk antara muka pemilihan set soalan bagi yang memilih umur 13 tahun ke atas. Fungsi set soalan 1, 2 dan 3 diuji bagi memastikan paparan setiap set lengkap mempunyai 20 soalan

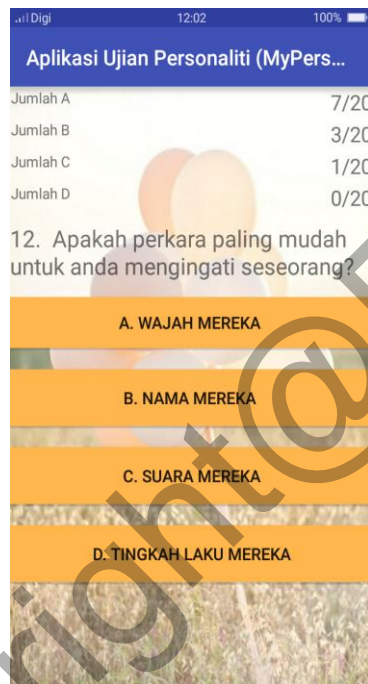


Rajah 3 Antara muka pemilihan umur bagi umur 9-12 tahun



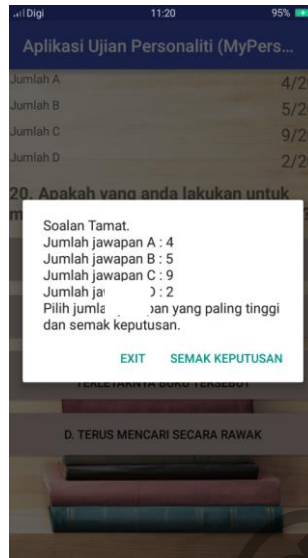
Rajah 4 Antara muka pemilihan umur bagi umur 13 tahun ke atas

Rajah 5 merupakan antara muka soalan ujian personaliti. Pada antara muka ini, pelajar dikehendaki untuk menjawab 20 soalan ujian personaliti. Pelajar diberi empat pilihan jawapan untuk kesemua soalan dan hanya boleh memilih satu jawapan sahaja. Fungsi pemilihan jawapan diuji bagi memastikan soalan seterusnya dapat dipaparkan setelah menjawab soalan. Fungsi pemilihan jawapan memainkan peranan yang penting dalam pengiraan skor jawapan. Selain untuk paparan soalan seterusnya, ia juga diuji untuk memastikan pengiraan skor jawapan dapat direkodkan dengan betul selari dengan jawapan yang dipilih oleh pelajar.



Rajah 5 Antara muka soalan ujian personaliti

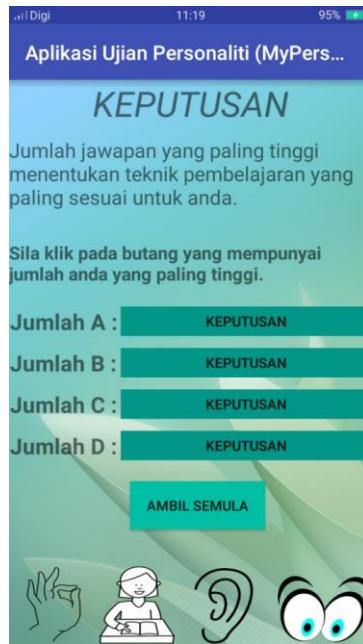
Setelah pelajar selesai menjawab kesemua 20 soalan ujian personaliti, *alert dialog box* yang mengandungi jumlah jawapan telah dipilih oleh pelajar akan dipaparkan. Fungsi paparan keputusan ini diuji bagi memastikan paparan jumlah keseluruhan untuk semua jawapan dipaparkan dengan betul. Rajah 6 menunjukkan paparan jumlah keseluruhan semua jawapan.



Rajah 6 Paparan jumlah keseluruhan semua jawapan.

Semasa jumlah jawapan dipaparkan, pelajar perlu memilih jumlah jawapan yang mempunyai nilai yang paling tinggi dan menyemak keputusan. Paparan antara muka seterusnya merupakan paparan antara muka keputusan. Berdasarkan jumlah jawapan yang dipaparkan oleh *alert dialog box*, pelajar perlu menekan butang jawapan yang mempunyai jumlah jawapan yang paling tinggi. Pada antara muka keputusan terdapat 4 butang iaitu butang keputusan untuk jawapan A (belajar melalui penglihatan), butang keputusan untuk jawapan B (belajar melalui pembacaan dan penulisan), butang keputusan untuk jawapan C (belajar melalui pendengaran) dan butang keputusan untuk jawapan D (belajar melalui pergerakan).

Butang pada paparan keputusan ini diuji agar dapat memaparkan setiap teknik pembelajaran mengikut butang yang betul. Selain itu, pelajar diberi pilihan jika ingin mengambil semula ujian personaliti dengan menekan butang ambil semula. Fungsi ini diuji agar dapat memaparkan semula antara muka pemilihan umur. Rajah 7 menunjukkan paparan antara muka keputusan.



Rajah 7 Antara muka keputusan

Bermula daripada antara muka pemilihan umur, kesemua pengujian yang dijalankan diulang semula untuk kategori umur 13 tahun ke atas.

6 KESIMPULAN

Setelah berjaya membangunkan aplikasi ujian personaliti (mypersonality) ini banyak ilmu dan pengetahuan yang saya perolehi dalam memahirkan diri dengan menggunakan *Microsoft android studio*. Projek ini memberi pendedahan kepada saya akan cara-cara untuk menentukan teknik pembelajaran yang sesuai untuk seseorang pelajar. Aplikasi ini dapat membantu menentukan teknik pembelajaran yang sesuai untuk pelajar sekaligus dapat membantu pelajar mengulangkaji pelajaran dengan cara yang lebih berkesan. Sebagai kesimpulan pembangunan aplikasi ujian personaliti (mypersonality) ini telah mencapai objektif kajian yang disenaraikan dan aplikasi ini dipercayai mampu menyumbangkan sesuatu yang berharga pada masa hadapan.

7 RUJUKAN

- Conti, G. J. & Mcneil, R. C. 2011. Learning strategy preference and personality type: Are they related? *Journal of Adult Education*, 40(2), 1–8.
- Curry, L. 1983. *An organization of learning styles theory and constructs*. Educational Research Information Centre (ERIC),. Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED235185.pdf> . [7 October 2016].
- De Raad, B. & Schouwenburg, H. C. 1996. Personality in learning and education: a review. *European Journal of Personality*, 10, 303-336.
- Gibby, R. E. & Zickar, M. J. 2008. A history of the early days of personality testing in American industry: an obsession with adjustment. *History of psychology*, 11(November 2016), 164–184.
- Heinström, J. 2000. The impact of personality and approaches to learning on information behaviour. *Information Research*, 5(3), 4-11.
- Ibrahim, R. & Yen, S. Y. 2010. An Automatic Tool for Checking Consistency between Data Flow Diagrams (DFDs). *Engineering and Technology*, 4(9), 615–619.
- Koleksi minda l Inventori Personaliti Sidek (IPS). (n.d.). <http://ekaunseling.koleksiminda.com/Inventori-Personaliti-Sidek--IPS-.php> [8 November 2017].
- Lee, B. & Kim, H. 2014. What Can We Learn from Our Learners' Learning Styles?. *English Language Teaching*, 7(9), 118–131.
- Leopold, L. 2012. Prewriting Tasks for Auditory, Visual, and Kinesthetic Learners. *TESL Canada Journal*, 29(2), 96–102. Retrieved from <http://www.teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/1102> [27 October 2016].
- Oxford, R. L., Holloway, M. E., & Horton-Murillo, D. 1992. Language learning styles: *Research and practical considerations for teaching in the multicultural tertiary ESL/EFL classroom*. *System*, 20(4), 439-456.
- Phenomenological, I. 2016. International Phenomenological Society Causality and Induction Author (s): A . C . Ewing Source : Philosophy and Phenomenological Research , Vol . 12 , No . 4 (Jun . , 1952), pp . 465-485 Published by : International Phenomenological Society Stable URL 12(4), 465–485.
- Sadeghi, N., Kasim, Z. M., Tan, B. H. & Abdullah, F. S. 2012. Learning Styles, Personality Types and Reading Comprehension Performance. *English Language Teaching*, 5(4), 116–123.

VAK Personality Test - Android Apps on Google Play. (n.d.).
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newoceans.personalitytests.vaktest&hl=en> [10 November 2016].

What's Your Learning Style? 20 Questions. (n.d.).
<http://www.educationplanner.org/students/self-assessments/learning-styles-quiz.shtml> [8 November 2016].

Copyright@FTSM