



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

FAKTOR-FAKTOR MEMPENGARUHI KEBERKESANAN KAEDAH P&P E-LEARNING, PERMASALAHAN DAN KESEDIAAN PERLAKSANAANNYA

NORZALINA BINTI MOHAMAD NOR



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**· DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN**

**FAKULTI PERNIAGAAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2006



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGAKUAN

Saya mengaku ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan



5 Mei 2006



pustaka.upsi.edu.my



NORZALINA BINTI MOHAMAD NOR
M20021000374



ptbupsi





“Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Mengasihani”

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, bersyukur kehadiran Allah S.W.T kerana dengan rahmat dan limpah kurnia dan inayah Nya maka kajian kes yang bertajuk “Faktor-faktor Mempengaruhi Keberkesanan Kaedah P&P e-Learning, Permasalahan dan Kesediaan Perlaksanaannya : Kajian Kes Pelajar Fakulti Perniagaan dan Ekonomi Universiti Pendidikan Sultan Idris Tanjong Malim ini telah disempurnakan dengan jayanya bagi memenuhi syarat untuk bergraduasi dalam Sarjana Pendidikan (Perakaunan). Jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang membantu saya secara langsung dan tidak langsung dalam menyempurnakan dan menyelesaikan kajian kes ini.

Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Encik Rosli bin Samat, Pensyarah di Jabatan Perakaunan, Fakulti Perniagaan dan Ekonomi kerana khidmat beliau selaku penyelia dan penasihat dalam membimbing dan memberi teguran serta panduan yang bernas dalam kajian kes ini, juga tidak lupa kepada profesor dan pensyarah di Jabatan Perakaunan atau dari jabatan-jabatan lain yang turut sama menyumbangkan idea dan maklumat.

Saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih saya kepada Perpustakaan Universiti Sultan Idris, Perpustakaan Universiti Kebangsaan Malaysia dan juga Unit Penyelidikan Dasar Pendidikan (EPRD) atas kerjasama dan bantuan serta layanan baik yang diberikan kepada saya sepanjang tempoh rujukan. Tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih kepada responden dalam memberi kerjasama dan bantuan untuk mengisi borang soal selidik.

Jutaan terima kasih juga kepada rakan seperjuangan dan sekuliah yang turut menyumbangkan idea, teguran dan semangat dalam menyempurnakan kajian kes ini. Akhir sekali penghargaan istimewa dan terima kasih kepada suami, Muhammad Azhan Lai bin Abdullah kerana dengan keizinan, bantuan, pengorbanan dan sokongan yang tidak terhingga telah memberi ruang kepada saya untuk menamatkan pengajian dan menyiapkan kajian ini. Kepada anak yang dikasihi, Al Azqi semoga ianya menjadi inspirasi dalam menempa kejayaan dihari muka, Insya Allah. Terima kasih juga buat kaum keluarga yang tidak jemu-jemu memberi sokongan dan dorongan.

Norzalina binti Mohamad Nor
Mei 2006





Abstrak

Kajian ini bertujuan mengkaji dua perspektif utama iaitu keberkesanan Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) secara e-Learning dan permasalahan serta tahap kesediaan Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) melaksanakannya. Kajian dijalankan ke atas 150 pelajar yang mengikuti program Sarjana Muda Pendidikan Perakaunan, Ekonomi dan Pengurusan Perniagaan di UPSI. Ujian-t digunakan untuk menguji faktor-faktor mempengaruhi keberkesanan P&P secara e-Learning. Manakala ujian Korelasi Pearson r digunakan untuk melihat hubungan kemudahan infrastruktur dengan keberkesanan P&P tersebut. Statistik deskriptif dan infrensi digunakan untuk menganalisa data. Kajian mendapati bahawa kemahiran komputer, kategori kursus dan kemudahan infrastruktur merupakan faktor penting dalam mempengaruhi keberkesanan P&P secara e-Learning. Kajian ini juga mendapati bahawa secara umumnya UPSI telah bersedia melaksanakan P&P secara e-Learning. Walaubagaimanapun dari aspek kemudahan infrastruktur secara khususnya, UPSI masih dianggap kurang bersedia bagi melaksanakan P&P secara e-Learning. Hasil kajian ini diharap dapat membantu pihak pentadbiran dan tenaga pengajar UPSI dalam merancang kaedah P&P secara e-Learning agar dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan pada masa hadapan.





Abstract

This study investigates two main issues; the effectiveness of the teaching-learning (e-Learning), problems encountered and Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) readiness to implement the e-Learning method. A quantitative study was done involving 150 undergraduate students from Business & Economic Faculty. T-test was used to test factors influencing the effectiveness of e-Learning. Pearson correlation test was used to see the relationship between infrastructure and the Effectiveness of teaching-learning through e-Learning approach. Descriptive and inferential statistics were used to analyze the data. The findings indicated that computer skills, course categories and infrastructures were the important factors which influencing the effectiveness of this method. The study also found that UPSI was ready to implement e-Learning in their teaching-learning method. However, UPSI was categorizing as not fully prepared to implement it especially based on infrastructures aspect. It is hoped that the findings of this study could assist UPSI's administration and lecturer to plan this teaching learning method with effective implementing in the future.





KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Penyataan Masalah	5
1.4 Kepentingan Kajian	9
1.5 Pendekatan Teori	10
1.5.1 Teori Pembelajaran	
1.6 Objektif Kajian	14
1.7 Soalan Kajian	14
1.8 Hipotesis Kajian	15
1.9 Skop dan Batasan Kajian	16
1.10 Definisi Istilah	
1.10.1 e-Learning	17
1.10.2 Persepsi	20
1.10.3 Kategori/ Sifat Kursus	22
1.10.4 Kemudahan Infrastruktur	23
1.10.5 Kemahiran Komputer	23
1.10.6 Pencapaian Pelajar	24
1.11 Kesimpulan	25
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	26
2.2 Konsep Teknologi Pendidikan	27
2.3 Persepsi Pelajar Terhadap Keberkesanan Kaedah P&P Menggunakan Teknologi	33
2.4 Persepsi Pelajar Berdasarkan Faktor Jantina Terhadap Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran	33
2.5 Persepsi Pelajar dari Segi Kemahiran Komputer	34
2.6 Persepsi Pelajar dari Segi Kategori/Sifat Kursus	36
2.7 Persepsi Pelajar dari Segi Kemudahan Infrastruktur/Fizikal	36
2.8 Perbezaan Pencapaian Akademik di kalangan Pelajar yang	



**Muka surat**

	menggunakan Kaedah P&P Konvensional dan Berbantuan Komputer	37
2.9	Masalah di dalam Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer	38
2.10	Kesimpulan	39

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	41
3.2	Rekabentuk Kajian	42
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	42
3.4	Lokasi Kajian	43
3.5	Instrumen Kajian	44
	3.5.1 Bahagian A	45
	3.5.2 Bahagian B	45
	3.5.3 Bahagian C	47
	3.5.4 Bahagian D	48
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan	49
3.7	Penganalisaan Data	50
	3.7.1 Analisa Statistik Deskriptif	51
	3.7.2 Analisa Statistik Inferensi	52
	3.7.2.1 Ujian-t	52
	3.7.2.3 Korelasi Pearson r	53
3.8	Kesimpulan	55

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	56
4.2	Analisis Dapatan Kajian	57
	4.2.1 Statistik Deskriptif	57
	4.2.2 Statistik Inferensi	66
4.3	Kesimpulan	77

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pengenalan	78
5.2	Ringkasan Kajian	79
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	80
	5.3.1 Persepsi pelajar terhadap keberkesanan P&P secara e-Learning	80
	5.3.2 Persepsi pelajar berdasarkan faktor jantina	



Muka surat

	dengan kaedah P&P secara e-Learning	81
5.3.3	Persepsi pelajar dari segi kemahiran komputer dengan persepsi keberkesanan kaedah P&P secara e-Learning	81
5.3.4	Persepsi pelajar di antara kategori/sifat kursus dengan persepsi keberkesanan kaedah P&P secara e-Learning	84
5.3.5	Hubungan persepsi pelajar kemudahan infrastruktur fizikal dengan keberkesanan kaedah P&P secara e-Learning	85
5.3.6	Perbezaan pencapaian akademik di kalangan pelajar yang menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran konvensional dan e-Learning	86
5.3.7	Permasalahan Umum di dalam Pengajaran dan Pembelajaran Secara e-Learning	87
5.3.8	Kesediaan Perlaksanaan e-Learning	88
5.4	Rumusan Kajian	90
5.5	Cadangan	92
5.5.1	Cadangan Kajian Lanjutan	94
5.6	Kesimpulan	95

RUJUKAN

98

LAMPIRAN

- A Soal Selidik
- B Output SPSS

**SENARAI JADUAL**

Jadual	Muka surat
1.1 Kategori Kursus dan Contoh Kursus	22
3.1 Taburan Item Bahagian C	46
3.2 Taburan Item Bahagian D	47
3.3 Interpretasi Skor Min Untuk Tahap Persetujuan	48
3.4 Skala Likert	48
3.5 Skala Davis (1971) untuk Menerangkan Tahap Kekuatan Perhubungan Antara Pembolehubah Kajian	54
3.6 Ringkasan Jenis Analisis dan Ujian yang Dijalankan dalam Kajian	54
4.1 Taburan Sampel Mengikut Jantina	57
4.2 Taburan Sampel Mengikut Umur	58
4.3 Taburan Sampel Mengikut Bangsa	58
4.4 Taburan Sampel Mengikut Latar Belakang Akademik	59
4.5 Taburan Sampel Mengikut Semester Pengajian	59
4.6 Taburan Sampel Mengikut Program Pengajian	60
4.7 Maklumat Latar Belakang Perkomputeran	61
4.8 Tahap Kemahiran Komputer	61
4.9 Taburan Sampel Persepsi Pelajar Terhadap P&P e-Learning	62
4.10 Ringkasan Statistik Deskriptif Persepsi Pelajar Terhadap Masalah Umum P&P e-Learning	63
4.11 Ringkasan Statistik Deskriptif Persepsi Pelajar Terhadap Kemudahan Infrastruktur / Fizikal	65
4.12 Perbezaan jantina dan keberkesanan P&P e-Learning	67
4.13 Perbezaan kemahiran komputer dan keberkesanan P&P e-Learning	68
4.14 Perbezaan kemahiran komputer dan keberkesanan P&P e-Learning dari dimensi bahan kursus	69
4.15 Perbezaan kemahiran komputer dan keberkesanan	



	P&P e-Learning dari dimensi interaksi	70
4.16	Perbezaan kemahiran komputer dan keberkesanan P&P e-Learning dari dimensi kualiti P&P/perangsang(motivator)	72
4.17	Perbezaan kategori/sifat kursus dan keberkesanan P&P e-Learning	73
4.18	Hubungan persepsi kemudahan infrastruktur dengan persepsi keberkesanan P&P e-Learning	75
4.19	Perbezaan Min Pencapaian Akademik P&P Konvensional dan e-Learning	76



SENARAI RAJAH

Rajah

Muka surat

1	Kontinum Peranan Guru	12
2	Teori Konstruktif dan Penggunaan Komputer	13



**SENARAI SINGKATAN**

EPRD	-	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
ICT	-	Information Technology and Communication
IT	-	Information Technology
MSC	-	Koridor Raya Multimedia
P&P	-	Pengajaran dan Pembelajaran
PJJ	-	Pelajar Jarak Jauh
PNGS	-	Purata Nilai Gred Semester
SD	-	Sisihan Lazim/ Sisihan Piawai
SP	-	Sisihan Piawai
SPSS	-	Statistical Package for Social Science
UPSI	-	Universiti Pendidikan Sultan Idris





BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Pengaruh penggunaan komputer begitu cepat berkembang di dalam dunia yang serba canggih dan kompleks ini. Hasil daripada perkembangan penggunaan komputer maka tercetus istilah IT atau *information technology* yang bertahan hanya beberapa tahun sahaja dan akhirnya terkubur dan muncul pula istilah ICT atau *information technology and communication*. Ini bermaksud teknologi bukan sekadar menghasilkan maklumat sahaja tetapi lebih daripada itu. Teknologi dapat menghasilkan maklumat dan komunikasi yang berperanan dalam usaha menyebarkan maklumat agar dapat digunakan bersama oleh masyarakat di seluruh dunia.





Hasil perkembangan teknologi maklumat di seluruh dunia hari ini turut memberi kesan kepada Malaysia. Malaysia mula menceburi bidang ini melalui penubuhan Koridor Raya Multimedia (MSC) dan salah satu cabang bagi memajukan bidang ini adalah melalui sekolah Bestari dan ia diwujudkan dengan penggunaan ICT. Penggunaan ICT ini bukan sahaja ditumpukan di peringkat sekolah bestari tetapi juga diperluaskan ke sekolah-sekolah bukan dikategorikan sekolah bestari. Penglibatan ICT bukan sahaja di sekolah rendah tetapi juga melibatkan sekolah menengah dan institusi pengajian tinggi.

Melalui ICT maka konsep pembelajaran elektronik diperkenalkan. Ia berorientasikan pembelajaran jarak jauh yang dimanifestasikan melalui saluran teknologi elektronik bermaklumat yang merentasi sempadan. Rutinnya melewati ruangan dewan-dewan kuliah, bilik tutorial, perpustakaan dan bangunan fakulti yang menghiasi halaman universiti dan kolej. Suasana sebegini tidak wujud, yang ada hanya ruangan pendidikan dan fenomena pembelajaran maya.

Pembelajaran elektronik adalah berbentuk interaksi yang aktif berlandaskan konsep pendidikan tinggi konvensional. Ia diaplikasikan dengan kemajuan teknologi elektronik terutamanya teknologi perkomputeran. Teknologi ini menyediakan pelbagai maklumat ke dalam bentuk pembelajaran maya kepada golongan pelajar. Dengan kaedah ini pelajar tidak perlu berinteraksi secara langsung dengan pensyarah atau tutor.

Pembelajaran elektronik memaksimumkan penggunaan teknologi maklumat (IT) sepenuhnya dalam proses pembelajaran dengan menjadikan komputer sebagai medium utama. Pembelajaran elektronik atau disebut sebagai e-Learning digunakan untuk menyalurkan maklumat pembelajaran atau sebarang instrumen yang boleh digunakan





bagi meningkatkan lagi pencapaian dalam proses pembelajaran secara jarak jauh dari institusi mahupun universiti yang menyediakan kemudahan pembelajaran tersebut.

e-Learning menerusi ICT merupakan tunjang utama dalam perancangan k-Ekonomi negara. k-Ekonomi merupakan pengetahuan dan keupayaan untuk mewujudkan satu nilai serta kekayaan yang dapat diukur melalui bagaimana pengetahuan itu diaplikasikan. Kekayaan ekonomi pengetahuan (k-Ekonomi) tidak diukur melalui produk pertanian ataupun produk perindustrian, tetapi kita dapat mengecapinya melalui sumber-sumber yang bermanfaat dengan mengaplikasikan pengetahuan yang ada. Dengan kata lain, era berasaskan ilmu pengetahuan ini merupakan satu penerokaan baru dimana ia adalah mustahil dilaksanakan dengan efisien sebelum ini. Dalam hal ini ciri-ciri tradisional ini sudah mula digantikan iaitu bagi membolehkan pelanggan menggunakan perkhidmatan secara terus dengan lebih murah, mudah dan fleksibel.



1.2 Latar Belakang Kajian

Dunia pendidikan hari ini berkembang pesat selaras dengan perkembangan ekonomi dunia. Maka selaras dengan perubahan dan perkembangan semasa, institusi pengajian tinggi seharusnya menjadi pemangkin dalam pengeluaran graduan yang berkualiti. Institusi pengajian tinggi berhadapan dengan permintaan penggunaan teknologi dalam pendidikan bagi menyediakan pendidikan yang berkualiti. Ia adalah satu cabaran yang besar dalam memenuhi perkhidmatan baru seperti penyediaan makmal, integrasi komputer merentas kurikulum dan kemudahan akses internet kepada pelajar dan fakulti (Rechelou, 2000).





Revolusi digital kini telah menjadi satu keperluan dalam pendidikan untuk meningkatkan keberkesanan dalam pengajaran dan pembelajaran. Teknologi bukan sahaja dalam bentuk peralatan tetapi juga meliputi perisian yang digunakan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan membolehkan pelajar menerima maklumat lebih cepat dan pantas serta dapat berkomunikasi merentasi masa dan ruang. Maklumat boleh diperolehi dalam pelbagai bentuk, teks, grafik, data, graf dan gambar (Day & Agarwal, 1998). Proses pengajaran dan pembelajaran bukan lagi berbentuk tradisional yang memerlukan pensyarah dan pelajar berhadapan antara satu sama lain tetapi melalui teknologi, interaksi dan penyampaian maklumat atau kuliah boleh dilaksanakan pada bila-bila masa dan di mana sahaja.

Peningkatan permintaan bagi sesuatu pengajian, masa, pelajar, persaingan serta peruntukan kewangan yang semakin berkurang mendesak institusi pengajian tinggi menyediakan pembelajaran dalam bilik darjah dan kolaborasi yang berasaskan internet (Marinah dan Ramlee, 2003). Senario ini mewujudkan pelbagai strategi dan pendekatan pembelajaran seperti e-Pembelajaran, pengajian jarak jauh, pembelajaran berasaskan komputer seperti *Computer Based Learning* (CBL) atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI) atau *Instructional Technology* (IL) dan sebagainya.

Dalam konteks ini, Universiti Pendidikan Sultan Idris sebagai sebuah institusi pengajian tinggi awam juga tidak ketinggalan. Walaupun tidak ada pelajar bagi program pendidikan jarak jauh, penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran adalah satu usaha untuk memberi faedah terbaik daripada kursus dan program akademik fakulti, melatih dan mengekalkan kualiti pelajar, memperbaiki dan meningkatkan kualiti program dilaksanakan secara berterusan. Salah satu daripada pilihan yang digunakan sekarang





ialah penggunaan e-Learning sebagai media pengajaran dan pembelajaran bagi pelajar di universiti ini.

Namun begitu aplikasi e-Learning di UPSI masih di peringkat awal. Keberkesanan penggunaannya di kalangan pelajar perlu dikaji secara terperinci. Maka atas sebab inilah penyelidik cuba mengkaji sejauhmana faktor-faktor yang berkaitan mempengaruhi keberkesanan penggunaan e-Learning sebagai media pengajaran dan pembelajaran pelajar serta permasalahan dan kesediaan UPSI sebagai salah sebuah pusat pengajian tinggi awam bersedia untuk melaksanakannya.

1.3 Penyataan Masalah

Isu penggunaan teknologi sangat berkait rapat dengan isu perancangan dan pelaksanaan yang berkesan. Adalah menjadi tanggungjawab setiap orang yang terlibat dalam pendidikan memastikan bahawa matlamat pendidikan untuk menghasilkan generasi pelajar yang berjaya, berilmu, berkemahiran, berfikir serta berupaya memberi sumbangan terhadap kemajuan dan kemakmuran negara serta bersedia menghadapi dunia berteknologi tinggi dalam era globalisasi ini tercapai. Dengan itu tanggungjawab untuk memastikan kejayaan pelaksanaan dan proses implementasi IT di institusi pengajian tinggi juga adalah sangat penting.

Penggunaan rangkaian komputer antarabangsa (INTERNET) di Malaysia terus berkembang. Permintaan terhadap kuasa pemprosesan komputer peribadi serta kecanggihan teknologi penyimpanan data membolehkan pembelajaran secara e-Learning diaplikasikan ke dalam sistem pendidikan bagi mengatasi halangan masa dan komunikasi antara pelajar dengan tenaga pengajar. Cabaran masa kini dan akan datang dalam sektor





pendidikan ialah penyediaan prasarana komputer yang lengkap untuk kaedah pembelajaran dan pengajaran tersebut. Walau bagaimanapun, penyediaan kemudahan mengakses internet sahaja tidak menjamin keberkesanan pembelajaran pengajaran secara e-Learning. Persepsi pelajar terhadap penggunaan teknologi tersebut perlu dipertimbangkan untuk memastikan keberkesanannya sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran.

Dalam usaha meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran, sokongan pedagogi teknologi digunakan. Salah satu program yang diguna pakai dalam sistem talian terus ialah e-Learning. Sistem ini menyokong stail pembelajaran yang ada di universiti pada hari ini. Kaedah ini membantu pensyarah menyediakan rangka kursus, memaparkan kuliah dan memberi ruang kepada pelajar untuk membuat rujukan mengikut masa yang sesuai. Ia juga menyediakan pelbagai kaedah untuk pelajar dan pensyarah berinteraksi.

Penyediaan peralatan dan perisian untuk implementasi teknologi ini memerlukan kos yang tinggi sama ada membina perisian sendiri atau guna pakai sistem yang sudah ada di pasaran.

Wujud beberapa persoalan dalam penggunaan kaedah e-Learning bagi menyokong pengajaran dan pembelajaran di bilik kuliah. Apakah persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning? Sejauhmana tahap kemahiran perkomputeran dalam penggunaan e-Learning di kalangan pelajar di Universiti Pendidikan Sultan Idris? Adakah semua kategori atau sifat sesuatu kursus perlu menggunakan e-Learning? Adakah UPSI sudah bersedia untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning? Soalan-soalan ini memerlukan pemerhatian secara berterusan jika ingin membuat penilaian terhadap keberkesanan instruksional teknologi





dalam pendidikan. Jika dilihat dari segi penggunaan e-Learning di kalangan pelajar ia perlu dilihat dari segi kemampuan pelajar menggunakan komputer, sekiranya pelajar mahir maka ia lebih mudah tetapi keadaan sebaliknya kepada yang tidak mahir. Bagi kategori kursus sepatutnya ia diaplikasikan untuk kursus yang bersesuaian sahaja. Contohnya kursus yang berbentuk teoritikal seperti kursus Pemasaran dan Pengurusan Perniagaan adalah sesuai dengan penggunaan e-Learning tetapi bagi kursus yang berbentuk analitikal dirasakan kurang sesuai untuk diaplikasikan secara e-Learning.

Penyelidik percaya bahawa kejayaan e-Learning dalam pembelajaran bukan hanya terletak pada teknologi tetapi juga pada faktor lain seperti pendekatan pedagogi, subjek yang diajar, jenis pelajar, tahap pencapaian pelajar, keperluan pelajar, pensyarah dan persekitaran bilik kuliah. Secara khususnya analisis tentang penggunaan e-Learning sebagai media pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan bukan saja perlu melihat kepada kesan penggunaan tetapi juga bagaimana ianya digunakan dalam konteks bilik kuliah dan interaksi yang berlaku di kalangan pengguna teknologi itu.

Sebagai contoh, internet dikatakan boleh meningkatkan kualiti pendidikan. Oleh kerana itu banyak sekolah di Malaysia mempunyai akses internet dan membina makmal-makmal komputer baru. Walaubagaimanapun penggunaan internet oleh pelajar-pelajar dan guru untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh sokongan dalam bentuk latihan penggunaan dan penghasilan bahan-bahan pembelajaran menarik yang mengambilkira ciri-ciri internet ini. Sekiranya sokongan dalam bentuk latihan ini tidak dilaksanakan maka penggunaan internet dalam pembelajaran akan gagal. Oleh kerana setiap sekolah mempunyai tahap penekanan terhadap IT, kaedah, kadar latihan,





sumber, budaya, kepimpinan yang berlainan maka kesan penggunaan internet di sekolah-sekolah amatlah berbeza.

Ramai penyelidik mendapati manusia selalunya menginterpretasi dan berinteraksi dengan IT dan aplikasinya dalam pelbagai cara yang kompleks (Kling, 2001). Sebagai contoh, guru mungkin melihat akses kepada internet sebagai cara untuk mendapatkan maklumat kepada inkuiri sains, tetapi bagi seorang pelajar pula akses internet dilihat sebagai peluang untuk berhubung dengan rakan-rakan melalui *internet chat room*. IT dan aplikasinya dilihat sebagai alat yang boleh menghasilkan kesan baik yang boleh dijangka.

Namun sejauh mana keberkesanan kaedah e-Learning, belum dapat ditentukan dan kajian ke atasnya masih lagi dilakukan. Konsep e-Learning di negara kita masih lagi di peringkat permulaan dan memerlukan banyak pengkajian keatasnya bagi meningkatkan lagi kebolehcapaian serta keberkesanannya. Pendekatan yang betul perlu diterapkan bagi memastikan kejayaan e-Learning. Peralihan atau anjakan teknologi perlu diseimbangkan dengan peralihan pemikiran yang lebih positif di kalangan tenaga-tenaga pengajar, amnya di universiti. Tenaga pengajar mestilah bersikap positif dengan konsep ini serta menggalakkan para pelajar menggunakan kaedah ini. Seharusnya dengan adanya kaedah pembelajaran ini, tenaga-tenaga pengajar dapat mengeksploitasinya sebaik mungkin bukannya dengan membiarkannya.





1.4 Kepentingan Kajian

Huraian dalam kajian seperti ini diharap dapat menggambarkan pengalaman dan corak proses sebenar yang berlaku dalam implementasi kaedah pengajaran dan pembelajaran e-Learning ini. Kajian ini juga diharapkan akan dapat memberi jawapan kepada faktor-faktor yang mempengaruhi keberkesanan dari segi aplikasi dan penggunaan e-Learning sebagai media pembelajaran di institusi pengajian tinggi khususnya di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Ia juga dapat memberi panduan kepada pihak yang terlibat untuk merancang dan mencadangkan tindakan-tindakan yang sesuai seterusnya untuk melancarkan lagi proses rekabentuk dan implementasi ICT atau inovasi lain di masa akan datang.

Kajian ini juga dilaksanakan bagi membantu pihak yang bertanggungjawab khususnya pihak pentadbiran dan pengurusan universiti untuk mengetahui tahap penggunaan e-Learning di kalangan pelajar di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Selain itu juga ia dapat membantu pihak pengurusan universiti dalam merancang untuk menyediakan kemudahan infrastruktur yang mencukupi bagi memastikan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan. Ia juga memastikan peningkatan terhadap kesedaran pelajar untuk menghadapi era teknologi maklumat dan kesediaan pelajar untuk memperluaskan diri dengan pengetahuan teknologi tersebut.





1.5 Pendekatan Teori

1.5.1 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran mempengaruhi sesuatu rekabentuk pengajaran (*instructional design*). Terdapat dua teori yang banyak mempengaruhi rekabentuk sistem pengajaran berbantuan komputer (CAL). Teori tersebut ialah *objectivism* dan *constructivism*.

Teori Objectivism / objektivisme

Pendekatan *objectivism* bercirikan pembelajaran berpusatkan kepada pengajar (*teacher centred*), penggunaan tutorial, latih tubi dan latihan dalam pembelajaran dan penilaian yang terancang.

Objectivism, iaitu satu paradigma yang melihat pengetahuan sebagai sesuatu yang boleh dihantar dari satu minda ke satu minda yang lain. Dengan lain perkataan, minda manusia dilihat sebagai satu bekas yang dapat menampung segala pengetahuan yang dicurahkan ke dalamnya dan boleh divedok dari seseorang individu kepada individu yang lain. Pengetahuan dikatakan sebagai penerimaan ajaran yang sedia termaktub. Pendidikan yang berteraskan objektivis akan menuju kepada sistem pendidikan yang berstruktur di mana guru adalah segalanya dan pelajar hanya perlu mendengar dan menerima maklumat tersebut. Dalam konteks ini, teknologi boleh mengambilalih tempat guru sebagai penyampai maklumat.

Menurut Jonassen (1991), objektivis percaya bahawa "...dunia ini adalah nyata dan berstruktur dan penstrukturannya boleh dimodelkan kepada manusia.





Minda manusia bertujuan mencerminkan realiti dan strukturnya dengan memanipulasikan simbol abstrak yang mewakili realiti tersebut. Realiti objektif wujud dan boleh diasimiliasi oleh manusia. Pendidikan pula bertujuan menolong pelajar belajar tentang dunia dan tugas guru ialah untuk mentafsirkan sesuatu kejadian kepada mereka. Pelajar hanya diberitahu tentang dunia dan diharap dapat mengreplikasikan kandungan dan strukturnya...” (ms 9-10).

Teori Constructivism/Konstruktivisme

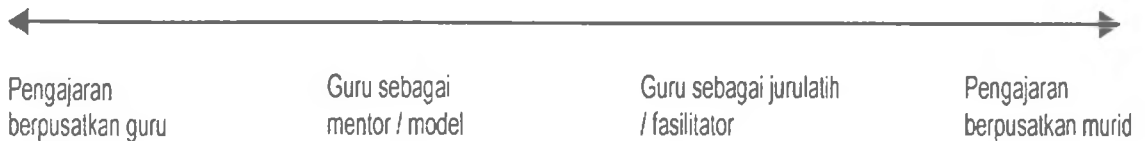
Pandangan *constructivism* berhubung pembelajaran ialah pelajar perlu membina pengetahuannya sendiri berasaskan apa yang telah diketahuinya (Kearney dan Treagurst, 2001). Pendekatan ini menekankan bahawa pengajaran adalah lebih sebagai fasilitator, pembelajaran berpusatkan pelajar (*learner centred*), *discovery learning* dan menggalakkan kerjasama di antara pelajar. Pendekatan ini memberi peluang kepada pelajar membuat penemuan-penemuan baru secara bersendirian dan pelajar membentuk kemahiran dalam eksplorasi pengetahuan.

Manakala menurut Brooks & Brooks (1993), teori *constructivism* menyatakan bahawa pelajar membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru kepada apa yang mereka telah fahami sebelum ini. Mereka membentuk peraturan melalui refleksi tentang interaksi mereka dengan objek dan idea. Apabila mereka bertemu dengan objek, idea atau perkaitan yang tidak bermakna kepada mereka, maka mereka akan sama ada menginterpretasi apa yang mereka lihat supaya secocok dengan peraturan yang mereka telah bentuk atau





mereka akan menyesuaikan peraturan mereka agar dapat menerangkan maklumat baru ini dengan lebih baik.



Rajah 1: Kontinum Peranan Guru

Dipetik daripada Mona Masood dan Maizurah Omar, 2002, : 2

Sebagai contoh pendekatan *costructivism* oleh guru dapat dilaksanakan mengikut satu kontinum. Rajah 1 menunjukkan kontinum peranan guru yang bermula dari pengajaran berpusatkan guru pada satu penghujung ke guru sebagai mentor/model, seterusnya guru sebagai jurulatih/fasilitator dan pada penghujung kontinum yang satu lagi pula pengajaran berpusatkan murid. Kontinum tersebut berdasarkan kecenderungan guru sebagai pemberi maklumat di satu pangkal dan tumpuan sepenuhnya kepada murid di pangkal yang satu lagi.

Rajah 2 menunjukkan pertalian antara teori konstruktif dan aplikasi komputer yang sememangnya akan mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih bermakna serta merangsang percambahan pemikiran pelajar. Jonassen (1996) juga mempunyai pandangan yang sama iaitu beliau menjelaskan bahawa pangkalan data (*database*), '*hypertext*', dan sistem kepakaran adalah berfungsi menjana dan sebagai alat berfikir yang akan memberikan input pengetahuan melalui pembelajaran dan pengajaran berkomputer pada diri pelajar sendiri.

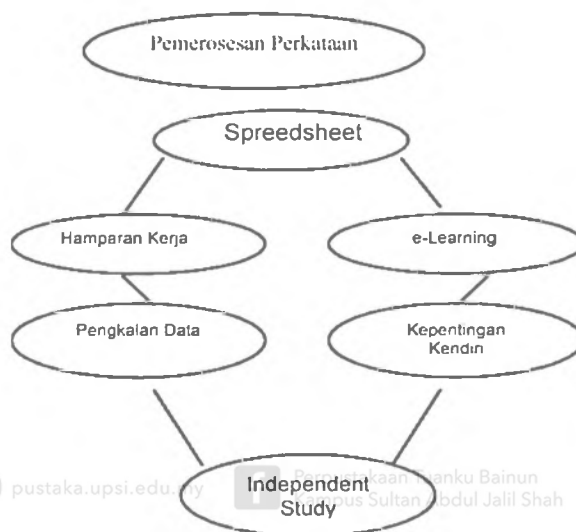
Dalam pengajaran dan pembelajaran berkomputer jenis simulasi banyak latihan dan persoalan yang boleh dibina untuk konstruk pengetahuan pelajar. Contohnya dalam menganalisis statistik serta data setiap pelajar diperlukan





berfikir dan menggunakan pengetahuan lepas mereka untuk mencerna atau memberikan input yang betul. Pelajar akan menggunakan segala keupayaan mereka bagi memberikan rasional sesuatu konsep sesetengah mata pelajaran juga ada melibatkan aplikasi simulasi dan penyelesaian masalah.

Pengajaran Konstruktif



Rajah 2 Teori Konstruktif dan Penggunaan Komputer

Sumber : Diubahsuai dari Parker, 1995 : 234

Pendekatan konstruktivis pula melihat segala pengetahuan manusia sebagai relatif, dan sebenarnya tiada realiti objektik (Simon,1995). Segala pengetahuan yang bina adalah berdasarkan pengalaman dan persepsi kita dan semua ini berasaskan pengalaman kita yang sebelumnya. Pembelajaran dikatakan sebagai penyesuaian manusia berdasarkan dunia pengalaman mereka. Kita tidak akan tahu bahawa sesuatu konsep itu adalah bersepadan dengan realiti objektifnya, apa yang penting ialah ia berpatutan dengan pengalaman kita.





1.6 Objektif Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara *on-line* iaitu e-Learning di kalangan pelajar Fakulti Perniagaan dan Ekonomi di Universiti Pendidikan Sultan Idris Tanjong Malim khususnya dalam jurusan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Ekonomi, Perakaunan dan Pengurusan Perniagaan. Objektif umum kajian ini ialah untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi keberkesanan penggunaan e-Learning sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran. Di antara faktor-faktor itu ialah faktor jantina, kemahiran komputer di kalangan pelajar, kategori / sifat kursus dan kemudahan infrastruktur / fizikal. Keberkesanan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning turut dilihat melalui tiga dimensi; (1) Bahan kursus yang disediakan di dalam e-Learning; (2) Interaksi pelajar; (3) Kualiti P&P/ Perangsang (motivator). Di samping itu, kajian ini juga melihat permasalahan dan kesediaan Universiti Pendidikan Sultan Idris untuk melaksanakan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning.

1.7 Soalan Kajian

Sebagai panduan untuk mencapai tujuan dan objektif kajian ini beberapa persoalan kajian seperti di bawah telah dibentuk:

1. Apakah persepsi pelajar Fakulti Perniagaan dan Ekonomi terhadap pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning?
2. Adakah faktor jantina pelajar Fakulti Perniagaan dan Ekonomi mempengaruhi keberkesanan penggunaan e-Learning?





3. Adakah kemahiran komputer di kalangan pelajar mempengaruhi keberkesanan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning?
4. Apakah kategori kursus yang sesuai untuk diaplikasikan secara e-Learning?
5. Adakah persepsi pelajar terhadap kemudahan infrastruktur/fizikal mempengaruhi keberkesanan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning?
6. Adakah penggunaan e-Learning sebagai media pembelajaran mempengaruhi pencapaian akademik pelajar?
7. Apakah masalah yang wujud dalam proses pembelajaran secara e-Learning di kalangan pelajar Fakulti Perniagaan dan Ekonomi ?
8. Adakah UPSI sudah bersedia untuk melaksanakan P&P secara e-Learning?



Berikut adalah beberapa hipotesis nol kajian yang akan digunakan dalam kajian ini yang diharapkan agar dapat menjawab soalan-soalan kajian yang telah dinyatakan.

1. Tidak terdapat perbezaan min persepsi keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning yang signifikan mengikut jantina.
2. Tidak terdapat perbezaan min persepsi keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning yang signifikan mengikut kemahiran komputer pelajar.
3. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan di antara kemahiran komputer dan persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning dari dimensi bahan kursus.





4. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan di antara kemahiran komputer dan persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning dari dimensi interaksi pelajar.
5. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan di antara kemahiran komputer dan persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning dari dimensi kualiti P&P/perangsang (motivator).
6. Tidak terdapat perbezaan min persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning yang signifikan mengikut kategori / sifat kursus.
7. Tidak terdapat perhubungan yang signifikan di antara persepsi pelajar terhadap kemudahan infrastruktur/fizikal dengan persepsi pelajar terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning.
8. Tidak terdapat perbezaan min pencapaian akademik yang signifikan di kalangan pelajar di antara kaedah pengajaran dan pembelajaran secara konvensional dan e-Learning.

1.9 Skop dan Batasan Kajian

Skop kajian ini meliputi pelajar jurusan pendidikan Perniagaan, Ekonomi dan Perakaunan bagi sesi 2004/2005 yang mengambil kursus-kursus yang ditawarkan oleh Fakulti Perniagaan dan Ekonomi. Walaupun e-Learning telah digunakan sebagai media pembelajaran di UPSI, tidak semua kursus yang ditawarkan mempunyai bahan yang disediakan dalam portal masing-masing kerana ia bergantung kepada pensyarah yang



mengendalikan kursus. Malah ada pensyarah yang berkemahiran mengendalikan komputer mempunyai webnya sendiri bagi tujuan ini.

Dalam melaksanakan kajian, penyelidik sudah tentu tidak dapat mengkaji semua perkara yang berkaitan dengan penggunaan e-Learning seperti tahap pengetahuan pelajar dalam e-Learning, mutu perkhidmatan yang disediakan dan sebagainya. Keputusan kajian ini juga tidak dapat mencakupi semua perkara atau boleh memberi penyelesaian kepada semua masalah yang berkaitan.

1.10 Definisi Istilah

1.10.1 e-Learning

Definisi '*e-Learning*' ini seringkali berubah-ubah selaras dengan kemajuan teknologi pada masa kini. Ia juga seringkali disalah tafsirkan dalam iklan-iklan promosi pendidikan. Bagaimanapun secara umumnya, '*e-Learning*' adalah sebarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN atau Internet) untuk penyampaian isi kandungan, interaksi ataupun pemudahcaraan. Internet, Intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebahagian dari media elektronik yang dimaksudkan di dalam kategori ini. Pengajaran boleh disampaikan secara '*synchronously*' (pada waktu yang sama) ataupun '*asynchronously*' (pada waktu yang berbeza).

Bahan pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk '*discussion group*' dan bantuan profesional isi



pelajaran secara dalam talian ('*on-line*') (Learnframe, 2001). e-Learning juga didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyalurkan maklumat pembelajaran atau sebarang instrumen yang boleh digunakan bagi meningkatkan lagi pencapaian dalam proses pembelajaran secara jarak jauh dari pusat institusi mahupun universiti yang menyediakan kemudahan pelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran e-Learning pertama, ia boleh diakses pada bila-bila masa dikehendaki. Dengan adanya sumber *on-line*, semua orang akan memperoleh data, idea serta pelbagai pengetahuan yang tersirat selama ini. Kedua, hampir semua orang boleh menerbitkan apa-apa maklumat yang berguna untuk kegunaan orang lain. Ketiga, orang ramai boleh mengendalikan aplikasi serta bahan-bahan yang ada dengan cara yang tersendiri.



Sesetengah daripadanya mungkin akan menggabungkan peralatan yang ada dengan peluang yang terbuka luas untuk meluaskan pengetahuan yang mungkin dapat mengubah cara pemikiran, pembacaan serta pembelajaran. Keseragaman dan gabungan di antara peralatan, realiti maya, perhubungan yang dinamik serta penguasaan bahasa dengan baik akan menjadikan Internet sebagai satu persekitaran ilmu yang sihat. Seiring dengan perkembangan Internet maka ia akan memberikan implikasi kepada pembelajaran.

e-Learning atau kadangkala disebut sebagai Pengajaran Berasaskan Web adalah merupakan satu perkembangan baru dalam pendidikan hasil daripada ledakan dan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi. Ia merujuk kepada penggunaan teknologi internet dalam membuat penyelesaian mengakses



maklumat ke arah mempertingkatkan pengetahuan dan prestasi. Dalam bidang pendidikan, ia berfungsi bukan sahaja sebagai nilai tambah tetapi sebagai satu keperluan utama kearah pembelajaran bestari. Ia bukan sahaja memperkenalkan penggunaan teknologi dari segi perkakasan dan perisian tetapi memperkenalkan cara pemikiran baru ke arah mewujudkan keberkesanan penyampaian ilmu dalam zaman siber.

Aplikasi e-Learning biasanya dilengkapi dengan ciri-ciri bagi menguji tahap pengetahuan pelajar yang membolehkan pelajar mengukur pencapaian pada sesuatu tahap. Dalam menggunakan teknologi multimedia, elemen visual dan suara memainkan peranan yang penting dalam bidang pendidikan. Ini dapat dibuktikan dengan terhasilnya banyak tajuk CD-ROM multimedia tempatan dan antarabangsa yang menampilkan elemen multimedia dalam pendidikan.

Berasaskan teknologi perkomputeran sebagai elemen utama dengan perisian multimedia interaktif, *broadband* (rangkaian litar maklumat data) yang bersesuaian amatlah diperlukan, bagi menjayakan proses pembelajaran e-Learning. Cara yang paling popular di kalangan pelajar pada masa kini ialah penggunaan e-mel. Melalui penggunaan e-mel setiap pelajar akan mempunyai alamat mereka sendiri bagi memudahkan pensyarah ataupun rakan pelajar yang lain bertukar-tukar nota pelajaran, sesi soal-jawab masalah yang dihadapi mengenai matapelajaran dan sebagainya.

Pendidikan di universiti maya hanya perlu menghadiri kuliah dan tutorial secara beramai-ramai seminggu sekali selain penghantaran tugas dan perbincangan lanjut mengenai sesuatu topik kuliah dengan pensyarah dan sesama



pelajar dilakukan melalui e-mail. Semua bahan yang terdapat di perpustakaan akan dimuatkan dalam perisian dan CD-ROM yang dibekalkan kepada mereka apabila mereka mendaftar menjadi penuntut universiti maya.

Konsep pendidikan maya yang akan diguna pakai oleh kebanyakan pusat institusi pendidikan tinggi di negara ini ialah, melibatkan kaedah pembelajaran yang menggunakan sistem semester dan perkhidmatan multimedia interaktif dalam bentuk cakera padat. Kaedah ini digunakan oleh institusi-institusi pengajian tinggi yang mana konsep ini digiatkan dengan 'memayakan' kampus dengan menjadikan kesemua bangunan bersambung antara satu sama lain melalui kabel fiber optik. Pelajarnya pula diwajibkan mempunyai laman webnya sendiri bagi memanfaatkan kemudahan sistem komputernya.

Pembelajaran tanpa sempadan ini bukan hanya tertumpu kepada pelajar kampus sepenuh masa sahaja tetapi juga kepada pelajar jarak jauh (PJJ). Pelajar PJJ merupakan golongan yang bekerja dan belajar dalam masa yang sama. Memandangkan komitmen mereka terhadap tugas di pejabat, masa belajar serta keluarga adalah tinggi, maka keperluan kepada pembelajaran secara *online* ini dapat membantu mereka menuntut ilmu dengan lebih cekap.

1.10.2 Persepsi

Menurut kamus Dewan (1997), persepsi didefinisikan sebagai gambaran atau bayangan dalam hati atau fikiran, sebagai penanggapan, pencerapan atau sebagai satu cara untuk melahirkan tanggapan dan pengalaman. Persepsi merupakan pelakuan yang melibatkan penafsiran dan penilaian melalui proses minda subjektif





dan relatif tentang apa yang dilihat, didengar, dialami atau dibaca. Persepsi kerap mempengaruhi tingkahlaku, percakapan dan perasaan seseorang.

Feagus (1966) menerangkan persepsi sebagai “*Information extract*” iaitu apa yang dicari itu merupakan maklumat yang akan dijadikan asas pelajar menilai objek yang dipersepsikan. Menurut Hebb (1966) pula, persepsi terbahagi kepada dua kumpulan besar iaitu kognitif dan objektif (apa yang difikir dan apa yang dirasakan) yang berfungsi sebagai persediaan untuk bertindak balas terhadap sesuatu ransangan. Persepsi yang salah akan melemahkan hubungan atau penilaian terhadap individu atau objek yang diperhatikan.

Moskowitch (1969) berpendapat bahawa persepsi merupakan perkara yang menentukan tingkah laku seseorang dalam sesuatu situasi pengamatan secara halus yang dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu objek dan kemudiannya dinilai untuk dijadikan asas untuk bergerak balas terhadap sesuatu objek. Persepsi adalah proses di mana individu menerima dan menginterpretasikan sebarang maklumat dari alam sekitar. Maklumat diproses melalui struktur kognitif dan diterjemahkan di dalam dirinya. Persepsi juga adalah sebagai kesediaan untuk bertindak balas terhadap sesuatu ransangan.

Daripada takrifan-takrifan yang telah dinyatakan di atas, persepsi dapat dirumuskan sebagai pendapat, pandangan, tanggapan, pemerhatian atau citarasa seseorang individu terhadap keberkesanan penggunaan e-Learning sebagai media pembelajaran.



1.10.3 Kategori/ Sifat Kursus

Kategori kursus atau sifat kursus adalah merujuk kepada bentuk penyampaian sesuatu subjek atau matapelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara konvensional. Kategori kursus ini dilihat dalam bentuk penyampaian secara; (i) teoritikal dan konseptual (kualitatif); (ii) demonstrasi dan pengiraan (kuantitatif); (iii) gabungan kedua-dua bentuk. Kategori kursus dikaji untuk melihat kesesuaian penyampaian setiap kursus ini di dalam aplikasi kaedah pengajaran dan pembelajaran e-Learning. Kursus-kursus yang ditawarkan untuk pelajar jurusan pendidikan Ekonomi, Perakaunan dan Pengurusan Perniagaan di UPSI meliputi aspek-aspek yang telah dinyatakan. Di antara contoh kursus tersebut ialah:

Jadual 1.1

Kategori Kursus dan Contoh Kursus

Kategori Kursus	Contoh Kursus
Teoritikal dan konseptual (Kualitatif)	Pengantar Pemasaran, Pengurusan Perniagaan
Demonstrasi dan pengiraan (Kuantitatif)	Perakaunan kewangan, Matematik
Gabungan	Bergantung silibus kursus



1.10.4 Kemudahan Infrastuktur

Kualiti infrastruktur di sini merujuk kepada bagaimana UPSI menyediakan kemudahan dari segi peralatan dan perkakasan yang berkaitan dengan komputer dan internet serta kemudahan makmal. Peralatan dan perkakasan adalah seperti komputer, modem, talian telefon, pencetak, akaun internet dan sebagainya. Seterusnya ialah kemudahan bilik makmal yang disediakan luas dan selesa serta dapat menampung pelajar yang ada di UPSI. Kemudahan perkakasan komputer yang disediakan adalah yang terkini atau sebaliknya. Aspek yang paling penting dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran e-Learning ialah rangkaian internet yang lancar bagi memudahkan pelajar mengakses internet di samping dapat menjimatkan masa pelajar.



1.10.5 Kemahiran Komputer

Kemahiran komputer adalah merujuk kepada tahap kemampuan pelajar mengendalikan sistem perkomputeran. Ia juga dikenali sebagai celik komputer. William dan Louis (1991), bersetuju menyatakan bahawa celik komputer adalah: (1) Mempunyai kefahaman asas tentang apa yang komputer boleh dan tidak boleh lakukan; (2) Boleh menggunakan komputer sebagai satu alat pada tahap peribadi dan juga profesional; (3) Boleh berinteraksi dengan komputer dan menggunakan pemprosesan perkataan, pangkalan data, lembaran hamparan atau perisian-perisian yang lain; (4) Mempunyai beberapa idea mengenai implikasi





sosial yang disebabkan oleh teknologi komputer sekarang dan apakah maknanya pada masa akan datang.

1.10.6 Pencapaian Pelajar

Maksud Pencapaian adalah sesuatu yang telah dicapai; sesuatu yang telah berjaya dilaksanakan dengan usaha dan ketekunan (Kamus Dewan, 1997). Namun mengikut “The Grolier International Dictionary” (1981) maksud pencapaian ialah sesuatu yang telah disempurnakan dengan puas di mana mempunyai kaitan dengan usaha, kemahiran atau latihan untuk mengukur pencapaian akademik. Peperiksaan merupakan salah satu daripada alat utama pengukur pencapaian.

Kerlinger (1973), mendefinisikan pencapaian akademik sebagai skor-skor atau gred yang tercapai oleh pelajar dalam sesuatu ujian atau peperiksaan umum di mana peratusan markah-markah dipuratakan bagi menentukan samada prestasi akademik seseorang pelajar itu baik atau tidak baik (dipetik dalam Kwan Voon Nam :1989).

Pencapaian pelajar merujuk kepada purata nilai gred semester (PNGS) pelajar semasa menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara e-Learning serta PNGS pelajar semasa menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara konvensional.





1.11 Kesimpulan

Berdasarkan perbincangan yang telah dinyatakan di atas. Penyelidik telah membincangkan secara terperinci mengenai latar belakang kajian, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, hipotesis kajian dan kepentingan kajian. Penyelidik juga membincangkan beberapa teori pembelajaran yang mempunyai kaitan dengan kajian yang dilakukan. Perbincangan di dalam bab ini lebih menekankan kepada pengenalan terhadap kajian dan seterusnya ia akan dibincangkan dalam bab berikutnya.

