



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

HUBUNGAN ANTARA PENERIMAAN DENGAN SIKAP TERHADAP PENGUNAAN SISTEM PENGURUSAN PEMBELAJARAN MAYA

HARMANIZA BINTI ISHAK



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT
DAN KOMUNIKASI)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti hubungan antara persepsi optimis, persepsi inovatif, persepsi kegunaan dan persepsi mudah digunakan dengan sikap terhadap penggunaan perisian pengurusan pembelajaran dalam kalangan pelajar pasca siswazah Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Kerangka konseptual kajian ini dibina dengan berpanduan kepada model *Technology Readiness Index* dengan *Technology Acceptance Model*. Sampel kajian adalah dalam kalangan para pelajar pascasiswazah Universiti Pendidikan Sultan Idris. Kajian ini adalah kajian kuantitatif dengan reka bentuk kajian korelasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal selidik yang mengandungi konstruk kesediaan teknologi, persepsi kegunaan, persepsi mudah digunakan, dan sikap terhadap penggunaan perisian pengurusan pembelajaran. Statistik deskriptif, ujian korelasi Pearson dan regresi linear digunakan dalam analisis data kajian. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi optimis, persepsi kegunaan, persepsi mudah digunakan dengan sikap terhadap penggunaan perisian pengurusan pembelajaran. Manakala tiada wujud hubungan yang signifikan antara persepsi inovatif dengan sikap terhadap penggunaan perisian pembelajaran maya. Melalui kajian ini, adalah dicadangkan bahawa perisian pengurusan pembelajaran yang mudah digunakan akan mempengaruhi sikap terhadap penggunaan perisian berkenaan.

RELATIONSHIP BETWEEN ACCEPTANCE WITH ATTITUDE TOWARDS THE USE OF VIRTUAL LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

ABSTRACT

The purpose of this study was to identify the relation between optimistic perception, innovative perception, use perception and easy perception with attitude toward learning management software usage among Universiti Pendidikan Sultn Idris (UPSI) postgraduate student. Conceptual framework on this study was constructed by referring to Technology Readiness Index model with Technology Acceptance Model. Study sample is among Universiti Pendidikan Sultan Idris postgraduate students. This study adopted a quantitative research through study design correlation. Data collection carried out by using questionnaire which contains construct technology readiness, use perception, perception fool proof, and attitude towards learning management software usage. Descriptive statistics, Pearson's correlation test and linear regression used in analysis of data study. The findings show that there is relationship that is significant between optimistic perceptions, use perception, perception fool proof with attitude towards learning management software usage. Meanwhile there is no existence relationship that is significant between innovative perceptions with attitude towards virtual learning software usage. Through this study, it is proposed that learning management software that fools proof influence attitudes towards software usage.

KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI SINGKATAN	xii
LAMPIRAN	xiii

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Masalah	5
1.3	Pernyataan Masalah	10
1.4	Objektif Kajian	12
1.5	Persoalan Kajian	13
1.6	Hipotesis Kajian	14
1.7	Kerangka Teori Kajian	14
1.8	Kepentingan Kajian	17
1.9	Batasan Kajian	18
1.10	Definasi Operasi	19

1.11 Rumusan

22

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

23

2.2 Teknologi Maklumat dan Komunikasi Dalam Pembelajaran

24

2.3 Internet Dan Pendidikan

27

2.4 E-Pembelajaran Maya

29

2.5 Kesediaan Guru Dalam Integrasi Pembelajaran Maya

36

2.6 Indeks Kesediaan Teknologi (IKT)

36

2.7 Teori Tindakan Beralasan (TRA)

37

2.8 Teori Tingkahlaku Dirancang (TPB)

39

2.9 Teori Resapan Inovasi (IDT)

41

2.10 Model Penerimaan Teknologi (TAM)

44

2.11 Rumusan

48

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pendahuluan

49

3.2 Reka Bentuk Kajian

50

3.3 Pemboleh Ubah Kajian

51

3.4 Populasi dan Sampel Kajian

53

3.5 Pengumpulan Data Kajian

55

3.6 Instrumen Kajian

55

3.7 Analisis Data

64

3.8 Rumusan

64

**BAB 4 ANALISIS DATA**

4.1	Pendahuluan	65
4.2	Latar Belakang Responden	67
4.3	Statistik Deskriptif	72
4.4	Tahap Penerimaan dan Kesiediaan Penggunaan Perisian Pengurusan Pembelajaran Maya	72
4.5	Pengujian Hipotesis	87
4.10	Rumusan	97

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	99
5.2	Perbincangan Hasil Kajian	100
5.3	Implikasi dan Cadangan Kajian	106
5.4	Kesimpulan Batasan Kajian	108
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	110
5.6	Rumusan	111

RUJUKAN	112
----------------	------------



**SENARAI JADUAL**

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Taburan Item-item Soal Selidik	58
3.2 Skala Likert- Soal Selidik	59
3.3 Instrumen Kajian	60
3.4 Nilai Cronbach Alpha	62
3.5 Nilai Kebolehpercayaan	63
4.1 Taburan Responden Mengikut Jantina	67
4.2 Taburan Responden Mengikut Umur	68
4.3 Taburan Responden Mengikut Bidang Pengkhususan	69
4.4 Taburan Responden Mengikut Pengalaman Menggunakan TMK	70
4.5 Taburan Responden Mengikut Tempoh Penggunaan Komputer Setiap Hari	70
4.6 Taburan Responden Mengikut Langganan Perkhidmatan Internet	71
4.7 Persepsi Optimis Menggunakan Teknologi	74
4.8 Min dan Sisihan Piawai Persepsi Optimis Menggunakan Teknologi	75
4.9 Persepsi Inovatif Menggunakan Teknologi	77
4.10 Min dan Sisihan Piawai Persepsi Inovatif Menggunakan Teknologi	78
4.11 Persepsi Menggunakan Persekitaran Pembelajaran Maya	80
4.12 Min dan Sisihan Piawai Persepsi Kegunaan Menggunakan Persekitaran Pembelajaran Maya	81



05-4506832	pustaka.upsi.edu.my	Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	PustakaTBainun	ptbupsi
4.13	Persepsi Mudah Menggunakan Persekitaran Pembelajaran Maya			83
4.14	Min dan Sisihan Piawai Persepsi Mudah Menggunakan Persekitaran Maya			84
4.15	Sikap Terhadap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya			86
4.16	Min dan Sisihan Piawai Sikap Terhadap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya			87
4.17	Jadual Korelasi Pearson			90
4.18	Ujian Korelasi Tahap Optimis dengan Sikap Terhadap Penggunaan Sistem Pengurusan Pembelajaran Maya			91
4.19	Ujian Korelasi Persepsi Inovatif dengan Sikap terhadap Penggunaan Sistem Pengurusan Pembelajaran Maya			92
4.20	Ujian Korelasi bagi Tahap Persepsi Kegunaan dengan Sikap Terhadap Penggunaan Sistem Pengurusan Pembelajaran Maya			93
4.21	Ujian Korelasi bagi Tahap Persepsi Mudah Digunakan dengan Sikap Terhadap Penggunaan Sistem Pengurusan Pembelajaran Maya			95
4.22	Jadual Hasil Ringkasan Terhadap Penggunaan			97
4.23	Hasil Ujian bagi Sikap Terhadap Penggunaan			97



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

SENARAI RAJAH**No. Rajah****Muka Surat**

1.1	Kerangka konsep kajian	17
2.1	Model Penerimaan Teknologi (Davis, 1989)	47
2.2	Kerangka Model Kesediaan Penggunaan Sistem Pengurusan Pembelajaran Maya	47
3.1	Reka Bentuk Kajian	51
4.1	Normal P-P Plot	88
4.2	Scatterplot	89



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

**SENARAI SINGKATAN**

BBM	-bahan bantu mengajar
BTP	-Bahagian Teknologi Pendidikan
Frog VLE	-Perisian Pembelajaran Maya
ICT	- <i>Information and Communications Technology</i>
PdP	-pengajaran dan pembelajaran
IKT	-Indeks Kesediaan Teknologi
TRA	-Teori Tindakan Beralasan
KPM	-Kementerian Pendidikan Malaysia
TPB	-Teori Tingkah laku Dirancang
TAM	- <i>Technology Acceptance Model</i> Model Penerimaan Teknologi
IDT	-Teori Resapan Inovasi





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

LAMPIRAN

Lampiran A Soal Selidik

121



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Modal insan minda kelas pertama merupakan tunjang kepada hasrat negara untuk mencapai Wawasan 2020. Modal insan yang diperlukan mestilah dapat menghasilkan produktiviti dengan cekap dan berdaya saing seiring dengan perkembangan abad ke 21. Matlamat dan agenda untuk memupuk dan membentuk modal insan ini bergantung pada kualiti sistem pendidikan negara. Cabaran sektor pendidikan adalah untuk menyediakan persekitaran yang berkesan bagi melahirkan generasi yang dapat memacu pembangunan ekonomi negara pada abad ke 21 (Jongpil, 2012).



Bidang pendidikan memainkan peranan untuk melahirkan warganegara yang menguasai ilmu pengetahuan dan dalam masa yang sama memiliki kemahiran teknologi yang tinggi. Penguasaan ilmu dan kemahiran teknologi merupakan prasyarat kepada pembentukan insan minda kelas pertama (Kamarul, Mohd Faez, Ab Halim & Mohd Izham, 2011). Pendidikan yang komprehensif semestinya dapat membentuk keperibadian yang tinggi, sikap yang terbuka kepada perubahan dan inovasi kepada dunia sains dan teknologi dalam kehidupan seharian (Jawahar & Elango, 2001).

Cabaran ledakan maklumat dan globalisasi abad ke 21 terhadap sistem pendidikan di Malaysia perlu dihadapi kaedah yang sesuai. Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) secara global telah memberikan impak besar kepada sektor pendidikan. Visi dan misi pendidikan juga berubah sejajar dengan keperluan masyarakat pada alaf baru (KPM, 2015). Corak dan cara penyampaian ilmu pengetahuan juga mesti selari dengan perkembangan TMK terkini. Para pendidik perlu bersedia untuk melakukan anjakan paradigma dari segi sikap, minat dan pengetahuan bagi proses penyesuaian. Pendekatan tradisional yang terlalu mengutamakan penyampaian sehalu perlu diubah kepada bentuk yang lebih progresif dan inovatif (Abdul Wahab, Kamaliah & Hasrina, 2006).

Selaras dengan perkembangan sekolah bestari, kaedahan pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi maklumat turut berubah. Konsep sekolah bestari pada peringkat rendah dan menengah akan melahirkan warga yang kritis, kreatif serta inovatif bagi menghadapi arus globalisasi zaman teknologi maklumat

abad ke-21 (KPM, 2006a). Bagi mencapai matlamat ini, kurikulum edisi sekolah bestari menggabungkan pelbagai kemahiran generik, saintifik, dan matematik serta kemahiran menggunakan teknologi yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran sama ada secara langsung atau tidak langsung (KPM, 2010).

Pelaksanaan ini sekolah bestari telah membuka ruang yang luas bagi teknologi komputer diaplikasikan dalam sistem pendidikan. Suasana ini akan dapat mengurangkan jurang peluang antara mereka yang berkemampuan dan berupaya menggunakan teknologi terkini di rumah dengan yang kurang berkemampuan (KPM, 2012).

Lanjutan daripada usaha ini, Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang merupakan satu pelan transformasi pendidikan ke arah menyediakan pendidikan abad ke 21 telah meletakkan TMK sebagai salah satu daripada pengupaya dalam menjayakan matlamat pendidikan negara telah dilancarkan oleh pihak kerajaan (KPM, 2013). Matlamat PPM adalah untuk menjadikan pendidikan sebagai pencetus kreativiti dan penjana inovasi yang bertindak sebagai pengupaya kepada kemajuan intelektual dan insaniah secara seiring ke arah meletakkan Malaysia sebaris negara maju yang lain dalam abad ke 21.

Sejajar dengan ini, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) menggalakkan warga pendidik untuk mengaplikasikan dan mengintegrasikan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka

sesuai dengan keperluan pelajar (KPM, 2006b). Pelbagai usaha telah dijalankan untuk memaksimumkan penggunaan TMK dalam tranformasi pendidikan Malaysia bagi menghasilkan masyarakat bermaklumat. Transformasi ini adalah keperluan untuk meningkatkan inovasi dan pendekatan baru yang dapat meningkatkan kualiti pendidikan. Integrasi TMK dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam kalangan guru telah dikembangkan sejajar dengan perkembangan yang berlaku dalam teknologi komputer (Johari, Nor Hasniza & Rohaya, 2012).

Salah satu perkembangan TMK yang mempengaruhi bidang kehidupan manusia ialah kemajuan dalam teknologi internet. Ledakan teknologi internet yang telah berkembang dalam seluruh kehidupan masyarakat telah membawa idea baru dalam integrasi TMK dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Igbaria, 1990; Chean & Chan, 2011). Selari dengan perkembangan ini, Kementerian Pendidikan Malaysia telah melakarkan strategi untuk menerapkan penggunaan pembelajaran maya secara meluas dalam sistem pengajaran dan pembelajaran negara (Norsidah, Rosnaini & Mokhtar, 2012). Sesuai dengan perkembangan ini maka para pendidik mestilah mempunyai tahap kesediaan yang sesuai dengan keperluan dalam menerapkan penggunaan e-pembelajaran maya dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

1.2 Latar Belakang Masalah

Idea pelaksanaan pembelajaran maya dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bukanlah sesuatu yang agak baru. Idea ini telah mendapat perhatian penyelidik dalam bidang teknologi instruksional dan pendidikan TMK sejak daripada awal tahun 90-an (Monahan, Mcardle & Bertolotto, 2008). Di Malaysia, pembelajaran maya telah dilaksanakan secara meluas dalam kalangan institusi pengajian tinggi tempatan (Meral dan Dana, 2012). Contoh institusi pengajian tinggi yang telah melaksanakan pembelajaran maya adalah seperti Universiti Terbuka Malaysia, Universiti Wawasan, Universiti Tun Abdul Razak, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Universiti Malaya, Universiti Teknologi Malaysia, Universiti Utara Malaysia dan Universiti Sains Malaysia.

Di sekolah, pembelajaran maya yang bermula dengan pelaksanaan WebTV dikembangkan menjadi sebahagian daripada elemen pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah melalui penyediaan infrastruktur perangkaian komputer bebas wayar dan penyediaan perisian pengurusan pembelajaran. Inisiatif ini telah berkembang dengan hampir 5000 buah sekolah telah menerima kemudahan pembelajaran maya berkenaan. Pelaksanaan pembelajaran maya melibatkan komitmen daripada guru-guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran maya yang telah disediakan oleh pihak kerajaan. Salah satu daripada kemudahan yang disediakan ialah sistem pengurusan pembelajaran maya.

Pendekatan pembelajaran maya diusahakan bagi mengatasi masalah pengajaran dengan kaedah tradisional yang berorientasikan kaedah '*chalk and talk*'. Kaedah tradisional ini dikatakan kurang berhasil untuk menarik perhatian minat murid (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014). Ini kerana dalam amalan kaedah pembelajaran tradisional, kebanyakan guru biasanya menyampaikan pengetahuan berasaskan isi kandungan dan berpusatkan pengajaran itu sendiri. Matlamat guru hanya ke arah menyediakan pelajar untuk menduduki peperiksaan pada setiap hujung tahun. Bahkan, apa yang terjadi adalah proses pembelajaran hanya berlaku secara dasar sahaja dan tidak menyeluruh (Zaidatun dan Lim, 2011). Kadangkala setiap konsep yang disampaikan tidak jelas dan berada jauh di luar konteks sebenar dan tidak relevan dengan perkembangan teknologi yang bergerak pantas. Proses pengajaran dan pembelajaran memerlukan pelbagai kaedah dan pendekatan bagi meningkatkan kualiti pengetahuan, kemahiran teknikal dan kemahiran berfikir.

Bagi melengkapkan pelaksanaan e-pembelajaran di sekolah-sekolah, perisian Frog VLE (*Virtual Learning Environment*) telah diperkenalkan. Integrasi Frog VLE (*Virtual Learning Environment*) dalam pembelajaran persekitaran maya dilaksanakan dengan bertujuan untuk melahirkan pelajar yang mempunyai keyakinan diri dalam mentafsir, menganalisis serta mengulas sesuatu topik atau soalan dengan lebih baik. Selain itu, ia juga dikatakan dapat mengatasi masalah lain yang dihadapi oleh guru. Ini termasuklah dari segi pemantauan kerja kursus, tugas atau pembelajaran pelajar dalam kelas atau luar kelas. Semasa aktiviti kerja berkumpulan dijalankan, guru tidak dapat mengenal pasti pelajar manakah yang menyumbang idea dalam menyiapkan sesuatu kerja atau tugas berkumpulan.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran maya di sekolah masih lagi di peringkat permulaan (KPM, 2012). KPM melalui pelan strategik interim berusaha untuk menjadikan pembelajaran maya sebagai salah satu teras kepada pencapaian pendidikan negara yang berkualiti. Inisiatif pelaksanaan pembelajaran maya adalah suatu usaha yang memerlukan pelaburan yang besar daripada aspek kewangan, sumber manusia dan masa. Mengikut Pelan Induk Pembangunan Pendidikan Malaysia (KPM, 2012), sasaran telah diletakkan bagi melengkapkan 10,000 buah sekolah dengan akses Internet 4G dan pelantar pembelajaran maya melalui 1BestariNet. Semua pelaburan ini melibatkan peruntukan yang besar iaitu Oleh demikian, pelaksanaan pembelajaran maya mestilah dirancang dengan teliti dan sistematik dalam memastikan segala pelaburan yang dilakukan akan dapat mengembalikan pulangan yang munasabah. Dua elemen yang dikenalpasti mempengaruhi kejayaan penggunaan e-pembelajaran adalah kesediaan penggunaan teknologi dan tahap penerimaan teknologi (Althunibat, 2015; Briz-ponce, Pereira, Carvalho, Juanes-m, & Jos, 2016; Stantchev, Colomo-Palacios, Soto-Acosta, & Misra, 2014). Oleh demikian, guru-guru mestilah mempunyai kesediaan dan tahap penerimaan terhadap e-pembelajaran yang baik.

Parasuraman (2000), telah mencadangkan Indeks Kesediaan Teknologi (IKT) sebagai alat untuk mengukur kesediaan individu dalam menggunakan sesuatu teknologi. Indeks Kesediaan Teknologi (IKT) yang dicadangkan oleh Parasuraman telah digunakan dalam pelbagai jenis kajian berkaitan dengan TMK (Teknologi Maklumat Komunikasi) dalam pelbagai pendidikan termasuklah perubatan,

kejururawatan dan pendidikan (Cheon, Lee, Crooks & Song, 2012; Erdogmus & Esen, 2011; Liljander et al., 2006).

Indeks Kesediaan Teknologi (IKT) yang dicadangkan oleh Parasuraman (2000), mengandungi empat elemen iaitu optimis, inovatif, persepsi ketidakselesaian dan persepsi ketidakselamatan. Optimis adalah berkaitan dengan sikap individu secara positif terhadap sesuatu teknologi manakala inovatif adalah berkaitan dengan kesediaan seorang individu berkenaan menggunakan teknologi berkenaan di peringkat awal. Persepsi ketidakselamatan adalah persepsi individu terhadap kemampuan seseorang individu dalam menggunakan teknologi. Persepsi ketidakselamatan adalah persepsi individu terhadap keyakinan bahawa sesuatu teknologi itu dapat berfungsi

dengan baik.

Selain daripada kesediaan individu, elemen-elemen yang dikatakan akan mempengaruhi kejayaan pelaksanaan sesuatu sistem berorientasikan TMK (Teknologi Maklumat Komunikasi) ialah kesediaan individu dalam menggunakan TMK (Teknologi Maklumat Komunikasi) (Erdogmus & Esen, 2011; Liljander, Gillberg, Gummerus & van Riel, 2006; Althunibat, 2015; Ma, Chan, & Chen, 2016). Faktor kedua yang dikatakan mempengaruhi kejayaan pengenalan sesuatu sistem dalam kalangan pengguna ialah penerimaan individu terhadap sesuatu sistem TMK (Cheung & Vogel, 2013; Farahat, 2012; Padilla-Meléndez, del Aguila-Obra & Garrido-Moreno, 2013; Althunibat, 2015; Ma, Chan, & Chen, 2016). Kajian penerimaan TMK dalam kalangan individu adalah antara kajian yang penting dalam bidang sistem maklumat.

Kajian penerimaan TMK kebanyakannya adalah berpandukan kepada model penerimaan teknologi yang dicadangkan oleh Davis (De Smet, Bourgonjon, De Wever, Schellens & Valcke, 2012; Ngai, Poon & Chan, 2007; Turner, Kitchenham, Brereton, Charters & Budgen, 2010). Model penerimaan teknologi Davis ini mengandungi dua faktor peramal yang di katakan mempengaruhi sikap dan seterusnya tabiat penggunaan sesuatu sistem maklumat dalam kalangan individu. Dua faktor berkenaan ialah persepsi mudah digunakan dan persepsi kegunaan. Tinjauan kajian mendapat kedua-dua faktor berkenaan menunjukkan hubungan positif yang kuat dengan sikap penggunaan sistem maklumat dalam kalangan individu (Turner et al., 2010).

Namun demikian, tinjauan literatur mendapati gabungan faktor kesediaan dan penerimaan teknologi dalam kalangan individu yang melibatkan pembelajaran maya masih lagi kurang dilaksanakan (Liljander et al., 2006). Ini kerana kebanyakan kajian hanya mengkaji sama ada kesediaan atau penerimaan teknologi sahaja. Kajian yang menggabungkan kedua-dua faktor ini adalah penting kerana ia dapat membantu menjelaskan dengan lebih meluas faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi kejayaan penggunaan pembelajaran maya dalam kalangan guru (Igbaria, 1995). Selain itu, kajian kesediaan dan penerimaan pembelajaran maya dalam kalangan guru-guru sekolah masih lagi di peringkat permulaan (Ling Chang, Tien Lieu, Hui Liang, Te Liu & Lee Wong, 2011).

1.3 Pernyataan Masalah

Pelaksanaan pembelajaran maya di sekolah telah dijadikan sebagai salah satu daripada sasaran strategik Kementerian Pelajaran Malaysia melalui Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2012-2025. Namun, inisiatif pelaksanaan pembelajaran maya di sekolah ini merupakan satu idea yang mencabar dan memerlukan pelaburan yang besar daripada aspek kewangan, sumber manusia dan masa. Bagi menjayakan inisiatif ini pihak kerajaan telah memperuntukkan sebanyak RM1.735 bilion (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014). Namun demikian, audit yang telah dijalankan oleh pihak Jabatan Audit Negara mendapati tahap penggunaan sistem e-pembelajaran yang disediakan oleh kerajaan amatlah rendah iaitu antara julat 0.01% hingga 4.69% (Jabatan Audit Negara, 2014). Keadaan ini amatlah membimbangkan kerana pulangan yang amat rendah berbanding dengan pelaburan yang amat besar oleh pihak kerajaan.

Tinjauan literatur yang dilakukan mendapati bahawa penggunaan sesuatu sistem maklumat termasuklah sistem pengurusan pembelajaran maya adalah di pengaruhi oleh dua faktor iaitu faktor kesediaan guru-guru menggunakan sesuatu sistem maklumat dan faktor penerimaan guru-guru terhadap sistem maklumat berkenaan (Jegede, 2009; Althunibat, 2015; Ma et al., 2016; Stantchev et al., 2014).

Kedua-dua faktor ini akan mempengaruhi sikap guru-guru terhadap sesuatu sistem dan seterusnya akan mempengaruhi tabiat penggunaan sistem berkenaan (Davis, 1989). Namun demikian, sorotan literatur yang dilakukan mendapati

kebanyakan kajian yang berkaitan dengan sikap dan tabiat penggunaan sistem maklumat dalam kalangan guru hanya di ukur sama ada dengan faktor kesediaan atau penerimaan sahaja (Abdullah & Ward, 2016; Saghafi, Noorzad Moghaddam, & Aslani, 2015; Stantchev et al., 2014). Kajian-kajian yang mengukur secara bersama elemen kesediaan dan penerimaan masih lagi kurang di lakukan. Oleh yang demikian, kajian ini cuba untuk mengkaji sikap guru-guru terhadap pembelajaran maya secara dengan melibatkan faktor kesediaan dan penerimaan secara bersama. Kajian yang melibatkan kedua-dua faktor adalah penting kerana ia dapat mengenalpasti dan menjawab elemen yang telah mempengaruhi tahap penggunaan e-pembelajaran yang amat rendah dalam kalangan guru. Melalui kajian ini juga, ia mungkin dapat meningkatkan kejayaan perlaksanaan e-pembelajaran dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Selain itu, kegagalan guru-guru mengintegrasikan e-pembelajaran secara efisien dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah juga mengundang keperluan untuk institusi pendidikan guru menilai semula kurikulum latihan dan pendidikan guru. Selari dengan ini, maka kajian ini adalah perlu dalam mengenalpasti tahap kesediaan dan penerimaan e-pembelajaran dalam guru-guru di institusi pengajian tinggi. Dapatan berkaitan dengan tahap kesediaan dan penerimaan e-pembelajaran akan dapat membantu institusi pendidikan guru mengadakan suatu panduan yang jelas dalam melatih bakal-bakal guru yang akan memasuki bidang pendidikan. Justeru, institusi pendidikan juga harus mempunyai suatu program latihan yang terkini dalam melatih dan mengembangkan profesionalisme TMK dalam kalangan pelajar ijazah lanjutan. Keperluan ini adalah sesuai dengan lonjakan pertama Pelan Induk

Pembangunan Pendidikan (Pengajian Tinggi) 2013-2025 yang memberikan fokus kepada penghasilan guru-guru yang berkualiti (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

1.4 Objektif Kajian

Berdasarkan kepada latar belakang dan masalah kajian, maka kajian ini dilaksanakan bagi memenuhi objektif berikut:

1. Mengenal pasti tahap kesediaan para pelajar sarjana pendidikan dalam menggunakan perisian pengurusan pembelajaran maya.
2. Mengenal pasti tahap persepsi para pelajar sarjana pendidikan terhadap penerimaan perisian pengurusan pembelajaran maya.
3. Mengenal pasti hubungan antara tahap kesediaan dan penerimaan dengan sikap terhadap penggunaan pengurusan pembelajaran maya dalam kalangan para pelajar sarjana pendidikan.



1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian bagi penyelidikan ini adalah seperti berikut :

1. Apakah tahap persepsi kegunaan, persepsi mudah digunakan dan sikap terhadap penggunaan perisian pengurusan pembelajaran maya dalam kalangan para pelajar sarjana pendidikan.
2. Apakah tahap inovatif dan optimis pelajar sarjana pendidikan terhadap perisian pengurusan pembelajaran maya.
3. Adakah terdapat hubungan antara persepsi mudah digunakan dengan sikap terhadap perisian pengurusan pembelajaran maya.
4. Adakah terdapat hubungan antara persepsi kegunaan dengan sikap terhadap perisian pengurusan pembelajaran maya.
5. Adakah terdapat hubungan antara persepsi optimis dengan sikap terhadap perisian pengurusan pembelajaran maya.
6. Apakah terdapat hubungan antara persepsi inovatif dengan sikap terhadap perisian pengurusan pembelajaran maya.

