



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**HUBUNGAN DI ANTARA MINAT, SIKAP, DAN KEMAHIRAN PENGGUNAAN
PERISIAN PEMBACA SKRIN DENGAN PENCAPAIAN LITERASI
KOMPUTER PELAJAR BERMASALAH PENGLIHATAN**

MOHD FARID BIN ABDUL AZIS



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
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**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

Kajian ini menentukan hubungan antara faktor minat, sikap dan kemahiran penggunaan perisian pembaca skrin (JAWS) dengan pencapaian dalam pembelajaran literasi komputer dalam kalangan pelajar bermasalah penglihatan. Kajian kuantitatif ini melibatkan 104 orang pelajar di pusat latihan Gurney, Brickfields Kuala Lumpur. Statistik deskriptif, pekali korelasi Pearson dan analisis regresi berganda digunakan untuk menganalisis data. Dapatan kajian menunjukkan ketiga-tiga pembolehubah tak bersandar iaitu, minat ($r=.65$, $p<.05$), sikap ($r=.49$, $p<.05$) dan kemahiran ($r=.67$, $p<.05$) mempunyai hubungan signifikan yang positif dengan pembolehubah bersandar iaitu pencapaian dalam pembelajaran literasi komputer dengan menggunakan JAWS. Hasil analisis regresi berganda menunjukkan pembolehubah minat, sikap, dan kemahiran adalah signifikan sebagai peramal terhadap pencapaian pelajar dalam pembelajaran literasi komputer. Ketiga-tiga faktor pembolehubah tidak bersandar iaitu minat, sikap, dan kemahiran memainkan peranan penting bagi meningkatkan pencapaian pelajar yang menggunakan perisian pembaca skrin JAWS dalam pembelajaran literasi komputer dalam kalangan pelajar bermasalah penglihatan.





RELATIONSHIP BETWEEN INTEREST, ATTITUDES AND SKILLS IN USING SCREEN READER SOFTWARE WITH ACHIEVEMENT OF COMPUTER LITERACY AMONG VISION IMPAIRED STUDENTS

ABSTRACT

This study determined the relationship between the factors of interest, attitudes and skills in using screen reader software, Job Access with Speech (JAWS) with achievement in learning computer literacy among vision impaired students. Study of the quantitative basis involved 104 students in the Gurney training center, Brickfields Kuala Lumpur. Descriptive statistics, Pearson correlation coefficient and multiple regression analysis were used to analyze the data. The findings showed that the three independent variables of interest ($r=.65$, $p<.05$), attitude ($r=.49$, $p<.05$) and skills ($r=.67$, $p<.05$), had a positive relationship with dependent variable of achievement in learning computer literacy using JAWS. As a result of multiple regression analysis indicated that the variables of interest, attitude, and skills were significant as predictors for the students in learning computer literacy. The three independent variables of interest, attitude, and skills played an important role in order to improve the achievement of students in using JAWS, a screen reader software in learning computer literacy among vision impaired students.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar belakang kajian	5
1.3	Pernyataan masalah	10
1.4	Kerangka konseptual kajian	13
1.5	Objektif kajian	16
1.6	Persoalan kajian	17
1.7	Hipotesis kajian	18
1.8	Kepentingan kajian	22

1.8.1	Pelajar	23
1.8.2	Menyokong pembelajaran sendiri pelajar	23
1.8.3	Meningkatkan pencapaian pelajar	24
1.8.4	Membantu menyelesaikan masalah pelajar dalam pembelajaran	25
1.8.5	Membantu membentuk kemahiran pelajar	25
1.8.6	Mampu menarik minat dan mengubah sikap pelajar	26
1.8.7	Meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran	27
1.8.8	Melibatkan penggunaan pelbagai deria pelajar	28
1.9	Limitasi kajian	29
1.10	Definisi operasional	29
1.10.1	Minat	30
1.10.2	Sikap	30
1.10.3	Kemahiran	30
1.10.4	Pencapaian	31
1.10.5	Job Access With Speech (JAWS)	31
1.10.6	Bermasalah penglihatan	32
1.10.7	Pusat Latihan Gurney (Gurney Training Centre)	32
1.10.8	Literasi komputer	33
1.11	Rumusan	33

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	35
2.2	Teori konstruktivisme	36
2.3	Pembelajaran literasi komputer	39

2.4	Perisian pembaca skrin <i>Job Access With Speech</i> (JAWS)	40
2.5	Masalah penglihatan	42
2.6	Masalah pembelajaran	43
2.7	Hubungan minat dengan pencapaian pelajar	46
2.8	Hubungan sikap dengan pencapaian pelajar	48
2.9	Hubungan kemahiran dengan pencapaian pelajar	50
2.10	Rumusan	51

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	53
3.2	Reka bentuk kajian	54
3.3	Populasi dan sampel	55
3.3.1	Populasi kajian	55
3.3.2	Sampel kajian	56
3.4	Prosedur kajian	58
3.5	Instrumen kajian	60
3.5.1	Maklumat demografi responden	63
3.5.2	Minat, sikap dan kemahiran pelajar terhadap penggunaan <i>JAWS</i> dalam literasi komputer.	63
3.5.3	Kesahan dan kebolehpercayaan	66
3.4.3.1	Ujian kebolehpercayaan <i>Cronbach Alpha</i>	66
3.4.3.2	Kesahan dan kebolehpercayaan instrumen	68
3.6	Pengumpulan data	70

3.7	Analisis statistik dan interpretasi data	70
3.7.1	Ujian analisis korelasi Pearson	71
3.7.2	Ujian analisis regresi berganda	73
3.8	Ujian Rintis	74
3.8.1	Kesahan dan kebolehpercayaan instrumen	75
3.8.2	Dapatan kajian rintis	77
3.9	Rumusan	79

BAB 4 ANALISIS DAN DAPATAN

4.1	Pengenalan	81
4.2	Pengurusan data	82
4.2.1	Jenis data	83
4.2.1.1	Pengukuran dan skala pengukuran	84
4.2.2	Input ke dalam program statistik	85
4.3	Penentuan responden outlier	86
4.4	Analisis kebolehpercayaan	87
4.5	Analisis deskriptif	90
4.5.1	Demografi pelajar	91
4.5.1.1	Jantina	93
4.5.1.2	Umur	93
4.5.1.3	Kelulusan akademik	94
4.5.1.4	Kawasan tinggal	95
4.5.1.5	Pemilikan komputer peribadi	96
4.5.2	Analisis deskriptif minat, sikap dan kemahiran	97
4.5.2.1	Analisis deskriptif minat	97

4.5.2.2	Analisis deskriptif sikap	100
4.4.2.3	Analisis deskriptif kemahiran	104
4.6	Pengujian hipotesis	107
4.7	Statistik inferens	108
4.7.1	Analisis korelasi Pearson	108
4.7.2	Analisis regresi berganda	111
4.8	Dapatan kajian	115
4.9	Rumusan	119

BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN & KESIMPULAN

5.1	Pengenalan	120
5.2	Perbincangan dapatan kajian	121
5.2.1	Hubungan antara minat penggunaan <i>JAWS</i> dengan pencapaian	121
5.2.2	Hubungan antara sikap penggunaan <i>JAWS</i> dengan pencapaian	122
5.2.3	Hubungan antara kemahiran penggunaan <i>JAWS</i> dengan pencapaian	123
5.2.4	Faktor minat, sikap dan kemahiran penggunaan <i>JAWS</i> peramal kepada pencapaian	124
5.3	Pendekatan konstruktivisme terhadap pencapaian pelajar	126
5.4	Sumbangan dapatan kajian	127
5.5	Implikasi kajian	129
5.5.1	Implikasi kepada pelajar	129
5.5.2	Implikasi kepada ibubapa dan masyarakat	130
5.5.3	Implikasi kepada pengajar	131
5.5.4	Implikasi kepada institusi dan pihak berkaitan	132

5.6 Cadangan penyelidikan lanjutan 133

5.7 Kesimpulan 134

RUJUKAN 136

LAMPIRAN 147

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Pecahan komponen soal selidik	62
3.2 Pecahan pembahagi pemberat dan skor data likert	65
3.3 Jadual pembolehubah	66
3.4 Interpretasi nilai pekali <i>Cronbach Alpha</i>	67
3.5 Nilai pekali kebolehpercayaan item soal selidik (Minat dan sikap)	69
3.6 Nilai pekali kebolehpercayaan item soal selidik (Kemahiran)	69
3.7 Interpretasi mengikut skala pekali korelasi Pearson	72
3.8 Interpreasi mengikut skala pekali regresi berganda	74
3.9 Nilai pekali kebolehpercayaan item soal selidik (<i>Reliability statistic</i>)	79
4.1 Skala pengukuran soal selidik	83
4.2 Pecahan pembahagi pemberat dan skor data <i>Likert</i>	85
4.3 Nilai pekali kebolehpercayaan item soal selidik (Minat dan sikap)	88
4.4 Nilai pekali kebolehpercayaan item soal selidik (Kemahiran)	88
4.5 Nilai analisis <i>realibility keseluruhan</i> (Minat, sikap dan kemahiran)	89
4.6 Nilai kebolehpercayaan item soal selidik dalam kajian (<i>Reliability statistic</i>)	90
4.7 Taburan frekuensi dan peratusan demografi responden	92
4.8 Maklumat demografi jantina responden	93
4.9 Maklumat demografi umur responden	94





4.10	Maklumat demografi kelulusan akademik tertinggi	95
4.11	Maklumat demografi kawasan tinggal responden	96
4.12	Maklumat pemilikan komputer peribadi	96
4.13	Analisis deskriptif minat	100
4.14	Analisis deskriptif sikap	104
4.15	Analisis deskriptif kemahiran	107
4.16	Jadual korelasi	110
4.17	Analisis regresi berganda (korelasi dan sumbangan kumulatif / faktor yang signifikan)	113
4.18	Analisis ANOVA	114
4.19	Ringkasan <i>Coeficient Model</i>	115



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka konseptual kajian	15
2.1 Keputusan analisis hubungan dan sumbangan pembolehubah tak bersandar ke atas pembolehubah bersandar.	110
3.1 Keputusan analisis hubungan dan sumbangan pembolehubah tak bersandar ke atas pembolehubah bersandar	116

SENARAI SINGKATAN

JAWS	Job Access With Speech
GTC	Gurney Training Centre
SPSS	<i>Statistical Programs For Socials Sciences</i>
OKU	Orang Kurang Upaya
WHO	World Health Organisation

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran		Muka Surat
A	Surat kebenaran membuat penyelidikan	147
B	Borang soal selidik	148

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Malaysia merupakan sebuah negara sedang membangun yang telah mencapai pelbagai kejayaan besar dalam pelbagai bidang. Ini termasuklah dalam sektor ekonomi dan sosial yang sedang bergerak menuju status negara maju mengikut acuan sendiri menjelang tahun 2020. Perkembangan ICT dengan pesat telah menyebabkan sistem pendidikan di seluruh dunia turut mengalami perubahan seiring perkembangan teknologi maklumat dan dunia globalisasi ini.

Secara tidak langsung, Malaysia turut menerima tempas kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan mencakupi

cara penyampaian maklumat kepada murid. Teknologi pendidikan merupakan satu pendekatan sistematik yang amat sesuai dan boleh diterima bagi proses penyelesaian sesuatu masalah pengajaran dan pembelajaran. Pelbagai usaha dilakukan kerajaan bagi meningkatkan prestasi dan pencapaian di antaranya seperti projek literasi komputer di bawah Pusat Perkembangan Kurikulum (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1992). Di antara objektif utama perlaksanaan projek literasi komputer ini bertujuan memupuk sikap positif pelajar terhadap penggunaan komputer di samping meningkatkan pengetahuan dan kemahiran dalam pelbagai kegunaan komputer termasuk daripada segala segi perkakasan dan perisian.

Literasi komputer merupakan suatu pelajaran asas yang ditujukan kepada semua pelajar agar mereka sedar fungsi komputer, kemampuan, penggunaan dan kesannya terhadap masyarakat serta peranannya dalam membantu pengurusan hidup manusia (Mohd Isa, 1993). Individu yang mempunyai pengetahuan dan kebolehan yang luas dalam bidang komputer dianggap sebagai sumber atau aset yang sangat berharga kepada sesebuah negara (Normala Ismail & Kamil, 2006). Sebaliknya, menurut Kiaw (1995) individu yang tidak mempunyai pengetahuan serta kemahiran komputer dianggap sebagai penghalang kepada kemajuan negara yang berasaskan kepada teknologi maklumat.

Abdul Rahim, Noor Aini & Kamaliah Ahmad (2005) mendapati bahawa teknologi komputer mampu memudahkan murid-murid khas, terutamanya murid yang bermasalah tingkah-laku dan bermasalah pembelajaran, mempelajari kemahiran membaca, menulis, dan mengira. *World Health Organization* (2011) mendapati 15 %



penduduk di seluruh dunia mengalami masalah kurang upaya termasuk masalah penglihatan. Menurutnya lagi, cacat penglihatan dari aspek perubatan terbahagi kepada tiga tahap iaitu tidak dapat melihat langsung, kebolehan melihat tidak melebihi 6/60 atau 20/200 melalui ujian carta *Snellar* serta penglihatan seseorang terhad di mana medan penglihatan kurang daripada 20 darjah. Menurut Hasnah Udin (1988), masalah penglihatan dari aspek pendidikan terbahagi kepada dua kategori. Pertama, cacat separuh atau kurang yang bermaksud mereka yang berkemampuan untuk membaca dan melihat huruf-huruf biasa. Kedua pula adalah buta yang bermaksud tidak dapat melihat langsung atau perlu kepada penggunaan *brailleur* untuk membaca.



Berdasarkan Wright (2003), mendapati bahawa masalah pembelajaran sebagai masalah yang melibatkan satu atau lebih daripada proses asas psikologi iaitu melibatkan pemahaman atau penggunaan bahasa sama ada pertuturan atau penulisan di mana masalah yang dihadapi mengakibatkan kebolehan mendengar, berfikir, bertutur dan membaca yang tidak sempurna. Ini tidak termasuk mereka yang bermasalah pembelajaran akibat ketidakupayaan penglihatan, pendengaran dan motor, terencat akal, gangguan emosi atau kekurangan dalam persekitaran, budaya atau ekonomi.

Menurut Lewis (1999), penggunaan pelbagai bentuk teknologi dalam mengatasi masalah pembelajaran boleh membantu pelajar kurang upaya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keupayaan mereka dalam pembelajaran. Mengikut dapatan kajian yang dilakukan Schumaker, Deshler & Denton (1984) mendapati bagi individu yang mempunyai masalah pembelajaran, terdapat keperluan penggunaan teknologi bagi



mengatasi masalah pembelajaran di samping meningkatkan pencapaian pelajar dalam sesuatu pembelajaran.

Selain itu, kajian yang dijalankan oleh Jones, Torgesen & Sexton (1987) mendapati penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemahiran membaca di kalangan murid-murid yang menghadapi masalah pembelajaran. Justeru itu, satu pendekatan alternatif digunakan iaitu dengan pengintegrasian teknologi perisian *Job Access With Speech (JAWS)* dalam proses pengajaran dan pembelajaran terhadap pelajar bermasalah penglihatan.

Freedom Scientific merupakan syarikat yang mencipta perisian pembaca skrin *JAWS For Windows* yang berfungsi sebagai pembaca skrin yang membolehkan pengguna buta dan cacat penglihatan membaca skrin output teks ke ucapan atau dengan paparan *braille*. *JAWS* menyediakan ciri yang baik bagi pengguna seperti mudah guna, edit dokumen, baca laman web, dan ianya boleh disesuaikan penggunaannya mengikut keperluan individu. *Freedom Scientific* (2003), menyatakan bahawa perisian *JAWS* ini bertindak sebagai pembaca skrin mengikut seperti yang telah dipaparkan pada komputer pengguna. Melalui berbantuan pembelajaran menggunakan *JAWS*, pelajar bermasalah penglihatan dapat mencari bahan-bahan pelajaran, membuat nota, dan sebagainya. Dapatan kajian ini disokong oleh kajian yang dilakukan oleh Wise & Olson (1994) yang mendapati penggunaan pembaca skrin komputer mempunyai keupayaan untuk bertindak balas kepada kepentingan individu pelajar dan keperluan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Noriati Rashid (2009) pelajar boleh memanfaatkan aktiviti pembelajaran yang abstrak, iaitu penggunaan media simbolik verbal jika mereka sudah memiliki banyak maklumat konkrit untuk mentafsir maklumat abstrak berkenaan. Menurutnya, penggunaan teknologi moden dalam pengajaran dapat meningkatkan penguasaan pelajar dalam sesuatu bidang yang dipelajari. Hakikatnya, menurut Rashidah Arif (1995) literasi komputer boleh menjadi faktor penting yang menyebabkan peningkatan keyakinan diri pelajar bermasalah penglihatan untuk menjadi lebih berdaya saing dalam zaman teknologi maklumat ini di samping membantu meningkatkan pemahaman pelajar dan memudahkan pendidik menyampaikan ilmu.

1.2 Latar Belakang Kajian

Berdasarkan kajian oleh Wolfgang, Barbara & Julie (2010), dalam kajiannya mendapati bahawa pelajar bermasalah penglihatan mengalami kekurangan dari segi pendidikan berbanding pelajar normal. Mereka sukar untuk mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran literasi komputer disebabkan masalah penglihatan yang dihadapinya. Wong & Cohen (2010) mendapati terdapat pelajar yang menghadapi masalah semasa dalam pembelajaran literasi komputer antaranya kesukaran menaip pada papan kekunci (*keyboard*) serta masalah memahami apa yang dipaparkan di skrin komputer. Menurutnya lagi, papan kekunci (*keyboard*) merupakan asas kemahiran bagi pengguna pembaca skrin untuk mengakses komputer. Selain itu, masalah yang dihadapi mereka

adalah kekurangan kemudahan dalam pembelajaran. Telah banyak kajian berkaitan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian pelajar dalam pembelajaran. Menurut Woolfolk A. (1998), mendapati faktor minat merupakan salah satu perkara penting yang menyumbang kepada pencapaian seseorang.

Faktor minat dan sikap mempunyai hubungan yang kuat dalam mempengaruhi pencapaian dalam pembelajaran (Noraini, 2008). Ianya juga dapat membantu pelajar yang berada pada tahap sederhana untuk lebih memahami apa yang dipelajari dengan lebih mudah (Zaleha & Ramlah, 2011). Menurut Saridah Hussein (2006), penggunaan multimedia mampu meningkatkan minat pelajar dalam pembelajaran yang dijalankan. Lanuzzi & Patricia (1999), menjelaskan dengan menggunakan perisian dalam pembelajaran, ianya menunjukkan terdapatnya hubungan antara faktor sikap dengan pencapaian pelajar dalam pembelajaran yang diikutinya. Penggunaan faktor ini bersesuaian dengan faktor minat dan sikap yang menjadi pembolehubah sebagai sandaran dalam kerangka konseptual kajian. Rita (1990) mendefinisikan kemahiran sebagai kebolehan, kecekapan atau kepandaian seseorang dalam sesuatu perkara yang diceburinya. Menurutnya lagi, terdapat faktor yang mempengaruhi pencapaian seseorang antaranya adalah faktor kemahiran seseorang yang bersikap positif dapat menguasai kemahiran sesuatu perkara dengan cepat. Kemahiran penggunaan *JAWS* digunakan bagi membantu pelajar bermasalah penglihatan meningkatkan pemahaman mereka, penguasaan, dan pencapaian dalam pembelajaran (Prameswary, 2008). Ini menunjukkan terdapat hubungkait faktor kemahiran dengan pencapaian pelajar. Penggunaan pembaca

skrin kepada mereka yang bermasalah penglihatan mampu menjadi lebih produktif dan berdaya saing seperti pengguna normal (Rogers & Raj Kumar, 1999).

Berdasarkan Hansen & Bernstorf (2004), mendapati skor pencapaian pelajar meningkat selepas menggunakan bunyi atau muzik semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Pendapat tersebut disokong oleh Gipe (2002) yang menjelaskan dengan menggunakan kaedah tersebut ianya memberi peluang kepada mereka yang mengalami kesukaran membaca dengan mendengarnya berulang kali dan ianya merupakan cara yang berkesan kepada mereka. Pendekatan audio bersandarkan perisian *JAWS* sebagai pembaca skrin membolehkan penggunaanya membaca menggunakan telinga serta mengetahui segala aktiviti yang terdapat dalam keseluruhan skrin komputer sekaligus meningkatkan kemahiran penguasaan penggunaan *JAWS* dalam kehidupan seharian (Prameswary, 2008).

Para pelajar perlu menyediakan diri mereka dalam pelbagai kemahiran komputer di samping meningkatkan kemahiran peribadi sebagai salah satu elemen penting bagi membantu, menyokong dan memudahkan mereka dalam proses pembelajaran (Normala Ismail & Mohamad, 2006). Kajian mendapati bahawa ramai responden berkeyakinan menggunakan perisian multimedia disebabkan wujudnya faktor minat serta daya tarikan ke arah mewujudkan suasana belajar yang lebih menyeronokkan dan berkesan (Mahyuddin Arsat & Hasnisham Khalip, 2008).

Piaget (1959) berpendapat, kecerdasan adalah kebolehan individu berfikir atau menaakul dalam usahanya menyesuaikan diri dengan persekitaran. Cara penyampaian

pengajaran sedang mengalami revolusi, pengajaran ICT melibatkan jaringan global yang dahulunya sukar diperolehi kini boleh diperolehi oleh sesiapa sahaja, di mana jua dia berada. Banyak kajian pernah dilakukan untuk melihat kesan kaedah pengajarannya ke atas pencapaian akademik pelajar, namun kaedah pengajaran multimedia yang menggunakan elemen audio atau bunyi yang menggunakan perisian tertentu sebagai pembaca skrin pada pelajar bermasalah penglihatan dalam pencapaian pembelajaran literasi komputer masih kurang dijalankan di negara ini.

Menurut Hofstetter (1994), multimedia adalah penggunaan komputer yang melibatkan penggabungan teks, grafik, audio, animasi, dan video dengan menyambungkan *link* dan *tool* membolehkan pengguna melakukan pergerakan, berinteraksi, dan berkomunikasi. Salsabila (2005) mendapati terdapat pembolehubah yang mempengaruhi pencapaian akademik seseorang pelajar. Pendapat ini disokong Kim, Harji, Nurhayati & Fadzilah (2015), perisian yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer menggunakan perisian mampu meningkatkan pencapaian serta minat pelajar dalam mata pelajaran yang dipelajari.

Dapatan kajian tersebut disokong oleh kajian yang dilakukan Baharuddin, Jamaluddin & Zaidatun Dasir (2003), menjelaskan dengan menggunakan perisian multimedia interaktif, pencapaian pelajar dalam pembelajaran semakin meningkat setelah menggunakan perisian tersebut semasa sesi pembelajaran dijalankan. Hasil kajian tersebut juga mendapati bahawa sikap pelajar lebih bermotivasi dan berkesan dengan menggunakan multimedia interaktif berbanding menggunakan buku teks.

Berdasarkan kajian Noor Azliza & Lilia Halim (2002) mendapati pendekatan teori pembelajaran konstruktivisme merupakan satu proses aktif di mana pelajar membina maksudnya sendiri mengenai sesuatu subjek hasil daripada interaksi mereka dengan persekitaran. Kajian ini juga menjelaskan pembelajaran berbantuan multimedia dapat membimbing pelajar membina pengetahuan mereka sendiri mengikut kemampuan masing-masing tanpa terikat dengan kekangan masa. Hasil dapatan menunjukkan kesan positif ke atas hasil pembelajaran pelajar yang berlaku di mana peningkatan ke atas purata markah selepas menggunakan kaedah berbantuan multimedia tersebut. Dapatan kajian tersebut juga mendapati strategi berpusatkan murid dapat menerapkan teori konstruktivisme kerana murid diberi peluang untuk membina pengetahuan baru dengan pengetahuan sedia ada (Nur Aisyah, Zamri Mahamod, Afendi Hamat & Mohamed Amin, 2012). Wujudnya hubungan antara sikap dan minat pelajar dengan pencapaian mereka dalam mata pelajaran yang dipelajari (Noraini Omar, 2008). Penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran menunjukkan bahawa ianya membantu memudahkan pembelajaran dan mewujudkan proses pembelajaran yang berkesan.



1.3 Pernyataan Masalah

Istilah OKU dalam Akta Orang Kurang Upaya didefinisikan sebagai mereka yang mempunyai kekurangan jangka panjang fizikal, mental, intelektual, atau deria apabila berinteraksi dengan pelbagai halangan, boleh menyekat penyertaan penuh dan berkesan mereka dalam masyarakat (Perpustakaan Negara Malaysia, 2011). Bank Dunia (2010, dalam Suzila Mad Ali, 2012) mendapati OKU merupakan golongan yang menguasai satu per lima daripada golongan termiskin di dunia dan ini menyukarkan mereka untuk menyara kehidupan sendiri kelak.

Pengasingan dan peminggiran terhadap OKU dipercayai timbul akibat sikap penghalang persekitaran yang telah mengekang OKU daripada akses kepada peluang pendidikan sepenuhnya. Berdasarkan Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (2010), menjelaskan bahawa golongan OKU ini bukan sahaja terbatas peluang dari segi pendidikan, peluang pekerjaan, malah mereka juga sukar mendapatkan peluang untuk mendapatkan kemahiran, penerimaan sosial dan masyarakat, malah sukar untuk melanjutkan pelajaran yang lebih tinggi ekoran kekurangan yang diterima golongan tersebut.

Kekurangan ini telah memberi kesan negatif terhadap pencapaian pelajar dalam pembelajaran literasi komputer. Impak negatif ini wujud apabila pelajar tidak faham dengan apa yang dipelajari. Normala, Zaliha, & Mohamad (2005), menjelaskan tahap literasi komputer pelajar perlu dikaji agar dapat melihat arah dan hala tuju mereka selepas

