



**HUBUNGAN ANTARA KEMUDAHGUNAAN, KEBERGUNAAN DAN
KESERONOKAN DENGAN SIKAP TERHADAP REALITI
BERPERANTA(AR) DALAM KALANGAN MURID BAGI
SUBJEK BAHASA INGGERIS**

NOR AZURA BINTI MOHAMED SHAPRI



**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA
PENDIDIKAN (MULTIMEDIA)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2019





ABSTRAK

Penyelidikan ini bertujuan untuk mengenalpasti hubungan kemudahgunaan, kebergunaan dan keseronokan dengan sikap terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran subjek Bahasa Inggeris. Kerangka konseptual kajian ini dibina dengan berpanduan *Technology Acceptance Model* oleh Davis. Sampel kajian terdiri daripada 60 orang murid tahun lima di salah sebuah sekolah di daerah Parit Buntar, Perak. Kaedah kuantitatif dengan reka bentuk kajian kes telah digunakan. Instrumen kajian terdiri daripada satu set soal selidik telah digunakan. Data empirikal kajian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferens. Analisis deskriptif menerangkan faktor-faktor demografi murid manakala statistik inferens iaitu korelasi digunakan untuk menjelaskan hubungan antara pemboleh ubah yang dikaji. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat hubungan signifikan yang positif antara konstruk kemudahgunaan (PEOU) ($r=0.830$, $p<0.05$), kebergunaan (PU) ($r=0.807$, $p<0.05$) dan keseronokan ($r=0.818$, $p<0.05$) dengan sikap terhadap AR. Kesimpulannya, data kajian menunjukkan bahawa kemudahgunaan, kebergunaan dan keseronokan mempengaruhi sikap murid terhadap penggunaan AR. Implikasinya, kajian ini dapat meningkatkan penggunaan AR dalam subjek Bahasa Inggeris jika guru dapat meningkatkan elemen-elemen kemudahgunaan, kebergunaan dan keseronokan dalam pengajaran mereka.





**RELATIONSHIP BETWEEN PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED
USEFULNESS, PERCEIVED ENJOYMENT WITH ATTITUDE
TOWARDS AUGMENTED REALITY AMONG STUDENTS
IN ENGLISH LANGUAGE SUBJECT**

ABSTRACT

This study aims to identify the perceived ease of use, perceived usefulness and perceived enjoyment with attitude towards the use of Augmented Reality (AR) among students in learning English subjects. This conceptual framework is based on the Technology Acceptance Model by Davis. 60 Year Five students from a school in Parit Buntar, Perak were the respondents of this study. Quantitative methods with case study design have been used. The research instrument consists of a set of questionnaire was used. Empirical data were analyzed using descriptive and inferential analysis. Descriptive analysis describes the demographic factors of the students while the correlation is used to explain the relationship between the variables studied. The findings show that there is a positive significance correlation between the perceived ease of use (PEOU) ($r = 0.830$, $p < 0.05$), usefulness (PU) ($r = 0.807$, $p < 0.05$) and enjoyment ($r = 0.818$, $p < 0.05$) towards AR. In conclusion, the research data show that perceived ease of use, perceived usefulness, perceived enjoyment influence student attitudes toward the use of AR. Implication, this study can increase the use of AR in English subjects if teachers can increase the perceived ease of use, perceived usefulness, and perceived enjoyment elements in their teaching.



SENARAI KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
SENARAI KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii
SENARAI LAMPIRAN	xiv

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	3
1.3	Pernyataan Masalah	5
1.4	Objektif Kajian	7
1.5	Soalan Kajian	8
1.6	Hipotesis Kajian	9
1.6.1	Hipotesis untuk Persoalan Kajian 2	9
1.7	Kerangka Konseptual Kajian	11
1.8	Kepentingan Kajian	12

1.9	Skop Kajian	13
1.10	Definisi Operasional	14
1.10.1	Augmented Reality (AR)	14
1.10.2	Kebergunaan (PU)	14
1.10.3	Kemudahgunaan (PEOU)	15
1.10.4	Sikap (ATT)	15
1.10.5	Keseronokan (PE)	16
1.11	Organisasi Tesis	16

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	18
2.2	<i>Augmented Reality</i> (AR) Dalam Pendidikan	19
2.3	Pembelajaran Bahasa Inggeris di Sekolah	21
2.4	Model Penerimaan Teknologi (TAM)	25
2.5	Persepsi Keseronokan (PE)	27
2.6	Rumusan Model Penerimaan	28
2.7	Implikasi Kajian Literatur Terhadap Penyelidikan	28
2.8	Kajian Lepas Berkaitan Penerimaan Teknologi Dalam Pendidikan, AR dalam pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Inggeris di sekolah	29
2.9	Kesimpulan	33

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	34
3.2	Rekabentuk Kajian	35
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	35

3.4	Instrumen Kajian	37
3.4.1	Soal Selidik	38
3.5	Prosedur Pengumpulan Data	41
3.6	Kajian Rintis	45
3.7	Prosedur Analisis Data Kuantitatif	45
3.8	Kesimpulan	46

BAB 4 ANALISIS DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1	Pengenalan	47
4.2	Statistik Kebolehpercayaan	48
4.3	Latar Belakang Responden	50
4.3.1	Jantina	51
4.3.2	Minat Teknologi	51
4.3.3	Minat Bahasa Inggeris	51
4.3.4	Pemilikan Telefon Pintar/Tablet	52
4.4	Statistik Deskriptif	52
4.4.1	Kemudahgunaan (PEOU)	53
4.4.2	Kebergunaan (PU)	54
4.4.3	Keseronokan (PE)	55
4.4.4	Sikap (ATT)	56
4.5	Pengujian Hipotesis	58
4.5.1	Taburan Normal	58
4.5.1.1	Normal Q-Q Plot bagi Kemudahgunaan (PEOU)	59
4.5.1.2	Normal Q-Q Plot bagi Kebergunaan (PU)	59

4.5.1.3 Normal Q-Q Plot bagi Keseronokan (PE)	60
4.5.1.4 Normal Q-Q Plot bagi Sikap (ATT)	60
4.5.2 Analisis Korelasi	61
4.6 Dapatan Kajian	64
4.7 Rumusan	65
 BAB 5 RUMUSAN DAN CADANGAN	
5.1 Pengenalan	66
5.2 Perbincangan Dapatan Kajian	67
5.3 Rumusan Dapatan Kajian	71
5.4 Batasan Kajian	73
5.5 Implikasi Kajian	74
5.6 Cadangan Penyelidikan Lanjutan	75
5.7 Rumusan	76
 RUJUKAN	78
 LAMPIRAN A - L	90

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka Surat
2.1 Kajian Terdahulu Berkaitan Penerimaan Teknologi, Penggunaan AR dan Penguasaan Bahasa Inggeris	31
3.1 Penentuan Saiz Sampel Kajian Tinjauan (Krejcie & Morgan, 1970)	37
3.2 Skala Likert- Soal Selidik	39
3.3 Jadual Penentu Soal Selidik	39
4.1 Intrepretasi Pekali Alpha Cronbach	48
4.2 Statistik Kebolehpercayaan Instrumen Mengikut Konstruk	49
4.3 Maklumat Demografi Responden	50
4.4 Nilai Purata Min	53
4.5 Analisis Deskriptif Kemudahgunaan (PEOU) AR	53
4.6 Analisis Deskriptif Kebergunaan (PU) AR	55
4.7 Analisis Deskriptif Keseronokan (PE) AR	56
4.8 Analisis Deskriptif Sikap (ATT) Terhadap AR	57
4.9 Jadual Analisis Korelasi	62
4.10 Jadual Darjah Hubungan Mengikut Nilai Pekali Korelasi	63
5.1 Rumusan Dapatan Kajian	72



SENARAI RAJAH

No Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian (Adaptasi dari Davis, 1989)	12
2.1 Model Penerimaan Teknologi, TAM (Davis, 1989)	26
2.2 Hubungan Antara Pembolehubah Dalam Penyelidikan	28
3.1 Penggunaan buku teks Bahasa Inggeris dan Unit 8	42
3.2 Penggunaan telefon pintar dan aplikasi AR	43
3.3 Penggunaan AR dalam kelas	43
3.4 Penggunaan AR dalam menyelesaikan tugas	44
4.1 Graf Normal Q-Q Plot bagi Kemudahgunaan (PEOU)	59
4.2 Graf Normal Q-Q Plot bagi Kebergunaan (PU)	59
4.3 Graf Normal Q-Q Plot bagi Keseronokan (PE)	60
4.4 Graf Normal Q-Q Plot bagi Sikap (ATT)	60
4.5 Keputusan Analisis Korelasi	63



**SENARAI SINGKATAN**

AR	<i>Augmented Reality</i> / Realiti Berperanta
ATT	<i>Attitude</i> (Sikap)
ICT	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
IT	Teknologi Maklumat
PE	<i>Perceived Enjoyment</i> (Keseronokan)
PEOU	<i>Perceived Ease Of Use</i> (Kemudahgunaan)
PU	<i>Perceived Usefulness</i> (Kebergunaan)
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i> (Model Penerimaan Teknologi)
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
UPSR	Ujian Penilaian Sekolah Rendah





SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kebenaran Bahagian Perancangan dan Penyelidikan
Dasar Pendidikan
- B Borang Soal Selidik (*Questionnaire*)
- C Surat Perlantikan Penilai Instrumen
- D Data Output SPSS
- E Sijil Best Inovation 2iec
- F Sijil Gold Medal 2iec
- G Sijil Penyertaan 2iec
- H Sijil Penyertaan iCompEx'16
- I Sijil Silver Award t-Novate
- J Sijil Penyertaan Anugerah Inovasi Negara (AIN) 2017
- K Poster penggunaan AR dalam buku teks Bahasa Inggeris Tahun 5
- L Poster langkah penggunaan AR dalam buku teks Bahasa Inggeris
Tahun 5





BAB 1

PENGENALAN



Anjakan ke tujuh dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, menyatakan bahawa teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) perlu dimanfaatkan bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012). PPPM juga ada menyatakan bahawa perlunya menambahkan kandungan atas talian untuk perkongsian amalan terbaik dan memanfaatkan penggunaan ICT bagi pembelajaran jarak jauh dan berasaskan sendiri bagi meningkatkan kapasiti dan pembelajaran lebih khusus (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012). Seiring dengan itu, maka perlunya penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) di dalam proses pengajaran dan pembelajaran ditingkatkan dalam kalangan guru dan murid bagi menyokong aspirasi tersebut. Inisiatif ini juga





adalah selari dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan teknologi terkini dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Pemberian tablet oleh Kementerian Pendidikan Malaysia kepada semua guru secara berperingkat adalah satu usaha yang perlu dimanfaatkan oleh semua pendidik dalam merealisasikan anjakan ke tujuh dalam PPPM 2013-2025. Melalui penggunaan tablet, proses PdP dapat di laksanakan secara anjal tanpa mengira tempat dan masa. Selain itu, para pendidik juga dapat menyampaikan kandungan pembelajaran dengan lebih kreatif selari dengan budaya golongan murid sebagai kelompok *digital native*. (Hasam, 2016).



Salah satu perisian aplikasi dalam komputer tablet yang kian mendapat perhatian penyelidik adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) (Hanafi, Samsudin, Said, Aziz, & Zali, 2015; Hanafi, 2014). *Augmented Reality* (AR) atau dalam Bahasa Melayu iaitu Realiti Berperanta adalah satu teknologi yang dikatakan akan mengubah cara pembelajaran dalam bilik darjah, serta memenuhi keperluan pembelajaran mengikut kerangka abad ke-21 (Pelargos P. E., Nagasawa, D. T., Lagman, C., Tenn, S., Demos, J. V, Lee, S. J., Yang, I., 2017; Bujak., K. R., Radu, I., Catrambone, R., MacIntyre, B., Zheng, R., & Golubski, G., 2013). Tinjauan literatur mendapati bahawa antara elemen yang memastikan kejayaan penerapan penggunaan aplikasi atau perisian baharu dalam pembelajaran adalah sikap pengguna terhadap penerimaan dan kesediaan pengguna terhadap perisian aplikasi berkenaan (Afshan & Sharif, 2016; Madigan, 2016; Althunibat, 2015).





Sehubungan dengan itu, penyelidik mengambil inisiatif ini untuk mengkaji penerimaan penggunaan *Augmented Reality* yang semakin popular dalam kalangan murid sejak akhir-akhir ini.

1.2 Latar Belakang Kajian

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang boleh digunakan untuk mempersembahkan kandungan visual yang terdiri daripada objek tiga dimensi, teks dan bunyi, imej nyata dan video secara langsung. AR adalah sebahagian daripada teknologi realiti maya. AR menggabungkan elemen maya dalam tablet dengan objek dalam dunia nyata seperti kad, buku, peta dan sebagainya. AR merupakan antara teknologi yang dikatakan dapat merangsang motivasi murid dalam pembelajaran langsung (Cascales, Pérez-lópez, & Contero, 2013).

Augmented Reality mengandungi pelbagai fitur yang amat bermanfaat untuk meningkatkan kualiti dan kecekapan serta keberkesanan proses pembelajaran dalam kalangan murid. Azuma (1997) menyenaraikan tiga ciri AR iaitu (1) gabungan antara maya dan nyata, (2) interaksi masa sebenar, dan (3) persekitaran tiga dimensi. Selain itu fitur lain bagi AR adalah seperti menyediakan interaksi interaktif pengguna dengan komputer pelbagai saluran deria, interaksi tabii melalui sentuhan jari, dan integrasi pelbagai media. Melalui fitur-fitur ini, AR menyokong pembelajaran melalui penglibatan pelbagai deria dalam pembelajaran, meningkatkan pembelajaran terarah sendiri, merangsang motivasi dalam pembelajaran, menyokong pembelajaran melalui





konsep permainan dalam pembelajaran, dan mengurangi beban kognitif dalam pembelajaran (Bujak et al., 2013; Hsieh & Lee, 2008; Chen, Su, Lee, & Wu, 2007).

AR memberikan kesan yang positif terhadap pembelajaran. Kesan positif berkenaan adalah seperti menjadikan pembelajaran yang membosankan kepada lebih menarik (Lu & Liu, 2015; Ibanez Di Serio, Villaran, & Kloos, 2014), meningkatkan prestasi akademik (Chang, K. E., Chang, C. T., Hou, H. T., Sung, Y. T., Chao, H. L., & Lee, C. M., 2014), meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran (Liu & Tsai, 2013), dan menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan (Mohd Noorhadi Mohd Yusof & Zurinag Tahir., 2017).

Berpandukan kepada kajian-kajian lepas, dapatlah dinyatakan bahawa AR sesuai digunakan dalam mempertingkatkan pencapaian murid. Namun begitu, proses integrasi AR dalam pembelajaran perlu dikaji dengan teliti. Ini kerana ia melibatkan pelaburan yang agak besar dalam aspek pembangunan aplikasi AR dan pembekalan peralatan ICT seperti tablet.

Salah satu aspek yang mempengaruhi kejayaan penggunaan sesuatu teknologi baharu dalam pembelajaran adalah aspek penerimaan teknologi berkenaan oleh pengguna. Kajian berkenaan penerimaan pengguna terhadap sesuatu teknologi baharu mendapati dua faktor yang amat berpengaruh adalah kebergunaan dan kemudahan (Wojciechowski & Cellary, 2013). Faktor lain yang dikenalpasti mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap aplikasi ICT yang lebih mendalam seperti AR adalah keseronokan (*Perceived Enjoyment*) (Jongchul & Yoon Sung-Joon,





2014), dan kebolegunaan (Merchant, Z., Goetz, E. T., Keeney-Kennicutt, W., Kwok, O. M., Cifuentes, L., & Davis, T. J., 2012; Virvou & Katsionis, 2008).

Salah satu daripada potensi penggunaan AR dalam pembelajaran adalah dalam pembelajaran bahasa (Hsu, 2017; Boonbrahm, Kaewrat, & Boonbrahm, 2015). Kesesuaian penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa ini wajar dimanfaatkan demi untuk memartabatkan pendidikan di Malaysia. Ini kerana, usaha-usaha untuk memartabatkan dan meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris dan Bahasa Melayu telah menjadi dasar penting dalam pembelajaran di sekolah (KPM, 2013). Tinjauan kajian mendapati penguasaan murid Malaysia dalam Bahasa Inggeris masih lagi di tahap yang rendah (Ali, Hamid, & Moni, 2017; Jalaluddin, Awal, & Bakar, 2008). Hal ini disokong oleh Aziz (2005) dan Jumali (1992) yang mengatakan bahawa murid yang lemah pengetahuan asas Bahasa Inggeris di peringkat sekolah adalah sukar untuk menguasai Bahasa Inggeris.

1.3 Pernyataan Masalah

PPPM (2013) memberikan tumpuan untuk meningkatkan pencapaian murid Malaysia dalam subjek Bahasa Inggeris. Namun demikian, dapatan kajian terkini menunjukkan bahawa pencapaian murid Malaysia dalam subjek Bahasa Inggeris dalam peperiksaan Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR) masih lagi pada tahap sederhana (Aina Nasa, 2016). Keadaan ini mewujudkan keperluan untuk guru-guru melakukan perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran subjek Bahasa Inggeris. Salah satu aplikasi ICT yang dikatakan berpotensi untuk meningkatkan pencapaian murid dalam





pembelajaran subjek bahasa adalah teknologi AR. Pengalaman lampau dalam aspek integrasi ICT dalam PdP di Malaysia mewujudkan keperluan untuk melakukan kajian secara mendalam berkaitan dengan aspek-aspek yang mempengaruhi kejayaan integrasi ICT dalam PdP. Dalam akhbar Utusan Online bertarikh 16 Mei 2017, Presiden Kongres Kesatuan Guru-Guru Dalam Perkhidmatan Pelajaran Malaysia, Mohamed Sabri Mohd Arsad, menyatakan usaha-usaha integrasi ICT dalam PdP di sekolah-sekolah di Malaysia belum mencapai objektif yang ditetapkan selain kemudahan ICT yang dibekalkan oleh kementerian masih tidak mencukupi untuk mempelbagaikan kaedah PdP. PdP yang kurang interaktif dan berpusat kepada guru juga menyebabkan murid kurang faham, dan murid masih perlu mengharapkan arahan dan idea dari guru untuk menyelesaikan sesuatu tugas (Nadzalinda Kamsur, 2015). Menurut Menteri Pendidikan, Mahdzir Khalid dalam Berita Harian, 16 Oktober 2017, Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21), dengan menggunakan pelbagai teknik dan elemen dalam PdP yang berpusatkan murid dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif serta meningkatkan kualiti PdP di sekolah. AR yang juga merupakan salah satu teknologi yang dikategorikan dalam PAK-21 dapat membantu menjadikan PdP berpusatkan murid.

Salah satu aspek yang penting dalam menentukan kejayaan integrasi ICT adalah aspek penerimaan murid terhadap teknologi berkenaan. Model kajian penerimaan ICT mendapati dua faktor yang mempengaruhi penggunaan ICT adalah sikap terhadap penggunaan ICT. Sikap terhadap penggunaan ICT dipengaruhi oleh dua pembolehubah iaitu kebergunaan dan kemudahgunaan. Selain daripada dua faktor ini, tinjauan kajian lepas mendapati bahawa faktor keseronokan juga mempengaruhi penggunaan teknologi berkenaan.





Sorotan literatur mendapati bahawa kajian-kajian berkaitan dengan penerimaan murid Malaysia terhadap AR dalam pembelajaran Bahasa Inggeris masih lagi kurang dilakukan. Keadaan ini mungkin berlaku kerana teknologi AR adalah teknologi baharu di negara kita. Menurut kajian yang telah dilaksanakan oleh R.Rasslenda et. al., (2014), guru merasakan bahawa kanak-kanak belajar dengan lebih cepat jika mereka boleh berinteraksi dengan objek atau memainkan peranan dalam sesuatu cerita. Idea-idea inovatif seperti penerapan AR dalam pembelajaran akan menarik minat kanak-kanak agar pembelajaran mereka menjadi lebih menarik, bermanfaat dan menggalakkan proses pembelajaran.

Di Malaysia, tahap kesedaran guru terhadap teknologi AR dalam pendidikan masih rendah walaupun ramai guru mengakui teknologi AR sesuai digunakan dalam bidang pendidikan dan mereka memberi persepsi yang amat positif terhadap penggunaan AR. Teknologi ini merupakan media pengajaran yang inovatif, menarik dan efektif. (Saforrudin, N., Zaman, H.B., & Ahmad, A., 2012). Berdasarkan kepada keadaan ini, maka kajian ini dicadangkan dilakukan dalam usaha untuk mengenalpasti tahap kesediaan dan penerimaan murid terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran khususnya subjek Bahasa Inggeris.

1.4 Objektif Kajian

Objektif utama kajian ini adalah untuk melihat faktor penerimaan murid terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) yang membawa kepada kesediaan mereka dalam menggunakan AR dalam pembelajaran. Untuk tujuan ini, sasaran utama adalah





untuk mengenal pasti beberapa beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi penerimaan murid terhadap AR ini. Sebagai kesimpulan, objektif kajian ini adalah seperti berikut:

1. Menenal pasti tahap kemudahan, kebergunaan, keseronokan, dengan sikap murid sekolah rendah terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran Bahasa Inggeris.
2. Menenal pasti hubungan faktor-faktor kemudahan, kebergunaan dan keseronokan dengan sikap terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran Bahasa Inggeris.



1.5 Soalan Kajian

Berdasarkan kepada objektif kajian di atas, persoalan kajian berikut dikemukakan:

1. Apakah tahap kebergunaan dan kemudahan AR serta tahap keseronokan dan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah?
2. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara kemudahan, kebergunaan dan keseronokan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah?





1.6 Hipotesis Kajian

Seperti dibincangkan sebelum ini, kajian ini melibatkan dua persoalan kajian. Persoalan kajian pertama diselesaikan tanpa hipotesis. Sementara persoalan kajian kedua diselesaikan dengan hipotesis.

1.6.1 Hipotesis untuk Persoalan Kajian 2

H_1 = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kemudahan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_2 = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kebergunaan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_3 = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor keseronokan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.



Hipotesis Statistik

H_{01} = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kemudahan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_{A1} = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kemudahan dengan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_{02} = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kebergunaan dan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_{A2} = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kebergunaan dan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_{03} = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor keseronokan dan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.

H_{A3} = Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor keseronokan dan sikap terhadap penggunaan terhadap AR dalam kalangan murid sekolah rendah.



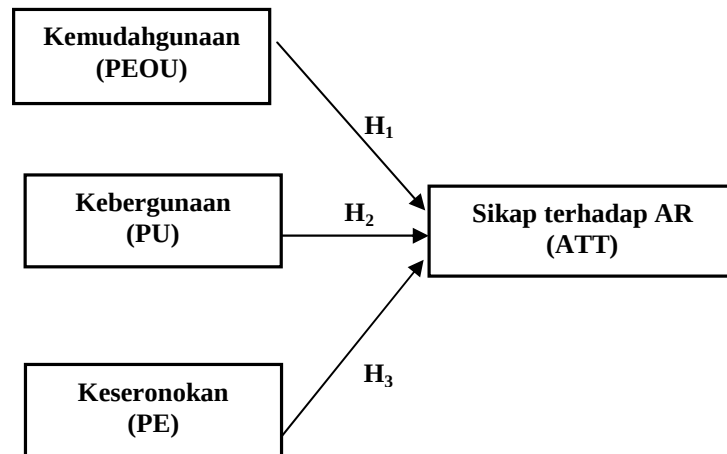


1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual bagi kajian adalah berdasarkan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang telah dibina oleh Davis (1989). TAM telah dibina untuk menjelaskan penerimaan teknologi oleh individu dan penggunaannya dalam pelbagai konteks organisasi, teknologi komputer, dan populasi pengguna. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan murid terhadap *Augmented Reality* yang telah dikenal pasti oleh pengkaji, iaitu kebergunaan, kemudahan, dan sikap murid (Wang, Y. S., Lin, H. H., & Liao, Y. W., 2010; Van Der Heijden, 2004; Ventakesh & Morris, 2000; Davis et al., 1992). Faktor kebergunaan dan faktor kemudahan merupakan konstruk asal daripada TAM (Davis, 1989). Model ini menjelaskan bahawa “kebergunaan” serta “kemudahan” mempunyai kaitan dalam menjelaskan tingkahlaku penerimaan teknologi. TAM menyediakan asas untuk mengenalpasti kesan faktor luaran ke atas kepercayaan, sikap dan juga niat (Victoria & Marios, 2009). Beberapa pengkaji menggunakan model ini untuk menjelaskan penerimaan pengguna dalam pelbagai konteks dan menyesuaikan penggunaan model ini ke dalam konteks tersebut.

Dalam kajian penerimaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran, pembolehubah bebas adalah kebergunaan (PU), kemudahan (PEOU) dan keseronokan (PE), manakala pembolehubah bersandar iaitu sikap murid (ATT) yang menggambarkan penerimaan murid. Kerangka konseptual kajian bagi kajian ini dijelaskan dalam Rajah 1.1.





Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian (Adaptasi dari Davis, 1989)

1.8 Kepentingan Kajian

Salah satu daripada sumbangan kajian ini adalah dapat memperkukuhkan model penerimaan TAM melalui aplikasi model TAM dalam kajian penerimaan AR dalam kalangan pelajar sekolah di Malaysia. Selain itu, kajian ini yang juga melihat aspek keseronokan sebagai attribut yang mempengaruhi sikap terhadap AR juga dapat menyumbang kepada memperkukuhkan aplikasi model TAM. Kajian ini dijalankan supaya dapat memberi manfaat kepada golongan pendidik terutamanya guru dalam usaha memperbaiki kaedah atau pedagogi pengajaran mereka terutamanya dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris. Kajian ini juga boleh dijadikan sebagai satu garis panduan kepada guru untuk merancang aktiviti pembelajaran yang bersifat menyeronokkan.



Hasil kajian diharapkan dapat menjadi titik permulaan dalam melaksanakan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPC) yang lebih menarik dan berpusatkan murid.

Dapatan kajian ini juga dapat dimanfaatkan oleh penggubal dasar dalam menentukan elemen-elemen yang perlu bagi membantu guru dalam memilih penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran Bahasa Inggeris. Ciri-ciri seperti kemudahgunaan, kebergunaan dan keseronokan wajar dipertimbangkan dalam menggubal dasar berkaitan dalam penggunaan AR dalam subjek Bahasa Inggeris.

1.9 Skop Kajian

Kajian ini melibatkan penggunaan soal selidik dan maklum balas daripada responden dan terbatas kepada soalan-soalan yang dikemukakan sahaja. Kebolehpercayaan dan kesahan hasil kajian bergantung kepada kefahaman, kesungguhan, dan keikhlasan responden menjawab item-item soalan.

Kajian ini melibatkan murid-murid Tahun 5 di sebuah sekolah rendah Daerah Kerian iaitu Sekolah Kebangsaan Jalan Baharu. Penyelidik akan mengambil tiga buah kelas yang melibatkan murid seramai 62 orang. Penyelidik memilih untuk mengambil murid Tahun 5 bagi tahun 2017 kerana mereka tidak terlibat dengan peperiksaan Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR) pada tahun berkenaan seperti mana termaktub dalam syarat Bahagian Perancangan Penyelidikan dan Dasar Pendidikan (BPPDP), Kementerian Pendidikan Malaysia dalam borang permohonan kebenaran menjalankan kajian di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia. Namun, kajian





masih ada batasan dimana keputusan boleh dianggap hanya sah bagi subjek Bahasa Inggeris Tahun 5 di Sekolah Kebangsaan Jalan Baharu, Parit Buntar, Perak.

1.10 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam kajian ini:

1.10.1 *Augmented Reality* (AR) atau Realiti Berperanta

AR atau Realiti Berperanta sebenarnya menggabungkan persekitaran sebenar dan persekitaran maya, berinteraksi dalam dunia sebenar dan dalam tiga dimensi. Dalam kajian ini, penyelidik telah menggunakan teknologi AR dalam buku teks Bahasa Inggeris murid Tahun 5 yang mana gambar-gambar yang terpilih boleh diimbas menggunakan telefon pintar dan paparan video berdurasi beberapa minit akan ditayangkan.

1.10.2 Kebergunaan (PU)

Kebergunaan atau *Perceived Usefulness* (PU) dalam model TAM merujuk kepada sejauh mana pengguna percaya bahawa menggunakan teknologi akan meningkatkan prestasi kerja mereka. Oleh itu, dapat dinyatakan bahawa kebergunaan teknologi AR





adalah berhubungkait secara positif dengan penerimaan murid terhadap AR dalam pembelajaran mereka.

1.10.3 Kemudahgunaan (PEOU)

Dalam kajian ini, kemudahgunaan atau *Perceived Ease of Use* (PEOU) ditakrifkan sebagai peringkat di mana seseorang pengguna itu beranggapan bahawa teknologi AR tersebut mudah digunakan. Jika sesuatu teknologi AR adalah mudah digunakan, maka penggunaan akan menjadi lebih tinggi. Dengan itu, dapat dikatakan bahawa kemudahgunaan AR mempunyai hubungan positif dengan penerimaan penggunaan AR.



1.10.4 Sikap (ATT)

Terdapat banyak definisi yang menggambarkan konstruk sikap. Dalam kajian ini, sikap didefinisikan sebagai penerimaan penggunaan AR dalam kalangan murid. Ini adalah bersesuaian dengan sikap sebagai penentuan untuk respon suka atau tidak terhadap AR.





1.10.5 Keseronokan (PE)

Keseronokan di dalam kajian ini merujuk kepada sifat seronok apabila menggunakan AR. Keseronokan didorong oleh motivasi intrinsik hasil daripada melaksanakan tingkah laku menggunakan AR tersebut. Murid berasa seronok tanpa unsur paksaan dan tidak melibatkan faktor luaran, tekanan, atau ganjaran apabila didorong oleh motivasi intrinsik ini. Oleh itu, murid lebih cenderung untuk mengatasi rasa sukar dan berasa mudah untuk menggunakan AR dalam pembelajaran mereka.

1.11 Organisasi Tesis

Tesis ini disediakan dalam lima bab. Bab 1 membincangkan latar belakang masalah, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kerangka konseptual kajian, kepentingan kajian, batasan kajian, definisi operasional dan organisasi tesis.

Bab 2 merumuskan literatur berkenaan faktor penerimaan, Model Penerimaan Teknologi, kajian lepas berkenaan penerimaan teknologi, dan pengkonsepan teori kajian. Sebagai tambahan, sorotan kajian berkenaan AR dan pembelajaran Bahasa Inggeris di sekolah disertakan.

Bab 3 membincangkan metodologi kajian. Ia merangkumi aspek rekabentuk kajian, populasi dan persampelan, kesahan dan kebolehpercayaan, kajian rintis, instrumen kajian, dan prosedur analisis.





Bab 4 membincangkan hasil dapatan kajian dan analisis data. Statistik kebolehpercayaan, maklumat demografi, statistik deskriptif, pengujian hipotesis, dan interpretasi hasil kajian akan dibincangkan dalam bab ini.

Bab 5 membincangkan rumusan dapatan kajian, batasan kajian, implikasi kajian, dan cadangan penyelidikan masa hadapan.

