



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**HUBUNGAN DI ANTARA NILAI HEDONIS,
KEBERGUNAAN DAN KOMUNIKASI DENGAN
HASRAT PELAJAR UNTUK
MENGUNAKAN YOUTUBE
DALAM PEMBELAJARAN**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MOHD NASARUDDIN BIN HYDR ALI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**HUBUNGAN DI ANTARA NILAI HEDONIS, KEBERGUNAAN DAN
KOMUNIKASI DENGAN HASRAT PELAJAR UNTUK
MENGUNAKAN YOUTUBE
DALAM PEMBELAJARAN**

MOHD NASARUDDIN BIN HYDR ALI



**DISERTASI INI 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
2020**





Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada ...**10**...(hari bulan).....**Mac**..... (bulan) 20..**20**..

i. Perakuan pelajar :

Saya, **MOHD NASARUDDIN BIN HYDR ALI, M20171000775, FSKIK** (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **HUBUNGAN DI ANTARA NILAI HEDONIS, KEBERGUNAAN DAN KOMUNIKASI DENGAN HASRAT PELAJAR UNTUK MENGGUNAKAN YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN**

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROFESOR MADYA DR. ASLINA SAAD** (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **HUBUNGAN DI ANTARA NILAI HEDONIS, KEBERGUNAAN DAN KOMUNIKASI DENGAN HASRAT PELAJAR UNTUK MENGGUNAKAN YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN**

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **SARJANA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT)** (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: **HUBUNGAN DI ANTARA NILAI HEDONIS, KEBERGUNAAN
DAN KOMUNIKASI DENGAN HASRAT PELAJAR UNTUK
MENGUNAKAN YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN**

No. Matrik /Matric's No.: **M20171000775**

Saya / I : **MOHD NASARUDDIN BIN HYDR ALI**

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☐ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan rahmat dan izinnya maka disertasi ini dapat disempurnakan bagi memenuhi syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan (Teknologi Maklumat) dalam tempoh yang ditetapkan. Ucapan setinggi-tinggi penghargaan kepada penyelia, Profesor Madya Dr. Aslina Saad yang telah memberikan tunjuk ajar, nasihat, teguran dan bimbingan kepada saya sepanjang proses menyiapkan disertasi ini. Setinggi-tinggi penghargaan juga diucapkan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) kerana memberikan peluang kepada saya melanjutkan pelajaran ke peringkat lebih tinggi secara sepenuh masa dan kepada Bahagian Biasiswa dan Pembiayaan KPM yang menaja dan mengurus pengajian ini. Ucapan ribuan terima kasih kepada pihak Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Pelajaran KPM, Jabatan Pendidikan Negeri Perak dan Sabah, pengetua-pengetua yang memberikan kebenaran kajian ini dijalankan di sekolah-sekolah. Ucapan penghargaan yang tidak terhingga kepada pakar-pakar rujuk instrumen, guru-guru dan pelajar-pelajar yang terlibat dalam kajian ini, tanpa kalian kajian ini tidak mampu direalisasikan. Teristimewa sekali diucapkan ribuan terima kasih kepada keluarga tercinta yang memahami, memberikan sokongan dan doa sepanjang proses penghasilan disertasi ini. Akhir sekali, tidak ketinggalan ucapan terima kasih kepada kakitangan Institut Pengajian Siswazah (IPS), Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK), Perpustakaan Tuanku Bainun, pensyarah-pensyarah, rakan-rakan dan semua pihak yang tidak disebutkan di sini yang membantu secara langsung dan tidak langsung menjayakan disertasi ini. Semoga usaha ini diberkati oleh Allah SWT. Sekian.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menentukan hubungan nilai hedonis (motivasi hedonis, persepsi *playfulness*, dan jangkaan usaha), kebergunaan (jangkaan prestasi), dan komunikasi (pengaruh sosial) dengan hasrat pelajar dalam menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melibatkan kaedah tinjauan. Borang soal selidik yang mengandungi 41 soalan diedarkan kepada 405 orang pelajar sekolah menengah di Sabah yang dipilih secara rawak. Analisis korelasi *Pearson* dan analisis *Regresi Linear Pelbagai* digunakan untuk menganalisis data kajian. Dapatan menunjukkan terdapat hubungan positif yang sederhana kuat dan signifikan antara motivasi hedonis ($r = .618, p < .05$), persepsi *playfulness* ($r = .615, p < .05$), jangkaan usaha ($r = .662, p < .05$), jangkaan prestasi ($r = .773, p < .05$), dan pengaruh sosial ($r = .705, p < .05$) dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer. Walau bagaimanapun, hanya motivasi hedonis ($\beta = .14, p < .05$), jangkaan usaha ($\beta = .11, p < .05$), jangkaan prestasi ($\beta = .45, p < .05$), dan pengaruh sosial ($\beta = .23, p < .05$) memberikan sumbangan yang signifikan ($R^2 = 67.3\%$, $r = .82$) kepada hasrat pelajar menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer. Kesimpulannya, motivasi hedonis, jangkaan usaha, jangkaan prestasi dan pengaruh sosial memainkan peranan yang penting dalam menentukan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer. Implikasi dari dapatan kajian ini adalah mereka yang berkepentingan, terutamanya pentadbir sekolah, guru, dan ibu bapa, perlu mempertimbangkan empat faktor berkenaan, iaitu motivasi hedonis, jangkaan usaha, jangkaan prestasi, dan pengaruh sosial, bagi merangsang hasrat pelajar sekolah menengah untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.





THE RELATIONSHIPS BETWEEN HEDONISTIC VALUES, USABILITY, AND COMMUNICATION WITH STUDENTS' INTENTION TO USE YOUTUBE IN THE LEARNING OF COMPUTER SCIENCE

ABSTRACT

This study aimed to examine the relationships between hedonistic values (hedonistic motivation, perceived playfulness, and effort expectancy), usability (performance expectancy), and communication (social influence), with students' intention to use YouTube in the learning of Computer Science. This study was based on a quantitative approach using the survey method. Questionnaires consisting of 41 questions were distributed to 405 secondary school students who were selected randomly from several schools in Sabah. Pearson Correlation and Multiple Linear Regression were used to analyze the survey data. The findings showed that there were positive and moderately significant relationships between hedonistic motivation ($r = .618, p < .05$), perceived playfulness ($r = .615, p < .05$), effort expectancy ($r = .662, p < .05$), performance expectancy ($r = .773, p < .05$), and social influence ($r = .705, p < .05$) with students' intention to use YouTube in learning Computer Science. However, only hedonistic motivation ($\beta = .14, p < .05$), effort expectancy ($\beta = .11, p < .05$), performance expectancy ($\beta = .45, p < .05$), and social influence ($\beta = .23, p < .05$) contributed significantly ($R^2 = 67.3\%, r = .82$) to students' intention to use YouTube in the learning of Computer Science. In conclusion, hedonistic motivation, effort expectancy, performance expectancy, and social influence played an important role in predicting students' intention to use YouTube in the learning of Computer Science. The implication of these findings is that all concerned, especially school administrators, teachers, and parents, should focus on these four factors, namely hedonistic motivation, effort expectancy, performance expectancy, and social influence, to help stimulate secondary school students' intention to use YouTube in the learning of Computer Science.



KANDUNGAN

	Muka Surat
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xvii
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 Persoalan Kajian	8
1.6 Hipotesis Kajian	9
1.7 Kerangka Teori Kajian	10
1.8 Kepentingan Kajian	11
1.9 Batasan Kajian	12
1.10 Definisi Operasional	14
1.10.1 Hasrat	14

1.10.2 Motivasi Hedonis	14
1.10.3 Persepsi <i>Playfulness</i>	14
1.10.4 Jangkaan Usaha	15
1.10.5 Jangkaan Prestasi	15
1.10.6 Pengaruh Sosial	15
1.11 Rumusan	16

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan	17
2.2 Teori Pembelajaran dan Teknologi	18
2.2.1 Teori Pembelajaran Tingkah Laku	20
2.2.2 Teori Pembelajaran Kognitif	22
2.2.2.1 Teori Muatan Kognitif (Sweller)	25
2.2.2.2 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer)	26
2.2.3 Teori Pembelajaran Konstruktif	28
2.2.4 Teori Pembelajaran Kolaboratif Dalam Talian	30
2.2.5 Justifikasi Pemilihan Teori Pembelajaran Kolaboratif Dalam Talian	33
2.3 Industri 4.0	35
2.4 Sains Komputer dalam Pendidikan	37
2.4.1 Kepentingan Sains Komputer	38
2.4.2 Mata Pelajaran Sains Komputer di Malaysia	39
2.5 Pembelajaran Abad ke-21 (PA21)	42
2.5.1 Heutagogi	44
2.5.2 Pembelajaran Teradun	45
2.5.3 <i>Flipped Classroom</i>	47

2.5.4 Pembelajaran Mudah Alih (<i>Mobile Learning</i>)	48
2.5.5 Aplikasi Web 2.0	50
2.5.6 Pembelajaran Multimedia	52
2.5.7 Pembelajaran Berasaskan Video	54
2.6 YouTube	54
2.6.1 Perkembangan YouTube	55
2.6.2 YouTube dalam Pembelajaran Sains Komputer	56
2.7 Generasi Pelajar	57
2.7.1 Generasi Pelajar Berasaskan Tahun Kelahiran	57
2.7.2 Generasi Pelajar Berdasarkan Sikap dan Penetapan Minda	59
2.8 Model UTAUT	62
2.8.1 Model UTAUT2	65
2.8.1.1 Hasrat (<i>Behavioural Intention, BI</i>)	67
2.8.1.2 Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation, HM</i>)	67
2.8.1.3 Jangkaan Usaha (<i>Effort Expectancy, EE</i>)	69
2.8.1.4 Jangkaan Prestasi (<i>Performance Expectancy, PE</i>)	70
2.8.1.5 Pengaruh Sosial (<i>Social Influence, SI</i>)	71
2.8.2 Model Adaptasi UTAUT2	71
2.8.2.1 Persepsi <i>Playfulness</i> (<i>Perceived Playfulness, PP</i>)	72
2.8.3 Justifikasi Pemilihan Model Adaptasi UTAUT2	73
2.8.4 Implikasi Model Adaptasi UTAUT2 Terhadap Kajian	74
2.9 Kerangka Teori Kajian	74
2.10 Rumusan	85

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pendahuluan	86
3.2 Reka bentuk Kajian	87
3.3 Populasi dan Sampel	88
3.4 Instrumen Kajian	89
3.4.1 Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	91
3.4.1.1 Kesahan Instrumen	91
3.4.1.2 Kebolehpercayaan Instrumen	92
3.5 Kajian Rintis	92
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	94
3.7 Kaedah Menganalisis Data	96
3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif	97
3.7.1.1 Profil Demografi	97
3.7.1.2 Maklumat Deskriptif Instrumen	97
3.7.2 Analisis Statistik Inferensi	98
3.8 Rumusan	99

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	100
4.2 Ujian Normaliti, Lineariti dan Nilai Ektrem	101
4.3 Ujian Multikolineariti	106
4.4 Analisis Statistik Deskriptif	108
4.4.1 Profil Responden	108
4.4.1.1 Jantina	108
4.4.1.2 Kumpulan Etnik	109
4.4.1.3 Bahagian Sekolah	110

4.4.1.4 Peranti yang digunakan untuk mencapai YouTube	111
4.4.1.5 Kemudahan Internet yang digunakan untuk mencapai YouTube	112
4.4.1.6 Kekerapan menonton video di YouTube untuk tujuan pembelajaran Sains Komputer	113
4.4.1.7 Jumlah masa yang digunakan di YouTube untuk tujuan pembelajaran Sains Komputer	114
4.4.2 Analisis Faktor	115
4.4.2.1 Motivasi Hedonis	115
4.4.2.2 Persepsi <i>Playfulness</i>	116
4.4.2.3 Jangkaan Usaha	117
4.4.2.4 Jangkaan Prestasi	118
4.4.2.5 Pengaruh Sosial	119
4.4.2.6 Hasrat	120
4.5 Analisis Statistik Inferensi	122
4.5.1 Analisis Korelasi	123
4.5.2 Analisis Regresi	126
4.6 Rumusan	129

BAB 5 PERBINCANGAN, RUMUSAN DAN CADANGAN

5.1 Pengenalan	131
5.2 Perbincangan Dapatan Kajian	132
5.2.1 Tahap Nilai Hedonis, Nilai Kebergunaan, Nilai Komunikasi dan Hasrat Menggunakan	132
5.2.2 Hubungan Nilai Hedonis, Nilai Kebergunaan dan Nilai Komunikasi dengan Hasrat untuk Menggunakan YouTube dalam Pembelajaran	135

5.2.3 Sumbangan Nilai Hedonik, Nilai Kebergunaan dan Nilai Komunikasi dengan Hasrat untuk Menggunakan YouTube dalam Pembelajaran	139
5.3 Implikasi Kajian	142
5.4 Batasan dan Cadangan Kajian Akan Datang	143
5.5 Rumusan	145
RUJUKAN	146

SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
2.1 Perbandingan Teori-Teori Pembelajaran	34
2.2 Alatan Popular untuk Pembelajaran Tahun 2018	51
2.3 Statistik YouTube	55
2.4 Kajian Lepas berkaitan UTAUT2 dalam Bidang Pendidikan	77
2.5 Ringkasan Keputusan Empirikal Daripada Kajian Terdahulu berkenaan Konstruk UTAUT2 dalam Bidang Pendidikan	82
3.1 Statistik Kebolehpercayaan Instrumen Kajian	94
3.2 Kaedah Analisis Mengikut Persoalan Kajian	96
3.3 Analisis Demografi	97
3.4 Maklumat Deskriptif Instrumen	98
4.1 Statistik Residul Nilai Ekstrem	103
4.2 Diagnostik <i>Casewise</i> Nilai Ekstrem	103
4.3 Pemboleh ubah yang Disisihkan bagi Ujian Multikolineariti	107
4.4 Taburan Responden Mengikut Jantina	109
4.5 Taburan Responden Mengikut Etnik	110
4.6 Taburan Responden Mengikut Bahagian	110
4.7 Analisis Peranti yang Digunakan untuk Mencapai YouTube	111
4.8 Analisis Kemudahan Internet yang Digunakan untuk Mencapai YouTube	112
4.9 Analisis Kekerapan Menonton YouTube	114
4.10 Analisis Jumlah Masa Menggunakan YouTube	114
4.11 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Motivasi Hedonik	115

4.12 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Persepsi <i>Playfulness</i>	117
4.13 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Jangkaan Usaha	118
4.14 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Jangkaan Prestasi	119
4.15 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Pengaruh Sosial	120
4.16 Analisis Min dan Sisihan Piawai Tahap Hasrat Menggunakan	121
4.17 Korelasi Pemboleh ubah-pemboleh ubah bersandar dengan Hasrat Menggunakan	124
4.18 Ringkasan Hipotesis Hubungan di antara Faktor-Faktor ke atas Hasrat Pelajar untuk Menggunakan YouTube dalam Pembelajaran Sains Komputer	125
4.19 Rumusan Model-Model bagi Peramal Hasrat Menggunakan YouTube	127
4.20 Ringkasan Hipotesis Sumbangan Faktor-Faktor ke atas Hasrat Pelajar untuk Menggunakan YouTube dalam Pembelajaran Sains Komputer	128

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Teori Kajian	11
2.1 Teori Pembelajaran dan Perspektif Epistemologi	20
2.2 Tiga Fasa Intelektual dalam Kolaboratif	32
2.3 Perkembangan Industri	35
2.4 Statistik Media Sosial di Malaysia 2018	52
2.5 Perkembangan UTAUT	63
2.6 Model UTAUT	64
2.7 Model UTAUT2	66
2.8 Kerangka Teori Kajian	75
3.1 Ringkasan Reka Bentuk Kajian	88
4.1. Graf Histogram Ujian 1	101
4.2 Graf P-P Plot Normal bagi Regresi Residul Terpiawai Ujian 1	102
4.3 <i>Scatterplot</i> Ujian 1	102
4.4 Graf Histogram Ujian 2	105
4.5 Graf P-P Plot Normal bagi Regresi Residul Terpiawai Ujian 2	105
4.6 <i>Scatterplot</i> Ujian 2	106



SENARAI SINGKATAN

AI	<i>Artificial Intelligence</i>
ANOVA	<i>Analysis of Variance</i>
CAI	<i>Computer Assisted Instruction / Computer Aided Instruction</i>
CNBC	<i>Consumer News and Business Channel</i>
EPRD	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
eRAS 2.0	<i>Educational Research Application System Version 2.0</i>
ICT	<i>Information And Communications Technology</i>
ITS	<i>Intelligent Tutor System</i>
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
MOOCs	<i>Massive Open Online Courses</i>
MPEI	Mata Pelajaran Elektif Ikhtisas
PA21	Pembelajaran Abad ke-21
PDA	<i>Personal Data Assistants</i>
SKMM	Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia
SPSS	<i>Statistical Package for the Social Science</i>
STEM	<i>Science, Technology, Engineering and Mathematics</i>
TN50	Transformasi Nasional 2050
UI/UX	<i>User Interface/User Experience</i>
UTAUT	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>
ZPD	<i>Zone of Proximal Development</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A** Borang Soal Selidik
- B** Surat Pelantikan Sebagai Pakar Penilai Instrumen (Pakar Bahasa Inggeris)
- C** Surat Pelantikan Sebagai Pakar Penilai Instrumen (Pakar Bahasa Melayu)
- D** Surat Pengesahan Terjemahan Instrumen Soal Selidik (Surat Irian
Pengaji kepada Pakar Bahasa Inggeris)
- E** Surat Pengesahan Terjemahan Instrumen Soal Selidik (Surat Irian
Pengaji kepada Pakar Bahasa Melayu)
- F** Semakan Pakar Bahasa Inggeris Bagi Penilaian Instrumen
- G** Semakan Bahasa Melayu Pakar Bagi Penilaian Instrumen
- H** Surat Keizinan Menggunakan Model dan Menterjemah Instrumen
- I** Surat Kebenaran EPRD, Kementerian Pendidikan Malaysia
- J** Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Perak
- K** Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Sabah
- L** Keputusan Analisis Data





BAB 1

PENGENALAN



Kepesatan teknologi dalam Industri 4.0 menyaksikan berlaku polarisasi dalam pasaran buruh dunia. Peluang pekerjaan mula tertumpu kepada kerjaya berkemahiran tinggi yang menekankan penguasaan perisian dan perkakasan komputer (Hartmann & Bovenschulte, 2013). Sehubungan dengan itu kerajaan Malaysia telah memperkenalkan mata pelajaran Sains Komputer pada tahun 2017 bagi melahirkan pelajar yang dapat mencipta sendiri aplikasi bagi menyediakan tenaga kerja berkemahiran tinggi pada waktu terdekat dan masa hadapan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015).

Kepesatan teknologi dalam peranti mudah alih dan Internet membolehkan pelajar mengakses maklumat dan bahan pembelajaran secara dalam talian dengan mudah melalui teknologi Web 2.0. Sesuai dengan gaya pembelajaran pelajar yang aktif,





mereka dapat menentukan sendiri pembelajaran mengikut rentak dan kesesuaian mereka. Laman perkongsian video YouTube mampu menyokong gaya pembelajaran aktif ini (Husain, Abdullah, Bakar, Tugimin dan Abdullah, 2012).

Integrasi YouTube di dalam pembelajaran didapati memberikan keputusan yang positif terhadap motivasi dan pengalaman aktif pelajar, namun begitu terdapat kurang kajian empirikal mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan YouTube dalam pembelajaran (Chintalapati & Daruri, 2017). Selain itu, berdasarkan pencarian pengkaji terdapat kurang bahan pembelajaran Sains Komputer yang menepati sukatan pelajaran di muat naik ke YouTube. Walaupun YouTube merupakan alat pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh pengguna Internet di dunia (Hart, 2018), tetapi sebaliknya ia tidak menjadi pilihan utama oleh pengguna-pengguna Internet di Malaysia (StatCounter Global, 2018).



Bab ini akan membincangkan tentang beberapa aspek penting berkaitan kajian yang akan dilakukan. Bahagian 1.2 memperkenalkan latar belakang kajian. Dalam Bahagian 1.3 pula membincangkan pernyataan masalah kajian. Seterusnya dalam Bahagian 1.4, beberapa objektif kajian dinyatakan. Dalam Bahagian 1.5, persoalan-persoalan kajian dikemukakan. Berdasarkan persoalan kajian ini, sepuluh hipotesis kajian akan diuji dan disenaraikan di dalam Bahagian 1.6. Bahagian 1.7 akan menerangkan tentang kerangka konseptual kajian. Kepentingan dan batasan kajian masing-masing diterangkan di dalam Bahagian 1.8 dan 1.9. Definisi operasional mengenai istilah penting kajian dijelaskan dalam Bahagian 1.10 dan diakhiri dengan rumusan bab satu dalam Bahagian 1.11.





1.2 Latar belakang Kajian

Forum Ekonomi Dunia dalam Laporan Daya Saing Global 2017-2018 telah menyenaraikan Malaysia berada pada kedudukan yang ke 23 negara paling berdaya saing di dunia (Schwab & Sala-i-Martin, 2017). Daya saing inovasi merupakan salah satu tonggak yang diambil kira dalam pengiraan indeks berkenaan. Kepesatan teknologi telah menghasilkan pekerjaan baru hasil daripada ‘teknologi mengganggu’ (*disruptive technology*) dalam era Revolusi Industri 4.0 (Schwab, 2016). Keadaan ini mengakibatkan berlakunya kejatuhan penawaran pekerjaan berkemahiran sederhana dan peningkatan dalam kerjaya berkemahiran tinggi kesan daripada polarisasi pasaran buruh (Darvas & Wolff, 2016). Berdasarkan laporan dan kajian oleh badan ekonomi dunia dan penyelidik-penyelidik ini, sains komputer merupakan satu elemen yang penting dalam menggerakkan Revolusi Industri 4.0. Justeru, pekerja perlu menguasai kepakaran dalam kemahiran teknikal dan vokasional seperti perisian dan perkakasan dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 (Hartmann & Bovenschulte, 2013).

Bagi menghadapi cabaran ini, pada tahun 2017 Malaysia mula memperkenalkan mata pelajaran Sains Komputer di sekolah menengah atas. Kurikulum Sains Komputer digubal untuk melahirkan murid yang dapat membangun dan mencipta aplikasi dan sistem, bukan lagi setakat sebagai pengguna komputer sahaja (Bahagian Perkembangan Kurikulum, 2015). Dalam pembelajaran abad ke-21 ini, berdasarkan gaya pembelajaran aktif pelajar pendekatan heutagogi membolehkan pelajar mengawal sendiri pembelajaran mereka. Heutagogi bermaksud pembelajaran ditentukan sendiri oleh pelajar (Hase & Kenyon, 2000). Matlamat pendekatan heutagogi adalah menghasilkan pelajar yang berkebolehan, kreatif dan mampu menentukan sendiri pembelajaran.





Kaedah pembelajaran secara tradisional yang diamalkan sekarang menghadkan peluang pelajar untuk belajar secara sendiri dan membataskan peluang mereka untuk menyesuaikan kandungan pembelajaran berdasarkan keupayaan mereka (Mackay & Stockport, 2006). Bagi menangani keadaan ini, pembelajaran sendiri mampu memberikan peluang kepada pelajar menetapkan sendiri kadar pembelajaran mereka. Pembelajaran sendiri merupakan kemahiran penting yang perlu dimiliki oleh pelajar pada abad ke-21 ini (Conradie, 2014). Justeru sesuai dengan gaya pembelajaran pelajar kini, pendekatan pembelajaran sendiri memberikan lebih kebebasan kepada pelajar untuk menentukan apakah yang ingin mereka pelajari mengikut kesesuaian mereka.

Penggunaan teknologi mampu menawarkan alternatif kepada pelajar untuk belajar mengikut kadar dan kesesuaian mereka memandangkan sistem pendidikan masa kini mengalami perubahan yang sangat besar hasil daripada perubahan sosiobudaya, ekonomi, demografi dan teknologi. Penggunaan pelbagai teknologi media sosial seperti Facebook dan YouTube menyediakan peluang untuk pelbagai alternatif pembelajaran dan pengajaran. Teknologi ini telah mengubah cara kehidupan dan bagaimana kita bertindak.

Satu kajian telah dijalankan oleh Husain, Abdullah, Bakar, Tugimin dan Abdullah (2012) mengenai integrasi YouTube dalam pembelajaran siswazah di sebuah universiti di Malaysia. Kajian mendapati para peserta didapati sangat bermotivasi, positif dan bersedia mengintegrasikan YouTube dalam pembelajaran mereka. Bukti dari wawancara kumpulan fokus ini menunjukkan bahawa Web 2.0 menyokong





pembelajaran aktif. Penemuan ini mendedahkan integrasi YouTube dalam pengajaran dan pembelajaran telah menghasilkan pengalaman belajar aktif yang substantif.

Untuk mengenal pasti tahap nilai motivasi hedonis, nilai kebergunaan, nilai komunikasi dan hasrat pelajar menggunakan YouTube dalam pembelajaran serta menentukan hubungan dan jumlah sumbangan faktor-faktor nilai motivasi hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi yang mempengaruhi penggunaan YouTube dalam kalangan pelajar, maka pengkaji menjalankan tinjauan dalam kalangan pelajar Sains Komputer tingkatan empat di Sabah. Pengkaji mengadaptasi model kajian yang dibina oleh Moghavvemi, Paramanathan, Rahin dan Sharabati (2017). Model ini dibina berdasarkan kepada Model UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*) dan Model m-Pembelajaran yang memasukkan konstruk motivasi hedonis, persepsi *playfulness*, jangkaan usaha, jangkaan prestasi dan pengaruh sosial.

Konstruk-konstruk ini dikelaskan kepada nilai hedonis yang terdiri daripada konstruk motivasi hedonis, persepsi *playfulness* dan jangkaan usaha. Nilai kebergunaan terdiri daripada konstruk jangkaan prestasi dan konstruk pengaruh sosial pula dalam nilai komunikasi.

1.3 Pernyataan Masalah

Penggunaan YouTube dalam pembelajaran memberikan kesan yang positif kepada pelajar, namun begitu tidak terdapat bukti empirikal mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sumber maklumat seperti YouTube untuk tujuan pembelajaran (Chintalapati & Daruri, 2017). Kajian yang dilakukan oleh Chintalapati





dan Daruri (2017) menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk melihat hasrat menggunakan YouTube dalam pembelajaran di India. Penggunaan model ini tidak memasukkan nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi yang terdapat dalam model adaptasi UTAUT2 untuk mengukur hasrat penggunaan sesuatu aplikasi media sosial. Oleh itu, kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan YouTube dalam konteks Malaysia perlu dijalankan kerana kajian yang dilakukan oleh Moghavvemi et al. (2017) sebelum ini mendapati faktor-faktor nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi merupakan penentu penting bagi menentukan hasrat pelajar menggunakan media sosial dalam pembelajaran.

Selain itu, terdapat kurangnya kajian mengenai penggunaan YouTube oleh pelajar dalam pembelajaran. Kajian yang dijalankan oleh Moghavvemi et al. (2017) hanya mengkaji hasrat menggunakan Facebook oleh pelajar universiti dalam e-pembelajaran. Sehubungan dengan itu, satu kajian mengenai YouTube perlu dilakukan kerana penggunaan teknologi pembelajaran yang berbeza menghasilkan dapatan yang berbeza.

Menurut Hart (2018) YouTube merupakan alat pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh pengguna Internet. Sebaliknya, didapati terdapat kurang bahan pembelajaran dalam bentuk video di YouTube berkaitan Sains Komputer sekolah menengah. Dalam konteks Malaysia, statistik StatCounter Global (2018) menunjukkan penggunaan YouTube berada pada kedudukan ketiga selepas Facebook dan Twitter dalam penggunaan media sosial. Menurut statistik yang dikeluarkan oleh Jabatan Statistik Malaysia (2019), remaja berusia 15 tahun dan ke atas merupakan 81.2 peratus





keseluruhan pengguna Internet di Malaysia. Statistik yang sama menunjukkan 70.5 peratus daripada pengguna ini menggunakan komputer manakala 97.7 peratus pula menggunakan telefon mudah alih bagi mengakses kandungan dalam Internet . Ketiga-tiga keadaan ini memberikan satu peluang kepada pendidik untuk mengintegrasikan YouTube dalam pembelajaran dan menarik minat pelajar untuk menggunakannya dalam pembelajaran mereka. Kajian perlu dijalankan untuk menentukan apakah faktor-faktor yang mempengaruhi hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran.

Terdapat banyak kajian yang menjadikan pelajar universiti sebagai subjek dalam menentukan hasrat mereka terhadap penerimaan pelbagai aplikasi dalam pembelajaran (Ali, Nair, & Hussain, 2016; Bharati & Srikanth, 2018; Jakkaew & Hemrungrote, 2017; Kumar & Bervell, 2019; Mills, Bolliger, & McKim, 2018; Moorthy, Tzu Yee, Chun T'ing, & Vija Kumaran, 2019; Muhammad Shoaib Farooq et al., 2017; Siti Nazleen Abdul Rabu, Haniza Hussin, & Bervell, 2019; Tarhini, Masa'deh, Al-Busaidi, Mohammed, & Maqableh, 2017; Zwain, 2019). Namun begitu tidak banyak kajian yang menjadikan pelajar sekolah menengah sebagai subjek bagi kajian mengenai hasrat penerimaan sesuatu teknologi. Justeru, kajian ini pula mengkaji tentang hasrat penerimaan pelajar sekolah menengah terhadap aplikasi YouTube di dalam pembelajaran Sains Komputer.





1.4 Objektif Kajian

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

1. Menenal pasti tahap nilai hedonis, nilai kebergunaan, nilai komunikasi dan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.
2. Menentukan hubungan antara faktor-faktor nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi terhadap hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.
3. Menentukan jumlah sumbangan faktor nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi terhadap hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.



1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian berikut dikemukakan bagi mencapai objektif kajian di atas:

1. Apakah tahap nilai hedonis, nilai kebergunaan, nilai komunikasi dan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer?
2. Adakah faktor-faktor nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi mempunyai hubungan yang signifikan dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer?





3. Adakah terdapat sumbangan faktor nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi terhadap hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer?

1.6 Hipotesis Kajian

Berdasarkan kepada persoalan kajian, beberapa hipotesis yang diuji dalam kajian ini adalah:

H₀₁₍₁₎ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi hedonis dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran

Sains Komputer

H₀₁₍₂₎ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor persepsi *playfulness* dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₁₍₃₎ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor jangkaan usaha dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₁₍₄₎ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor jangkaan prestasi dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₁₍₅₎ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor pengaruh sosial dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer



H₀₂₍₁₎ : Tidak terdapat sumbangan yang signifikan bagi faktor motivasi hedonis dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₂₍₂₎ : Tidak terdapat sumbangan yang signifikan bagi faktor persepsi *playfulness* dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

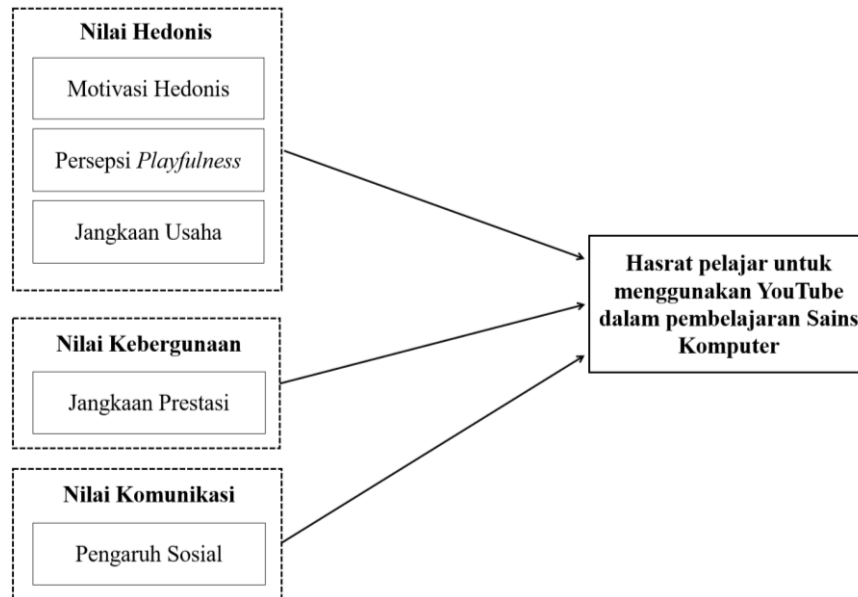
H₀₂₍₃₎ : Tidak terdapat sumbangan yang signifikan bagi faktor jangkaan usaha dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₂₍₄₎ : Tidak terdapat sumbangan yang signifikan bagi faktor jangkaan prestasi dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

H₀₂₍₅₎ : Tidak terdapat sumbangan yang signifikan bagi faktor pengaruh sosial dengan hasrat pelajar untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer

1.7 Kerangka Teori Kajian

Kerangka teori bagi kajian ini akan menggunakan adaptasi model kajian yang dibina oleh Moghavvemi et al. (2017) di dalam kajian mereka mengenai persepsi pelajar terhadap penggunaan e-pembelajaran melalui Facebook. Model ini dibentuk berdasarkan kepada Model UTAUT2 (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012) dan Model M-Pembelajaran (Wang, Wu, & Wang, 2009). Rajah 1.1 menunjukkan kerangka teori kajian ini.



Pemboleh ubah Tidak Bersandar

Pemboleh ubah Bersandar

Rajah 1.1. Kerangka Teori Kajian (Adaptasi Model Moghavvemi et al., 2017)

Seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 1.1, motivasi hedonis, persepsi *playfulness*, jangkaan usaha, jangkaan prestasi dan pengaruh sosial merupakan pemboleh ubah tidak bersandar kepada pemboleh ubah bersandar hasrat pelajar tingkatan empat di Sabah untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer. Pemboleh ubah-pemboleh ubah tidak bersandar ini dikategorikan kepada nilai hedonis (motivasi hedonis, persepsi *playfulness* dan jangkaan usaha), nilai kebergunaan (jangkaan prestasi) dan nilai komunikasi (pengaruh sosial).

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini akan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan Sains Komputer di sekolah menengah terutamanya ke atas hasrat pelajar untuk



menggunakan YouTube dalam pembelajaran dengan mengaplikasikan model adaptasi UTAUT2. Penyelidikan ini akan memberikan kepentingan signifikan kepada beberapa pihak seperti berikut:

1. Pembangun bahan berasaskan video dapat menghasilkan bahan yang menyeronokkan dan mempunyai unsur hiburan yang boleh memotivasikan pelajar menggunakannya bagi tujuan pembelajaran.
2. Pereka bentuk bahan video dapat menghasilkan bahan yang menarik dan merangsang perasaan ingin tahu pelajar yang membawa kepada penerokaan di dalam aktiviti pembelajaran.
3. Pembangun e-pembelajaran dapat menghasilkan bahan yang mudah digunakan oleh pelajar.
4. Pereka bentuk bahan video seperti guru dapat meningkatkan kualiti kandungan video dengan menyediakan kandungan yang mencukupi dan terkini yang dapat meningkatkan prestasi pelajar.
5. Pentadbiran sekolah, guru, ibu bapa dan rakan sebaya akan lebih berperanan dalam memberikan galakan dan menyokong pelajar mengadaptasi penggunaan YouTube dalam pembelajaran.

1.9 Batasan Kajian

Skop kajian ini adalah untuk melihat hubungan nilai hedonis, nilai kebergunaan, nilai komunikasi dan pengaruh sosial terhadap hasrat pelajar-pelajar tingkatan empat





sekolah menengah di negeri Sabah untuk menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.

Terdapat beberapa batasan bagi kajian yang dijalankan. Berikut adalah kekangan yang dihadapi oleh penyelidik:

1. Sampel kajian ini hanya tertumpu kepada pelajar tingkatan empat Sains Komputer yang berada di negeri Sabah sahaja.
2. Hanya satu kaedah yang akan digunakan untuk mengumpul data iaitu dengan menggunakan kaedah menjawab borang soal selidik dalam talian.
3. Pengkaji hanya mengenal pasti hubungan nilai hedonis, nilai kebergunaan dan nilai komunikasi terhadap hasrat menggunakan teknologi sahaja. Venkatesh et al. (2003) dalam kajiannya mendapati bahawa hasrat untuk menggunakan teknologi tertentu mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan sebenar sesuatu teknologi.
4. Kajian rentas (*cross-sectional*) yang digunakan di dalam kajian ini tidak mengambil kira pertimbangan perubahan pengalaman, keutamaan dan pendapat pelajar ini.
5. Konteks kajian ini tertumpu pada hasrat menggunakan rangkaian sosial YouTube sahaja.
6. Kajian ini hanya memasukkan pemboleh ubah tidak bersandar motivasi hedonis, persepsi *playfulness*, jangkaan usaha, jangkaan prestasi dan pengaruh sosial sahaja.
7. Kajian ini tidak melibatkan moderator seperti jantina, umur dan pengalaman.





1.10 Definisi Operasional

Pada bahagian ini beberapa istilah yang akan digunakan dalam kajian akan dijelaskan.

Istilah-istilah yang digunakan adalah seperti berikut:

1.10.1 Hasrat

Hasrat didefinisikan sebagai “tahap yang mana seseorang telah merumuskan rancangan secara sedar untuk melaksanakan atau tidak melaksanakan beberapa kelakuan masa depan yang tertentu” (Warshaw & Davis, 2012). Dalam kajian ini, hasrat adalah tahap yang mana pelajar telah merumuskan rancangan secara sedar untuk menggunakan atau tidak menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.



1.10.2 Motivasi Hedonis

Menurut Venkatesh et al. (2012), motivasi hedonis ditakrifkan sebagai “keseronokan yang diperoleh daripada menggunakan sesuatu teknologi”. Dalam konteks kajian ini, motivasi hedonis ditakrifkan sebagai keseronokan yang diperoleh oleh pelajar daripada menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.

1.10.3 Persepsi *Playfulness*

Persepsi *playfulness* ditakrifkan sebagai motivasi intrinsik terhadap penerimaan teknologi (Chou, 2006). Dalam konteks kajian ini, persepsi *playfulness* ditakrifkan





sebagai motivasi intrinsik pelajar terhadap penerimaan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.

1.10.4 Jangkaan Usaha

Jangkaan usaha merupakan tahap kemudahan yang dikaitkan dengan penggunaan teknologi oleh pengguna (Venkatesh et al., 2012). Dalam konteks kajian ini, jangkaan usaha merupakan tahap kemudahan yang dikaitkan dengan penggunaan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer oleh pelajar.

1.10.5 Jangkaan Prestasi



Venkatesh et al. (2012) mendefinisikan jangkaan prestasi sebagai “tahap di mana menggunakan teknologi akan memberi manfaat kepada pengguna dalam melaksanakan aktiviti tertentu”. Dalam konteks kajian ini, jangkaan prestasi merupakan tahap di mana menggunakan YouTube akan memberikan manfaat kepada pelajar dalam melaksanakan aktiviti pembelajaran.

1.10.6 Pengaruh Sosial

Pengaruh Sosial adalah sejauh mana pengguna menganggap bahawa orang lain yang penting contohnya keluarga dan rakan-rakan percaya bahawa mereka harus menggunakan teknologi tertentu (Venkatesh et al., 2012). Dalam konteks kajian ini,





pengaruh sosial ditakrifkan sejauh mana pelajar menganggap bahawa orang lain yang penting seperti guru, keluarga dan rakan-rakan percaya bahawa mereka harus menggunakan YouTube dalam pembelajaran Sains Komputer.

1.11 Rumusan

Bab ini telah membentangkan skop dan arah kajian manakala fokus utamanya adalah untuk menerangkan persoalan utama berkenaan liputan kajian ke atas faktor yang mempengaruhi persepsi pelajar dalam menggunakan YouTube dalam pembelajaran. Bab seterusnya akan membincangkan tentang kajian literatur berkaitan dengan kajian ini

