



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

HUBUNGAN TAHAP PENGETAHUAN, KEMAHIRAN
DAN SIKAP GURU-GURU TERHADAP
PENGUNAAN VLE DALAM
KALANGAN GURU-GURU
SEKOLAH RENDAH DI
DAERAH HULU
SELANGOR



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

ROSLAN BIN MAYDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**HUBUNGAN TAHAP PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU-GURU
TERHADAP PENGGUNAAN VLE DALAM KALANGAN GURU-GURU
SEKOLAH RENDAH DI DAERAH HULU SELANGOR**

ROSLAN BIN MAYDIN

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

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

2021



Sila tanda (√)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

√

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 6 (hari bulan) April (bulan) 2021.

i. Perakuan pelajar :

Saya, Roslan Bin Maydin, M20161000538, Fakulti Pengurusan dan Ekonomi, dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk "Hubungan Tahap Pengetahuan, Kemahiran Dan Sikap Guru-Guru Terhadap Penggunaan VLE Dalam Kalangan Guru-Guru Sekolah Rendah di Daerah Hulu Selangor" 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 sejelasnya dan secukupnya.



Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Profesor Madya Dr. Ramlee Bin Ismail dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk "Hubungan Tahap Pengetahuan, Kemahiran Dan Sikap Guru-Guru Terhadap Penggunaan VLE Dalam Kalangan Guru-Guru Sekolah Rendah Di Daerah Hulu Selangor" dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Pendidikan (Pengurusan Pendidikan).

Tarikh

Tandatangan Penyelia





SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES****BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS
PROJEK**

Tajuk : Hubungan Tahap Pengetahuan, Kemahiran Dan Sikap Guru-Guru Terhadap Penggunaan VLE Dalam Kalangan Guru-Guru Sekolah Rendah di Daerah Hulu Selangor

No. Matrik : M20161000538

Saya : Roslan Bin Maydin

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

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah:-

SULIT

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972.

TERHAD

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan.

TIDAK TERHAD

(Tandatangan Pelajar)

(Tandatangan Penyelia) &
(Nama & Cop Rasmi)

Tarikh: _____





PENGHARGAAN

Terlebih dahulu, saya ingin mengucapkan kesyukuran ke hadrat Ilahi atas rahmat dan limpah kurnia yang diberikan agar saya dapat menyiapkan tesis ini dengan jayanya.

Saya turut ingin merakamkan penghargaan dan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia saya, Profesor Madya Dr. Ramlee bin Ismail, yang sanggup mengorbankan masa dan tenaga untuk membimbing saya sehingga saya berjaya melaksana dan menyiapkan kajian ini.

Saya juga merakamkan setinggi-tinggi terima kasih kepada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia yang telah meluluskan permohonan penyelidikan ini. Terima kasih juga kepada Jabatan Pendidikan Negeri Selangor yang telah memberikan kebenaran bagi kajian ini dilaksanakan di sekolah sekitar Hulu Selangor, Selangor. Jutaan terima kasih juga ditujukan kepada pihak yang sewajarnya sewaktu penyelidikan ini dijalankan.

Ribuan terima kasih juga buat isteri dan anak-anak serta rakan-rakan di UPSI dan juga kepada orang perseorangan yang turut membantu secara langsung mahupun tidak langsung di atas bantuan, dorongan dan tunjuk ajar, sumbangan idea dan pendapat dalam menjayakan penyelidikan ini. Tidak lupa juga kepada ibu bapa saya yang sentiasa memberikan sokongan dan kasih sayang yang tidak terhingga kepada diri ini.





ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti hubungan Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru-guru Terhadap Penggunaan *Virtual Learning Environment* (VLE) dalam Kalangan Guru-guru Sekolah Rendah di Daerah Hulu Selangor. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan instrumen yang mengandungi sebanyak 33 item. Sampel kajian ini ialah seramai 136 orang guru dari sepuluh buah sekolah rendah zon Pusat Kegiatan Guru Kalumpang di Daerah Hulu Selangor. Keputusan ujian korelasi Pearson menunjukkan nilai Pearson r ialah $(136, p=0.01) = 0.464$, $p < 0.05$ dengan nilai koefisien ($r=0.464$) adalah signifikan yang menunjukkan hubungan yang positif sederhana kuat menunjukkan semakin tinggi tahap pengetahuan guru, semakin tinggi penggunaan VLE. Keputusan ujian kemahiran guru dengan penggunaan VLE pula menunjukkan nilai Pearson r ($136, p=0.01$) = 0.308, $p < 0.05$ dengan nilai koefisien ($r=0.308$) adalah signifikan. Hubungan yang positif sederhana kuat menunjukkan semakin tinggi tahap kemahiran guru dalam mengendalikan VLE, semakin tinggi penggunaan VLE dalam kalangan guru. Hasil ujian sikap guru dengan penggunaan VLE dalam kalangan guru menunjukkan nilai Pearson r ialah $(136, p=0.01) = 0.400$, $p < 0.05$ dengan nilai koefisien ($r=0.400$) adalah signifikan. Hubungan positif yang sederhana kuat antara kedua-dua pemboleh ubah tersebut menunjukkan hubungan sikap guru dengan penggunaan VLE. Keputusan ujian *Standardized Coefficient* menunjukkan bahawa pengetahuan paling berpengaruh dalam menentukan penggunaan VLE adalah signifikan. Kesimpulannya kemahiran guru merupakan faktor utama yang mempengaruhi penggunaan VLE di sekolah. Oleh itu guru perlulah diberi latihan yang secukupnya bagi meningkatkan lagi kemahiran guru menggunakan VLE di sekolah. Implikasi kajian ini diharap dapat membantu pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) membuat perancangan penggunaan VLE di sekolah dengan lebih terancang.





THE RELATIONSHIP BETWEEN TEACHER KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES TOWARDS THE USE OF VLE AMONG PRIMARY SCHOOL TEACHERS IN HULU SELANGOR DISTRICT

ABSTRACT

This research to identify the relationship between the Level of Knowledge, Skills, and Attitudes of Teachers Towards the Use of the Virtual Learning Environment (VLE) among Primary School Teachers in Hulu Selangor District. This study uses a quantitative approach with a survey study design. The study was conducted using an instrument containing a total of 33 items. The sample of this study is a total of 136 teachers from ten primary schools in the Kalumpang Teacher Activity Center zone in Hulu Selangor District. Pearson correlation test results showed Pearson r value was $(136, p = 0.01) = 0.464$, $p < 0.05$ with coefficient value $(r = 0.464)$ was significant indicating a moderately strong positive relationship indicating the higher the level of teacher knowledge, the higher the use of VLE. The results of teacher skills test with the use of VLE showed that Pearson value r $(136, p = 0.01) = 0.308$, $p < 0.05$ with coefficient value $(r = 0.308)$ was significant. A moderately strong positive relationship indicates that the higher the level of teachers' skills in handling VLE, the higher the use of VLE among teachers. The results of the teacher attitude test with the use of VLE among teachers showed that the Pearson r value was $(136, p = 0.01) = 0.400$, $p < 0.05$ with a coefficient value $(r = 0.400)$ was significant. A moderately strong positive relationship between the two variables indicates a relationship of teacher attitudes with VLE use. The results of the Standardized Coefficient test indicate that the most influential knowledge in determining the use of VLE is significant. In conclusion, teacher skills are a major factor influencing the use of VLE in schools. Therefore, teachers need to be given adequate training to further improve teachers' skills in using VLE in school. The implications of this study are expected to help the Ministry of Education Malaysia (MOE) to plan the use of VLE in schools in a more organized manner.



KANDUNGAN

Muka Surat

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

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Kajian	1
1.2	Pernyataan Masalah	8
1.3	Tujuan Kajian	13
1.4	Objektif Kajian	13
1.5	Persoalan Kajian	14
1.6	Hipotesis Kajian	15
1.7	Kerangka Teori Kajian	15
1.8	Kerangka Konsep Kajian	16
1.9	Definisi Operasional	17
1.9.1	Guru	17

1.9.2	Persekitaran Pembelajaran Maya	18
1.9.3	Pengetahuan	20
1.9.4	Kemahiran ICT dan Persekitaran Pembelajaran Maya	20
1.9.5	Sikap	22
1.10	Kepentingan Kajian	23
1.11	Batasan Kajian	24
1.12	Rumusan	25

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	26
2.2	Latar Belakang Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE)	27
2.2.1	Bilik Darjah Tradisional	31
2.2.2	Bilik Darjah Maya	32
2.2.3	Isu Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE)	32
2.2.4	Penggunaan ICT Dalam Pendidikan	34
2.3	Teori Kompetensi	36
2.4	Kompetensi	38
2.5	Komponen Kompetensi	38
2.6	Penggunaan ICT dalam Pengajaran dan Pembelajaran	39
2.7	Rumusan	41

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	43
3.2	Reka Bentuk Kajian	44
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	44
3.4	Instrumen Kajian	48

3.5	Kajian Rintis	52
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	54
3.7	Tatacara Pengumpulan Data	56
3.8	Tatacara Menganalisis Data	57
3.8.1	Analisis Deskriptif	58
3.8.2	Analisis Inferens	59
3.9	Rumusan	61

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	63
4.2	Analisis Deskriptif	64
4.2.1	Jantina	64
4.2.2	Umur	64
4.2.3	Pengalaman Mengajar	65
4.3	Dapatan Kajian	66
4.3.1	Tahap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru Sekolah	66
4.3.2	Tahap Kemudahan Peralatan ICT yang Disediakan di Sekolah	67
4.3.3	Hubungan antara Tahap Pengetahuan Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	69
4.3.4	Hubungan antara Kemahiran Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	70
4.3.5	Hubungan antara Sikap Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	71
4.3.6	Pengaruh antara Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	72

4.4	Rumusan	75
-----	---------	----

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	77
-----	------------	----

5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	78
-----	-----------------------------	----

5.2.1	Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru Sekolah	79
-------	---	----

5.2.2	Tahap Kemudahan Peralatan ICT yang Disediakan di Sekolah	80
-------	--	----

5.2.3	Pengetahuan Guru dan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	80
-------	--	----

5.2.4	Kemahiran Guru dan Tahap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	81
-------	--	----

5.2.5	Sikap Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	82
-------	---	----

5.2.6	Pengaruh antara Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru dengan Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	83
-------	--	----

5.3	Implikasi Kajian	84
-----	------------------	----

5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	86
-----	--------------------------	----

5.5	Penutup	88
-----	---------	----

RUJUKAN		90
----------------	--	----

LAMPIRAN		97
-----------------	--	----

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Penentu Saiz Sampel Berdasarkan Populasi Krejcie dan Morgan	46
3.2	Saiz Populasi Mengikut Sekolah	47
3.3	Bilangan Sampel Mengikut Sekolah	47
3.4	Kekerapan Penggunaan Pesekitaran Pembelajaran Maya (VLE)	49
3.5	Instrumen Tahap Kemudahan Peralatan ICT	50
3.6	Item Soal Selidik Elemen Pengetahuan	50
3.7	Item Soal Selidik Dimensi Kemahiran Guru Menggunakan VLE	51
3.8	Item Soal Selidik Dimensi Sikap	52
3.9	Analisis Kebolehpercayaan Soal Selidik Ujian Rintis Setiap Dimensi	55
3.10	Kaedah Analisis bagi Setiap Objektif Kajian	61
4.1	Latar Belakang Responden	65
4.2	Analisis Frekuensi dan Peratus Tahap Penggunaan Pesekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru Sekolah	66
4.3	Analisis Statistik Deskriptif	69
4.4	Hubungan antara Tahap Pengetahuan Guru dengan Penggunaan Pesekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	70
4.5	Hubungan antara Kemahiran Guru dengan Penggunaan Pesekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	71



4.6	Hubungan antara Sikap Guru dengan Penggunaan Pesekitaran Pembelajaran Maya (VLE) dalam Kalangan Guru	72
4.7	Model Summary	73
4.8	Jadual ANOVA Menguji Nilai Pekali/Koefisien Bagi Setiap Parameter atau Pemboleh Ubah Bebas dalam Model	73
4.9	Jadual 'Coefficients' Menguji Kebolehterimaan Model Daripada Perspektif Statistik	74
4.10	Ringkasan Hipotesis	75





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teori Spencer dan Spencer, 1993	16
1.2	Hubungan antara Kompetensi Guru dengan Penggunaan VLE	17
2.1	Model Kompetensi “Iceberg”	37





SENARAI SINGKATAN

ABM	Alat Bantu Mengajar
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
ICT	<i>Information And Communications Technology</i>
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PAK-21	Pengajaran Abad Ke-21
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Pelajaran Harian
SPSS	<i>Statistical Package For Social Sciences</i>
VLE	<i>Virtual Learning Environment</i> /Persekitaran Pembelajaran Maya





SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kelulusan Menjalankan Kajian daripada KPM
- B Surat Kelulusan Menjalankan Kajian daripada Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
- C Surat Kelulusan Menjalankan Kajian daripada Pejabat Pendidikan Daerah Hulu Selangor
- D Soalan Soal Selidik



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Perkembangan pesat dunia era teknologi digital ini menjadi pemangkin kewujudan pembelajaran secara maya di Malaysia. Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah melancarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) yang bermula dari tahun 2013 hingga tahun 2025 untuk memartabatkan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Gelombang pertama PPPM bagi tempoh 2013 hingga 2015 bertujuan untuk mengukuhkan haluan sistem pendidikan negara dalam tempoh 13 tahun memperlihatkan perkembangan positif. Salah satu fokus utama pelan tersebut adalah untuk mempertingkatkan asas dalam penggunaan *information and communications technology* (ICT) di mana KPM mengukuhkan kemampuan ICT yang sedia ada. Pengukuhan yang diberikan termasuklah meningkatkan bilangan peralatan ICT di sekolah untuk pelajar dapat menggunakan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, menyediakan jaringan lebar jalur dan pelantar pembelajaran yang secukupnya dalam menyokong sistem pendidikan. Dengan adanya kemudahan prasarana dapat



meningkatkan kompetensi, kemahiran dan sikap guru terhadap penggunaan ICT dalam aktiviti PdP di sekolah.

Selari dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat, transformasi sistem pendidikan negara amat perlu dilakukan bagi menghasilkan impak positif kepada pembelajaran pelajar. Penggunaan teknologi secara dinamik dalam dunia pendidikan boleh memberi kesan langsung kepada perkembangan kurikulum dan pedagogi pendidikan itu. KPM telah mengambil langkah yang proaktif bagi menaik taraf sistem pendidikan selari dengan perkembangan teknologi semasa. Infrastruktur asas teknologi maklumat dan komunikasi ICT telah disediakan kepada sekolah bagi menjayakan proses pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui projek ini, hampir semua sekolah di Malaysia telah dibekalkan dengan kemudahan ICT bagi merealisasikan konsep pembestarian pendidikan ini (Kementerian Kewangan Malaysia, 2013).



Projek 1BestariNet telah memperkenalkan satu pelantar maya yang dikenali sebagai Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE). Persekitaran pembelajaran maya adalah merupakan satu platform berasaskan "*cloud*" bertujuan menyediakan satu persekitaran pembelajaran maya bercirikan fleksibiliti dan mobiliti. Segala maklumat dan fail disimpan di ruangan awan (*cloud storage*). Ia boleh dicapai pada bila-bila masa dan mana sahaja melalui talian Internet bagi tujuan pembelajaran pelajar.

Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) adalah merupakan satu platform berasaskan web yang direka untuk menyokong guru-guru dalam mengurus proses pembelajaran pelajar secara maya (dalam talian). Persekitaran Pembelajaran Maya adalah terdiri daripada "peralatan komunikasi" seperti e-mel, ruang forum, sudut perbincangan, dan alat untuk menyusun dan mentadbir proses pengajaran dan





pembelajaran. Selain itu, Persekitaran Pembelajaran Maya juga boleh digunakan sebagai alat penilaian dan kuiz secara dalam talian, serta sebagai medium penyebaran maklumat kepada pelajar (Termit & Noorma, 2015).

Di Malaysia, pembelajaran dalam persekitaran pembelajaran maya atau VLE bagi murid sekolah rendah merupakan satu konsep pembelajaran yang baru tetapi di negara lain sudah lama digunakan, seperti United Kingdom, Ireland, Amerika Syarikat, Hong Kong dan Singapura (Khasiman, 2013). Menurut Rheingold (2004) dan Fariza Khalid (2015), persekitaran pembelajaran maya merupakan pembelajaran berasaskan Internet yang dibina untuk menghubungkan ahli-ahli komuniti dan membolehkan mereka berbincang dan bekerjasama dalam melakukan tugas atau projek. Semua ahli komuniti yang terlibat dalam persekitaran pembelajaran maya perlu ada komputer dan boleh mengakses Internet (*on-line*) daripada mana-mana tempat. Ahli komuniti boleh terlibat secara aktif seperti bertukar-tukar pandangan mengenai perkembangan pada masa hadapan, berkongsi pandangan tentang pelaksanaan polisi tertentu atau berbincang tentang perkembangan tugas mereka.

Umumnya, persekitaran pembelajaran maya merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang membolehkan murid memperoleh pengetahuan secara kolektif dan proses pembelajaran boleh dijalankan di mana jua tempat. Kemudahan ICT perkakasan dan ketersediaan platform dalam talian serta pendedahannya kepada para guru telah tersebar hampir ke semua sekolah di bawah KPM, namun tahap penerimaan dan penggunaannya oleh guru masih lagi menjadi persoalan utama. Penggunaan persekitaran pembelajaran maya bukan menjadi keutamaan tetapi ia membantu proses pengajaran dan pembelajaran walaupun tidak semua guru selesai menjalankannya. Capaian Internet, masa guru, sukatan dan bebanan kerja guru merupakan isu utama dalam mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya. Isu





berkaitan aspek teknikal, penyebaran maklumat tentang persekitaran pembelajaran maya, latihan guru, dan pemantauan pihak pentadbir merupakan kekangan kepada pengaplikasian persekitaran pembelajaran maya terutama di sekolah luar bandar (Norazilawati, Noraini, Nik Azmah, & Rosnidar, 2013a).

Pengintegrasian teknologi web (ICT) dalam proses pembelajaran pelajar, diyakini mampu membawa kesan positif kepada pencapaian pelajar. Kepelbagaian kaedah dan penggunaan teknologi dalam melaksana aktiviti pembelajaran mampu menggalakkan penyertaan aktif para pelajar dan dijangka mampu meningkatkan keberhasilan pencapaian matlamat pembelajaran pelajar (Mohd Azli & Abdul Latif, 2012). Mohd Azli, Wong dan Goh (2016) menyatakan bahawa proses pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran teradun termasuk penggunaan platform persekitaran pembelajaran maya merupakan satu pendekatan yang berupaya untuk menangani keperluan kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar dalam menghasilkan impak positif kepada kemahiran pelajar. Namun kelebihan pendekatan pembelajaran ini masih gagal menarik perhatian guru untuk menggunakan persekitaran pembelajaran maya sebagai pelantar utama pembelajaran pelajar di sekolah.

Analisis audit KPM pada tahun 2014 (KPM, 2014) terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya berdasarkan bilangan sekolah yang log masuk ke pelantar persekitaran pembelajaran maya bagi tempoh 1 hingga 31 Mac 2014 mendapati bahawa penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam kalangan sekolah-sekolah seluruh negara adalah rendah iaitu antara 1,956 (19.5 peratus) hingga 3,358 (33.5 peratus) daripada 10,185 buah sekolah yang diaudit. Bagi tempoh yang sama, analisis audit juga mendapati penggunaan persekitaran pembelajaran maya berdasarkan log masuk pelajar, guru dan ibu bapa di sekolah seluruh Malaysia adalah amat rendah. Log masuk pelajar antara 0.17 hingga 0.63 peratus. Manakala





log masuk guru antara 0.57 hingga 4.69 peratus dan log masuk ibu bapa antara 0.01 hingga 0.03 peratus. Pengiraan peratus penggunaan harian persekitaran pembelajaran maya adalah dibuat dengan andaian jumlah log masuk harian pengguna adalah bersamaan dengan bilangan pengguna mengakses persekitaran pembelajaran maya. Peratusan ini berkemungkinan lebih rendah kerana jumlah log masuk yang direkodkan dalam sistem tidak mewakili jumlah pengguna sebenar mengakses ke persekitaran pembelajaran maya berikutan seorang pengguna boleh log masuk ke persekitaran pembelajaran maya lebih daripada sekali setiap hari.

Menurut maklumat yang diperolehi oleh Syed Ismail dan Ahmad Subki (2010), persekitaran yang lebih canggih dan selari dengan kepesatan pembangunan teknologi diwujudkan melalui penggunaan media elektronik. Pengajaran guru menjadi lebih menarik dengan penggunaan teknologi (Safuan & Fong, 2003; Jamaludin & Hashimah, 2009). Rentetan kesedaran akan keupayaan media dalam era teknologi di sekolah dan potensinya dalam meningkatkan kualiti pendidikan, pelbagai inovasi dan teknologi di sekolah telah diperkenalkan oleh KPM, contohnya Eduweb TV dan Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE). Biarpun setiap satunya peranan dan kekuatan yang berbeza serta tersendiri, ketersediaan inovasi teknologi ini mampu memberikan impak yang besar dalam meningkatkan kualiti pengajaran dalam bilik darjah.

Dalam kajian Aaron Ronnie (2011) menunjukkan bahawa majoriti pelajar memberi keterangan bahawa kemahiran matematik mereka tidak begitu baik sebelum menggunakan Pembelajaran Maya dalam kelas matematik. Pelajar tidak mempunyai semangat dan tidak dapat mengetahui konsep-konsep matematik menyumbang kepada kekurangan kemahiran dan motivasi matematik yang membawa kepada pencapaian rendah. Maklum balas segera yang disediakan oleh VLE atau Pelantar





Pembelajaran Maya selepas peringkat pemerhatian adalah sangat dihargai oleh pelajar yang menggunakan tempoh ini untuk mengambil tanggungjawab yang lebih besar untuk pembelajaran peribadi. Mereka juga menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dan keyakinan dalam pembelajaran mereka.

International Society for Technology in Education atau ISTE (2008), iaitu Persatuan Antarabangsa Teknologi dalam Pendidikan telah menghasilkan penanda aras yang diiktiraf di peringkat antarabangsa yang dikenali sebagai Standard Teknologi Pendidikan Kebangsaan (NETS). Penanda aras ini yang disediakan oleh ISTE ini memerlukan semua guru mencapai tahap yang ditetapkan. Standard oleh ISTE yang perlu dicapai oleh inspirasi pembelajaran dan kreativiti murid perlu dipermudahkan dan dicetuskan oleh guru. Selain itu, pentaksiran era digital dibentuk dan pengalaman pembelajaran. Seterusnya mempamerkan cara bekerja dan belajar era digital, mempromosi serta menjadi model masyarakat digital yang bertanggungjawab. Guru-guru juga perlu melibatkan diri dalam pembangunan professional dan kepimpinan.

Dengan wujudnya inovasi teknologi dalam pendidikan, guru-guru berpeluang untuk menghasilkan pengajaran yang boleh memberi pengalaman dan pembelajaran yang bermakna kepada pelajar. Walau bagaimanapun, keputusan sama ada untuk menerima atau menolak bergantung kepada penerimaan guru sendiri. Oleh itu, sikap guru sangat mempengaruhi kejayaan penggunaan persekitaran pembelajaran maya untuk terus dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Noh, Mustafa, Hamzah, Ismail dan Abdullah (2013) apabila guru telah menerima dan mengaplikasikannya, maka inovasi dan teknologi tersebut boleh dianggap berjaya. Pengajaran Bahasa Melayu tidak perlu diajar dengan cara lama. Oleh itu, guru Bahasa Melayu yang sentiasa mengikuti kaedah pengajaran di era digital yang semakin maju





seharusnya menggunakan pengajaran yang berteraskan inovasi dan teknologi mengikut peredaran semasa (Samuel & Zaitun, 2007).

Dalam usaha mengaplikasikan penggunaan ICT dalam pendidikan, pihak KPM telah membelanjakan jutaan ringgit menerusi pelbagai program dalam perancangan pendidikan. Pada masa yang sama polisi utama yang berkaitan penggunaan ICT telah dinyatakan oleh KPM dengan jelas. Antara kandungan polisi tersebut adalah penggunaan ICT dalam pendidikan adalah meliputi semua pelajar, penggunaan ICT sebagai alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran seterusnya meningkatkan produktiviti yang lebih efisien dalam sistem pengurusan pendidikan.

Polisi kerajaan yang berkaitan dengan teknologi maklumat di sekolah dan perkembangan teknik pedagogi dan teknologi maklumat menyebabkan berlakunya perubahan dalam bidang pendidikan. Inovasi teknologi yang dipraktikkan dalam negara maju seperti Amerika Syarikat dianggap sebagai satu agen yang dapat meningkatkan pembelajaran kemahiran dalam kalangan pelajar.

Adakah penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang rendah dalam kalangan guru dan murid disebabkan tiada polisi penggunaan yang jelas daripada KPM? Selain itu, adakah pemantauan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dari KPM dan pendedahan kepada faedah menggunakan persekitaran pembelajaran maya bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran menjadi sebab program ini kurang sambutan? Menurut Norazilawati et al. (2013a), capaian 1BestariNet yang perlahan menyukarkan guru untuk mengakses persekitaran pembelajaran maya semasa waktu pembelajaran dan untuk mengemas kini dan memasukkan bahan pengajaran di sekolah. Selain itu juga kekurangan peralatan bantuan pengajaran seperti komputer riba dan komputer di makmal sekolah serta projektor bagi tujuan pengajaran di kelas.





Maka atas dasar inilah penyelidik mengkaji peranan pentadbir sekolah serta guru bagi mengenal pasti masalah dan kekangan yang terdapat di sekolah setelah tujuh tahun persekitaran pembelajaran maya telah dilaksanakan di sekolah.

1.2 Pernyataan Masalah

Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) yang diperkenalkan di sekolah di Malaysia ialah satu sistem pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) berasaskan web yang menyerupai dunia pembelajaran sebenar. Sistem ini mengintegrasikan konsep pendidikan konvensional dengan kaedah maya yang mana ia dapat memberi manfaat kepada guru, pelajar, pentadbir sekolah, dan juga ibu bapa.



pembelajaran maya. Mereka dapat menyampaikan pengajaran dengan pendekatan yang lebih menyeronokkan, memberi tugas kepada pelajar serta berhubung dengan mereka secara dalam talian. Guru juga dapat berkolaborasi bersama staf pentadbiran serta mendapatkan maklumat terkini mengenai sekolah secara dalam talian. Pihak kerajaan telah memperuntukkan kos keseluruhan sebanyak RM513.31 juta bagi melaksanakan persekitaran pembelajaran maya di semua sekolah di Malaysia (KPM, 2014).

Menurut Baru, Abdullah, Ali dan Yusoff (2014) adalah penting untuk mengambil kira penggunaan teknologi dalam pembelajaran maya dan pembelajaran abad ke-21 adalah penting kerana ia merupakan satu usaha dan strategi yang berupaya meningkatkan kemahiran dan penguasaan murid dalam pelajaran. Tindakan ini menjadi satu langkah yang perlu dilaksanakan dalam aktiviti PdP agar murid





didedahkan dengan teknologi pembelajaran yang terkini sesuai dengan kemahiran pembelajaran abad ke- 21.

Satu kajian telah dijalankan oleh Noh et al. (2013) yang mendapati bahawa pada tahun 2012, aplikasi persekitaran pembelajaran maya (VLE) telah memenangi anugerah aplikasi pembelajaran terbaik iaitu "*Education Investor Award*". Beberapa buah sekolah di negara maju telah lama menggunakan persekitaran pembelajaran maya ini. Selain itu, persekitaran pembelajaran maya juga telah mewujudkan beberapa sekolah model atau contoh sebagai panduan dalam mempraktikkan persekitaran pembelajaran maya dalam sistem pengajaran. Persekitaran pembelajaran maya atau VLE telah berjaya dilaksanakan secara optimum dalam beberapa mata pelajaran termasuklah mata pelajaran bahasa di sekolah model ini iaitu *Infant School* dan *Grove Junior* di Handsworth, Birmingham, United Kingdom.



Antara kelebihan penggunaan VLE dalam pengajaran ialah faktor keselesaan menggunakan aplikasi ini di mana ia boleh digunakan pada masa yang fleksibel tanpa mengira lokasi. Seterusnya, ia dapat mengurangkan tekanan terhadap pelajar. Hal ini juga dipengaruhi oleh ciri-ciri VLE yang merupakan aplikasi pembelajaran yang membenarkan murid mengakses tajuk pelajaran dan latihan dengan mudah pada setiap masa dengan adanya capaian internet (FrogAsia, 2012).

Mohd Nawawi (2020) menyatakan elemen-elemen pengajaran dan teknologi perlu dikuasai oleh guru supaya ia dapat diterapkan dalam sesi pengajaran mereka. Peranan mentransformasikan dan menjana minda anak didik masing-masing memerlukan kemahiran yang tinggi dalam kalangan guru-guru. Kemahiran tinggi setiap guru dapat melahirkan pelajar yang berdaya saing, dinamik, kreatif dan inovatif serta berfikir kritis. Keupayaan guru yang mempunyai kemahiran yang tinggi akan





menyebabkan murid-murid menyanjung tinggi dan akan memperoleh penghormatan di tahap yang terbaik.

Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) khususnya aplikasi Frog seharusnya mampu memenuhi keperluan dalam mempelbagaikan kaedah PdP untuk memberi impak positif kepada pembelajaran dan kemahiran pelajar. Pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berbantuan TMK dapat mengembangkan kemahiran TMK pelajar di samping melengkapkan pelajar dengan kepelbagaian teknologi dalam pendidikan sejajar dengan perkembangan TMK secara global. Kenyataan ini disokong oleh kajian Badrul, Ahmad dan Kamarul (2013) yang menyatakan perkembangan pesat dalam TMK berpotensi besar dalam memacu proses pembelajaran.



tindakan yang wajar dan amat diperlukan pelajar luar bandar dan pedalaman untuk menikmati kesamarataan kemudahan TMK yang telah disediakan oleh KPM seperti di bandar. Malah, masyarakat antarabangsa bersetuju bahawa bentuk amalan terbaik penggunaan TMK dapat membangunkan kemahiran berfikir aras tinggi (KPM, 2012). KPM dalam PPPM 2013-2025 telah meletakkan hasrat untuk memastikan pelajar tidak hanya belajar menggunakan TMK tetapi juga boleh memanfaatkannya secara berkesan untuk memperbaiki pembelajaran mereka. Usaha kerajaan ini seharusnya dilihat dan dipraktikkan secara positif untuk melahirkan pelajar yang bukan sahaja celik TMK malah dapat berdaya saing dengan masyarakat global.

Menurut Nor Azlah dan Fariza (2014), antara faktor yang menyebabkan pelajar kurang minat menggunakan persekitaran pembelajaran maya (VLE) sebagai sumber pembelajaran adalah disebabkan kurang kemahiran komunikasi yang berkesan dalam





pengajaran dan pembelajaran VLE oleh guru-guru. Melalui strategi pengajaran yang baik, dengan menggunakan laman pengajaran yang direka bentuk oleh guru di dalam VLE ini akan menarik minat murid untuk faham dan belajar selain meningkatkan pengetahuan mereka. Guru juga disarankan untuk mendalami pengetahuan tentang mata pelajaran pengkhususannya serta mempunyai kemahiran mengajar termasuk menghubungkan pengetahuan, kemahiran dan nilai merentas kurikulum. Guru juga perlu mengambil kira pengajaran bagi pelajar-pelajar pelbagai kebolehan, dan mempunyai ciri-ciri keguruan yang positif dan kreatif untuk melaksanakan dan menjayakan perubahan kurikulum yang terbentuk.

Penyesuaian diri dan adaptasi guru pula haruslah boleh lentur bagi memenuhi tuntutan ini. Dalam ruang lingkup pembelajaran maya, guru-guru kini haruslah melengkapkan diri dengan ilmu dan kemahiran alam siber, pembinaan laman web, pembelajaran bersemuka secara maya dan sebagainya. Jika guru-guru tidak bertindak secara proaktif bagi melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan yang sedemikian, maka adalah agak sukar bagi mereka merealisasikan kurikulum pembelajaran secara maya ini. Kesan langsung yang mungkin tidak disedari adalah kita menuju ke arah kegagalan mencapai aspirasi kementerian bagi menjayakan pembelajaran abad ke-21.

Dalam usaha untuk merealisasikan impian kerajaan untuk melahirkan pelajar yang mempunyai kemahiran abad ke-21, banyak isu yang harus dititik beratkan. Antaranya ialah sikap yang ada pada guru yang bertanggungjawab kepada PdP di dalam kelas. Guru perlulah sentiasa peka dengan perubahan arus teknologi dalam pendidikan abad ini kerana teknologi sentiasa berubah tanpa disedari. Kejayaan setiap inisiatif untuk melaksanakan teknologi dalam program pendidikan sangat bergantung kepada sokongan dan sikap guru yang terlibat. Hal ini adalah kerana guru





merupakan watak penting dalam pelaksanaannya di dalam kelas (Rohayati, Ahmad Fauzi, & Othman, 2012). Guru seharusnya bersikap positif terhadap penggunaan TMK khususnya persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran di dalam kelas dan patut mempelbagaikan kaedah pengajaran. Kemudahan persekitaran pembelajaran maya dalam aplikasi Frog ini haruslah diguna dengan baik agar usaha KPM untuk membantu pelajar di pedalaman dan luar bandar untuk menikmati kemudahan TMK tidak sia-sia. Terdapat banyak kajian telah dibuat untuk mengkaji persekitaran pembelajaran maya melalui aplikasi Frog sejak ia diperkenalkan.

Seterusnya menurut Norazilawati et al. (2013a) komunikasi dua hala harus berlaku dalam pembelajaran maya, sebagaimana kelas-kelas biasa. Komunikasi dua hala ini melibatkan komunikasi antara guru dan murid, juga antara murid dan murid lain. Perbezaan yang wujud hanyalah dari segi pertemuan yang mana pelantar pembelajaran maya atau VLE melibatkan pertemuan maya. Manakala pembelajaran kelas biasa memerlukan pertemuan bersemuka (*face to face*). Selain itu, aktiviti penilaian dan pemantauan turut dilaksanakan secara maya atau atas talian. Pembelajaran maya seharusnya lebih berfokuskan kepada pelajar, di mana aktiviti penerokaan, perbincangan serta kemahiran berfikir aras tinggi dalam usaha menyelesaikan masalah yang diberi dilaksanakan oleh pelajar itu sendiri secara aktif.

Penggunaan persekitaran pembelajaran maya kurang popular dalam kalangan guru sebagai sumber atau aktiviti pembelajaran. Adakah ia disebabkan oleh faktor guru, seperti sikap terhadap ICT atau kemahiran guru dalam menggunakan ICT dalam PdPc? Sejauh manakah penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam konteks PdPc hari ini kurang menarik minat para guru dalam penggunaannya? Semua persoalan ini perlu dijawab dengan satu kajian yang terperinci bagi mengenal pasti





faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) di sekolah.

1.3 Tujuan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru sekolah rendah serta mengenal pasti tahap kemudahan peralatan ICT yang disediakan di sekolah. Tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya meliputi tiga aspek iaitu pengetahuan, kemahiran dan sikap guru-guru tersebut. Pengetahuan bermaksud perihal mengetahui iaitu maklum atau keadaan sebenarnya, faham atau kenal. Manakala kemahiran pula merujuk kepada kecekapan atau kepandaian dalam menggunakan persekitaran pembelajaran maya. Sikap pula ialah perasaan, fikiran dan kecenderungan seseorang yang bersifat kekal mengenai aspek-aspek tertentu dalam lingkungannya. Di samping itu, kajian ini juga meneliti hubungan tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru-guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam kalangan guru-guru sekolah rendah di Daerah Hulu Selangor.

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi tersebut. Berikut adalah objektif kajian untuk:

- i. Menenal pasti tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru sekolah.





- ii. Mengetahui tahap kemudahan peralatan ICT yang disediakan di sekolah.
- iii. Menentukan hubungan antara pengetahuan guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.
- iv. Menentukan hubungan antara tahap kemahiran guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.
- v. Menentukan hubungan antara sikap guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.
- vi. Menentukan pengaruh pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.

1.5 Persoalan Kajian



Terdapat enam persoalan kajian yang diutarakan dalam kajian ini iaitu:

- i. Adakah tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru sekolah?
- ii. Adakah tahap kemudahan peralatan ICT yang disediakan di sekolah?
- iii. Adakah terdapat hubungan antara tahap pengetahuan guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru?
- iv. Adakah terdapat hubungan antara tahap kemahiran guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru?
- v. Adakah terdapat hubungan antara sikap guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru?



- vi. Adakah terdapat pengaruh antara pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru?

1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis kajian ini ialah seperti berikut:

H₀₁: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.

H₀₂: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemahiran guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.

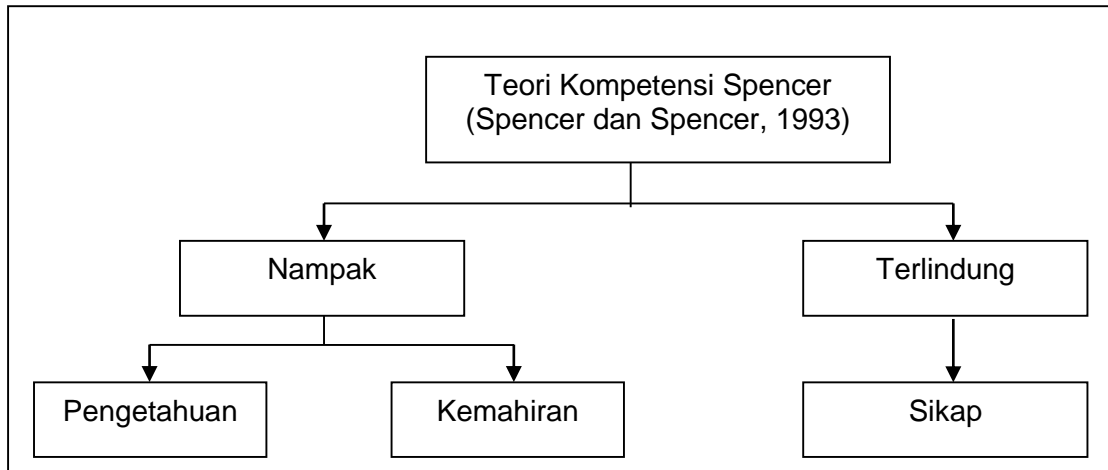
H₀₃: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara sikap guru dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.

H₀₄: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan, kemahiran dan sikap ke atas penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE) dalam kalangan guru.

1.7 Kerangka Teori Kajian

Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan kerangka teori kompetensi Spencer dan Spencer (1993). Terdapat dua bahagian dalam teori kompetensi ini. Antaranya ialah kompetensi yang mudah dilihat (*visible*) dan kompetensi yang terlindung (*hidden*). Rajah 1.1 di bawah menunjukkan kerangka teori tersebut. Untuk melaksanakan kerja

atau tugas ia memerlukan pengetahuan dan kemahiran yang dikenali sebagai kompetensi yang mudah dilihat.



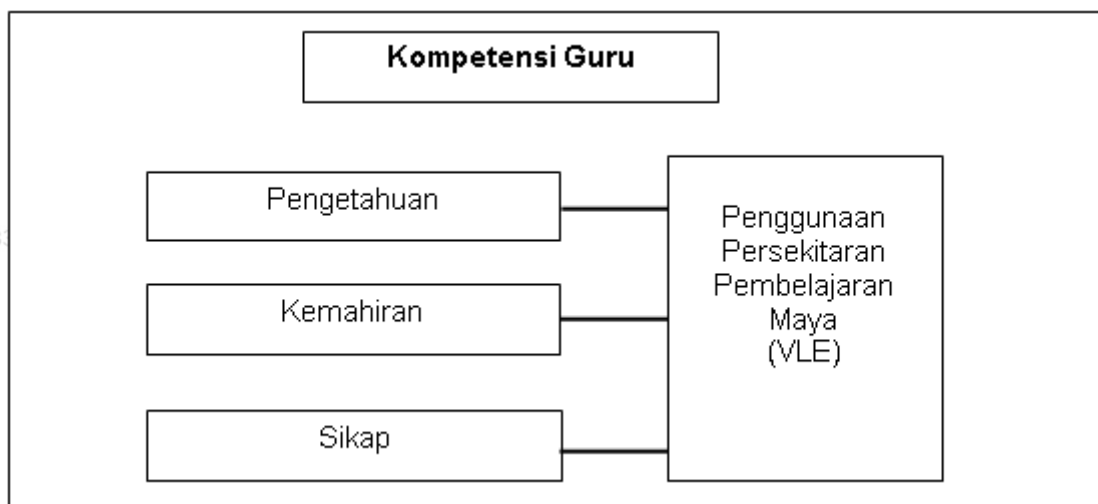
Rajah 1.1. Kerangka Teori Spencer dan Spencer, 1993

Kedua-dua elemen ini penting dalam penguasaan pengetahuan bagi memastikan hasil pengajaran dan pembelajaran dapat dicapai. Manakala daripada segi kemahiran menggunakan persekitaran pembelajaran maya pula perlu difahami oleh guru bagi menyenangkan guru membuat demonstrasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, kompetensi yang terlindung pula adalah daripada segi sikap berkaitan dengan perlakuan di mana ia menjadikan seseorang mengambil langkah ke arah sesuatu dalam menyempurnakan tugas yang dipertanggungjawabkan. Menurut Spencer dan Spencer (1993), kompetensi mudah dilihat dan kompetensi terlindung mesti dimiliki oleh setiap guru untuk memastikan pengajaran berkesan.

1.8 Kerangka Konsep Kajian

Rajah 1.2 merupakan kerangka konsep kajian yang menggambarkan keseluruhan aspek penting dalam kajian kompetensi guru menggunakan persekitaran

pembelajaran maya di sekolah. Berdasarkan kerangka konsep, guru yang mengajar menggunakan persekitaran pembelajaran maya perlu mempunyai elemen kompetensi daripada aspek pengetahuan, kemahiran dan sikap. Elemen kompetensi ini penting bagi seseorang guru menggunakan teknologi agar pengajaran lebih berkualiti dan menarik. Dalam kajian ini, pemboleh ubah bebas dalam kajian ini ialah pengetahuan, kemahiran dan sikap. Manakala pemboleh ubah bersandar ialah tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya. Selain itu, adakah pemboleh ubah bebas mempunyai hubungan dengan pengaruh bersandar iaitu tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (VLE)?



Rajah 1.2. Hubungan antara Kompetensi Guru dengan Penggunaan VLE. Sumber daripada Yusof, 2003

1.9 Definisi Operasional

1.9.1 Guru

Guru merupakan tenaga pengajar, pembimbing dan pendidik. Justeru, maklumat kajian ini diharapkan akan dapat membantu guru mengetahui betapa pentingnya



mengaplikasikan proses pengajaran dan pembelajaran melalui di sekolah yang dapat membantu pelajar lebih memahami pelajaran secara mendalam dan dapat menarik minat pelajar. Dalam kajian ini, guru merujuk kepada semua guru yang mengajar di sekolah rendah.

1.9.2 Persekitaran Pembelajaran Maya

Persekitaran pembelajaran maya merupakan inovasi dalam sistem pendidikan yang telah diperbaharui bertujuan untuk membuat penambahbaikan dalam sistem pendidikan yang sedia ada. Mohamed Noor (2001) mendapati bahawa bagi merealisasikan program ini, setiap guru perlu bersedia dan memahami peranan yang perlu dimainkan mereka untuk melaksanakan program persekitaran pembelajaran maya ini. Semua pihak terlibat dengan PdPc perlu bersedia dan memainkan peranan masing-masing bagi merealisasikan program persekitaran pembelajaran maya di sekolah mahupun semua peringkat.

Persekitaran pembelajaran maya (VLE) merupakan satu sistem pembelajaran yang berasaskan web di mana ia menyerupai dunia pembelajaran sebenar dengan mengintegrasikan konsep pendidikan konvensional dengan kaedah maya. Pengetahuan guru merangkumi pelbagai aspek seperti pengetahuan isi pelajaran, pengetahuan pedagogi serta pengetahuan keperibadian dan ikhtisas perguruan. Menurut Abdul Wahab (2006) dan Syed Jaafar (2014) sebaik-baik guru ialah mereka yang berpengetahuan tinggi, mahir dalam bidang teknikal dan cekap menjalankan tugas sebagai seorang guru. Ini penting bagi memastikan pelajar mendapat pengetahuan mengenai sesuatu topik dengan lebih jelas dan dapat menarik minat pelajar. Peningkatan pengetahuan yang dikuasai oleh guru dapat meningkatkan





kemampuan intelek dan kepintaran seseorang guru. Ringkasnya hubungan pengetahuan dengan kepintaran ialah hubungan yang positif iaitu semakin meluas dan banyak pengetahuan yang diperoleh maka semakin pintar seseorang guru itu. Membangunkan ilmu pengetahuan, seseorang itu perlu memiliki maklumat dan kebolehan memanipulasi maklumat tersebut.

Menurut Abdul, Rosyati, Awang dan Rosnah (2008) menyatakan pendidikan dan latihan merupakan kaedah melahirkan pekerja yang berilmu pengetahuan, berkemahiran dan kebolehan yang diperlukan di tempat kerja. Bagi meningkatkan pengetahuan guru, program latihan sangkutan industri adalah diperlukan supaya guru mendapat pengalaman dan pengetahuan supaya dapat diadaptasikan dalam pengajaran semasa amali. Dengan adanya latihan sebegini, guru yang terlibat akan menggunakan pengalaman yang berharga bagi meningkatkan kualiti dalam pengajarannya. Latihan yang diikuti bukan sahaja meningkatkan pengetahuan guru berkaitan dengan teori sesuatu proses kerja amali, tetapi juga dapat meningkatkan keyakinan guru apabila sesuatu menerangkan teori tersebut.

Dalam kajian ini persekitaran pembelajaran maya akan dikaji tahap penggunaannya di sekolah sama ada dipengaruhi oleh beberapa faktor antaranya faktor pengetahuan, kemahiran, sikap dan prasarana atau kemudahan yang terdapat di sekolah seperti makmal komputer, kelajuan Internet, peralatan ICT atau faktor-faktor lain yang mempengaruhi penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah. Penggunaan persekitaran pembelajaran maya diukur dengan mengira kekerapan penggunaan semasa aktiviti PdP dilaksanakan dalam tempoh sebulan.





1.9.3 Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah seseorang menggunakan pancaindera terhadap sesuatu objek tertentu. Melalui panca indera manusia seperti penglihatan, pendengaran, bau, rasa dan sentuhan. Sebahagian besar pengetahuan manusia diperolehi melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media massa mahupun persekitaran (Natoatmodjo, 2003).

Secara estimologi pengetahuan berasal dari kata dalam Bahasa Inggeris iaitu ‘knowledge’. Dalam Encyclopedia of Philosophy dijelaskan bahawa definisi pengetahuan adalah kepercayaan yang benar. Pengetahuan itu adalah semua milik atau isi pemikiran. Dengan demikian, pengetahuan merupakan hasil proses dari usaha manusia untuk ‘tahu’ atau mengetahui tentang sesuatu perkara.



Abdul Hamid (2004) mendefinisikan pengetahuan sebagai suatu peringkat dalam bentuk kebenaran, prinsip dan maklumat. Ia berasal daripada pengalaman lampau dan pengalaman baru sama ada diketahui sendiri atau melalui sumber lain dan digunakan bagi mencapai matlamat yang belum terlaksana. Pengetahuan sebagai maklumat sedia ada dalam diri seseorang terhadap amalan seharian (Yuhanis, 2015). Oleh itu, dalam kajian ini pengkaji mentafsirkan pengetahuan sebagai maklumat sedia ada dalam diri setiap guru tentang Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE).

1.9.4 Kemahiran ICT dan Persekitaran Pembelajaran Maya

Dalam melahirkan tenaga kerja yang berkemahiran tinggi dan professional, kemahiran ICT amat penting untuk mencapai wawasan negara (Megat Zakaria, Aris, & Harun,





2007). Selain itu kemahiran mengaplikasikan komputer, kemahiran ICT guru turut melibatkan penggunaan peralatan-peralatan berkaitan teknologi seperti LCD projector, mesin pengimbas, mesin pencetak dan peralatan-peralatan elektronik yang lain.

Kemahiran ICT, komputer serta kemahiran menggunakan persekitaran pembelajaran maya mempunyai hubungan antar satu sama lain. Dengan merujuk kepada kenyataan Simonson et al. (1987) dengan mengetepikan rasa takut dan tidak selesa dalam penggunaan berteraskan ICT, kemahiran menguasai komputer boleh dicapai. Keperluan mempunyai pengetahuan yang bersesuaian untuk menggunakan ICT sangat penting untuk menguruskan peralatan dan perkakasan tersebut. Menurut Jamaluddin dan Zaidatun Tasir (2003) kemahiran tersebut memberikan impak yang positif kerana kemahiran itu mengupayakan kemampuan mengendalikan teknologi digital. Malah pada tahap tertinggi, perubahan masyarakat berlaku dengan cepat di samping lahirnya inovasi dengan adanya kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi. Penggunaan ICT dalam pengajaran guru memberikan nilai tambah kepada aktiviti pengajaran guru. Terdapat beberapa persamaan antara teknologi dan kemahiran bahasa. Pengintegrasian ICT merupakan peringkat penggunaannya dalam proses PdP yang boleh menjadi satu kelaziman jika sering diamalkan (Shariff & Puteh, 2018).

Pengajaran dan Pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) menjadi isu penting dalam sektor pendidikan masa kini. Dalam alaf baru ini perubahan daripada segi pedagogi dan pendekatan pengajaran merubah generasi menjadi lebih intelek dan berdaya saing. Di peringkat global kemahiran menjadi satu elemen penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru yang kurang mempunyai kemahiran mengajar yang baik akan memberi kesan akan perkembangan pelajar. Lantaran itu, guru perlu dibekalkan





dengan kemahiran supaya dapat menyampaikan ilmu yang berkesan dan mampu memilih kaedah pengajaran yang sesuai dengan kebolehan dan minat pelajar. Kejayaan seseorang pelajar dalam sesuatu mata pelajaran bergantung kepada kemahiran yang dimiliki oleh guru itu sendiri. Oleh yang demikian guru hendaklah sentiasa merancang, melaksanakan dan menilai pengajaran mereka supaya dapat meningkatkan lagi kemahiran mengajar mereka. Berketepatan dengan itu, kemahiran kritis merupakan penyediaan penting bagi guru dalam mencetuskan idea-idea baru sebelum memulakan sesi pengajaran abad ke-21 (Abdullah, 2017). Dalam kajian ini, kemahiran merujuk kepada kemahiran penggunaan persekitaran pembelajaran maya atau VLE.

1.9.5 Sikap



Mueller (1986) dan Yuhanis (2015), menyatakan sikap ialah gambaran sejauh mana seseorang itu menyukai atau tidak menyukai sesuatu. Sikap menggambarkan kesediaan untuk melakukan sesuatu. Sikap juga menggambarkan kepercayaan seseorang terhadap sesuatu perkara. Menurut Aiken (2000), sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak secara positif atau negatif terhadap objek tertentu, situasi, institusi, konsep atau seseorang. Sikap memberi kesan yang khusus kepada tingkah laku, daya usaha, minat dan kesedaran.

Sikap merupakan variabel penting dalam pelaksanaan kelas idea-idea baru dan pendekatan yang lebih baik dalam memberi arahan. Sikap juga merupakan satu konsep yang paling penting dalam psikologi social dan ia memberi kesan yang khusus kepada tingkah laku, daya usaha, minat dan kesedaran (Rienke & Moseley, 2002). Allport (1993) menyatakan bahawa sikap didefinisikan sebagai susunan mental dalam





keadaan bersedia yang diperolehi melalui pengalaman yang mempengaruhi individu secara dinamik terhadap objek dan situasi tertentu. Roseberg dan Hovland (1960) menyatakan sesuatu sikap dapat dilihat dalam bentuk tingkah laku perasaan dan pemikiran.

Menurut Oller (1985) sikap lahir dari perasaan yang wujud dalam diri sendiri, sama ada perasaan suka atau sebaliknya. Rasa suka kepada sesuatu akan menghapuskan perasaan tidak suka yang mana ia akan meningkatkan keyakinan dan keupayaan serta dapat menaikkan semangat seseorang. Perasaan tidak suka akan menghapuskan keinginan kepada sesuatu. Ringkasnya perasaan yang terhasil boleh memberikan impak yang berbeza dalam diri sendiri. Dalam kajian ini sikap merujuk kepada sikap dan penerimaan guru terhadap teknologi VLE yang telah digunakan di sekolah.



1.10 Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti pengetahuan, kemahiran dan sikap guru terhadap penggunaan VLE dalam kalangan guru di sekolah. Dengan adanya kajian ini, ia dapat membantu pihak KPM bagi mengenal pasti sikap, pengetahuan dan kemahiran guru-guru terhadap penggunaan VLE di sekolah. Selain itu, kajian ini dapat dimanfaatkan dan sumber rujukan oleh pentadbir sekolah untuk mengetahui tahap kemahiran guru-guru dalam menggunakan sumber ICT dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah yang terlibat.

Kajian ini juga turut menggalakkan guru-guru di sekolah rendah supaya mengaplikasikan penggunaan ICT dalam PdP abad ke-21 agar lebih menarik. Selain





itu, penggunaan ICT dapat memudahkan guru mengurus dan merancang aktiviti di dalam bilik darjah mahu pun di luar bilik darjah. Informasi ini amat berguna kepada Bahagian Pendidikan Guru agar dapat merancang pelan tindakan pelaksanaan PdP menggunakan VLE di Institut Latihan Perguruan kelak. Pada masa yang sama, pihak KPM akan memperoleh maklumat tentang tahap penguasaan guru dan tahap kemudahan prasarana ICT yang terdapat di sekolah. Kajian ini juga akan memberi kesedaran kepada guru-guru agar mempelbagaikan teknik dalam pengajaran dan pembelajaran. Justeru itu, guru-guru sekolah rendah dapat menarik minat murid untuk belajar serta mencungkil bakat serta naluri murid untuk terus belajar tanpa rasa bosan. Penggunaan VLE dapat memberi nafas baharu berbanding dengan pengajaran secara konvensional yang membawa kepada transformasi pendidikan negara.

Hasil kajian ini akan juga memberi manfaat kepada KPM kerana pihak kementerian telah membelanjakan sejumlah dana yang besar untuk menjayakan persekitaran pembelajaran maya. Kajian ini diharap dapat membantu KPM untuk melihat kelebihan dan kelemahan pembelajaran maya di sekolah. Dapatan kajian diharap dapat membantu pihak KPM dalam menambah baik perkhidmatan sistem pembelajaran maya dan mempromosikan penggunaannya dengan lebih berkesan.

1.11 Batasan Kajian

Kajian ini hanya dijalankan sebelas (10) buah sekolah rendah di zon Pusat Kegiatan Guru Kalumpang di Daerah Hulu Selangor yang melibatkan seramai 136 orang responden. Kesemua 136 orang guru ini meliputi semua peringkat termasuk Guru Besar, Guru Penolong Kanan Pentadbiran, Guru Penolong Kanan Hal Ehwal Murid dan Guru akademik. Kajian ini akan dijalankan terhadap semua guru yang telah





dilantik tetap ke dalam perkhidmatan. Ini adalah kerana pelaksanaan persekitaran pembelajaran maya ini hanya berlaku di sekolah sahaja secara tanpa bayaran. Kajian ini hanya memfokuskan tentang tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah memandangkan guru sebagai pengguna utama persekitaran pembelajaran maya di sekolah. Walau bagaimanapun, kajian ini hanya tertumpu kepada empat (4) tahap yang dikenal pasti iaitu tahap pengetahuan, tahap sikap dan tahap kemahiran guru sekolah serta pengaruh dalam penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah semasa sesi persekolahan.

1.12 Rumusan

Dalam bab dua ini tinjauan literatur yang menjadi panduan kajian menunjukkan bahawa faktor demografi serta aspek pengetahuan, kemahiran, sikap dan pengalaman mengajar guru memainkan peranan penting dalam meningkatkan tahap penggunaan pembelajaran maya di sekolah. Ini bermakna sesuatu perubahan dalam sistem pendidikan perlu melibatkan penerimaan oleh guru-guru dalam melakukan perubahan bagi menjayakan sesuatu projek. Oleh itu dapat dirumuskan bahawa kajian ini akan memberi fokus kepada faktor demografi yang banyak mempengaruhi penerimaan guru dalam aspek pengetahuan, kemahiran dan sikap terhadap sesuatu teknologi yang baharu seperti pelantar pembelajaran maya dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah rendah.

