

## TAHAP PENGETAHUAN, SIKAP DAN KESEDIAAN PELAJAR TINGKATAN 4 TERHADAP PENGUNAAN PEMBELAJARAN PERSEKITARAN MAYA VLE FROG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

(The Level of Knowledge, Attitudes and Readiness Form 4 Students to the Using of  
Virtual Learning Environment VLE Frog in Malay Language Learning)

**SUMARNI LAPAMMU**

SMK. Wakuba

Kementerian Pendidikan Malaysia

[sumarnizulkifly@gmail.com](mailto:sumarnizulkifly@gmail.com)

**ZAMRI MAHAMOD**

Fakulti Pendidikan

Universiti Kebangsaan Malaysia

[d-zam@ukm.edu.my](mailto:d-zam@ukm.edu.my)

**Dihantar pada:**

20 November 2017

**Diterima pada:**

24 April 2018

**Koresponden:**

[d-zam@ukm.edu.my](mailto:d-zam@ukm.edu.my)

**Abstrak:** Kajian tinjauan ini bertujuan untuk meninjau penggunaan persekitaran pembelajaran maya atau *virtual learning environment* (VLE Frog) dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini melihat tahap pengetahuan, sikap dan kesediaan pelajar terhadap penggunaan VLE Frog dalam Bahasa Melayu. Kajian ini melibatkan 240 orang pelajar tingkatan 4 di empat buah sekolah di daerah Tawau, Sabah. Dalam kajian ini, instrumen soal selidik dengan lima skala Likert digunakan bagi tujuan pengumpulan data. Kajian rintis telah dijalankan terhadap 30 orang pelajar bagi menentukan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen kajian dan hasil kajian rintis menunjukkan instrumen yang digunakan mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi dan kekal digunakan dalam kajian sebenar. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat analisis min, sisihan piawai, kekerapan dan peratusan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS 22.0. Dapatan kajian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensi. Analisis deskriptif mendapati ketiga-tiga min, iaitu pengetahuan (4.10), sikap (4.27) dan kesediaan (4.32) pelajar terhadap penggunaan VLE Frog berada pada tahap tinggi. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan VLE Frog dalam PdPc mereka. Penggunaan bahan berteraskan teknologi maklumat dan komunikasi seperti VLE Frog dapat menarik minat pelajar untuk belajar Bahasa Melayu.

**Kata kunci:** Pengetahuan, sikap, kesediaan, persekitaran pembelajaran maya, pembelajaran Bahasa Melayu

**Abstract:** This study aims to review the use of Frog VLE in the learning of Malay Language. The study also looked at the level knowledge, attitudes and students readiness to the Frog VLE in Malay Language. The study involved 240 form 4 students from four schools in Tawau District, Sabah. In this study, researchers used questionnaire with five Likert scale for the purpose of collecting data. A pilot study was conducted on 30 students to ensure the validity and accountability of the instrument and the results of the pilot study showed that the instruments used have high reliability and was used in the actual study. Descriptive statistics were used to analyze the mean, standard deviation, frequency and percentage. Data were analyzed using the SPSS 22.0 program. The findings were analyzed using descriptive statistics and statistical inference. Descriptive analysis found that the three mean, that is knowledge (4.10), attitude (4.27) and willingness (4.32) of students on the use Frog VLE is at a high level. This shows that students have high interest on the usage of Frog VLE in their learning. The use of information and communication technology based materials such as VLE Frog can attract students to learn Malay Language.

**Keywords:** Knowledge, attitudes, readiness, virtual learning environment, Malay Language learning

## PENGENALAN

Pada era globalisasi kini, sistem pendidikan di Malaysia mula berkembang seiring dengan perkembangan dalam bidang Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Terdapat pelbagai kaedah yang baharu telah diperkenalkan dan diguna pakai untuk menjadikan pengajaran guru lebih berkesan dan pembelajaran mudah serta menyeronokkan. Menurut Zamri dan Mohamed Amin (2008) menyatakan bahawa kemampuan multimedia dalam menyampaikan sesuatu maklumat dengan cepat, tepat dan mampu menjadi daya tarikan bagi mewujudkan suasana pembelajaran menyeronokkan. Justeru, dalam bidang pendidikan penggunaan TMK dilihat saling berkait antara satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahawa TMK sangat memberi impak yang besar kepada perubahan dalam sistem pendidikan di seluruh dunia khususnya kepada negara-negara membangun. Penggunaan TMK membolehkan pelajar mengakses maklumat yang berkaitan dengan menggunakan Internet serta dapat berkongsi maklumat tersebut bersama rakan-rakan dan guru.

Burnett (2010) berpendapat bahawa kanak-kanak pada masa kini dibesarkan dalam *textual landscape* yang membolehkan mereka terdedah dengan pelbagai cara untuk berinteraksi dan bermain secara aktif dalam persekitaran digital seperti permainan komputer, telefon bimbit dalam dunia maya. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan TMK dalam pembelajaran sangat berkesan untuk meningkatkan kebolehan pelajar berfikir secara kreatif dan kritis. Pelajar akan menjadi lebih berinovatif untuk mencapai sesuatu ilmu. Oleh itu, sikap berdikari pelajar akan mengurangkan kebergantungan mereka terhadap guru. Kajian Alessi dan Trollip (2001) menunjukkan bahawa pengintegrasian TMK dalam pembelajaran boleh memberikan kelebihan iaitu bahan pembelajaran boleh dicapai pada bila-bila masa dan di mana sahaja, boleh dirangkaikan dengan pelbagai sumber pembelajaran lain di seluruh dunia, pengurusan dan pengemaskinian bahan pembelajaran menjadi lebih cepat, mudah, dan sistematik, serta pelbagai bentuk komunikasi boleh digunakan untuk kegunaan guru dan pelajar.

Hasil daripada kajian Alessi dan Trollip (2001), telah menyebabkan berlakunya transformasi dalam pendidikan di Malaysia. KPM telah berinisiatif dengan menyediakan platform

persekitaran maya atau *Virtual Learning Environment* (VLE) untuk kegunaan semua pelajar, guru, kakitangan sekolah dan ibu bapa. Langkah ini dilihat sebagai satu langkah yang positif ke arah menjadikan Pendidikan di Malaysia setaraf dengan pendidikan di negara-negara maju di dunia. Oleh itu, bagi mencapai matlamat ke arah pendidikan bertaraf antarabangsa maka VLE Frog diperkenalkan di Malaysia. VLE Frog telah dibangunkan sejak 13 tahun yang lalu di United Kingdom. VLE Frog adalah platform pembelajaran maya yang telah memenangi anugerah dan mudah digunakan, selain direka khas untuk mesra pengguna. VLE Frog dibangunkan di United Kingdom dengan rekod pencapaian selama 13 tahun, VLE Frog akan berfokus kepada usaha untuk memudahkan kehidupan guru dan pelajar sekali gus untuk mempertingkatkan teknik pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Selain itu, VLE Frog juga disepadukan dengan rakan kandungan dan alat pendidikan lain yang berkuasa, termasuklah *Google Apps* untuk *Khan Academy Education* untuk memajukan lagi teknik pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc).

Matlamat utama VLE Frog diperkenalkan adalah untuk memudahkan penyampaian pengajaran guru. Penyampaian guru akan menjadi lebih menarik dan mudah diakses di mana-mana sahaja oleh pelajar melalui capaian Internet. Kaedah dan teknik pengajaran ini juga lebih berkesan berbanding kaedah tradisional yang diamalkan oleh guru. Melalui VLE Frog, guru boleh menyediakan tugas kepada pelajar, membuat penyemakan dan memberikan pemarkahan dengan cepat. Pelajar pula boleh menyiapkan tugas mereka dari rumah sahaja. Selain itu, ibu bapa juga boleh memantau perkembangan pembelajaran anak-anak mereka secara maya melalui aplikasi VLE Frog. Di samping itu, ibu bapa juga boleh melihat aktiviti-aktiviti yang dijalankan di sekolah anak-anak mereka.

Sasaran VLE Frog adalah untuk menghasilkan rakyat Malaysia yang berpengetahuan luas dan mampu bersaing di peringkat antarabangsa. Justeru, VLE Frog dibina agar dapat membantu guru dan pengurusan sekolah melaksanakan tugas dengan lebih efisien dan menjimatkan masa. VLE Frog juga dapat membantu mewujudkan hubungan dan kolaborasi antara pendidik di seluruh negara. Hal ini

mbolehkan guru berkongsi idea dan sumber untuk meningkatkan bidang pendidikan. Oleh itu, kajian ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah VLE Frog mampu mencapai matlamatnya berdasarkan pengetahuan, sikap dan minat pelajar terhadap VLE Frog dalam bahasa Melayu.

### PERNYATAAN MASALAH

Pendidikan secara tradisional lazimnya dikaitkan dengan proses PdPc adalah sehalu, iaitu guru sebagai penyampai dan pelajar sebagai penerima maklumat sahaja. Dalam hal ini, seorang guru akan memainkan peranan utama sebagai penyampai maklumat yang utama dan pelajar hanya bertindak sebagai pendengar sahaja. Rabeah (2006) menyatakan bahawa secara umumnya, proses PdPc di bilik darjah hanya bertumpu dalam bentuk syarahan, iaitu guru menyampaikan pengajaran melalui syarahan. Justeru, kaedah ini dilihat tidak lagi dominan diaplikasikan dalam era teknologi maklumat yang semakin berkembang. Hal ini kerana kaedah ini hanya akan menghalang percambahan pemikiran pelajar.

Seiring dengan perkembangan TMK dalam bidang pendidikan mutakhir ini, kita perlu peka terhadap keperluan pelajar dalam menggunakan kemudahan ini. Kanak-kanak pada masa kini membesar dalam *textual landscape* di mana mereka mempunyai pelbagai cara untuk berinteraksi dan bermain dengan aktif di dalam persekitaran yang dicipta melalui teknologi digital seperti permainan komputer, telefon bimbit dan dunia visual (Burnett, 2010). Oleh itu, untuk memastikan setiap pelajar mendapat manfaat daripada kecanggihan teknologi yang sedia ada pada hari ini aspek kesediaan pelajar dalam menggunakan kemudahan ini perlu diberi perhatian. Aspek kesediaan pelajar meliputi pengetahuan dan kemahiran pelajar dalam menggunakan kemudahan TMK.

Generasi pelajar pada hari ini merupakan 'Generasi Net' yang lahir dan membesar seiring dengan persekitaran Internet dan TMK serta sering terdedah dengan perkembangan teknologi berasaskan komputer dan peralatan elektronik (Oblinger & Oblinger 2007). Justeru itu, dapat dilihat sikap, minat dan pencapaian pembelajaran golongan generasi ini sangat dipengaruhi oleh penggunaan komputer dan Internet. Hal ini kerana, sudah menjadi kebiasaan kepada golongan pelajar

pada masa kini menggunakan Internet dalam segala rutin harian (Altun & Cakun 2006). Internet kini telah menjadi kaedah yang paling mudah dan digemari oleh golongan pelajar untuk digunakan bagi mencari pelbagai maklumat berkaitan pendidikan khususnya tentang pembelajaran seperti mencari nota-nota rujukan tambahan, soalan-soalan tahun lepas, berkongsi pandangan dan bertanya pendapat tentang sesuatu tugas ataupun latihan menerusi ruangan sosial di Internet (Arthur & Brafi 2013).

Selain kesediaan pelajar, guru-guru juga perlu menguasai kemahiran TMK. Hal ini kerana masih terdapat guru-guru yang tidak mahir menggunakan kemudahan TMK di sekolah. Situasi ini perlu ditangani segera agar matlamat kerajaan melaksanakan sistem pembelajaran TMK sepenuhnya di sekolah dapat dicapai. Kajian Suzlina Hilwani dan Jamaludin (2015) menyatakan bahawa guru-guru Bahasa Melayu tidak diberi penekanan tentang penggunaan bahan teknologi ini kepada PdPc di dalam bilik darjah. Pendapat ini turut disokong oleh kajian Norhiza et al. (2016) yang menyatakan bahawa kebanyakan guru tidak menggunakan komputer di sekolah mereka. Oleh itu, penekanan perlu diberikan kepada guru agar mereka mengoptimumkan penggunaan TMK dalam pengajaran mereka. Justeru, perkara ini menjadi persoalan menarik untuk kajian ini dijalankan.

Dalam mewujudkan suasana pembelajaran maya atau pembelajaran atas talian mahupun pembelajaran secara *Virtual Learning*, terdapat beberapa cabaran yang dilihat sebagai halangan untuk memastikan kejayaan pengajaran secara maya. Antara halangan utama yang dikenal pasti ialah kemudahan capaian Internet. Norzilawati et al. (2013) menyatakan bahawa isu capaian Internet merupakan satu halangan terutama kepada sekolah-sekolah di luar bandar dan di kawasan pedalaman yang mempunyai capaian Internet yang sangat terhad dan menghalang guru untuk menggunakan kemudahan ini dengan optimum. Hal ini menjadi dilema kepada para guru untuk melaksanakan kemudahan ini.

Selain itu, menurut MohdAizuddin (2013) dalam kajian beliau tentang peningkatan profesionalisme guru dalam penggunaan VLE Frog mendapati bahawa guru yang menguasai penggunaan VLE Frog akan lebih mudah dalam mengendalikan aktiviti PdPc. Semua maklumat

dan isi kandungan pelajaran dapat disampaikan kepada pelajar dengan cepat dan sistematik. Namun begitu, beberapa faktor menjadi penghalang untuk guru seperti tiada bilik akses komputer dan capaian Internet yang lemah. Akibatnya guru lebih cenderung untuk meneruskan kaedah tradisional dalam pengajaran mereka.

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk melihat sejauh mana pengetahuan pelajar terhadap penggunaan VLE Frog sebagai satu persekitaran pembelajaran maya dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, kajian ini turut mengupas akan sikap dan kesediaan pelajar terhadap sistem yang diperkenalkan oleh pihak kementerian ini. Hasil dapatan kajian ini penting untuk melihat sejauh manakah VLE Frog ini telah mencapai matlamatnya.

### OBJEKTIF KAJIAN

Secara khusus, kajian ini mempunyai tiga objektif yang ingin dicapai, iaitu:

1. Mengetahui tahap pengetahuan pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu.
2. Mengetahui tahap sikap pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu.
3. Mengetahui tahap kesediaan pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu.

### SOALAN KAJIAN

Soalan-soalan kajian berikut digunakan bagi mendapatkan maklumat mengenai kajian yang dijalankan.

1. Apakah tahap pengetahuan pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu?
2. Apakah tahap sikap pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu?
3. Apakah tahap kesediaan pelajar terhadap pembelajaran maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu?

## METODOLOGI

### Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian ini merupakan jenis kuantitatif secara tinjauan yang menggunakan borang soal selidik. Satu set soal selidik digunakan untuk tujuan pengumpulan data. Menurut Elangkumaran (2009), set soal selidik mempunyai ciri-ciri saintifik, khusus dan dapat merangkumi jumlah populasi yang luas melalui sampel yang kecil dan lojik. Data primer digunakan untuk mengkaji tahap pengetahuan, sikap dan kesediaan pelajar terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran VLE Frog dalam Bahasa Melayu adalah melalui borang soal selidik. Manakala sumber daripada buku-buku rujukan dan bacaan daripada capaian akses internet digunakan untuk memperoleh data sekunder.

### Lokasi, Populasi dan Sampel Kajian

Kajian ini telah dijalankan di empat buah sekolah menengah, iaitu dua buah sekolah di bandar dan dua buah sekolah luar bandar di daerah Tawau, Sabah. Populasi kajian ialah pelajar Tingkatan 4 di daerah Tawau, Sabah. Seramai 240 orang pelajar sampel mewakili populasi Tingkatan 4 yang terdiri daripada aliran Sains dan Kemusiaan yang dipilih sebagai sampel kajian ini. Saiz sampel ditentukan dengan merujuk kepada jadual penentu saiz sampel Krejcie dan Morgan (1970).

### Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan instrumen kaji selidik hasil adaptasi kajian terdahulu dan di petik daripada Model Penerimaan Teknologi oleh Davis (1989). Seperti yang digunakan dalam kajian Ika Destiana et al. (2013), Saiful et al. (2014) dalam kajian ini penyelidik membina soal selidik berdasarkan kajian-kajian lepas. Selain itu, soal selidik dalam kajian ini juga diubahsuai serta ditambah baik mengikut kesesuaian selaras dengan kehendak kajian. Dalam kajian ini, borang soal selidik yang digunakan mengandungi perkara seperti berikut:

1. Bahagian A: Maklumat demografi. Bahagian A berkaitan jantina, kategori sekolah, aliran persekolahan, dan pendapatan ibu bapa.
2. Bahagian B: Pengetahuan pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog.

Bahagian B membincangkan tentang pengetahuan pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog yang pengetahuan pelajar tentang pembelajaran tersebut.

3. Bahagian C: Sikap pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog. Bahagian ini menguji tingkah laku pelajar sama ada seronok, bosan dan menguji sama ada pembelajaran VLE Frog membantu dalam tugas sekolah.
4. Bahagian D: Kesianan pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog. Bahagian D berkaitan kesediaan pelajar terhadap pembelajaran VLE frog. Bahagian ini menguji kesediaan pelajar dalam pembelajaran maya tersebut.

### Kajian Rintis dan Kebolehpercayaan Item

Kajian rintis dilakukan sebelum kajian sebenar dijalankan. Mohd Majib (2000) menyatakan bahawa dalam setiap kajian adalah penting kajian rintis dilaksanakan terlebih dahulu kerana ia dapat menentukan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen. Dalam kajian ini, kajian rintis dijalankan di sebuah sekolah berdekatan yang mempunyai makmal komputer dan menjalankan pembelajaran VLE Frog yang aktif dan responden yang dipilih adalah bukan responden sebenar. Seramai 40 orang responden yang dipilih secara rawak untuk terlibat dalam kajian rintis. Perisian SPSS versi 23.0 digunakan untuk menguji ketekalan dalaman instrumen. Hasil kajian rintis yang telah dijalankan didapati nilai kebolehpercayaan item ialah  $\alpha = 0.859$ . Menurut Mohd Majid (2000), nilai alpha yang melebihi 0.600 dikategorikan sebagai item yang mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi.

### Prosedur Pelaksanaan Kajian

Data kajian diperoleh oleh pengkaji melalui kerjasama pihak guru-guru di sekolah-sekolah yang terpilih untuk membantu mengagihkan borang soal selidik kepada pelajar di sekolah masing-masing. Dalam kajian ini, pengkaji akan mengedarkan borang soal selidik kepada pelajar untuk mengetahui tahap pengetahuan, sikap dan kesediaan pelajar terhadap pembelajaran Maya VLE Frog dalam kalangan pelajar menengah di

Tawau, Sabah. Masa yang diperuntukkan untuk memperoleh kembali maklum balas daripada soal selidik adalah selama satu bulan.

### Analisis Data

Kaedah kuantitatif dalam program *The Statistical Packages for the Social Sciences* (SPSS Window versi 23.0) digunakan untuk menganalisis semua data yang telah dikumpulkan. Kaedah deskriptif dan inferensi digunakan dan semua dapatan yang telah dianalisis akan dipaparkan dalam bentuk jadual yang menunjukkan peratusan, frekuensi, min dan sisihan piawai. Dalam kajian ini, analisis deskriptif digunakan bagi menjawab keempat-empat bahagian.

Tahap persepsi pelajar bagi pengetahuan, sikap dan kesediaan mereka dalam pembelajaran maya VLE Frog yang dikaji adalah menggunakan kekerapan, peratus dan min seterusnya analisis tahap interpretasi diambil kira daripada nilai lima mata iaitu nilai tertinggi 5.00 di bahagikan kepada tiga tahap, iaitu rendah (min=1.00-2.33), sederhana (min=2.34-3.67) dan tinggi (min=3.68-5.00). Jadual 1 menunjukkan interpretasi min yang digunakan dalam kajian Jamil (2002).

JADUAL 1. Interpretasi min

Julat Min	Interpretasi
1.00-2.33	Rendah
2.34-3.67	Sederhana
3.68-5.00	Tinggi

### DAPATAN KAJIAN

#### Tahap Pengetahuan Pelajar terhadap Persekitaran Pembelajaran Maya VLE Frog

Jadual 2 menunjukkan skor min bagi tahap pengetahuan pelajar terhadap VLE Frog dalam Bahasa Melayu. Daripada jadual didapati semua item berada pada tahap tinggi dan nilai min keseluruhan tahap pengetahuan pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog Bahasa Melayu ialah min 4.10, iaitu berada pada tahap tinggi. Item 6 dan 8 merupakan yang memperoleh min tertinggi, sebanyak 4.18. Item 10 merupakan item yang paling rendah nilai min, iaitu 3.96, tetapi masih berada pada tahap tinggi. Rumusannya, tahap pengetahuan pelajar tingkatan 4 terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE



Frog adalah tinggi. Pelajar mengetahui akan kepentingan VLE Frog dalam pembelajaran Bahasa Melayu seperti dapat:

1. Meningkatkan penguasaan Bahasa Melayu mereka.
2. Meningkatkan kemahiran menggunakan komputer dan Internet.
3. Meningkatkan pengetahuan dalam memuat naik dan memuat turun bahan pembelajaran daripada Internet.

JADUAL 2. Taburan min pengetahuan pelajar terhadap VLE Frog dalam Bahasa Melayu

Bil.	Item	SP	Min	Tahap
1	Saya tahu mengakses VLE Frog	0.48	4.04	Tinggi
2	Pembelajaran mengguna persekitaran VLE Frog meningkatkan penguasaan bahasa Melayu saya	0.51	4.06	Tinggi
3	VLE Frog sesuai diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Melayu	0.59	4.04	Tinggi
4	Saya suka menggunakan "widget" SCORM yang terdapat dalam VLE Frog bagi meningkatkan pengetahuan.	0.70	4.12	Tinggi
5	Penggunaan VLE Frog dapat meningkatkan kemahiran saya menggunakan komputer.	0.59	4.17	Tinggi
6	Penggunaan VLE Frog dapat meningkatkan kemahiran saya menggunakan internet.	0.54	4.18	Tinggi
7	Saya tahu menggunakan setiap "widget" untuk membina dashboard	0.59	4.13	Tinggi
8	Saya tahu menghantar tugas menggunakan VLE Frog	0.55	4.18	Tinggi
9	Saya mahir membuka (sign in) dan menutup (sign out) VLE Frog	0.81	4.09	Tinggi
10	Saya mahir memuat turun gambar dan video dalam dashboard.	0.78	3.96	Tinggi
<b>Min Keseluruhan</b>			<b>4.10</b>	<b>Tinggi</b>

#### Tahap Sikap Pelajar terhadap Persekitaran Pembelajaran Maya VLE Frog

Jadual 3 menunjukkan skor min bagi tahap sikap pelajar terhadap VLE Frog. Min keseluruhan ialah 4.28, iaitu berada pada tahap tinggi. Item yang memperoleh min tertinggi ialah item 1, iaitu 4.48, manakala item 9 merupakan item yang paling min rendah nilai min, iaitu 4.14. Berdasarkan min

keseluruhan yang tinggi, dapat dirumuskan bahawa pelajar tingkatan 4 di empat buah sekolah menengah di Tawau ini mempunyai sikap:

1. Suka dan seronok belajar Bahasa Melayu menggunakan VLE Frog.
2. Seronok mengakses dan mempelajari pembelajaran VLE Frog.
3. Suka menggunakan VLE Frog untuk mencari bahan pembelajaran.
4. Suka menggunakan VLE Frog untuk berhubungan dengan rakan.

JADUAL 3. Taburan min sikap pelajar terhadap VLE Frog dalam Bahasa Melayu

Bil	Item	SP	Min	Tahap
1	Saya suka belajar menggunakan persekitaran pembelajaran VLE Frog	0.54	4.48	Tinggi
2	Saya berasa seronok apabila mengakses persekitaran pembelajaran VLE Frog	0.48	4.38	Tinggi
3	Saya mudah mempelajari bahasa Melayu menggunakan VLE Frog	0.59	4.45	Tinggi
4	Saya seronok menggunakan VLE Frog kerana mudah diakses di mana sahaja	0.86	4.45	Tinggi
5	"Widget" di dalam VLE Frog sangat menyeronokkan saya untuk belajar bahasa Melayu	0.42	4.13	Tinggi
6	Saya suka menggunakan persekitaran pembelajaran VLE Frog untuk mencari bahan pembelajaran	0.59	4.19	Tinggi
7	Saya bertanggungjawab dalam mengendalikan VLE Frog	0.64	4.16	Tinggi
8	Saya suka dengan paparan VLE Frog yang menarik.	0.42	4.24	Tinggi
9	Saya suka menggunakan VLE Frog bersama rakan-rakan.	0.71	4.12	Tinggi
10	Saya suka berhubung menggunakan forum dalam VLE	0.68	4.16	Tinggi
<b>Min Keseluruhan</b>			<b>4.28</b>	<b>Tinggi</b>

#### Tahap Kesiediaan Pelajar terhadap Persekitaran Pembelajaran Maya VLE Frog

Jadual 4 menunjukkan skor min bagi tahap kesiediaan pelajar terhadap VLE Frog dalam Bahasa Melayu. Kesemua item mendapat respons yang sangat positif dengan 10 item yang dikemukakan mendapat min keseluruhan ialah 4.32, iaitu berada pada tahap tinggi. Item 10 merupakan item paling tinggi nilai min, iaitu 4.63, diikuti item 9 dengan min 4.62. Item 5 merupakan

item yang paling rendah nilai mi, iaitu 4.07, tetapi masih berada pada tahap tinggi. Sebagai rumusan, kesediaan pelajar terhadap persekitaran pembelajaran maya VLE Frog adalah sangat tinggi. Pelajar berpendapat bahawa pembelajaran VLE Frog dapat:

1. Mengakses VLE Frog dengan mudah di sekolah kerana ada kemudahan komputer dan Internet di rumah dan di sekolah.
2. Bersedia untuk menggunakan VLE Frog dalam pembelajaran Bahasa Melayu.
3. VLE Frog dapat membantu pelajar berinteraksi dengan rakan dan guru di luar waktu persekolahan.

JADUAL 4. Taburan min kesediaan pelajar terhadap VLE Frog dalam Bahasa Melayu

Bil	Item	SP	Min	Tahap
1	Saya bersedia menggunakan VLE Frog dalam pembelajaran bahasa Melayu	0.53	4.22	Tinggi
2	Saya mempunyai akses terhadap internet	0.47	4.33	Tinggi
3	VLE Frog memudahkan untuk saya berinteraksi bersama rakan tentang pembelajaran bahasa Melayu	0.39	4.19	Tinggi
4	VLE Frog memudahkan untuk saya berinteraksi bersama guru tentang pembelajaran bahasa Melayu	0.50	4.15	Tinggi
5	Saya boleh belajar menggunakan VLE Frog semasa diluar waktu persekolahan biasa	0.48	4.07	Tinggi
6	Saya menggunakan VLE Frog di sekolah semasa pembelajaran bahasa Melayu	0.38	4.18	Tinggi
7	Saya dapat mengakses VLE Frog dengan mudah kerana mempunyai kemudahan komputer di rumah	0.59	4.53	Tinggi
8	Saya dapat mengakses VLE Frog dengan mudah kerana mempunyai kemudahan internet di rumah	0.95	4.35	Tinggi
9	Saya dapat mengakses VLE Frog dengan mudah kerana mempunyai kemudahan komputer di sekolah	0.61	4.62	Tinggi
10	Saya dapat mengakses VLE Frog dengan mudah kerana mempunyai kemudahan internet di sekolah.	0.70	4.63	Tinggi
<b>Min Keseluruhan</b>			<b>4.32</b>	<b>Tinggi</b>

## PERBINCANGAN

Kajian ini menunjukkan tahap pengetahuan pelajar terhadap penggunaan pembelajaran VLE Frog

adalah sangat positif dengan nilai min keseluruhan sebanyak 4.10 berada pada tahap tinggi. Pelajar sangat positif menggunakan persekitaran pembelajaran VLE Frog kerana pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemahiran mereka menggunakan internet. Selain itu, penggunaan VLE Frog juga membantu pelajar menghantar tugas yang diberikan kepada mereka. Pelajar perlu menjadi penggerak dan pencetus kepada perubahan masyarakat ICT dan pembentukan masyarakat digital menjelang tahun 2020.

Pelajar perlu bersedia melaksanakan tugas baharu bagi membangunkan TMK dalam PdPc. Pelajar sepatutnya telah beralih daripada kaedah pembelajaran yang konvensional kepada pembelajaran yang dinamik dalam konteks penggunaan TMK. Selain itu, pelajar juga perlu bersedia meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka bagi menjadikan komputer sebagai teknologi PdPc menggantikan pendekatan konvensional yang kurang berasaskan inovasi teknologi (Zamri & Mohamed Amin 2008).

Kajian ini disokong dengan kajian Ida Norini (2013) mengenai keberkesanan penggunaan konsep persekitaran pengajaran maya VLE Frog di kalangan pelajar. Beliau mendapati kesemua pelajar iaitu sebanyak 100% sangat suka ke makmal komputer kerana mereka dapat satu suasana pembelajaran baru dan daripada pemerhatian guru juga mendapati pelajar sangat teruja apabila dapat memasuki makmal komputer dan menggunakan aplikasi ini.

Kajian ini juga mendapati sikap pelajar terhadap pembelajaran maya ini memperoleh min keseluruhan sebanyak 4.27 berada pada tahap tinggi, Pelajar suka belajar menggunakan persekitaran pembelajaran VLE Frog dan mereka berasa mudah dan seronok mempelajari Bahasa Melayu menggunakan VLE Frog kerana aplikasi ini mudah diakses di mana sahaja. Dapatan ini selari dengan dapatan kajian Ida Hazira et al. (2012) dalam kajian mereka tentang minat pelajar terhadap mata pelajaran TMK pelajar tingkatan 4 dan 5. Dapatan kajian beliau mendapati bahawa sikap pelajar yang positif akan lebih mendorong dan menggerakkan penggunaan TMK dalam PdPc di sekolah menengah berjalan secara lancar, pantas dan menyeluruh.

Pada bahagian kesediaan pelajar terhadap pembelajaran Maya VLE Frog dalam Bahasa Melayu menunjukkan kesemua item mendapat

respons yang sangat positif dengan min 4.32 yang berada pada tahap tinggi. Kajian ini menunjukkan bahawa pelajar dapat mengakses VLE Frog dengan mudah kerana mempunyai kemudahan internet dan komputer di sekolah. Sharifah Nor dan Kamarul Azman (2011) menyatakan bahawa teknologi memainkan peranan penting dalam kehidupan seorang pendidik mahupun seseorang pelajar. Anjakan paradigma ini memberi impak yang besar dalam perhubungan pendidik dan pelajar, pelajar dan bahan pembelajaran dan sesama pelajar itu sendiri.

Dapatan kajian ini disokong dengan dapatan kajian Siti Salwa dan Jamaludin (2013) terhadap tahap kesediaan pelajar dalam penggunaan teknologi, pedagogi, dan kandungan (TPACK) dalam pembelajaran kurikulum di IPG bagi seksyen pengetahuan teknologi, item-item seperti penyelesaian sendiri masalah teknikal, mudah mempelajari teknologi yang baharu, gemar mencuba dengan teknologi sedia ada dan tahu tentang perbezaan teknologi terkini, kebanyakan item diberi respons yang positif oleh para responden.

Kajian ini seiring dengan dapatan Rahimah (2013) yang menunjukkan perspektif pelajar terhadap TMK berada pada tahap tinggi. Dalam ujian post didapati statistiknya meningkat berbanding dengan kelas yang diajar dengan menggunakan kaedah tradisional. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar sangat bersedia untuk menerima perubahan daripada pengajaran tradisional kepada pengajaran yang menggunakan kemudahan TMK yang lebih menarik.

## KESIMPULAN

Fenomena terhadap gelombang TMK, telah mencabar sistem pendidikan termasuk teori pembelajaran untuk turut berubah. Impaknya kini ruang siber dan universiti maya menyediakan pembelajaran secara jarak jauh atau dalam talian (*online*) melalui *World Wide Web*(WWW) dengan bantuan alat TMK.

Secara signifikannya kepantasan ilmu aplikasi dan evolusi teknologi komunikasi telah merubah corak komuniti dalam masyarakat masa kini. Komunikasi berasaskan komputer tidak terhad kepada menyebarkan maklumat malah potensi teknologi itu telah menjadi lebih canggih dengan menyedia, mengumpul dan memproses

maklumat pengetahuan. Justeru, TMK melalui teknologi Internet ini merupakan medium penting dalam mempersiapkan komuniti yang berketerampilan global pada abad ke-21 ini.

Pembelajaran persekitaran maya VLE Frog merupakan medium pembelajaran maya yang menjadi antara agenda utama dalam pendidikan masa kini. Melalui perbincangan di atas, jelas menunjukkan isu dan cabaran yang perlu ditangani oleh pihak terbabit. Selain itu kewujudan VLE Frog melalui guru, pelajar dan ibu bapa telah membentuk satu konsep komuniti maya dalam persekitaran sekolah. Di harap setiap pihak memainkan peranan masing-masing dalam menjayakan transformasi pendidikan negara ke peringkat yang lebih tinggi. Dalam usaha melahirkan generasi warga Malaysia yang celik TMK dan mampu bersaing diperingkat global, hasil dapatan kajian ini amat penting untuk diberi perhatian.

Hasil kajian menunjukkan pelajar di empat buah sekolah menengah kebangsaan di daerah Tawau yang dikaji mempunyai sikap yang positif terhadap penggunaan pembelajaran maya dalam kalangan pelajar. Hal ini merupakan permulaan yang baik untuk pelajar ini menempuh gelombang TMK yang semakin mencabar dalam bidang pendidikan. Penggunaan komputer sebagai media utama dalam proses PdPc TMK dapat diterima baik oleh pelajar. Beberapa perubahan dalam pendekatan proses PdPc berlaku. Antaranya ialah perubahan fokus daripada pengajaran yang berpusatkan guru kepada pembelajaran yang berpusatkan pelajar (Zamri 2014, Saemah & Zamri 2017).

Dalam hal ini pelajar menjadi fokus kepada aktiviti pembelajaran yang berorientasikan kepada proses penerokaan dan penemuan berdasarkan kepada pendekatan Teori Konstruktivisme. Perkembangan TMK telah mewujudkan persekitaran pembelajaran baharu yang lebih fleksibel dari segi masa, tempat, kaedah dan bahan pembelajaran, di samping mewujudkan lebih peluang untuk proses kolaborasi yang lebih meluas dalam proses pendidikan. Penyelidik beranggapan pelajar memanfaatkan sepenuhnya penggunaan pembelajaran maya dibekalkan di sekolah dan dapat menarik minat pelajar terhadap penggunaan TMK ini selaras dengan seruan kerajaan untuk menjadikan pendidikan di Negara kita ini adalah bertaraf dunia.



## RUJUKAN

- Alessi & Trollip. 2001. *Multimedia for learning*. 3rd Edition. Los Angeles, CA: Pearson Education.
- Arthur, C. & Brafai, P.O. 2013. Internet use among students in tertiary institutions in the Sunyani Municipality, Ghana. *Library Philosophy and Practice* (e-journal). Paper 859. <http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/859> [20 November 2014]
- Burnett. 2010. Technology And Literacy in early childhood educational settings: A review of research. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10:247.
- Elangkumaran Davarajoo. 2009. Hubungan antara kepimpinan pengajaran guru besar dengan komitmen kerja dan kepuasan kerja guru sekolah rendah di zon Tanjung Karang. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Husin, M.S. 2000. Kajian terhadap kepentingan penggunaan alat bantu mengajar di sekolah menengah teknik. Latihan Ilmiah Sarjana Muda. Universiti Teknologi Malaysia.
- Ida Hazira Salmina, Nordina Abdul Hamid & Syuhaida Said. 2012. Minat ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran pelajar di sekolah menengah. Kertas Projek Penyelidikan. Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Perguruan Sultan Idris.
- Ida Norini Mahamad Tajudin. 2013. Kajian tinjauan mengenai keberkesanan penggunaan konsep persekitaran pengajaran maya frog (VLE Frog) di kalangan pelajar SK Haji Mahmud Chemor, Perak. Kertas Projek Penyelidikan. Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Perguruan Sultan Idris.
- Ika Destiana, Ali Salman & Mohd. Helmi Abd. Rahim. 2013. Penerimaan media sosial: kajian dalam kalangan pelajar universiti di Palembang. *Jurnal Komunikasi*, 29 (2):125-140.
- Krejcie, R.V & Morgan, D.W. 1970. Determining sample size for research activities. *Education and Psychological Measurement*, 30: 607-610.
- Mohd Aizuddin. 2013. Peningkatan profesionalisme dalam penggunaan frog vle. <http://www.slideshare.net/aizuddinbakar> (21 Julai 2017).
- Mohd Majid Konting. 2000. *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Cetakan Kelima. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Norazilawati Abdullah, Noraini Mohd Noh, Nik Azmah Nik Yusuf. 2013. Aplikasi persekitaran pengajaran maya (Frog VLE) dalam kalangan guru sains. *Prosiding 7th International Malaysian Education Technology Convention (IMETC)*. Hotel Golden Flower Bandung. 16-18 September
- Norhiza Fadila, Zamri Mahamod & Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. 2016. Kompetensi, kemahiran dan penggunaan aplikasi web 2.0 sebagai bahan bantu mengajar dalam kalangan guru Bahasa Melayu sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6 (2): 52-58.
- Oblinger, D.G. & Oblinger, J.L. 2007. *Educating the net generation*. <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>. (25 Februari 2017).
- Rabeah. 2006. Penggunaan sistem e-pembelajaran (e-learning) bagi mata pelajaran Teknologi Audio dan Video Digital. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia
- Rahimah Sabtu. 2013. Penggunaan web 2.0 dalam pengajaran KOMSAS Bahasa Melayu murid sekolah menengah. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Saemah Rahman & Zamri Mahamod. 2017. *Inovasi pengajaran dan pembelajaran: Mengoptimalkan pembelajaran pelajar*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sharifah Nor Puteh & Kamarul Azman. 2011. Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku pelajar prasekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1): 25-34.
- Siti Salwa Atan & Jamaludin Badusah. 2013. Aplikasi rangkaian sosial google plus dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3 (1): 31-41.
- Suzlina Hilwani Baharuddin & Jamaludin Badusah. 2015. Tahap penggunaan web 2.0

dalam pengajaran guru Bahasa Melayu sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5 (2): 38-48).

- Zamri Mahamod & Mohamed Amin Embi. 2008. *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan Praktis*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Zamri Mahamod. 2014. *Inovasi P&P dalam pendidikan Bahasa Melayu*. Cetakan Ketiga. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.