

PERBEZAAN TAHAP PENGETAHUAN, PENGGUNAAN, DAN PENERIMAAN GURU BAHASA MELAYU BERDASARKAN FAKTOR UMUR DAN PENGALAMAN MENGAJAR KETIKA MENGAPLIKASIKAN PERSEKITARAN PEMBELAJARAN MAYA

(Different Level of Knowledge, Use and Acceptance of Malay Language Teacher Based on the Age Factors and Teaching Experience to Teach the Virtual Learning Environment)

MARNI IZZATI KAMARUDDIN

Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
marniizzati20@gmail.com

Diterima pada:
20 November 2019

Diterbit pada:
15 November 2020

Koresponden:
marniizzati20@gmail.com

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti perbezaan tahap pengetahuan, penggunaan dan penerimaan guru Bahasa Melayu sekolah menengah kebangsaan (SMK) di daerah Kuala Terengganu. Ketiga-tiga faktor ini diukur berdasarkan faktor umur dan pengalaman mengajar ketika mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Kajian tinjauan menggunakan soal selidik telah dijalankan terhadap 147 orang guru Bahasa Melayu di 16 buah SMK di daerah Kuala Terengganu. Analisis statistik inferensi, iaitu ANOVA dan korelasi Pearson digunakan untuk melihat hubungan antara konstruk yang dikaji. Hasil dapatan ANOVA menunjukkan bahawa guru yang berumur antara 25 hingga 35 tahun mempunyai tahap pengetahuan, penggunaan dan penerimaan yang tinggi dalam mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP. Sebaliknya guru Bahasa Melayu yang berumur dan mempunyai pengalaman mengajar mengajar kurang mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya di dalam kelas Bahasa Melayu. Mereka juga kurang pengetahuan tentang persekitaran pembelajaran maya dan lebih suka mengajar secara konvensional. Kesimpulannya, masih terdapat perbezaan umur dan pengalaman mengajar dalam mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam kalangan guru Bahasa Melayu. Jurang pengetahuan, penggunaan dan penerimaan pelbagai aplikasi TMK ini perlu diatasi agar pelaksanaannya di dalam kelas dilaksanakan oleh semua guru tanpa dibatasi faktor umur dan pengalaman mengajar.

Kata Kunci: Tahap pengetahuan, tahap penerimaan, guru Bahasa Melayu, persekitaran pembelajaran maya, pengajaran Bahasa Melayu

Abstract: This study aims to identify the different levels of knowledge, use and acceptance of Malay Language teacher national secondary school in the Kuala Terengganu district. These three factors are measured based on age factors and teaching experience when applying virtual learning environment in teaching and learning (T&L). The study uses a questionnaire survey was conducted on 147 Malay teachers in 16 national secondary school in the district. Inferential statistical analysis, i.e. ANOVA and Pearson correlation were used to see the relationship between the constructs studied. The results of ANOVA show that teachers aged between 25 to 35 years have a high level of knowledge, use and acceptance in applying virtual learning environment in T&L. Instead of Malay Language teachers who are, and have teaching experience to teach less to apply virtual learning environment in the classroom lessons. They also lack knowledge of virtual learning environment virtual learning environment and prefer conventional teaching. In conclusion, there are still differences in age and teaching experience in the application of virtual learning environment among Malay Language teacher. The gap in knowledge, use and acceptance of these various ICT applications needs to be overcome so that their implementation in the classroom is implemented by all teachers without being limited by age and teaching experience.

Keywords: Level of knowledge, level of acceptance, Malay Language teacher, virtual learning environment, Malay Language teaching

PENGENALAN

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 hingga 2025 (KPM 2013) melalui Anjakan ke-7 bertujuan meningkatkan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) bagi memperbaiki dan memajukan kualiti pembelajaran di Malaysia. Oleh itu, dasar dan polisi pembangunan negara menunjukkan bahawa Malaysia sangat mementingkan penggunaan TMK dalam pendidikan (Robiah & Nor Sakinah 2007). Zamri dan Mohamed Amin (2008) menyatakan bahawa penggunaan TMK di dalam kelas dapat melahirkan persekitaran pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta kondusif yang mampu membentuk proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih baik. Kemampuan TMK sebagai medium dalam membantu proses PdP di sekolah menjadi keutamaan dan dapat meningkatkan penggunaannya dalam sistem pendidikan kini. Hal ini ini jelas dilihat apabila pelajar kini lebih memilih dan menunjukkan minat terhadap penggunaan Internet untuk mengakses maklumat serta mempunyai laman sesawang sendiri bertujuan untuk mendaftar penggunaan *Facebook*, *Blogspot*, *Twitter*, *Friendster* dan sebagainya (Sharifah Nor & Kamarul Azman 2011).

Selari dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah memperkenalkan satu aplikasi, iaitu Frog VLE di bawah penggunaan Web 2.0 yang boleh diakses oleh pelajar. *Virtual Learning Environment* (VLE) adalah di bawah projek 1BestariNet. Projek 1BestariNet merupakan satu langkah yang disediakan oleh KPM dalam usaha memajukan transformasi pendidikan negara dengan menyediakan pembelajaran terbaik yang berasaskan sistem teknologi kepada semua sekolah di Malaysia yang selaras dengan PPPM 2013-2025. Oleh itu, kajian ini dilakukan bertujuan untuk mengenal pasti tahap pengetahuan dan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu dalam mengaplikasikan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dalam PdP di sekolah menengah.

PENYATAAN MASALAH

Aplikasi persekitaran pembelajaran maya dapat memberi banyak manfaat kepada pelajar dalam mengaplikasikan penggunaannya dalam PdP.

Hasnuddin et al. (2015) menyatakan bahawa pengenalan kepada penggunaan teknologi iaitu aplikasi persekitaran pembelajaran maya telah dijadikan sebagai fokus utama KPM. Hal ini kerana di Malaysia, pembelajaran maya merupakan satu konsep pembelajaran yang baharu berbanding negara lain seperti United Kingdom, Amerika Syarikat, Ireland, Hong Kong dan Singapura yang sudah lama menggunakan pembelajaran maya ini (Siti Aminah 2013). Malaysia seharusnya mampu untuk mengubah corak pendidikan yang berasaskan teknologi seiring dengan negara-negara maju yang lain melalui pelbagai perancangan dan strategi yang dirancang oleh KPM (Shahfiezul & Fariza 2016).

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang wujud dilihat dalam pelaksanaan teknologi baharu dalam PdP di Malaysia. Masalah yang wujud apabila pengaplikasian Web 2.0 dalam PdP adalah seperti masalah kekurangan web Bahasa Melayu yang menyebabkan pelajar dan guru mengalami kesukaran untuk mendapatkan maklumat berkaitan PdP Bahasa Melayu yang dapat membantu dalam proses PdP di dalam kelas (Suzlina Hilwani & Jamaludin 2015). Oleh itu, pelajar kurang berminat mengakses Internet untuk mendapatkan bahan-bahan pembelajaran. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi mengetahui masalah yang wujud semasa pelaksanaan Web 2.0 di sekolah menengah.

Dari segi aspek pengetahuan guru, Sumarni (2017) menjelaskan bahawa kurangnya sokongan daripada pihak pentadbir sekolah dalam memberi latihan kemahiran untuk menggunakan teknologi menghalang guru untuk mempelajari dan menambah pengetahuan bagi membangunkan perisian multimedia sebagai alat bantu mengajar. Hal ini disebabkan kebanyakan guru mempunyai pengetahuan asas terhadap Internet dan bukan semua mengetahui tentang fungsi direktori. Biasanya kursus yang dianjurkan oleh JPN dan PPD juga tidak merangkumi teknik yang lebih mendalam dan spesifik terutamanya fungsi direktori. Guru kurang pengetahuan terhadap fungsi direktori disebabkan kebanyakan guru jarang menggunakan kemahiran tersebut serta pengalaman yang terhad. Kajian yang dilakukan oleh Sumarni (2017) menunjukkan bahawa guru sekolah menengah masih kurang mahir dalam pengetahuan asas terhadap penggunaan Internet, terutamanya dalam kalangan guru yang berpengalaman. Ummu Salma dan Fariza (2014)

mendapati bahawa kurangnya pengetahuan menyebabkan guru kurang menggunakan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dalam PdP. Oleh itu, aspek pengetahuan guru terhadap penggunaan Internet sentiasa perlu ditambah bagi memudahkan guru menggunakan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dalam PdP di sekolah.

Dari aspek penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam kalangan guru juga dapat dilihat permasalahan yang wujud. Laporan Ketua Audit Negara 2013 (Jabatan Audit Negara, Kementerian Kewangan Malaysia 2014) mengenai prestasi dan pengurusan 1BestariNet mendapati terdapat beberapa kelemahan dalam pengaplikasiannya. Salah satu kelemahan yang ialah penggunaan persekitaran pembelajaran maya oleh guru, pelajar dan ibu bapa adalah sangat rendah, iaitu antara 0.01% dan 4.69%. Hasil dapatan kajian tersebut menunjukkan bahawa pulangan wang yang dilaburkan terhadap 1BestariNet tidak seperti yang dijangkakan. Ahmad Rizal (2016) turut menyatakan bahawa guru masih kurang mengaplikasikan TMK dalam PdP di dalam kelas kerana masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan faktor seperti kekurangan pendedahan merupakan salah satu faktor penghalang guru untuk menggunakan komputer dalam setiap mata pelajaran.

Bukan itu sahaja, Sandra et al. (2013) turut menyatakan bahawa penggunaan TMK masih menjadi isu disebabkan penggunaannya dalam PdP masih rendah. Kajian Nurul Farhana (2013) menyatakan bahawa terdapat beberapa isu yang diperlihatkan dalam mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP di sekolah. Antara masalah penting yang perlu diketengahkan adalah seperti cabaran utama dan kekangan yang dihadapi oleh guru semasa melaksanakan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP. Masalah ini perlu dikenal pasti dan diberi perhatian bagi tujuan penambahbaikan oleh pihak tertentu agar persekitaran pembelajaran maya dapat digunakan dengan lebih baik serta membawa manfaat kepada semua pihak yang terlibat.

Dari aspek penerimaan, dapat dilihat wujudnya masalah terhadap teknologi dalam kalangan guru apabila guru mempunyai masalah untuk menerima teknologi digital sebagai kemudahan teknologi semasa mengajar (Md. Fadzil 2020). Masalah penerimaan teknologi merupakan masalah utama terhadap organisasi

yang melabur jumlah yang besar dalam menerapkan penggunaan TMK. Oleh itu, walaupun penggunaan teknologi digital seperti persekitaran pembelajaran maya merupakan suatu pembaharuan dalam memperluaskan pengalaman, namun bagi memastikan ia berjaya, guru perlu menerima untuk melaksanakannya dengan cara yang betul. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi melihat tahap pengetahuan, penggunaa dan penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya semasa proses PdP Bahasa Melayu di peringkat sekolah menengah.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk melihat faktor perbezaan umur dan pengalaman mengajar dalam kalangan guru Bahasa Melayu sekolah menengah daerah Kuala Terengganu dalam mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya. Secara khusus, objektif kajian ini adalah untuk:

1. Menenal pasti tahap pengetahuan, penggunaan dan penerimaan guru Bahasa Melayu berdasarkan faktor umur dan pengalaman mengajar ketika mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya.
2. Menenal pasti hubungan penggunaan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dengan pengalaman mengajar guru Bahasa Melayu.

PERSEKITARAN PEMBELAJARAN MAYA

Persekitaran pembelajaran maya adalah sebagai intranet, bilik darjah atas talian dan ruang sosial untuk sekolah di mana semuanya berada di bawah satu bumbung. Persekitaran pembelajaran maya merupakan sistem pembelajaran berasaskan web dengan menyatukan konsep pendidikan konvensional yang menyerupai pendidikan dunia sebenar. Contoh dapat dilihat apabila guru boleh memberi tugas, ujian dan juga markah secara maya, manakala pelajar pula menghantar kerja rumah yang disiapkan melalui persekitaran pembelajaran maya sekali gus menyemak markah yang diperoleh di aplikasi tersebut. Ibu bapa boleh berkomunikasi dengan guru manakala pihak pentadbir sekolah boleh menyusun kalendar sekolah serta memaparkan notis melalui Internet.

Pendidikan memainkan peranan penting dalam usaha melahirkan modal insan yang mempunyai ciri-ciri seperti mempunyai jati diri yang kukuh, berkeperibadian mulia, berketerampilan, berkemahiran tinggi dan mempunyai pengetahuan yang mendalam bagi memenuhi keperluan negara maju pada masa akan datang. Modal insan yang dihasilkan dalam negara yang maju mampu untuk berfikir secara kritis dan kreatif, mampu untuk menyelesaikan masalah, dan berupaya mencipta peluang baru serta mempunyai ketahanan yang kuat bagi menghadapi persekitaran dunia global yang sentiasa berubah dan mencabar. KPM berperanan untuk melahirkan generasi baharu di Malaysia dengan peluang yang meluas bagi meningkatkan potensi diri, melengkapkan diri dengan kepelbagaian kemahiran, dan membentuk keperibadian yang baik serta mempunyai matlamat hidup yang membolehkan mereka untuk berjaya dan mampu membangunkan negara selari dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. .

Falsafah Pendidikan Kebangsaan (KPM 1992) memperlihatkan bahawa pendidikan di Malaysia merupakan satu usaha yang berterusan bagi memperkembangkan lagi potensi dan keupayaan individu bagi mewujudkan modal insan yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek (JERI). Oleh itu, Sekolah Bestari diperkenalkan bagi mencapai objektif utama iaitu dengan mewujudkan generasi di Malaysia yang peka terhadap TMK, kreatif, dan inovatif. Projek Sekolah Bestari mula dilaksanakan pada tahun 1997 dengan melibatkan 90 buah sekolah. Kesemua sekolah diberi kemudahan peralatan multimedia dan juga bahan PdP yang komprehensif bagi mata pelajaran Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Sains dan Matematik. Sekolah Bestari merupakan salah satu agenda kebangsaan teknologi maklumat yang terlibat dalam semua aspek pendidikan termasuklah aspek pentadbiran hingga ke aspek PdP di dalam kelas. Bilik darjah dilengkapi dengan kemudahan teknologi seperti makmal komputer multimedia, komputer jenis desktop, *video conferencing* sistem dan juga capaian Internet yang berkelajuan tinggi.

Bukan itu sahaja, pelajar perlu berdikari dan membuat keputusan berdasarkan objektif pembelajaran, pilihan terhadap cara dan teknik digunakan, serta membuat pemerhatian dalam prosedur memperoleh pengetahuan dan membuat penilaian yang tepat. Oleh itu, sistem pendidikan

yang berteknologi sangat diperlukan bagi melahirkan pelajar yang berdikari. Salah satu kaedah yang digunakan dalam pengaplikasian teknologi baharu adalah melalui pembelajaran maya. Persekitaran pembelajaran maya merupakan persekitaran yang disediakan bagi generasi baharu dalam sistem pendidikan yang bercirikan teknologi. Menurut Norasiken (2010), penyelidikan perlu dijalankan lagi bagi melihat keberkesanan penggunaan pembelajaran persekitaran maya berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Reka bentuk kajian tinjauan digunakan bagi mengumpul data berbentuk kuantitatif. Menurut Mohd Najib (2003), reka bentuk kajian adalah kerangka yang digunakan untuk mengumpul dan menganalisis data dalam sesebuah kajian. Chua Yan Piaw (2014) pula menyatakan bahawa kajian tinjauan mewakili semua kaedah yang dilakukan untuk mengumpul data secara terus daripada sekumpulan subjek.

Populasi dan Sampel Kajian

Chua Yan Piaw (2014) menyatakan bahawa populasi merujuk kepada kumpulan yang dikaji, manakala sampel pula merupakan sebahagian elemen yang terdapat dalam populasi. Elemen seperti populasi dan sampel ini amat penting bagi menentukan masalah yang dikaji serta bilangan jumlah data yang diperlukan. Dalam kajian ini, kerangka persampelan merujuk kepada perangkaan bilangan guru yang dikeluarkan oleh Pejabat Pendidikan Daerah Kuala Terengganu (2018) di mana jumlah guru Bahasa Melayu sekolah menengah di daerah Kuala Terengganu tidak termasuk sekolah menengah kebangsaan agama adalah seramai 192 orang guru.

Namun, bilangan soal selidik yang diedarkan oleh pengkaji adalah sebanyak 176 borang soal selidik mengikut jumlah guru yang ada di setiap sekolah menengah kebangsaan sahaja. Pengkaji hanya berjaya memperoleh 147 borang soal selidik yang telah diedarkan. Oleh itu, populasi bagi kajian ini adalah semua guru sekolah menengah

Bahasa Melayu daerah Kuala Terengganu, manakala sampel kajian ini terdiri daripada 147 orang guru daripada 176 orang guru sekolah menengah kebangsaan di daerah Kuala Terengganu sahaja.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian merupakan cara yang digunakan bagi mengumpul data dalam sesuatu kajian. Kajian ini menggunakan instrumen kajian seperti soal selidik bagi memperoleh maklumat penyelidikan. Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada tiga bahagian. Kesemua bahagian soal selidik menggunakan skala Likert yang dibahagikan kepada lima kategori. Guru diminta untuk menjawab kesemua soalan yang diukur dengan menggunakan Skala Likert lima mata, iaitu 1 hingga 5. Skala likert 1 = Sangat Tidak Setuju (STS), 2 = Tidak Setuju (TS), 3 = Kurang Setuju (KS), 4 = Setuju (S), dan 5 = Sangat Setuju (SS).

Borang soal selidik ini diubah suai daripada soal selidik Ummu Salma dan Fariza (2014) dan Sumarni (2017). Bahagian A yang terdiri daripada soalan yang berkaitan dengan latar belakang responden (10 item). Bahagian B pula berkaitan dengan pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya (9 item). Bahagian C ialah soalan berkaitan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam proses PdP (10 item). Bahagian C adalah berkaitan penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya (36 item).

Kajian Rintis

Kajian rintis merupakan kajian yang dijalankan secara mini kajian sebelum pengkaji melakukan kajian sebenar. Menurut Chua Yan Piaw (2014), kajian rintis juga dikenali sebagai “kajian mini” bagi suatu kajian skala-penuh bagi melihat kebolehlaksanaan atau kemunasabahan sesuatu kajian yang dijalankan. Kajian rintis ini telah dijalankan ke atas guru di sebuah sekolah menengah di daerah Kuala Terengganu, iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Padang Midin yang tidak terlibat dalam kajian sebenar. Sekolah ini dipilih kerana mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP. Satu set soal selidik tentang penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang dibahagikan kepada beberapa bahagian, iaitu latar belakang responden,

pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya, penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam proses PdP dan penerimaan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya telah diedarkan kepada guru-guru Bahasa Melayu yang terlibat. Guru-guru diberi tempoh masa untuk menjawab soal selidik yang diberikan.

Data yang lengkap yang diperoleh hasil daripada kajian rintis ini dianalisis dengan menggunakan SPSS untuk menguji ketekalan soal selidik tersebut. Menurut Schumacher (2006), jika nilai koefisien antara 0.7 hingga 0.8 sudah menunjukkan bahawa kebolehpercayaan yang tinggi. Hasil dapatan daripada kajian rintis yang dilakukan menunjukkan nilai alpha keseluruhan yang diperoleh ialah $r = 0.978$ menunjukkan bahawa kebolehpercayaan tentang item yang diberikan tinggi.

Analisis Data

Data soal selidik dianalisis dengan menggunakan *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 24.0. Analisis inferensi digunakan bagi menghuraikan hubungan antara pemboleh ubah di dalam kajian. Selain itu, statistik inferensi juga digunakan untuk membuat generalisasi keputusan ujian diperoleh daripada sampel kepada populasi kajian (Chua Yan Piaw 2014). Statistik inferensi yang digunakan dalam kajian ini adalah ujian ANOVA sehala dan ujian korelasi Pearson. Ujian ANOVA sehala dalam kajian ini digunakan dengan menganalisis perbezaan antara tahap pengetahuan dan penerimaan guru berdasarkan umur, pengalaman mengajar dan pengalaman menggunakan komputer.

Ujian korelasi Pearson pula digunakan untuk mengenal pasti perkaitan antara pemboleh ubah bebas dan pemboleh ubah bersandar di mana kekuatan dan arah hubungan melalui pekali korelasi sama ada kuat atau lemah dan juga positif atau negatif akan dikenal pasti. Dalam kajian ini, ujian korelasi Pearson digunakan untuk melihat hubungan antara penggunaan persekitaran pembelajaran maya dengan pengalaman guru.

DAPATAN KAJIAN

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik inferensi yang melibatkan ujian ANOVA sehala dan juga korelasi Pearson.

Analisis Profil Responden Kajian

Jadual 1 membincangkan analisis profil responden kajian adalah berdasarkan Bahagian A dalam soal selidik pengkaji yang merupakan maklumat mengenai latar belakang responden yang meliputi jantina, umur, lokasi sekolah, kelulusan tertinggi, pengalaman mengajar, pengalaman menggunakan komputer, Internet di sekolah, Internet di rumah, tahap kemahiran menggunakan TMK dan tahap kemahiran responden menggunakan persekitaran pembelajaran maya.

JADUAL 1: Profil responden kajian

Kriteria	Kumpulan	Frekuensi (N)	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	27	18.4
	Perempuan	120	81.6
Umur	Kurang 25 tahun	0	0
	25-35 tahun	24	16.3
	35-45 tahun	48	32.7
	46 tahun ke atas	75	51.0
Lokasi sekolah	Bandar	121	82.3
	Luar bandar	26	17.7
Kelulusan tertinggi	Sijil	0	0
	Diploma	4	2.7
	Ijazah	138	93.9
	Sarjana	5	3.4
	PhD	0	0
Pengalaman mengajar	Kurang 5 tahun	1	0.7
	6-10 tahun	26	17.7
	11-15 tahun	30	20.4
	16-20 tahun	28	19.0
	Lebih 20 tahun	62	42.2
Pengalaman menggunakan komputer	Tidak pernah	1	0.7
	1-4 tahun	7	4.8
	5-8 tahun	24	16.3
	9-12 tahun	22	15.0
Internet di sekolah	Lebih 12 tahun	93	63.3
	Ada	141	95.9
	Tiada	6	4.1
Internet di rumah	Ada	128	87.1
	Tiada	19	12.9
Tahap kemahiran TMK	Lemah	10	6.8
	Sederhana	101	68.7
	Baik	36	24.5
Tahap kemahiran Frog VLE	Lemah	33	22.5
	Sederhana	98	66.7
	Baik	16	10.9
Jumlah		1470	1000

Responden kajian yang terlibat dalam kajian ini adalah terdiri daripada 147 orang guru Bahasa Melayu yang mengajar di 16 buah sekolah

menengah kebangsaan yang berbeza-beza. Sekolah yang terlibat merupakan sekolah yang terletak di daerah Kuala Terengganu yang terdiri daripada sekolah bandar dan luar bandar.

Perbezaan Tahap Pengetahuan, Penggunaan dan Penerimaan Guru Bahasa Melayu terhadap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya berdasarkan Faktor Umur

Ho1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap pengetahuan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor umur.

Jadual 2 menunjukkan skor min tahap pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan umur. Tahap pengetahuan terhadap persekitaran pembelajaran maya bagi guru Bahasa Melayu yang berumur 35 hingga 45 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=4.03$, $SP=0.562$), diikuti dengan guru yang berumur 25 hingga 35 tahun ($M=4.00$, $SP=0.390$) dan guru yang berumur 46 tahun ke atas mencatatkan skor min tahap pengetahuan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=3.97$, $SP=0.415$).

JADUAL 2: Perbezaan tahap pengetahuan guru Bahasa Melayu terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor umur

Umur	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
25-35 tahun	24	4.00	0.390			
35-45 tahun	48	4.03	0.562			
46 tahun ke atas	75	3.97	0.415			
Jumlah	147	4.00	0.462			
Antara Kumpulan				2	0.191	0.826
Dalam Kumpulan				144		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap pengetahuan guru antara tiga kumpulan umur iaitu pada tahap $F(2,144)=0.191$, $p=0.826$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.826 adalah lebih besar daripada nilai signifikan $p>0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap pengetahuan guru menggunakan persekitaran pembelajaran maya berdasarkan umur. Hasil dapatan ini menjelaskan bahawa faktor umur bukanlah faktor utama yang dapat mempengaruhi pengetahuan guru terhadap persekitaran

pembelajaran maya. Terdapat faktor lain seperti sikap dan minat boleh mempengaruhi guru Bahasa Melayu sama ada untuk mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya ataupun tidak.

Ho2: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap penggunaan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor umur.

Jadual 3 menunjukkan skor min tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru berdasarkan umur. Tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP bagi guru Bahasa Melayu yang berumur 25 hingga 35 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=3.44$, $SP=0.479$), diikuti dengan guru yang berumur 35 hingga 45 tahun ($M=2.95$, $SP=0.587$) dan guru yang berumur 46 tahun ke atas mencatatkan skor min tahap penggunaan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=2.91$, $SP=0.568$).

JADUAL 3: Perbezaan tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru Bahasa Melayu berdasarkan faktor umur

Umur	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
25-35 tahun	24	3.44	0.479			
35-45 tahun	48	2.95	0.587			
46 tahun ke atas	75	2.91	0.568			
Jumlah	147	3.01	0.590			
Antara Kumpulan				2	8.528	0.000
Dalam Kumpulan				144		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap penggunaan guru antara tiga kumpulan umur iaitu pada tahap $F(2,144)=8.528$, $p=0.000$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.000 adalah lebih kecil daripada nilai signifikan $p<0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru berdasarkan umur. Faktor umur banyak mempengaruhi penggunaan komputer dalam PdP. Guru yang berumur 35 hingga 45 tahun serta 46 tahun ke atas mempunyai tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya persekitaran pembelajaran maya yang rendah berbanding guru Bahasa Melayu yang berumur 25 hingga 35 tahun yang

kerap menggunakan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP mereka.

Ho3: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor umur.

Jadual 4 menunjukkan skor min tahap penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran berdasarkan umur. Tahap penerimaan bagi guru Bahasa Melayu yang berumur 25 hingga 35 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=3.81$, $SP=0.395$), diikuti dengan guru yang berumur 35 hingga 45 tahun ($M=3.49$, $SP=0.516$) dan guru yang berumur 46 tahun ke atas mencatatkan skor min tahap penerimaan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=3.45$, $SP=0.487$).

JADUAL 5: Perbezaan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor umur

Umur	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
25-35 tahun	24	3.81	0.395			
35-45 tahun	48	3.49	0.516			
46 tahun ke atas	75	3.45	0.487			
Jumlah	147	3.52	0.497			
Antara Kumpulan				2	5.050	0.008
Dalam Kumpulan				144		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap penerimaan guru antara tiga kumpulan umur iaitu pada tahap $F(2,144)=5.050$, $p=0.008$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.008 adalah lebih kecil daripada nilai signifikan $p<0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan tahap penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran berdasarkan umur. Guru yang berumur 35 hingga 45 serta 46 tahun ke atas tahun mempunyai tahap penerimaan terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang rendah dalam pengajaran berbanding guru yang berumur 25 hingga 35 tahun.

Guru yang berumur 25 hingga 35 tahun ialah guru muda dan baharu dalam dunia keguruan dan pendidikan. Mereka lebih suka mengajar menggunakan TMK berbanding mengajar

menggunakan kaedah konvensional. Guru Bahasa Melayu yang berumur 35 tahun hingga 60 tahun kurang mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya berbanding guru muda dan baharu berkhidmat.

Analisis ANOVA: Perbezaan Tahap Pengetahuan, Penggunaan dan Penerimaan Guru Bahasa Melayu terhadap Aplikasi Persekitaran Pembelajaran Maya berdasarkan Faktor Pengalaman Mengajar

Ho4: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap pengetahuan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor pengalaman mengajar.

Jadual 5 menunjukkan skor min tahap pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan pengalaman mengajar. Tahap pengetahuan terhadap persekitaran pembelajaran maya persekitaran pembelajaran maya bagi guru Bahasa Melayu yang mempunyai pengalaman mengajar kurang 5 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=4.33$, $SP=0.00$), diikuti dengan guru yang berpengalaman 6 hingga 10 tahun ($M=4.06$, $SP=0.735$) dan guru yang mempunyai pengalaman mengajar 16 hingga 20 tahun ($M=4.01$, $SP=0.560$). Seterusnya, guru yang berpengalaman mengajar lebih 20 tahun menunjukkan ($M=4.00$, $SP=0.368$) dan diikuti dengan guru berpengalaman 11 hingga 15 tahun dengan mencatatkan skor min tahap pengetahuan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=3.97$, $SP=0.156$).

JADUAL 5: Perbezaan tahap pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor pengalaman mengajar

Pengalaman Mengajar	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
Kurang 5 tahun	1	4.33	-			
6-10 tahun	26	4.06	0.735			
11-15 tahun	30	3.97	0.156			
16-20 tahun	28	4.01	0.560			
Lebih 20 tahun	62	4.00	0.368			
Jumlah	147	4.00	0.462			
Antara Kumpulan				2	0.359	0.837
Dalam Kumpulan				144		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap pengetahuan guru antara lima kumpulan tempoh pengalaman

mengajar iaitu pada tahap $F(4,142)=0.359$, $p=0.837$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.837 adalah lebih besar daripada nilai signifikan $p>0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan pengalaman mengajar. Hasil dapatan ini menjelaskan bahawa tempoh pengalaman mengajar guru Bahasa Melayu tidak dapat mempengaruhi pengetahuan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya

Ho5: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap penggunaan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor pengalaman mengajar.

Jadual 6 menunjukkan skor min tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru berdasarkan pengalaman mengajar. Tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP bagi guru Bahasa Melayu yang berpengalaman mengajar 11 hingga 15 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=3.26$, $SP=0.611$), diikuti dengan guru yang berpengalaman 6 hingga 10 tahun ($M=3.21$, $SP=0.489$) dan guru mempunyai pengalaman lebih 20 tahun ($M=2.89$, $SP=0.605$). Seterusnya bagi guru yang berpengalaman 16 hingga 20 tahun pula ($M=2.83$, $SP=0.493$) dan diikuti guru yang berpengalaman kurang 5 tahun yang mencatatkan skor min tahap penggunaan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=2.40$, $SP=0.00$).

JADUAL 6: Perbezaan tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru berdasarkan pengalaman mengajar

Pengalaman Mengajar	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
Kurang 5 tahun	1	2.40	-			
6-10 tahun	26	3.21	0.489			
11-15 tahun	30	3.26	0.611			
16-20 tahun	28	2.83	0.493			
Lebih 20 tahun	62	2.89	0.605			
Jumlah	147	3.01	0.590			
Antara Kumpulan				4	3.976	0.0004
Dalam Kumpulan				142		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap penggunaan guru antara lima kumpulan tempoh pengalaman

mengajar iaitu pada tahap $F(4,142)=3.976$, $p=0.004$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.004 adalah lebih kecil daripada nilai signifikan $p<0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP guru berdasarkan pengalaman mengajar. Guru yang berpengalaman kurang 5 tahun mempunyai tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya sangat rendah di sekolah berbanding guru yang lebih berpengalaman 11 hingga 15 tahun ($M=3.26$). Hal ini menunjukkan bahawa guru Bahasa Melayu yang baharu dalam kerjaya keguruan masih mempelajari untuk memahami penggunaan teknologi mengikut arus pendidikan semasa.

Ho6: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berdasarkan faktor pengalaman mengajar.

Jadual 7 menunjukkan skor min tahap penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran berdasarkan pengalaman mengajar. Tahap penerimaan bagi guru bahasa Melayu yang mempunyai pengalaman mengajar kurang 5 tahun mencatatkan skor min tertinggi ($M=4.00$, $SP=0.00$), diikuti dengan guru yang berpengalaman mengajar selama 6 hingga 10 tahun ($M=3.70$, $SP=0.521$) dan guru yang berpengalaman antara tempoh 11 hingga 15 tahun ($M=3.57$, $SP=0.389$). Seterusnya bagi guru yang mempunyai pengalaman mengajar lebih 20 tahun menunjukkan ($M=3.46$, $SP=0.495$) dan diikuti guru yang berpengalaman antara 16 hingga 20 tahun yang mencatatkan skor min tahap penerimaan paling rendah terhadap persekitaran pembelajaran maya ($M=3.43$, $SP=0.554$).

JADUAL 7: Perbezaan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran berdasarkan faktor pengalaman mengajar

Pengalaman Mengajar	Bil. Sampel	Min	Sisihan Piawai	df	f	Sig.
Kurang 5 tahun	1	4.00				
6-10 tahun	26	3.70	0.521			
11-15 tahun	30	3.57	0.389			
16-20 tahun	28	3.43	0.554			
Lebih 20 tahun	62	3.52	0.495			
Jumlah	147	3.52	0.497			
Antara Kumpulan				4	1.662	0.162
Dalam Kumpulan				142		

Keputusan analisis ANOVA satu hala menunjukkan perbezaan tahap penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya antara lima kumpulan tempoh pengalaman mengajar iaitu pada tahap $F(4,142)=1.662$, $p=0.162$. Hasil menunjukkan aras signifikan 0.152 adalah lebih besar daripada nilai signifikan $p>0.05$. Hal ini menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap penerimaan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya berdasarkan pengalaman mengajar. Tempoh pengalaman mengajar guru Bahasa Melayu tidak dapat mempengaruhi penerimaan guru terhadap persekitaran pembelajaran maya.

Korelasi Penggunaan Aplikasi Persekitaran Pembelajaran Maya dalam Pengajaran dengan Pengalaman Mengajar Guru Bahasa Melayu

Ho7: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dengan pengalaman mengajar guru Bahasa Melayu sekolah menengah.

Analisis inter-korelasi digunakan untuk ujian korelasi yang menggunakan antara lebih daripada dua pemboleh ubah kajian seperti dalam Jadual 8.

JADUAL 8: Hasil inter-korelasi antara penggunaan, pengalaman mengajar dan pengalaman menggunakan komputer

		Penggunaan	Pengalaman	PMK
Penggunaan	Pearson Correlation	1	-.238**	.104
	Sig. (2-tailed)	-	.004	.208
	N	147	147	147
Pengalaman Mengajar	Pearson Correlation	-.238**	1	.013
	Sig. (2-tailed)	.004	-	.877
	N	147	147	147
Pengalaman Menggunakan Komputer	Pearson Correlation	.104	.013	1
	Sig. (2-tailed)	.208	.877	-
	N	147	147	147

**. Korelasi signifikan tahap 0.01

Hasil analisis inter-korelasi yang digunakan menunjukkan korelasi yang sangat lemah dan negatif antara penggunaan persekitaran pembelajaran maya dengan pengalaman mengajar ($r=-.238$). Perkara ini memperlihatkan wujudnya hubungan yang songsang dan lemah antara tahap penggunaan dengan pengalaman guru Bahasa Melayu. Seseorang guru yang mempunyai pengalaman mengajar yang lebih lama, tidak

semuanya dapat menguasai penggunaan teknologi dalam PdP. Guru yang mempunyai pengalaman yang lebih lama merupakan guru yang sudah berusia. Kebanyakan mereka lebih suka memilih untuk menggunakan pengajaran secara tradisional daripada penggunaan komputer sebagai bahan bantu mengajar. Hal ini mungkin disebabkan mereka memerlukan masa yang lebih lama untuk mempelajari dan memahami penggunaan teknologi yang perlu diaplikasikan.

Korelasi antara pengalaman mengajar dengan pengalaman menggunakan komputer ($r=.013$) juga menunjukkan korelasi positif yang sangat lemah dan korelasi antara pengalaman menggunakan komputer dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran ($r=.104$) juga menunjukkan korelasi positif yang sangat lemah. Semua korelasi tersebut adalah signifikan pada $p<.01$. Keputusan analisis menunjukkan bahawa guru bahasa Melayu mempunyai pengalaman yang sangat lemah dalam menggunakan komputer dan menyebabkan mereka kurang menggunakan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran. Begitu juga guru Bahasa Melayu yang mempunyai pengalaman mengajar yang lebih lama juga mempunyai pengalaman yang sangat lemah dalam penggunaan komputer. Hal ini disokong dengan nilai r yang negatif antara penggunaan persekitaran pembelajaran maya dengan pengalaman guru mengajar.

PERBINCANGAN

Perbincangan ini merangkumi tahap pengetahuan, penggunaan, dan penerimaan guru sekolah menengah Daerah Kuala Terengganu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya.

Tahap Pengetahuan, Penggunaan, dan Penerimaan Guru Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Persekitaran Pembelajaran Maya

Berdasarkan dapatan yang diperoleh dan data yang telah dianalisis, pengetahuan guru Bahasa Melayu Bahasa Melayu sekolah menengah daerah Kuala Terengganu terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya berada pada yang tinggi. Guru Bahasa Melayu mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap pengenalan aplikasi teknologi yang diperkenalkan dalam sistem pendidikan, iaitu

persekitaran pembelajaran maya. Dapatan ini sejajar dengan dapatan kajian Suzlina Hilwani dan Jamaludin (2015) serta Sumarni dan Zamri (2018) menunjukkan tahap pengetahuan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan Internet adalah berada pada tahap tinggi. Malah guru Bahasa Melayu bersetuju dengan pengenalan aplikasi baharu ini dalam pendidikan di Malaysia. Bukan itu sahaja, guru juga bersetuju bahawa sistem pendidikan di Malaysia yang sedia ada perlu dimantapkan lagi selaras dengan perkembangan TMK terkini. Dapatan ini juga seiring dengan dapatan kajian Ummu Salma dan Fariza (2014) yang menunjukkan guru dapat menerima persekitaran pembelajaran maya dalam dunia pendidikan kerana persekitaran pembelajaran maya merupakan sebahagian daripada hasrat kerajaan untuk melahirkan warganegara yang celik teknologi maklumat.

Seterusnya, dari segi tahap penggunaan guru Bahasa Melayu sekolah menengah daerah Kuala Terengganu terhadap persekitaran pembelajaran maya pula dilihat berada pada tahap yang sederhana. Dapatan ini memberi gambaran bahawa guru Bahasa Melayu tidak sepenuhnya menggunakan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP di sekolah. Hal ini disokong dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Nor Zaira et al. (2016) yang menunjukkan tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam kalangan guru berada pada tahap yang rendah. Perkara ini disebabkan oleh faktor kemudahan, kemahiran guru serta masa guru. Guru memilih untuk tidak menggunakan aplikasi persekitaran pembelajaran maya disebabkan ingin menyelesaikan silibus pengajaran mengikut masa yang ditetapkan. Tujuannya adalah untuk memastikan pelajar dapat lulus dengan cemerlang dalam peperiksaan kerana pencapaian pelajar sangat penting bagi seorang guru. Oleh itu, mereka lebih memilih kaedah konvensional dalam pengajaran.

Menurut Noor Ashikin dan Kamisah (2016), penggunaan aplikasi ini masih berada pada tahap kemampuan minimum sejak aplikasi ini diperkenalkan pada tahun 2012 diperingkat sekolah. Ummu Salma dan Fariza (2014) menyatakan kesukaran murid untuk mengakses persekitaran pembelajaran maya di sekolah dan di rumah menimbulkan kesukaran guru untuk menggunakannya dalam proses PdP. Namun, berdasarkan analisis yang dilakukan, didapati

sebahagian guru-guru Bahasa Melayu menggunakan persekitaran pembelajaran maya untuk menyediakan bahan PdP. Hal ini menunjukkan terdapat sebahagian guru Bahasa Melayu yang menggunakan persekitaran pembelajaran maya untuk merancang dan menyediakan bahan PdP mereka di sekolah. Masih ada guru yang menggunakan persekitaran pembelajaran maya untuk memuat turun naik fail seperti bahan PdP dan mengakses e-mel (Ummu Salma & Fariza 2014).

Dari segi tahap penerimaan guru Bahasa Melayu sekolah menengah Daerah Kuala Terengganu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya juga menunjukkan berada pada tahap yang sederhana. Hal ini menjelaskan bahawa penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah masih di tahap yang rendah. Dapatan kajian ini juga disokong dengan dapatan kajian Shahfiezul dan Fariza (2017) yang menunjukkan penerimaan dan persepsi guru masih di tahap yang sederhana terhadap ciri-ciri persekitaran pembelajaran maya. Hal ini memperlihatkan guru masih belum dapat menerima perubahan sistem pembelajaran seperti persekitaran pembelajaran maya sepenuhnya. Namun demikian, guru-guru Bahasa Melayu juga bersetuju bahawa persekitaran pembelajaran maya dapat membantu pelajar tentang pembelajaran abad ke-21. Pihak pentadbir sekolah perlu menyokong penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah dengan memberi pendedahan kepada pelajar mengenai aplikasi tersebut.

Perbezaan Tahap Pengetahuan, Penggunaan, dan Penerimaan Guru Bahasa Melayu tentang Persekitaran Pembelajaran Maya berdasarkan Umur dan Pengalaman Mengajar

Secara keseluruhan dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan bagi tahap penggunaan dan tahap penerimaan guru Bahasa Melayu berdasarkan umur. Faktor umur guru Bahasa Melayu mempengaruhi tahap penggunaan dan tahap penerimaan guru tersebut terhadap penggunaan aplikasi persekitaran pembelajaran maya. Hal ini kerana faktor umur merupakan antara faktor utama atau masalah yang wujud daripada penggunaan aplikasi persekitaran pembelajaran maya. Kebanyakan guru Bahasa

Melayu Bahasa Melayu yang lebih berusia menunjukkan penggunaan dan penerimaan yang lemah terhadap penggunaan TMK dalam pengajaran. Berbeza dengan guru Bahasa Melayu Bahasa Melayu yang lebih muda kerana lebih menguasai dari segi penggunaan dan menerima penggunaan TMK.

Dapatan bagi tahap penggunaan menunjukkan bahawa guru Bahasa Melayu yang berumur 45 tahun ke atas dan yang berumur 35 hingga 45 tahun mempunyai tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang rendah dalam PdP berbanding guru Bahasa Melayu yang berumur 25 hingga 35 tahun. Dapatan ini sejajar dengan dapatan Nor Zaira et al. (2016) yang menjelaskan min tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang berumur di antara 30 hingga 39 tahun lebih tinggi berbanding min tahap penggunaan Frog VLE bagi guru yang berumur 40 hingga 49 tahun. Dapatan yang sama juga ditemui dalam kajian Shahfiezul dan Fariza (2017) yang menyatakan guru yang lebih muda mempunyai minat yang lebih tinggi terhadap penggunaan TMK dalam PdP di sekolah. Tahap kemahiran TMK seseorang individu boleh dipengaruhi oleh umur. Hal ini kerana semakin meningkat umur seseorang guru, semakin kurang penggunaannya terhadap TMK.

Bagi tahap penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran pula memperlihatkan guru Bahasa Melayu yang berumur 45 tahun ke atas dan yang berumur 35 hingga 45 tahun mempunyai tahap penerimaan terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya yang rendah dalam pengajaran berbanding guru Bahasa Melayu yang berumur 25 hingga 35 tahun. Hasliza et al. (2016) menyatakan hasil dapatan temubual mendapati ada segelintir guru senior yang tidak mempunyai kemahiran yang tinggi terhadap persekitaran pembelajaran maya. Dapatan ini juga disokong dengan dapatan kajian Krishnamuty dan Masek (2018) yang menunjukkan faktor umur guru mempengaruhi kemahiran pedagogi guru. Hasil kajian mereka mendapati guru yang berumur 30 tahun ke bawah mempunyai skor min tertinggi dalam menggunakan elemen kemahiran pedagogi yang berbantuan persekitaran pembelajaran maya. Guru ini dikenali sebagai guru novis ataupun guru baharu. Bagi tahap pengetahuan pula menunjukkan tiada perbezaan tahap pengetahuan

guru mengikut umur kerana pengetahuan guru adalah sama kerana mereka didedahkan dengan persekitaran pembelajaran maya di sekolah.

Seterusnya, dapatan bagi perbezaan tahap pengetahuan, penggunaan, dan penerimaan guru Bahasa Melayu berdasarkan tempoh pengalaman mengajar menunjukkan tahap penggunaan sahaja menyatakan terdapat perbezaan mengikut tempoh pengalaman mengajar. Hal ini menjelaskan bahawa pengetahuan dan penerimaan guru Bahasa Melayu terhadap persekitaran pembelajaran maya tidak dipengaruhi oleh tempoh jangka masa guru mengajar. Norhiza et al. (2016) menjelaskan bahawa pengalaman mengajar guru bukanlah faktor utama dalam pengaplikasian teknologi sebagai bahan bantu mengajar di dalam kelas. Guru menerima pengenalan terhadap teknologi baharu dalam pendidikan. Hal ini turut disokong oleh Shahfiezul dan Fariza (2017) yang menjelaskan bahawa tempoh pengalaman mengajar guru tidak memberi kesan kepada persepsi mereka terhadap aplikasi persekitaran pembelajaran maya. Setiap guru sama ada guru yang baharu berkhidmat atau yang sudah lama berkhidmat tidak mempunyai masalah untuk menerima inovasi persekitaran pembelajaran maya ini dalam PdP mereka. Dengan kata lain, semakin lama seseorang itu bertugas di sesebuah sekolah, semakin banyak peluang yang didapati untuk melibatkan diri dalam proses membuat keputusan berkaitan penggunaan teknologi di sekolah mereka.

Bagi tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya pula, skor min bagi kumpulan pengalaman kurang 5 tahun paling rendah dalam tahap penggunaan persekitaran pembelajaran maya. Hasil dapatan menunjukkan bahawa guru Bahasa Melayu yang berpengalaman kurang 5 tahun sangat kurang menggunakan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP berbanding guru Bahasa Melayu yang lebih berpengalaman 11 hingga 15 tahun. Hal ini menunjukkan mereka takut untuk mencuba pengajaran yang baharu dalam pendidikan semasa. Rosilawati et al. (2005), menjelaskan bahawa pengalaman mengajar dapat mempengaruhi tahap kemahiran seseorang guru dalam mengaplikasikan TMK. Semakin lama tempoh seseorang guru mengajar, semakin meningkat kemahiran guru tersebut. Namun begitu, ini berbeza dengan dapatan Norhiza et al. (2016) yang menunjukkan terdapat perbezaan

terhadap penggunaan aplikasi web 2.0 dimana guru yang mempunyai pengalaman mengajar kurang 10 tahun lebih banyak menggunakan aplikasi web 2.0. Dapatan kajian Shahfiezul dan Fariza (2017) juga berbeza dengan menunjukkan pengalaman mengajar tidak mempengaruhi persepsi guru terhadap persekitaran pembelajaran maya. Hasil kajian yang dijalankan oleh Saiful Afzan et al. (2014) memberi gambaran guru yang tidak menggunakan persekitaran pembelajaran maya untuk memberikan latihan kepada pelajar kerana mereka belum bersedia untuk menggantikan aplikasi persekitaran pembelajaran maya dengan buku latihan.

Seterusnya, bagi perbezaan tahap pengetahuan, penggunaan, dan penerimaan guru berdasarkan lima kumpulan tempoh pengalaman menggunakan komputer menunjukkan dapatan tidak terdapat perbezaan bagi tahap pengetahuan, penggunaan dan penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya. Ini menjelaskan bahawa faktor tempoh pengalaman guru menggunakan komputer tidak mempengaruhi pengetahuan, penggunaan dan penerimaan guru terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya. Hal ini kerana guru-guru sentiasa didedahkan dengan penggunaan teknologi dalam sistem pendidikan masa kini dan sentiasa diberi tugas yang melibatkan penggunaan komputer.

Korelasi antara Tahap Penggunaan Aplikasi Persekitaran Pembelajaran Maya dengan Pengalaman Guru Bahasa Melayu

Berdasarkan dapatan yang diperoleh, korelasi antara penggunaan persekitaran pembelajaran maya dan pengalaman guru mengajar menunjukkan nilai negatif di mana ia merupakan hubungan songsang dan lemah antara dua pemboleh ubah tersebut. Hal ini menunjukkan bahawa walaupun guru yang mempunyai pengalaman mengajar yang lebih lama, namun penggunaan teknologi mereka masih lemah dan perlu diperbaiki. Guru yang sudah mempunyai pengalaman yang lebih lama dalam pengajaran, merupakan guru-guru yang sudah berusia dan tidak terdedah dengan penguasaan teknologi baharu dan mereka lebih memilih kaedah tradisional. Shahfiezul dan Fariza (2017) menyatakan bahawa kekerapan guru menggunakan

komputer dalam PdP tidak bergantung pada pengalaman mengajar mereka.

Korelasi antara pengalaman mengajar dengan pengalaman menggunakan komputer menunjukkan korelasi positif yang sangat lemah dan korelasi antara pengalaman menggunakan komputer dengan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam pengajaran juga menunjukkan korelasi positif yang sangat lemah. Semua korelasi tersebut adalah signifikan pada $p < .01$. Keseluruhannya menunjukkan hubungan yang sangat lemah antara tahap penggunaan aplikasi persekitaran pembelajaran maya guru dengan pengalaman guru di mana guru Bahasa Melayu masih sangat kurang mengaplikasikan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP di sekolah terutamanya guru yang lebih berpengalaman.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahawa tahap penggunaan guru Bahasa Melayu sekolah menengah Daerah Kuala Terengganu terhadap penggunaan persekitaran pembelajaran maya masih kurang dan perlu dipertingkatkan. Kebanyakan guru yang mempunyai pengalaman yang lebih lama tidak berminat untuk menggunakan teknologi baharu dalam pendidikan. Walaupun mereka menerima pengenalan aplikasi persekitaran pembelajaran maya, namun mereka lebih suka menggunakan kaedah yang lama dan memudahkan pengajaran mereka. Mereka memerlukan kemahiran dan masa yang mencukupi untuk mengendalikan perisian baharu untuk digunakan dalam PdP. Jadi, guru Bahasa Melayu perlu mencuba untuk menggunakan teknologi baharu dalam pendidikan dan mengubah persepsi mereka bagi mendedahkan pelajar kepada teknologi dalam pendidikan bagi melahirkan pelajar yang berfikiran inovatif dan kreatif.

Oleh itu, pihak KPM, JPN atau PPD perlu mengambil langkah yang efektif bagi menyelesaikan masalah yang wujud daripada penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah dan juga mengenal pasti faktor utama yang wujud daripada penggunaan persekitaran pembelajaran maya di sekolah. Kekangan seperti Internet dan prasarana yang masih belum mencukupi terutamanya di sekolah luar bandar yang masih mempunyai masalah kelengkapan prasarana perlu diberi perhatian bagi mengatasi

masalah yang wujud sekali gus mempertingkatkan penggunaan persekitaran pembelajaran maya dalam PdP.

RUJUKAN

- Ahmad Rizal Md Rais. (2016). Dorongan dan kompetensi teknologi maklumat dan komunikasi terhadap aplikasi pengajaran dalam kalangan guru di sekolah berasrama penuh. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Chua Yan Piaw. (2014). *Kaedah dan Statistik Penyelidikan. Edisi Ketiga*. Selangor: McGraw-Hill Education (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Shahfiezul Shahaimi & Fariza Khalid. (2017). Persepsi guru terhadap ciri-ciri inovasi VLE Frog di sekolah di WP Kuala Lumpur, WP Putrajaya dan Negeri Selangor. Simposium Pendidikan diPeribadikan: Perspektif Risalah An-Nur (SPRiN2017).
- Hasliza Hashim, Siti Munira Mohd Nasri & Zarina Mustafa. (2016). Cabaran yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan persekitaran pembelajaran maya Frog di bilik darjah. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31: 115–129.
- Hasnuddin Ab Rahman, Norfaizuryana Zainal & Nor Azzarahton Ab Karim. (2015). Keberkesanan penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam bagi Sekolah Kebangsaan Desa Pandan Kuala Lumpur. *Proceeding of International Conference on Information Technology & Society*, 8-9 June 2015. Kuala Lumpur: MALAYSIA.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (1992). *Falsafah Pendidikan Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Kewangan Malaysia. (2014). *Laporan Ketua Audit Negara 2013*. Putrajaya: Jabatan Audit Negara.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 1BestariNet. 2017.
<http://btp.moe.gov.my/1bestarinet/article/165>
[21 Julai 2019]

- Krishamuty, P & Masek, A. (2018). Kemahiran pedagogi berbantuan Frog VLE dalam pembelajaran abad 21 bagi guru sekolah kurang murid (SKM). *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam 2018*, hlm 473-484.
- Md. Fadzil Masri. (2020). Keberkesanan kaedah kelas berbalik dalam meningkatkan kemahiran mengolah karangan. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd. Najib Abdul Ghafar. (2003). *Reka Bentuk Tinjauan Soal Selidik Pendidikan*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Norasiken Bakar. (2010). *Pendekatan Pembelajaran Makmal Maya*. Melaka: Penerbit Universiti Teknikal Melaka.
- Norhiza Fadila, Zamri Mahamod & Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad. (2016). Kompetensi, sikap 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.
- Nor Zaira Razali, Zolkefli Bahador & Mohd Kasri Saidon. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan VLE Frog dalam kalangan guru di sekolah menengah. *International Seminar on Generating Knowledge Through Research, UUM-UMSIDA, Proceeding of ICECRS*, 1 (2016), hlm 1023-1032.
- Robiah Sidin & Nor Sakinah Mohamad. (2007). ICT dalam pendidikan: Prospek dan cabaran dalam pembaharuan pedagogi. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 32: 139-152.
- Rosilawati Zainol, Zainab Bakar & Sayed Jamaluddin Sayed Ali. (2005). Aplikasi sistem maklumat Geografi (Gis) dalam pendidikan. *Jurnal Masalah Pendidikan*.
- Sandra Rahman, Abu Bakar Nordin & Norlidah Alias. (2013). Penggunaan ICT merentas kurikulum standard prasekolah kebangsaan (Kspk): Tinjauan di prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1 (4).
- Shahfiezul Shahaimi & Fariza Khalid. (2016). Pengintegrasian blended learning dalam pembelajaran persekitaran maya Frog (VLE Frog). Dlm. Nabilah Othman, Chiang Wei Luan & Nurul Syaida Md Zuki.(Editor). *Pendidikan Abad Ke-21: Peranan Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Cabarannya*. Bangi: Penerbitan Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Siti Aminah Khasiman. (2013). Dlm. Norazilawati Abdullah, Noraini Mohamed Noh, Nik Azmah Nik Yusuff & Rosnidar Mansor. (2013). Aplikasi persekitaran pengajaran maya (Frog VLE) dalam kalangan guru Sains. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematik Malaysia*, 3(2): 63-76.
- Sumarni Lampammu. (2017). Pengetahuan, sikap dan kesediaan pelajar terhadap penggunaan pembelajaran persekitaran maya VLE Frof dalam pendidikan Bahasa Melayu. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sumarni Lapammu & Zamri Mahamod. (2018). Tahap pengetahuan, sikap dan kesediaan pelajar tingkatan 4 terhadap penggunaan pembelajaran persekitaran maya VLE Frog dalam pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8 (1): 53-62.
- 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.
- Ummu Salma Mohiddin & Fariza Khalid. (2014). Tahap pengetahuan guru sekolah rendah dalam penggunaan VLE-Frog untuk pengajaran dan pembelajaran. The 4th International Conference on Learner Diversity (ICELD 2014), 17-18 September 2014.
- Zamri Mahamod & Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Karisma Publication.