

Motivation, Attitude and Performance Review among Primary Pupils through Virtual Learning Environment

Tinjauan Motivasi, Sikap dan Peningkatan Prestasi Murid Sekolah Rendah Melalui Penggunaan Halaman Celik Akal (VLE)

Muhammad Sabiq Mohd Noor^a, Megat Aman Zahiri Megat Zakaria^{b*}

^aSekolah Kebangsaan Senibong, 81750 Masai, Johor, Malaysia

^bSchool of Education, Faculty of Social Science and Humanities, Universiti Teknologi Malaysia, 81310 UTM Johor Bahru, Johor, Malaysia

*Corresponding author: megataman@utm.my

Abstract

The implementation of teaching and learning through the use of technology helped in interactive and interesting delivery of knowledge. The transformation from traditional learning now students learn through Virtual Learning Environment (VLE) can attract interest apart from a wide material access by the students. The implementation of learning through *Halaman Celik Akal* gives positive impact towards students' motivation, attitude and performance especially in Malay language subject. This purpose of this research is to review students' motivation and attitude and also investigate the relationship between both constructs. This research focused on students' performance after using this page in teaching and learning. This research involved 31 students of Standard 5 in Primary School. There are four questions being analysed in this research. The finding of this research shows that students' motivation and attitude are at a high level after learning through this page. From the performance aspect shows that there are differences between students' score before and after using this page ($t = -8.162$, $df = 30$, $p = 0.00$). However, the findings of this research shows that there no relationship between students' motivation and attitude ($R = -0.059$, $P = 0.752$) through this learning. Therefore, this research shows that the implementation of Virtual Learning Environment (VLE) through virtual page has a lot of benefits to the students especially in the aspect of students' motivation, attitude and performance in learning Malay language.

Keywords: Virtual learning environment; VLE; performance; motivation; attitude; Malay language

Abstrak

Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan teknologi membantu dalam penyampaian ilmu secara interaktif dan menarik. Transformasi daripada pembelajaran tradisional kini murid belajar melalui Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE) boleh menarik minat selain akses bahan secara meluas oleh murid-murid. Pelaksanaan pembelajaran melalui Halaman Celik Akal memberikan kesan positif terhadap motivasi, sikap dan prestasi murid terutamanya dalam matapelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini bertujuan untuk meninjau motivasi dan sikap murid serta mengkaji hubungan antara kedua-dua konstruk tersebut. Kajian juga memberi fokus kepada prestasi murid selepas penggunaan halaman ini dalam PdP. Kajian ini melibatkan 31 orang murid tahun 5 Sekolah Kebangsaan. Terdapat empat persoalan yang dianalisis dalam kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa motivasi dan sikap murid berada pada tahap yang tinggi selepas pembelajaran melalui halaman ini. Dari aspek prestasi menunjukkan bahawa terdapat perbezaan antara skor murid sebelum dan selepas penggunaan halaman ini ($t = -8.162$, $df = 30$, $p = 0.00$). Walaubagaimanapun, dapatan kajian ini menunjukkan tidak terdapat hubungan antara motivasi dan sikap murid ($r = -0.059$, $P = 0.752$) melalui pembelajaran ini. Oleh yang demikian, kajian ini menunjukkan bahawa pelaksanaan pembelajaran persekitaran maya (VLE) melalui Halaman Celik Akal mempunyai banyak kelebihan kepada murid terutamanya dari aspek motivasi, sikap dan prestasi murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu.

Kata kunci: Persekitaran pembelajaran maya; VLE; prestasi; motivasi; sikap; bahasa melayu

© 2018 Penerbit UTM Press. All rights reserved

1.0 PENGENALAN

Sistem pendidikan Malaysia telah mengalami pelbagai perubahan bermula dengan pembelajaran tradisional kepada pembelajaran maya. Sistem pendidikan abad ke-21 merupakan sistem yang sangat mencabar impak daripada perkembangan liberalisasi dan globalisasi Negara selaras dengan perkembangan pesat teknologi dan ICT (Halili & Suguneswary, 2017). Bagi mencapai sebuah sistem pendidikan yang mampan, pengenalan kepada E-pembelajaran telah disebarluaskan kepada seluruh warga pendidik. E-pembelajaran merupakan salah satu agenda Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bagi memastikan mutu pendidikan mencapai matlamat dengan menyediakan dan meningkatkan prasarana dalam pendidikan terutamanya dalam penggunaan ICT dalam PdP. Perkara ini telah termaktub dalam anjakan ketujuh Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013). E-pembelajaran digunakan sebagai medium pembelajaran murid-murid menggantikan

kaedah-kaedah tradisional yang diamalkan oleh guru-guru. Ia merupakan proses yang mengintegrasikan sebarang bentuk teknologi yang digunakan dalam pendidikan di mana proses pengajaran dan pembelajaran dalam persekitaran berasaskan internet (Sabah, 2013). Pembelajaran ini menarik perhatian murid-murid untuk belajar tentang topik yang dipelajari. Terdapat beberapa faktor yang merangsang penyertaan murid dalam E-pembelajaran iaitu teknologi dan antaramuka, maklumat yang luas dan peranan pelajar dan tugas. Penggunaan teknologi seperti komputer, alatan elektronik serta telefon bimbit lebih mudah didapati dalam pasaran pada masa kini membolehkan murid memainkan peranan dalam peneroka maklumat yang banyak. Faktor-faktor ini menjadikan murid-murid lebih seronok dan bebas untuk belajar.

Pada awal pelaksanaannya, bidang Matematik, Sains serta Bahasa Inggeris telah menjadi agenda nasional yang membawa kepada Pengajaran Pendidikan Sains dan Matematik dalam Bahasa Inggeris (PPSMI) pada 2003. PPSMI diperkenalkan bertujuan untuk memperkukuhkan penguasaan Bahasa Inggeris dalam masyarakat di Malaysia (Mior Jamaluddin, 2011). Bagi mencapai agenda ini, pihak KPM telah membekalkan 47000 komputer riba kepada guru-guru matematik dan sains bagi kemudahan dalam sesi PdP. Disamping itu, guru-guru turut diberi latihan serta *teaching courseware*. Walaubagaimanapun, pada tahun 2012, PPSMI telah dimansuhkan atas beberapa faktor. Salah satu faktor adalah kurangnya penggunaan peralatan PPSMI oleh guru-guru bagi pelaksanaan PdP dalam bilik darjah. Hasil kajian menunjukkan PdP bagi matapelajaran Matematik lebih menarik dengan berbantuan papan hitam dimana murid belajar secara perlahan yang dipandu oleh guru (Zanzali & Mohamad, 2010). Perkara ini menyebabkan pelajar tidak berminat untuk mempelajari matapelajaran tersebut dan kesannya menyebabkan prestasi murid tidak memberangsangkan.

Dalam melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa melalui penggunaan pembelajaran atas talian, terdapat kekangan yang berlaku kepada guru bagi memastikan bahan pengajaran yang dihasilkan berkualiti. Perkara ini berlaku kerana kekurangan garis panduan dalam penyediaan bahan pengajaran multimedia kepada guru. Reka bentuk pengajaran merupakan perkara yang perlu dipertimbangkan sebelum membina bahan pengajaran (Sharifuddin, 2007). Reka bentuk pengajaran adalah pembinaan spesifikasi multimedia yang bersistematik melalui penggunaan teori pengajaran dan pembelajaran. Ia bertujuan untuk menjamin mutu pengajaran melalui penghasilan bahan yang sesuai dengan keperluan murid. Reka bentuk pengajaran meliputi pembinaan bahan pengajaran, aktiviti, percubaan dan penilaian keseluruhan pengajaran dan aktiviti pelajar. Reka bentuk pengajaran perlu memenuhi aspek pedagogi, teori pembelajaran, reka bentuk pengajaran dan model serta media teknologi yang digunakan. Oleh yang demikian, pihak guru seharusnya menilai reka bentuk pengajaran yang bersesuaian dengan teori pengajaran dan pembelajaran dan aktiviti pembelajaran. Hal ini perlu dipertimbangkan oleh setiap guru supaya objektif pembelajaran dan pengajaran murid boleh dicapai oleh murid berdasarkan kepada keperluan mereka.

Disamping itu, sikap dan motivasi murid dalam mempelajari matapelajaran Bahasa Melayu menjadi isu dalam pembelajaran bahasa. Motivasi merupakan unsur yang membolehkan murid melibatkan pembelajaran secara aktif ketika sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung (Azizi & Jaafar Sidek, 2006). Ia adalah penggerak yang melibatkan proses membangkit, mengekal dan mengawal minat dalam mempelajari sesuatu (Kamaruddin Hussin, 1993). Ia menjadikan proses yang berlaku dalam situasi yang bermakna, berfaedah dan bermakna. Sikap merupakan perkara yang abstrak dan dapat dilihat melalui tindakan yang diambil. Sikap adalah faktor major yang mempengaruhi pembelajaran murid terhadap sesuatu perkara (Zamri Mahamood, 2004). Sikap juga dibentuk dari pengalaman dan persepsi seseorang terhadap sesuatu perkara atau fenomena, persepsi terhadap sesuatu matapelajaran akan membentuk sikap mereka terhadap matapelajaran tersebut. Murid yang mempunyai sikap yang positif dan motivasi yang tinggi untuk mempelajari bahasa Melayu berlaku apabila berlaku kolaborasi antara kaum terutamanya bangsa Melayu. Walaubagaimanapun, motivasi turut dipengaruhi oleh masa pembelajaran kerana tempoh pembelajaran yang lama menyebabkan motivasi menurun (Jerie & Zamri, 2010). Disamping itu, faktor matlamat akan mempengaruhi motivasi intrinsik murid dimana murid yang mempunyai motivasi yang tinggi secara tidak langsung akan berusaha untuk memperoleh keputusan yang cemerlang dalam peperiksaan. Pemberian gred dan peneguhan positif akan mempengaruhi motivasi ekstrinik bagi menggalakkan minat murid untuk belajar (Nurul Ain & Azizi Yahya, 2012). Oleh yang demikian, bagi memastikan murid motivasi dan sikap murid pada tahap yang tinggi, pihak guru perlu memastikan berlaku kolaborasi antara pelajar, kesesuaian masa pembelajaran dan faktor peneguhan positif perlu dipertimbangkan supaya menggalakkan minat murid untuk belajar.

Bagi penambahbaik pedagogi guru dalam menyampaikan ilmu, pihak KPM telah memperkenalkan persekitaran pembelajaran maya (Frog VLE) kepada sekolah-sekolah KPM. Frog VLE yang merupakan persekitaran berasaskan komputer membenarkan interaksi antara peserta lain serta membolehkan murid mengakses sumber maklumat secara meluas. Ia juga platform yang direka bagi membantu aktiviti pengajaran dan pembelajaran merentas internet. Ia memberi kemudahan kepada pihak guru untuk mengurus pelbagai kursus pendidikan melalui web untuk murid-murid (Jain, P., 2015). Frog VLE merupakan sistem berasaskan web yang menyerupai dunia pendidikan sebenar melalui pengintegrasian pendidikan konvensional dan pembelajaran maya (Junus, 2013). Melalui penggunaan Frog VLE dalam bilik darjah, guru dapat menyediakan bahan-bahan yang direka sendiri atau berkolaborasi antara bahan pengajaran bersama guru-guru lain. Ia merupakan sebuah platform yang boleh diolah untuk membantu guru-guru bagi memastikan objektif pengajaran tercapai dengan menyediakan aktiviti-aktiviti pengajaran yang sesuai. Selain itu, integrasi antara halaman web sedia ada dengan widget-widget sedia ada mampu menarik minat murid untuk mendalami matapelajaran terutamanya dalam matapelajaran Bahasa Melayu. Oleh yang demikian, Frog VLE merupakan sebuah sistem informasi yang direkabentuk untuk membantu pengurusan dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara maya yang membenarkan akses murid terhadap maklumat yang meluas berbandukan kurikulum yang digubal dan disusun oleh guru.

■2.0 TEORI PEMBELAJARAN FROG VLE

Bagi melaksanakan pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan VLE, terdapat beberapa teori yang telah bincangkan oleh para pereka bentuk pengajaran. Pendekatan sistem, teori komunikasi dan teori tingkah laku sebagai asas kepada teori pembelajaran kerana masih belum ada teori yang mampu memberikan alternatif bagi menyokong penggunaan teknologi dalam pengajaran (Hamid & Mohd Yusof, 2014). Walaubagaimanapun terdapat beberapa teori yang diimplemen dalam pengajaran dan pembelajaran melalui Frog VLE

2.1 Teori Konstruktivism

Teori ini adalah prinsip pembelajaran yang diteroka daripada cabang sains kognitif. Teori ini diasaskan daripada beberapa ahli falsafah seperti John Dewey, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget serta Howard Gardner. Teori pembelajaran ini berdasarkan kepada penyelidikan dan pengalaman. Ahli falsafah teori ini menyatakan proses pembelajaran ini adalah aktiviti pembinaan mental melalui proses pencantuman maklumat sedia ada dengan maklumat baharu. Ahli-ahli konstruktivisme yakin pembelajaran bermakna muncul hasil daripada keinginan belajar, aktif, kesedaran dan memberikan latihan konstruktif. Perkara ini akan membentuk sebuah pemahaman melalui situasi dan aktiviti yang dilaksanakan (Chi, Feltovich & Glazer, 1981). Oleh yang demikian, guru perlu memastikan pembelajaran yang dilaksanakan dalam situasi yang pelbagai konteks, bersifat reflektif serta mewujudkan kerjasama menyelesaikan permasalahan.

2.2 Teori Kognitivism

Teori ini berkaitan dengan proses mental iaitu pengamatan, pengetahuan dan pemahaman. Teori ini diterajui oleh ahli psikologi seperti Kohler, Koffa, Piaget, Brunner, Ausubel dan Gagne. Ahli-ahli kognitif berpendapat bahawa proses pembelajaran merupakan proses dalaman yang berlaku dalam akal fikiran di mana maklumat diterima dan dipadankan dengan maklumat sedia ada, diubahsuai dan disusun bagi menghasilkan maklumat yang baharu. Hasil kajian ahli kognitif mendapati pembelajaran berlaku apabila murid mempunyai pengalaman yang cukup dan berkaiiatan bagi mempelajari prngalaman baharu serta rela belajar secara sendiri untuk menjalankan aktiviti pembelajaran melalui penggunaan Frog VLE, guru dan murid melalui pengalaman baharu dan di luar jangkauan. Ilmu pengetahuan berkembang kerana capaian mudah kepada ilmu dan ilmu saling berkaitan dengan pengalaman pembelajaran murid.

2.3 Teori Minimalis

Teori ini merujuk kepada penyebaran informasi atau maklumat dengan lebih efisien. Teori yang diperkenalkan oleh J.M Carroll (1990) merupakan rangka kerja bagi mereka bentuk pengajaran khususnya bagi bahan-bahan latihan penggunaan komputer, aplikasi pemrosesan data serta pengaturcaraan. Teori ini menekankan kepentingan murid dalam membina pengalaman sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Bahan-bahan dan aktiviti-aktiviti yang disediakan untuk pembelajaran haruslah bermakna dan selepas pembelajaran selesai, murid ditugaskan menyelesaikan projek yang realistik. Arahan pembelajaran perlu terarah kepada pembelajaran sendiri dan ditambahbaik dengan mempelbagaikan aktiviti. Disamping itu, murid diberi ruang untuk mengenal pasti kesalahan dan membuat pembetulan terhadap kesalahan yang dilakukan.

■3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif khusus bagi kajian ini adalah untuk:

- i. Meninjau tahap motivasi murid dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu menggunakan Halaman Celik Akal.
- ii. Meninjau sikap murid dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu menggunakan Halaman Celik Akal..
- iii. Mengetahui hubungan antara motivasi dan sikap murid terhadap penggunaan Halaman Celik Akal dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.
- iv. Meninjau keberkesanan Halaman Celik Minda dalam meningkatkan prestasi murid dalam menjawab soalan pemahaman Bahasa Melayu.

■4.0 METODOLOGI

4.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini dilaksanakan secara kuasi-eksperimen terhadap sebuah kelas tahun 5 sekolah rendah. Bagi tujuan kajian ini, dua buah kumpulan telah dibentuk. Kumpulan pertama merupakan kumpulan murid yang mendapat markah 64% dan ke bawah. Kumpulan kedua adalah kumpulan murid yang mendapat markah 65% dan ke atas. Kedua-dua kumpulan murid ini akan belajar menggunakan Halaman Celik Akal bagi PdP Bahasa Melayu.

4.2 Sampel Kajian

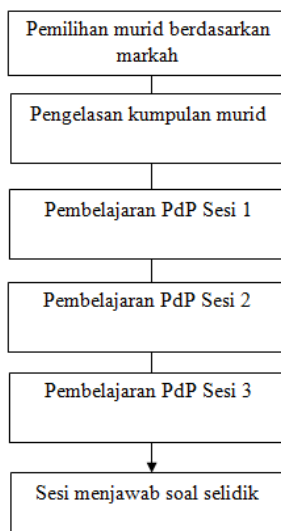
Sampel kajian ini adalah murid tahun 5 yang belajar matapelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah. Untuk tujuan kajian, seramai 31 orang sampel telah diambil berdasarkan kriteria-kriteria iaitu murid tersebut bersekolah dalam daerah Pasir Gudang dan mempunyai kelengkapan ICT yang mampan disamping murid mempunyai kemahiran dalam menggunakan Frog VLE. Bilangan sampel yang digunakan dalam kajian ini adalah memadai.

4.3 Prosedur Kajian

Dalam fasa pertama, pengkaji akan mengelaskan murid kepada dua kumpulan iaitu kumpulan murid A dan kumpulan murid B. Kumpulan murid A adalah murid yang mendapat markah 64% dan ke bawah manakala kumpulan murid B adalah murid yang mendapat markah 65% dan ke atas. Pengelasan kumpulan murid merujuk kepada markah peperiksaan pertengahan tahun untuk subjek Bahasa Melayu.

Dalam fasa kedua, kedua-dua kumpulan murid akan menjalani sesi pembelajaran melalui penggunaan VLE. Pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak tiga sesi yang mengambil masa 1 jam untuk setiap sesi. Sebelum bermula setiap sesi, ujian pra akan dilaksanakan yang mengambil masa 10 minit. Selepas selesai menjawab soalan ujian pra, murid akan mula belajar melalui penggunaan VLE mengikut aktiviti-aktiviti yang dirancang.

Dalam fasa ketiga, selepas selesai sesi pembelajaran, murid akan menduduki ujian untuk mendapatkan markah ujian pos. Ujian ini mengambil masa 10 minit yang dilaksanakan pada akhir setiap sesi pembelajaran. Selepas selesai tiga sesi pembelajaran, setiap murid diberi borang soal selidik bagi meninjau motivasi dan sikap murid terhadap pembelajaran menggunakan Frog VLE. Secara amnya, proses keseluruhan kajian ini digambarkan dalam Rajah 1.



Rajah 1 Carta Alir Proses Kerja

Bagi menentukan tahap motivasi dan sikap murid, data dianalisis dalam bentuk peratusan dan kekerapan. Data tersebut ditentukan berdasarkan kepada jadual tahap peratusan, dimana pengkaji telah membahagikan kepada 2 kluster. Jadual tahap peratusan ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1 Jadual Tahap Peratusan

Bil	Peratusan	Tahap
1.	50% ke atas	Tinggi
2.	50% ke bawah	Rendah

5.0 DAPATAN KAJIAN

Perbincangan dapatan kajian berdasarkan kepada maklum balas daripada instrumen kajian iaitu ujian pra dan pos serta soal selidik yang diedarkan kepada sampel kajian. Data yang dikumpul diproses dalam SPSS dianalisis berdasarkan kepada min, sisihan piawai serta nilai signifikan dalam ujian t dan ujian r. Secara amnya, perbincangan dapatan kajian ini menjawab persoalan kajian.

5.1 Tinjauan Motivasi Selepas Penggunaan Halaman Celik Akal

Analisis data ini bertujuan untuk meninjau motivasi murid selepas penggunaan halaman ini. Terdapat 10 item yang perlu dijawab oleh murid. Data dikumpul dan dianalisis menggunakan kekerapan dan peratusan. Hasil analisis data tersebut merujuk kepada jadual tahap peratusan bagi penentuan tahap motivasi. Hasil analisis adalah dalam Jadual 2.

Jadual 2 Keputusan analisis motivasi murid

No. Item	Kenyataan	Ya	%	Tidak	%
3	Saya dapat menyelesaikan masalah yang diberi oleh guru.	30	97%	1	3%
10	Saya dapat mencari maklumat menggunakan Halaman Celik Akal.	29	94%	2	6%
5	Saya dapat menjawab soalan yang ditanya oleh guru	29	94%	2	6%
1	Saya suka belajar matapelajaran Bahasa Melayu.	27	87%	4	13%
6	Saya tidak suka kerja kumpulan.*	16	52%	15	48%
7	Saya dapat belajar secara sendiri.	15	48%	16	52%
8	Saya bosan belajar guna Halaman Celik Akal.*	16	52%	15	48%
9	Saya tidak berkongsi pengetahuan dengan rakan-rakan.*	16	52%	15	48%
4	Saya tidak yakin menjawab soalan pemahaman Bahasa Melayu.*	16	52%	15	48%
2	Saya tidak tertarik untuk belajar topik yang diajar oleh guru.*	16	52%	15	48%
Jumlah		210	68%	100	32%

*Item negatif

Berdasarkan kepada hasil analisis mendapati tahap motivasi murid berada pada tahap yang tinggi iaitu 68% bersetuju bahawa penggunaan halaman ini mempengaruhi motivasi murid selepas pelaksanaan PdP. Manakala 32% tidak bersetuju terhadap PdP ini. Berdasarkan kepada perbandingan antara data mendapati penggunaan Halaman Celik Akal dapat mempengaruhi motivasi murid untuk belajar terutamanya matapelajaran Bahasa Melayu.

5.2 Tinjauan Sikap Selepas Penggunaan Halaman Celik Akal

Analisis dapatan seterusnya memberi fokus kepada tinjauan terhadap sikap murid selepas penggunaan halaman ini dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Murid-murid dikehendaki menjawab soal selidik yang mengandungi 10 item. Data yang perolehi akan dianalisis menggunakan kekerapan dan peratusan. Jadual penentuan peratus akan digunakan bagi menentukan tahap sikap murid. Hasil ujian dipaparkan dalam Jadual 3.

Jadual 3 Keputusan analisis sikap murid

No Item	Kenyataan	Ya	%	Tidak	%
8	Saya faham belajar melalui Halaman Celik Akal.	30	97%	1	3%
5	Saya siapkan tugas saya dengan cepat.	29	94%	2	6%
1	Saya berani menggunakan Halaman Celik Akal.	29	94%	2	6%
6	Saya aktif dalam aktiviti berkumpulan.	25	81%	6	19%
3	Saya tidak tahu guna Halaman Celik Akal.*	20	65%	11	35%
2	Saya tidak selesa bila belajar dalam kumpulan.*	18	58%	13	42%
7	Saya tidak mengajak rakan belajar melalui Halaman Celik Akal.*	16	52%	15	48%
10	Saya tidak belajar perkara baharu guna Halaman Celik Akal.*	16	52%	15	48%
9	Kandungan Halaman Celik Akal membosankan.*	12	39%	19	61%
4	Saya suka tanya semasa belajar.	11	35%	20	65%
Jumlah		206	66.7	104	33.3%

* Item Negatif

Merujuk kepada jadual mendapati 66.7% murid bersetuju bahawa halaman ini mempengaruhi sikap murid manakala 33.3% memberikan respon sebaliknya. Hasil analisis menunjukkan bahawa sikap murid berada pada tahap tinggi selepas halaman tersebut digunakan dalam PdP. Oleh yang demikian, penggunaan halaman ini dapat mempengaruhi sikap murid untuk belajar.

5.3 Hubungan Antara Motivasi dan Sikap Selepas Penggunaan Halaman Celik Akal

Bagi menjawab persoalan kajian seterusnya, analisis dapatan telah dilaksanakan untuk meninjau hubungan antara motivasi dan sikap murid selepas penggunaan Halaman Celik Akal. Data-data daripada kedua-dua konstruk ini dianalisis melalui ujian korelasi. Hasil analisis dipaparkan dalam Jadual 4.

Jadual 4 Analisis ujian korelasi

		Sikap	Murid
Sikap	Pearson Correlation	1	- 0.059
	Sig. (2-tailed)		0.752
Motivasi	Pearson Correlation	- 0.059	1
	Sig. (2-tailed)	0.752	

Hasil analisis data bagi persoalan kajian ini menunjukkan bahawa hubungan antara motivasi dan sikap murid berada pada tahap yang lemah dan rendah ($r = -0.059$, $P = 0.752$). Melalui ujian ini memaparkan bahawa data ini melebihi nilai signifikan dengan 0.752. Perkara ini menunjukkan bahawa tidak terdapat hubungan antara motivasi dengan sikap murid terhadap penggunaan Halaman Celik Akal.

5.4 Perubahan Skor Selepas Penggunaan Halaman Celik Akal

Selepas analisis terhadap konstruk motivasi dan sikap dilaksanakan, analisis ini dilaksanakan untuk meninjau perubahan skor murid sebelum dan selepas penggunaan halaman ini dalam pembelajaran matapelajaran Bahasa Melayu. Data yang dikumpul dianalisis melalui ujian T berpasangan. Hasil ujian adalah seperti dalam Jadual 5 dan 6.

Jadual 5 Analisis ujian pra dan ujian pos

Jenis Ujian	Min	Sisihan Piawai
Ujian Pra	48.00	9.46
Ujian Pos	62.52	14.96

Jadual 6 Perbandingan antara ujian pra dan ujian pos

Pair	Min	SD	t	df	Sig. (2-tailed)
Ujian Pra - Ujian Pos	- 14.52	9.90	-8.16	30	.000

Hasil analisis data skor murid menunjukkan terdapat peningkatan purata markah murid. Purata markah murid dalam ujian pra adalah 48 markah manakala purata markah dalam ujian pos adalah 63 markah. Peningkatan markah berlaku sebanyak 15 markah. Analisis ini menunjukkan bahawa berlaku perbezaan antara skor murid sebelum dan selepas penggunaan Halaman Celik Akal ($t = -8.162$, $df = 30$, $p = 0.00$). Penggunaan halaman ini mampu meningkatkan prestasi murid.

6.0 PERBINCANGAN

Penggunaan VLE dalam pengajaran dan pembelajaran terutamanya matapelajaran Bahasa Melayu masih kurang digunakan dalam kalangan guru-guru. Frog VLE yang disediakan oleh pihak KPM membolehkan guru untuk mengolah aktiviti-aktiviti pembelajaran murid melalui pengintegrasian halaman web dan *widget* sedia ada dalam Frog VLE. Halaman Celik Akal merupakan salah satu model yang boleh dijadikan panduan kepada guru-guru dalam membina halaman dalam Frog VLE. Bagi menilai kekuatan pada halaman ini, kajian yang dilaksanakan untuk menjawab persoalan kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan halaman ini memberikan impak positif terhadap prestasi murid dalam matapelajaran Bahasa Melayu. Disamping itu, motivasi dan sikap murid juga berada pada tahap yang tinggi. Walaubagaimanapun, kajian ini menunjukkan hubungan yang lemah dan rendah antara motivasi dan sikap murid terhadap pembelajaran melalui halaman ini. Melalui kajian ini, terbukti bahawa pembelajaran melalui Halaman Celik Akal dapat membantu murid dalam peningkatan prestasi serta tahap motivasi dan sikap murid berada pada tahap yang tinggi terutamanya dalam matapelajaran Bahasa Melayu.

7.0 KESIMPULAN

Penggunaan VLE di sekolah mampu mengubah senario pembelajaran murid dalam bilik darjah. Pendekatan pengajaran tradisional yang berfokuskan kemahiran membaca, menulis dan lisan melalui kaedah '*Chalk and Talk*' serta edaran nota dan latihan perlu dihadkan. Seharusnya, murid didedahkan kepada sumber pengetahuan yang pelbagai dan luas dalam pembelajaran Bahasa Melayu selain memperkukuhkan kemahiran murid dalam menggunakan Frog VLE. Pihak pendidik juga beralih peranan sebagai fasilitator berbanding pembekal sumber pengetahuan. Pendidik perlu meneroka pelbagai halaman web atau aplikasi-aplikasi yang berkaitan bagi mempelbagai

aktiviti pembelajaran murid mengikut kesesuaian topik yang diajar. Melalui aktiviti-aktiviti pembelajaran yang dirancang, disusun dan dilaksanakan dalam halaman VLE, murid-murid akan belajar secara konstruktif. Penggunaan VLE perlu digunakan secara meluas bagi subjek-subjek kritikal seperti Sains dan Matematik memandangkan kajian telah membuktikan bahawa berlaku impak positif terhadap prestasi, motivasi dan sikap murid.

Rujukan

- Azizi dan Jaafar Sidek (2006). *Siri Kaunseling: Membentuk Identiti Remaja*. Bentong: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Bin Mior Jamaluddin, M. K. A. (2011). Sistem Pendidikan di Malaysia: Dasar, Cabaran, dan Pelaksanaan Ke Arah Perpaduan Nasional. *Sosiohumanika*, 4(1), 41
- Carroll, J. M. (1990). *The Nurnberg Funnel: Designing Minimalist Instruction For Practical Computer Skill*. Cambridge, MA: MIT press.
- Chi, M. T., Feltovich, P. J., & Glaser, R. (1981). Categorization and Representation Of Physics Problems By Experts And Novices. *Cognitive Science*, 5(2), 121-152.
- Halili, S. H., & Suguneswary, S. (2017). Penerimaan Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Berasaskan Model Tam Dalam Pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Tamil. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 4(2), 31-41.
- Hamid, Zurina & Mohd. Yusof, Sanitah (2014). Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Menggunakan Frog VLE Bagi Matapelajaran Bahasa Melayu di Sekolah Rendah. *In Proceeding of First International Education Post Graduate Seminar*, Skudai, Johor, 216-229.
- Jain, P. (2015). Virtual Learning Environment. *International Journal in IT & Engineering*, 3(5), 75-84.
- Jerie anak Peter Langan & Zamri Mahamod. (2011). Sikap dan Motivasi Murid Iban Dalam Mempelajari Bahasa Melayu sebagai Bahasa Kedua. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu 1*, 13-33.
- Junus, N. F. (2013). *Cabaran dalam Mengimplementasi Virtual Learning Environment (VLE) Frog Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Oleh Guru Di Sekolah-Sekolah Di Malaysia* (Master thesis, Universiti Teknologi Malaysia). Retrieved from <http://eprints.utm.my/id/eprint/41796/>
- Kamaruddin Hussin (1993). *Pengajaran Lisan: Kemahiran Mendengar dan Bertutur*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn Bhd.
- Malaysia, K. P. (2013). Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025. (www.moe.gov.my).
- Nurul Ain Hamsari & Azizi Yahaya. (2012). Peranan Motivasi Pembelajaran, Gaya Keibubapaan dan Sikap dengan Pencapaian Akademik. *Journal of Educational Psychology & Counseling. Volume 5 March 2012*. 30-57.
- Sabah, N. M. (2013). Students' Attitude And Motivation Towards E-Learning. In *Proceedings of the First International Conference on Applied Sciences Gaza-Palestine*.
- Shariffudin, R. S. (2007). Design Of Instructional Materials For Teaching And Learning Purposes: Theory Into Practice. *IT in Education*, 1, 97
- Zamri Mahamod. (2004). *Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu Di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah*. Tesis Ph.D, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zanzali, N. A. A., & Mohamad, N. (2010). *Keberkesanan Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik Dalam Bahasa Inggeris Di Sekolah Luar Bandar*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda