

Motivasi intrinsik dalam mempengaruhi penggunaan FROG VLE guru pelatih geografi Universiti Pendidikan Sultan Idris

Intrinsic Motivation in affecting the use of Frog VLE among Universiti Pendidikan Sultan Idris Geography Trainee Teachers

TIFFANY JANE TERENCE & FAUZIAH CHE LEH^{1*}

¹Jabatan Geografi dan Alam Sekitar
Fakulti Sains Kemanusiaan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Tanjong Malim Perak.

*Corresponding author: fauziah@fsk.upsi.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.37134/geografi.vol8.1.6.2020>

Published online: 30 June 2020

To cite this article (APA): Tiffany Jane, T., & Fauziah, C. L. (2020). Motivasi intrinsik dalam mempengaruhi penggunaan FROG VLE guru pelatih geografi Universiti Pendidikan Sultan Idris. *GEOGRAFI*, 8(1), 141-154. <https://doi.org/10.37134/geografi.vol8.1.6.2020>

ABSTRAK Artikel ini bertujuan mengenal pasti sejauh mana motivasi intrinsik boleh mempengaruhi guru pelatih Geografi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) mengaplikasikan FROG VLE dalam sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) semasa latihan mengajar dijalankan di sekolah menengah terpilih di Malaysia. Kajian ini menggunakan borang soal selidik sebagai keadah pengumpulan data primer yang diedarkan kepada 151 orang responden yang terdiri daripada guru pelatih bidang Geografi semester 7 dan 8 Universiti Pendidikan Sultan Idris dan bersetuju menjadi responden kajian. Hasil kajian menunjukkan penggunaan FROG VLE dalam kalangan guru pelatih Geografi UPSI semasa Latihan Mengajar masih rendah. Hal ini ada kaitan dengan tahap pengetahuan, penguasaan dan pendedahan guru pelatih Geografi UPSI terhadap FROG VLE yang tidak mencukupi. Kelemahan ini boleh dikaitkan dengan pelbagai faktor seperti kemudahan ICT di sekolah yang tidak memuaskan, guru pelatih tidak mempunyai kemahiran dan penguasaan dalam menggunakan FROG VLE, persekitaran sekolah yang tidak menyokong dan banyak lagi. Kesimpulannya, pelbagai langkah perlu diambil oleh pihak sekolah mahupun kerajaan bagi mengatasi keterbatasan penggunaan FROG VLE dalam kalangan guru termasuklah guru pelatih semasa sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) kerana tahap keberkesanan FROG VLE telah terbukti dalam meningkatkan kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap subjek yang diajar di sekolah. Tambahan pula, penggunaan FROG VLE sangat penting bagi mencapai indikator prestasi kejayaan pengajaran dan pemudahcaraan seperti yang diharapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kata kunci: Motivasi Intrinsik, FROG VLE, ICT, pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc), Guru pelatih Geografi

ABSTRACT *This article aims to identify the extent to which intrinsic motivation can influence trainee teachers of Geography, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) apply FROG VLE in teaching and facilitation sessions (PdPc) during teaching training conducted in selected secondary schools in Malaysia. This study uses a questionnaire as the primary data collection method which was distributed to 151 respondents consisting of trainee teachers of Geography semester 7 and 8 of Universiti Pendidikan Sultan Idris and agreed to be the respondents of the study. The results showed that the use of FROG VLE among UPSI Geography trainee teachers during Teaching Training is still low. This is related to the level of knowledge, mastery and exposure of UPSI Geography trainee teachers to the insufficient FROG VLE. These weaknesses can be attributed to various factors such as unsatisfactory ICT facilities in schools, trainee teachers lacking skills and mastery in using FROG VLE, an unsupportive school environment and more. In conclusion, various measures need to be taken by schools and the government to overcome the limitations of the use of FROG VLE among teachers including trainee teachers during teaching and facilitation sessions (PdPc) because the level of effectiveness of FROG VLE has proven effective in improving students' understanding and mastery of subjects taught in school. Hence, the use of FROG VLE is very important to achieve the performance indicators of teaching success and facilitation as expected by the Malaysia Ministry of Education.*

Keywords: Intrinsic motivation, FROG VLE, ICT, Learning and Facilitation (PdPc), Geography trainee teachers

1. Pengenalan

Ledakan teknologi maklumat dan komunikasi yang berlaku di peringkat global merupakan tanda aras yang signifikan pada abad ke-21 sekaligus menunjukkan pergantungan manusia yang tinggi terhadap teknologi maklumat. *Information communication technology* (ICT) merupakan penggerak utama pembaharuan dan kemajuan yang berlaku dalam pelbagai bidang ilmu pengetahuan pada hari ini. Abad ke-21 memperlihatkan masyarakat Malaysia turut mengalami transformasi ke arah gaya hidup berorientasikan sains dan teknologi dan ianya berlaku merentasi pelbagai aspek dan disiplin ilmu. Dalam konteks pendidikan di Malaysia misalnya, penguasaan pembelajaran persekitaran Maya Frog (FROG VLE) merupakan medium pembelajaran maya yang menjadi antara agenda utama dalam pendidikan pada masa kini. Melihat kepada perkembangan terbaharu ICT kini, maka wajar dikatakan bahawa internet merupakan salah satu medium sumber rujukan yang penting kepada pelajar dan guru dalam proses pembelajaran seharian. Hal ini kerana, dalam memastikan proses pembelajaran yang terbaik pelajar perlu menguasai sesuatu isi pelajaran dan tidak mengharapkan input daripada tenaga pengajar semata-mata. Justeru, artikel ini memberi fokus kepada motivasi intrinsik dalam mempengaruhi penggunaan FROG VLE guru pelatih Geografi Universiti Pendidikan Sultan Idris dalam melaksanakan proses PdPc semasa sesi Latihan Mengajar di sekolah menengah terpilih di Malaysia. Tumpuan perbincangan artikel menjurus kepada sejauh mana

penggunaan FROG VLE sebagai salah satu sumber rujukan yang penting kepada guru pelatih dalam menjalankan proses pelaksanaan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Fokus perbincangan dalam artikel ini bertujuan meneroka sejauh mana persediaan guru pelatih UPSI dalam menguasai kemahiran FROG VLE kerana guru merupakan salah satu agen pemangkin teknologi. Oleh itu, guru perlu memahirkan diri mereka dengan kemahiran teknologi internet kerana ia merupakan salah satu bahan sumber pengajaran yang berkesan dalam proses pelaksanaan dan pemudahcaraan (PdPc) di bilik darjah kelak. Hasil kajian akhirnya diharapkan dapat membuktikan kepentingan penggunaan FROG VLE dalam meneroka ilmu pengetahuan dalam kalangan guru pelatih Geografi UPSI.

2. Tinjauan Literatur

FROG VLE atau dikenali sebagai persekitaran pembelajaran maya adalah satu sistem pembelajaran yang berasaskan web atau platform menyerupai dunia pembelajaran sebenar dengan mengintegrasikan konsep pendidikan konvensional dengan kaedah maya (Termit & Noorma, 2015). Ia direka khas untuk menyokong guru-guru dalam mengurus proses pembelajaran pelajar secara maya (dalam talian) terutamanya semasa era pandemic Covid-19 ini. Selain itu, juga ia boleh digunakan sebagai medium penyebaran maklumat kepada pelajar (Termit & Noorma, 2015; Jameson et al., 2006). Persekitaran Pembelajaran Maya (Virtual Learning Environment) dirujuk sebagai satu sistem Pengurusan Pembelajaran, e-learning, Massive Open Online Course (MOOC) atau Modular Object-Oriented. Oleh itu, penggunaan VLE telah meluas melalui proses pembelajaran di pusat-pusat pengajian tinggi, namun begitu persekitaran pembelajaran maya FROG VLE di sekolah pula merupakan platform yang masih baharu dan penerimaan serta pelaksanaannya dikelola oleh Projek 1BestariNet, Laporan Ketua Audit Negara Siri 3 (Kementerian Kewangan Malaysia, 2013).

Pelantar Persekitaran Pembelajaran Maya (FROG VLE) ialah sistem pengurusan pembelajaran yang direka untuk menyokong Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) dalam suasana dalam talian melalui rangkaian dari lokasi yang pelbagai. Menurut Mahizer (2016), kewujudannya boleh menyampaikan kandungan dan pengurusan bahan sama ada untuk Pengajaran dan Pembelajaran ataupun kursus. Menurut Mohammad Azmi (2013), melalui VLE peningkatan pengetahuan berlaku seterusnya diikuti dengan perubahan terhadap tingkah laku murid. Bukan itu sahaja, VLE ini juga merupakan platform untuk murid belajar mengikut rentak sendiri (Self Access Learning) pada bila-bila masa, di mana-mana asalkan mempunyai akses capaian internet. VLE adalah alternatif kepada kaedah konvensional secara bersemuka di sekolah manakala, guru bertindak sebagai fasilitator yang menentukan corak pembelajaran murid dan mengawal selia sesi perbincangan dalam talian (O'Leary & Ramsden, 2002; Stiles & Yorke, 2004). Penguasaan pembelajaran persekitaran maya frog (FROG VLE) ini terbatas apabila mutu peralatan ICT yang

digunakan rendah dan boleh mengganggu proses penggunaan dalam pengajaran (FROG VLE).

Zaphiris dan Zacharia (2005) menyatakan pembelajaran Bahasa berbantuan komputer (PBBK) semakin popular dan menarik minat sektor perniagaan dan pendidikan. Populariti ini meningkat disebabkan peningkatan populariti penggunaan internet dan multimedia. Sebagai contoh, kajian yang dijalankan oleh Chenu et al., (2007) di Lyon Universiti bagi menentukan keberkesanan pembelajaran Bahasa Perancis sebagai bahasa kedua. Penemuan kajian menunjukkan terdapat perbezaan signifikan skor ujian pasca antara kedua-dua kumpulan yang menggunakan komputer dan kaedah belajar dalam kelas secara manual (buku teks dan kuliah) bagi subjek Bahasa Perancis. Kumpulan yang didedahkan dengan penggunaan komputer memperoleh markah yang lebih baik berbanding dengan kumpulan yang belajar Bahasa Perancis secara tradisional. Manakala, satu kajian eksperimen yang dijalankan oleh Roussos et al., (1997) di Universiti Illinois Chicago menggunakan sistem pembelajaran alam maya elektronik telah dijalankan. Penilaian dilakukan dengan melibatkan kanak-kanak yang berumur enam hingga sepuluh tahun dengan membuat pemerhatian minat pelajar dan keberkesanan pembelajaran alam maya ini dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan. Dapatan kajian menunjukkan kanak-kanak yang menjadi responden kajian memberi tindak balas positif terhadap keadah pembelajaran secara atas talian.

Menurut Siemens (2004), teori konektivisme adalah satu teori pembelajaran yang digunakan dalam era digital pada masa kini. Teori ini menjelaskan bahawa pembelajaran ialah satu proses yang berlaku berdasarkan kepada kepelbagaian pemindahan unsur-unsur secara berterusan. Titik permulaan pembelajaran bermula apabila seseorang individu itu menyalurkan maklumat ke dalam rangkaian dan individu yang lain menerima maklumat tersebut dan seterusnya menyalurkan semula maklumat ke dalam rangkaian. Proses ini menjadi satu kitaran dalam rangkaian. Oleh sebab itu, terdapat terlalu banyak maklumat yang berada dalam rangkaian dan maklumat tersebut berubah dengan pesat. Hasil daripada teori-teori tersebut maka wujudnya konsep pembelajaran maya. Terdapat pelbagai takrifan tentang pembelajaran maya ini dan ianya berubah-ubah mengikut perspektif berdasarkan cara ia dilaksanakan. Pembelajaran maya juga sering dikaitkan dengan istilah-istilah dan konsep-konsep lain seperti e-pembelajaran, pembelajaran secara atas talian (online learning), pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran berasaskan laman web. Menurut Rheingold (2004), persekitaran pembelajaran maya adalah berasaskan internet yang dibina untuk menghubungkan ahli-ahli komuniti dan membolehkan mereka berbincang, bekerjasama dalam melakukan tugas atau projek. Mereka tidak ada perhubungan secara fizikal, walaupun mungkin di dalam bilik yang sama. Semua ahli komuniti yang terlibat dalam persekitaran pembelajaran maya perlu mempunyai komputer dan boleh mengakses secara atas talian (on-line) dari mana-mana tempat. Ahli komuniti boleh terlibat secara aktif seperti bertukar-tukar pandangan tentang perkembangan pada masa hadapan, berkongsi pandangan dalam pelaksanaan polisi

tertentu atau berbincang tentang perkembangan tugas mereka. Dengan kemajuan teknologi, kaedah pengajaran dan pembelajaran di sekolah boleh dipelbagaikan dengan menggunakan perisian komputer sebagai bahan bantu mengajar. Terdapat beberapa kajian yang melibatkan 'tools' bertujuan menguji keberkesannya di dalam pengajaran dan pembelajaran. Frog VLE merupakan inovasi dalam sistem pendidikan yang telah diperbaharui bertujuan untuk membuat penambahbaikan dalam sistem pendidikan yang sedia ada. Menurut Mohammad Azmi (2013) dalam usaha merealisasikan program ini, setiap guru perlu bersedia memahami peranan yang perlu dimainkan untuk melaksanakan program FROG VLE ini. Pembelajaran merupakan perkara penting dalam perkembangan manusia. Manusia sentiasa belajar untuk memperoleh pengetahuan dan kemahiran melalui pengalaman untuk menghadapi cabaran dalam kehidupan seharian. Pembelajaran berlaku sepanjang hayat secara formal iaitu di pelbagai peringkat seperti di sekolah, kolej dan universiti. Manakala bagi pembelajaran secara tidak formal adalah persekitaran seperti televisyen, asuhan ibu bapa serta pergaulan dengan rakan-rakan. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran teradun termasuk penggunaan platform FROG VLE merupakan satu pendekatan yang berupaya untuk menangani keperluan kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar dalam menghasilkan impak positif kepada kemahiran pelajar (Mohd Azli et al., 2016; Mohd Azli et al., 2016).

Zoraini Wati (2008) mengemukakan satu teori pembelajaran global. Menurut teori tersebut, pada masa akan datang, sistem pendidikan akan menggunakan alat perhubungan 'online' sosial di internet seperti laman web, blog, Wikipedia dan ruang sosial seperti My space dan Facebook. Ini bermakna pembelajaran masa kini dan akan datang adalah satu proses aktif di antara bahan pembelajaran, interaksi sosial dan kompetensi teknologi. Teori pembelajaran Behaviorisme menyatakan bahawa pembelajaran merupakan satu proses pelaziman di mana hubungan antara rangsangan luar dengan tindak balas individu dapat dibina untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang kekal. Menurut Pavlov (seperti dirujuk oleh Khadijah Rohani & Nazariah, 2006) setiap rangsangan akan menimbulkan gerak balas. Rangsangan adalah apa-apa tingkah laku yang timbul akibat rangsangan. Beliau menyatakan bahawa pembelajaran boleh berlaku akibat kaitan antara rangsangan dan gerak balas.

Manakala pembelajaran secara konstruktivisme menggalakkan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis. Konstruktivisme bukan merupakan satu teori yang baharu dalam bidang pendidikan. Pengaruh konstruktivisme dalam era teknologi maklumat dan komunikasi ini semakin kuat. Teori ini bertitik tolak daripada pandangan behaviorisme yang mengkaji perubahan tingkah laku sehingga kepada kognitivisme yang mengkaji tentang cara manusia belajar dan memperoleh pengetahuan yang menekankan perwakilan mental.

Dalam teori konstruktivisme, pelajar membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baharu kepada pengalaman yang telah mereka fahami sebelum ini. Pelajar membentuk refleksi bagaimana mereka berinteraksi dengan objek

dan idea. Apabila mereka bertemu dengan objek atau idea yang tidak bermakna kepada mereka maka ia akan diinterpretasi dengan apa yang dilihat supaya sesuai dengan peraturan yang telah dibentuk. Kemudian mereka akan menyesuaikan peraturan tersebut agar dapat menerangkan maklumat baharu dengan lebih baik. Ini bermakna konstruktivisme adalah satu pendekatan pengajaran berdasarkan kepada penyelidikan bagaimana manusia belajar. Kebanyakan penyelidik berpendapat setiap individu membina pengetahuan dan bukannya hanya menerima pengetahuan daripada orang lain.

Saiful Afzan et al., (2014) melalui kajiannya iaitu "Permodelan Penerimaan Pelajar Terhadap Persekitaran Pembelajaran Maya" telah memodelkan penerimaan pelajar terhadap VLE dengan menggunakan pemboleh ubah terhadap model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Dua pemboleh ubah ditambah iaitu Pengaruh Guru dan Keberkesanan Diri terhadap model UTAUT sebagai alternatif kepada kajian penerimaan teknologi ini. Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar di daerah Marang, Terengganu iaitu dengan 250 soal selidik telah digunakan untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan terdapat perbezaan keputusan yang nyata. Jangkaan Prestasi menunjukkan hubungan positif dengan struktur model. Ini dapat dilihat apabila pelajar mempunyai usaha yang positif di mana ia membantu mereka memberikan tingkah laku yang positif terhadap niat tingkah laku menggunakan teknologi. Berbeza dengan Jangkaan Usaha, yang menunjukkan hubungan positif dengan struktur model. Hal ini terbukti, kerana didapati berlaku peningkatan minat untuk menggunakan teknologi dan berusaha agar lebih mahir dalam kalangan responden yang dikaji. Begitu juga dari aspek sosial didapati terdapat hubungan positif dan telah memberikan keputusan signifikan. Hal ini kerana, rakan sebaya atau individu yang rapat dengan pelajar berupaya mempengaruhi mereka supaya menerima teknologi dalam proses pembelajaran mereka.

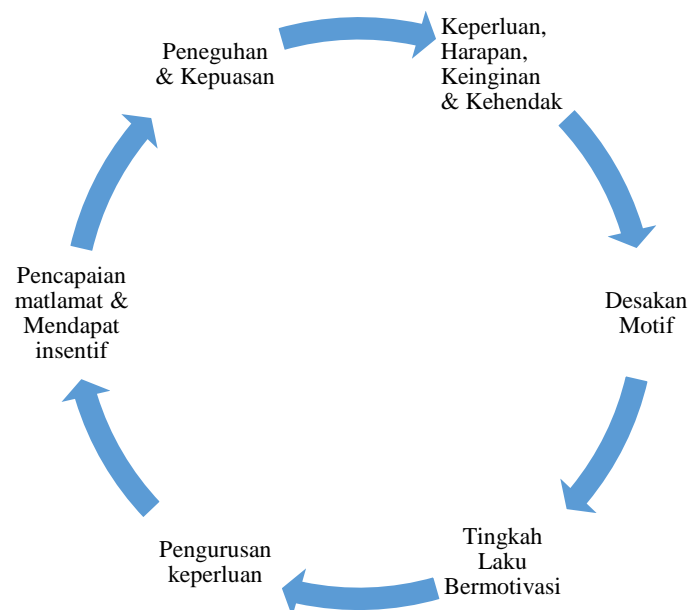
2.1 Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model-TAM*)

Model penerimaan teknologi (TAM) merupakan satu model yang paling berpengaruh dalam kajian berkenaan penerimaan teknologi maklumat (Lee & Lin, 2005). Model Penerimaan Teknologi TAM memberi penekanan bahawa niat untuk menggunakan sesuatu sistem teknologi maklumat adalah ditentukan oleh kedua-dua persepsi terhadap kebergunaan dan persepsi kemudahan. Model penerimaan teknologi boleh dijelaskan seperti Rajah 1.

Rajah 1: Model penerimaan teknologi (Technology Acceptance Model-TAM)

Sumber: Davis (1989)

Menurut Venkatesh dan Davis (2000), persepsi kemudahan mempunyai hubungan positif dan secara langsung memberi kesan terhadap penerimaan pengguna teknologi maklumat. Tambahan pula, Davis (1989) juga menyatakan bahawa penyelidik perlu menjelaskan pemboleh ubah lain yang memberi kesan kepada persepsi kebergunaan, persepsi kemudahan dan penerimaan pengguna pada masa akan datang. Justeru itu, Rajah 2 menjelaskan pemboleh ubah lingkaran konsep motivasi yang perlu difahami.



Rajah 2: Lingkaran Konsep Motivasi

Sumber: Rohaty (1992)

Lingkaran konsep motivasi ini bermula daripada pelbagai keperluan, kemahuan, atau keinginan yang mengakibatkan timbul desakan motif dalam diri individu. Motivasi membawa maksud satu set proses yang bertenaga di mana sifat seseorang membawa kepada satu-satu matlamat (Wan Rafeai, 1991). Motivasi intrinsik juga dikenali

sebagai motivasi dalaman. Dorongan intrinsik timbul kerana memenuhi keperluan fisiologi dan psikologi (Rohaty, 1992).

Jenis motivasi ini juga berkait rapat dengan faktor dalam diri iaitu seperti keperluan, minat, rasa ingin tahu, kepuasan sendiri dan lain-lain. Dalam kajian ini, motivasi instrinsik melibatkan pengetahuan tentang Frog VLE dan minat terhadap Frog VLE. Pengetahuan dan minat terhadap Frog VLE sangat penting di mana berlakunya penglibatan diri dalam tugas sukarela seperti menolong orang lain yang mengalami kesusahan serta berusaha untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam sesuatu perkara.

3. Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui borang soal selidik dan diedarkan dalam kalangan guru pelatih bidang Geografi yang menjalani Latihan Mengajar di sekolah menengah terpilih di Malaysia. Responden kajian terdiri daripada pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (ISMP) Geografi semester 7 dan semester 8 dengan jumlah keseluruhan 151 orang responden. Kajian rintis turut dijalankan ke atas 30 orang responden. Bagi menguji kebolehpercayaan setiap item yang terkandung dalam instrumen borang soal selidik tersebut maka, kebolehpercayaan soalan dalam kajian ini diuji dengan menggunakan kaedah konsultasi dalaman (pekali Cronbach' Alpha). Menurut Mohd Salleh dan Zaidatun (2001), kajian yang mencapai nilai alpha 0.6 ke atas adalah mempunyai kebolehpercayaan soalan yang boleh diterima. Hasil daripada kajian rintis yang dijalankan memperoleh nilai alpha 0.879 (Jadual 1) Nilai alpha yang tinggi bermaksud instrumen yang digunakan mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi. Nilai Cronbach' Alpha bagi kajian rintis yang dijalankan menunjukkan kebolehpercayaan soalan tinggi yang ditanya kepada responden tinggi.

Jadual 1: Analisis Kebolehpercayaan Borang Soal Selidik

Bilangan item	Bilangan responden	Nilai Cronbach' Alpha
53	30	0.975

Data primer yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Package for the Social Science). Data dianalisis dan ditunjukkan dalam bentuk jadual. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan data sekunder bagi memperkukuhkan dan menambahkan maklumat-maklumat yang diperoleh untuk dianalisis. Data sekunder yang digunakan merangkumi dokumen dan bahan penerbitan. Dokumen dan bahan penerbitan yang digunakan merangkumi buku, jurnal, artikel, keratan akhbar, penulisan ilmiah, kertas seminar dan bahan bacaan dari internet. Pembacaan dan bahan daripada data sekunder yang digunakan sebagai bahan tambahan bagi

memperjelaskan lagi bahan kajian yang dilakukan. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberi gambaran awal data yang dikumpul dan digunakan dalam sesuatu penyelidikan. Data primer dianalisis secara deskriptif seperti kekerapan, peratus dan nilai min.

4. Dapatan Kajian

4.1 Latar Belakang Responden

Jadual 2, 3, 4, dan 5 menunjukkan analisis deskriptif melibatkan jantina, umur, pengetahuan dan minat responden tentang FROG VLE. Jadual 2 menunjukkan responden perempuan didapati lebih ramai berbanding lelaki. Jumlah kekerapan bagi perempuan ialah sebanyak 100 orang bersamaan 66% manakala bagi lelaki sejumlah 51 orang bersamaan 34%. Ini menunjukkan bahawa perempuan lebih ramai menjawab soal selidik daripada lelaki. Perbezaanya adalah sebanyak 49 orang.

Jadual 2: Analisis deskriptif jantina responden

	Frekuensi	Peratusan (%)
Jantina:		
Lelaki	51	33.8
Perempuan	100	66.2
Jumlah	151	100

Hasil daripada ujian deskriptif ke atas 151 responden mendapati jumlah responden yang berumur lingkungan 23 hingga 25 tahun adalah paling tinggi iaitu dengan peratusan 84.7% manakala umur dalam lingkungan 28-30 tahun adalah paling rendah iaitu dengan 2.6% (rujuk Jadual 3).

Jadual 3: Analisis deskriptif umur responden

	Frekuensi	Peratusan (%)
Umur:		
20-22 tahun	10	6.6
23-25 tahun	128	84.7
26-27 tahun	9	6
28-30 tahun	4	2.6
Jumlah	151	100

Analisis juga dilakukan untuk mengetahui nilai min bagi aspek pengetahuan guru pelatih Geografi Universiti Pendidikan Sultan Idris tentang FROG VLE seperti ditunjukkan oleh Jadual 4. Analisis min dalam Jadual 4 menunjukkan pengetahuan guru pelatih Geografi UPSI tentang FROG VLE. Nilai min menunjukkan tahap yang hampir sederhana bagi semua pernyataan. Namun begitu, pernyataan tentang saya mengetahui tentang FROG VLE menunjukkan tahap purata min paling tinggi iaitu sebanyak 3.68. Manakala, nilai min bagi pernyataan yang lain anggaran 2.36 hingga 2.75. Pengetahuan guru pelatih UPSI tentang FROG VLE berkait rapat dengan efikasi sendiri guru. Efikasi sendiri menunjukkan sejauh mana individu mempunyai keyakinan terhadap kemampuan diri dan ia datang daripada kekuatan yang dibangunkan secara dalaman (Khadijah Rohani & Nazariah, 2006). Hal ini kerana efikasi sendiri guru merupakan faktor penting dalam menentukan keberkesanan penggunaan FROG VLE. Guru yang mempunyai pengetahuan yang kurang dalam meneroka tentang penggunaan FROG VLE menunjukkan mereka kurang pengalaman mempraktikkan pendekatan pengajaran maya ini dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran. Guru mempunyai perasaan teragak-agak dalam menggunakan Frog VLE di bilik darjah atau di sekolah juga sangat dipengaruhi oleh efikasi sendiri guru. Tambahan pula, efikasi sendiri guru ada kaitan dengan pengetahuan guru pelatih Geografi UPSI tentang penggunaan FROG VLE yang diukur melalui kemahiran komputer dalam mengendalikan aplikasi FROG VLE. Menurut Wan Abdul Rahim, Nor Laila dan Shafie (2006), guru yang ideal adalah guru yang berpengetahuan yang tinggi, mahir dalam bidang teknikal dan cekap menjalankan tugas sebagai seorang guru.

Jadual 4: Pengetahuan Guru Pelatih Geografi UPSI Tentang FROG VLE

No. Item	Pernyataan	Frekuensi	Min
1	Saya mengetahui tentang Frog VLE	151	3.68
2	Saya mempunyai akaun Frog VLE	151	2.36
3	Saya pernah menggunakan Frog VLE di Universiti	151	2.40
4	Saya faham cara penggunaan Frog VLE	151	2.75
5	Saya mahir dalam menggunakan Frog VLE	151	2.48
Jumlah		151	100

Jadual 5: Min Minat Guru Pelatih Geografi Terhadap FROG VLE

No. Item	Pernyataan	Frekuensi	Min
1	Saya gemar menggunakan Frog VLE	151	3.25
2	Frog VLE adalah strategi pertama yang akan saya gunakan dalam kelas	151	3.13
3	Saya yakin dengan menggunakan Frog VLE pelajar saya akan lebih faham dengan topik yang diajar.	151	3.34
4	Saya akan mengajak rakan saya untuk belajar	151	3.40
5	Frog VLE boleh menarik minat pelajar saya untuk belajar	151	3.56
6	Saya gemar menggunakan Frog VLE kerana ia menggalakkan penyertaan aktif pelajar semasa proses pembelajaran	151	3.27
7	Frog VLE menjadikan interaksi saya dengan lebih mudah	151	3.32
8	Saya mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna apabila menggunakan Frog VLE	151	3.38
9	Frog VLE menjadikan aktiviti pembelajaran lebih fleksibel	151	3.51
10	Frog VLE adalah satu platform yang pertama untuk saya mendedahkan pelajar dengan kemahiran pembelajaran abad ke-21	151	3.52
11	Saya yakin Frog VLE dapat menghasilkan persekitaran pembelajaran abad ke-21.	151	3.72
		151	100

Analisis menunjukkan min minat guru pelatih UPSI terhadap penggunaan FROG VLE semasa sesi pemudahcaraan dan pengajaran (PdPc). Analisis min menunjukkan tahap yang hampir sederhana bagi semua pernyataan. Namun begitu, pernyataan tentang saya yakin FROG VLE dapat menghasilkan persekitaran pembelajaran abad ke-21 menunjukkan tahap purata min pada tahap yang tinggi iaitu sebanyak 3.72. Manakala, nilai min bagi pernyataan yang lain anggaran 3.13 hingga 3.56 menunjukkan pada tahap sederhana di mana guru pelatih kurang berminat untuk belajar dan meneroka tentang penggunaan Frog VLE.

Hasil kajian mendapati bahawa pengetahuan guru pelatih Geografi UPSI tentang FROG VLE agak kurang. Seterusnya, dapat diperhatikan juga bahawa guru pelatih Geografi UPSI kurang didedahkan tentang aplikasi FROG VLE. Oleh itu, ini

dapat dilihat bahawa wujud beberapa faktor yang menyebabkan pengetahuan guru pelatih Geografi UPSI tentang FROG VLE agak kurang. Berdasarkan kajian ini, dapat dirumuskan bahawa tahap penggunaan FROG VLE dalam kalangan guru pelatih UPSI agak kurang. Ini boleh dilihat dari hasil analisis yang telah dibuat iaitu dengan mengedarkan borang soal selidik kepada pelajar UPSI yang telah menjalankan Latihan Mengajar di sekolah.

4. Kesimpulan

Kajian terhadap guru pelatih Geografi UPSI berkaitan dengan penggunaan FROG VLE semasa sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di sekolah agak kurang. Ini boleh diperhatikan dari hasil analisis yang telah dibuat iaitu dengan mengedarkan borang soal selidik kepada pelajar Geografi UPSI yang telah menjalankan Latihan Mengajar di sekolah. Rumusan yang dapat dibuat kejayaan penggunaan teknologi dalam tetapan pendidikan sebahagian besarnya bergantung pada sikap guru terhadap penggunaan teknologi. Motivasi instrinsik dapat mempengaruhi tahap penggunaan FROG VLE dalam kalangan guru pelatih UPSI di mana motivasi ini juga mempengaruhi minat guru pelatih dalam menggunakan FROG VLE dalam pengajaran dan pemudahcaraan. Penggunaan FROG VLE tidak lagi asing dalam guru, namun begitu ia masih boleh lagi dikatakan berada di peringkat pengenalan dan agak kurang membantu dalam proses PdPc. Selain itu, guru-guru berperanan untuk mencorakkan kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai dengan tahap akademik pelajar. Penggunaan bahan bantu mengajar seperti Persekitaran Pembelajaran Maya mampu menarik minat pelajar dalam pengajaran dan pemudahcaraan. Proses penambahbaikan kepada yang lebih baik adalah penting agar pelaksanaan FROG VLE lebih berkesan. Oleh itu, semua pihak yang berkepentingan seperti pihak pentadbir, guru, pelajar dan ibu bapa diseru berganding bahu untuk meningkatkan penggunaan FROG VLE di Malaysia.

Rujukan

- Chenu, F., Gayraud, F., Martinie, B., & Wu, T. (2007). Is Computer Assisted Language Learning (CALL) efficient for grammar learning? An experimental study in French as a second language. *The JALT CALL, Journal*, 3 (1), 85-93.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use and user acceptance of information system. *MIS quarterly*, September, 319-340.
- FrogAsia. (2014). Frog Asia: What is the Frog VLE? Dicapai daripada <http://what-is-the.blogspot.ca/2020/04/what-is-accuracy-of-dgps.html>
- Jameson, J., Ferrell, G., Kelly, J., Walker, S., & Ryan, M. (2006). Building trust and shared knowledge in communities of e-learning practice: collaborative

- leadership in the JISC eLISA and CAMEL lifelong learning projects. *British Journal of Educational Technology*, 37 (6), 949-967.
- Kementerian Kewangan Malaysia. (2014). Maklum balas ke atas Laporan Ketua Audit Negara siri 3, Putrajaya, Malaysia. Dicapai daripada https://www.audit.gov.my/images/pdf/LKAN2013/Persekutuan/Siri3/LKAN2013_Persekutuan_Maklum_Balas_Siri_3_MASTER.pdf
- Khadijah Rohani, M. Y., & Nazariah, A. S. (2006). *Bimbingan dan Penasihatatan: Falsafah, Kemahiran, Proses dan Etika* (Edt). Tanjung Malim, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Lee, G., & Lin, H. (2005). Customer Perceptions of E-service quality in online shopping. *International Journal of Retail and Distribution Management*, 33 (2), 161-176.
- Mahizer, H., & Mohd Azli, Y. (2016). Frog VLE (persekitaran pembelajaran maya) dalam pengajaran dan pembelajaran: Penerimaan dan kaedah pelaksanaannya. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, 6 (2), 67-77.
- Mohammad Azmi, M. (2013). Perkongsian Amalan Terbaik dalam Pelaksanaan 1BestariNet VLE FROG. *Prosiding Kolokium ICT dalam Pengurusan dan Kepimpinan Pendidikan*, 109-115.
- Mohd Azli, Y., Wong, K., & Goh, P. S. C. (2016). Blended learning: pedagogy, learning styles, and assessment activities in the classroom. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 39 (11), 36-39.
- Mohd Azli, Y., Wong, K. T., & Noraini, M. N. (2016). Pembelajaran Teradun: Satu tinjauan literatur terhadap faktor-faktor penerimaan guru melalui model-model penerimaan. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, 6 (1), 67-85.
- O' Leary, R., & Ramsden, A., (2002). *Virtual Learning Environments In. The Handbook for Economics Lecturers*. Economics Network, Higher Education: Academy of the UK.
- Rheingold, H. (2004). Virtual Learning Environment (VLE), <http://www.thefeature.com/articleid=100499&ref=233788>. Dicapai pada 24 Mei 2020.
- Rohaty, M. M. (1992). *Psikologi Perkembangan untuk Bakal Guru*. Kuala Lumpur, Fajar Bakti.
- Roussos, M., Johnson, A. E., Leigh, J., Vasilakis, C. A., Barnes, C. R., & Moher, T. G. (1997). NICE: combining constructionism, narrative and collaboration in a virtual learning environment. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 31 (3), 62-63.
- Saiful Afzan, B., Lazim, A., Azwadi, A., & Hafiz, Y. (2014). Pemodelan Penerimaan Pelajar Terhadap Persekitaran Pembelajaran Maya (VLE). *Journal of Business and Social Development*, 2 (2), 36-47.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism – A Learning Theory for the Digital Age*. <http://www.clearspace.org/Articles/connectivism.htm>. Dicapai pada 24 Mei.
- Stiles, M. J., & Yorke, J. M. E. (2004). Embedding Staff Development in eLearning in the Production Process and using Policy to Reinforce its Effectiveness. *Discussion paper for the 9th SEDA Conference*, Birmingham.

- Termit, K., & Noorma, H. (2015). *Teachers' readiness to utilize FROG VLE: A case study of a Malaysian secondary school*. *British Journal of Education, Society & Behavioral Science*, 5 (1), 20-29. <http://doi.org/10.9734/BJESBS/2015/11965>
- Venkatesh, V., & Davis, F.D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: four longitudinal field studies. *Management Science*, 46, 86-204.
- Wan Abdul Rahim, W. M. I., Nor Laila, M. N., & Shafie, M. (2006). Toward conceptualization of Islamic user interface for Islamic website: An initial investigation. *Proceedings of International Conference on Information, Communication Technology for the Muslim World (ICT4M)*, Malaysia.
- Wan Rafeai, A. R. (1991). Research on Work Values in Malaysia and Thailand: A Cross-Cultural Research Proposal. *The 4th International Postgraduate Research Colloquium*.
- Zaphiris, P., & Zacharia, G. (2005). *User-Centered Aided Language Learning*. Calgary: Idea Group Inc.
- Zoraini Wati, A. (2008). *Globalisation of education through open distance learning*. Dalam Sarjit Kaur, Morshidi Sirat & Norzaini Azman (pnyt). *Globalisation and International of Higher Education in Malaysia*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia