

## **Kebersediaan Pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat Menggunakan Aplikasi Edmodo Dalam Membantu Pengajaran Dan Pembelajaran**

**Yusmaria Mohd Yusoff<sup>1\*</sup>, Nurul Izzah Ibrahim<sup>1</sup>, Zulkurnain Hassan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Kolej Komuniti, Hulu Langat, Kajang Selangor

<sup>2</sup>Kolej Komuniti, Kota Marudu, Sabah

\*Corresponding author E-mail: zulkurnainhassan@gmail.com

### **Abstrak**

Di zaman yang serba canggih ini, perkembangan teknologi juga sentiasa update. Sejar dengan itu dalam dunia pendidikan, terdapatnya beberapa sistem pembelajaran secara e-learning. Salah satu daripadanya adalah penggunaan aplikasi Edmodo. Aplikasi Edmodo merupakan satu perisian aplikasi pendidikan (platform pembelajaran sosial) yang menghubungkan antara guru dengan murid serta pensyarah dan pelajar. Ia dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir tahun 2008. Kajian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengenalpasti kesediaan pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL) terhadap konsep e-learning sekiranya dilaksanakan. Ini kerana pelajar amat terdedah dengan peranti elektronik peribadi terutamanya telefon pintar yang mana penggunaannya yang terlalu meluas dan tidak terkawal boleh mendatangkan kesan yang negatif. Justeru itu, penguasaan penggunaan teknologi ini perlu diperluaskan penggunaannya di dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP) agar perlaksanaannya lebih efektif dan berkesan seiring dengan zaman. Tumpuan kajian adalah untuk melihat tahap penggunaan, tahap kesedaran dan persepsi pelajar terhadap pembelajaran aplikasi Edmodo. Kumpulan sasaran kajian ini terdiri daripada 150 responden yang dipilih melalui prosedur persampelan rawak mewakili 95% daripada populasi keseluruhan pelajar KKHL. Proses pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif melalui edaran soal-selidik skala likert lima mata menggunakan aplikasi KoBoToolbox. Melalui analisa Alpha Cronbach kesahan item soalan yang diperolehi melebihi 0.60. Data yang diperolehi dianalisa bagi mendapatkan nilai peratus dan skor min menggunakan perisian SPSS versi 20.0. Dapatan kajian membuktikan bahawa pelajar mengetahui konsep e-learning, mempunyai kesediaan serta kemudahan yang bersesuaian iaitu ditahap yang tinggi (skor min melebihi 3.80). Justeru itu, konsep e-learning aplikasi Edmodo sesuai dilaksanakan di KKHL sebagai medium pembelajaran era baru.

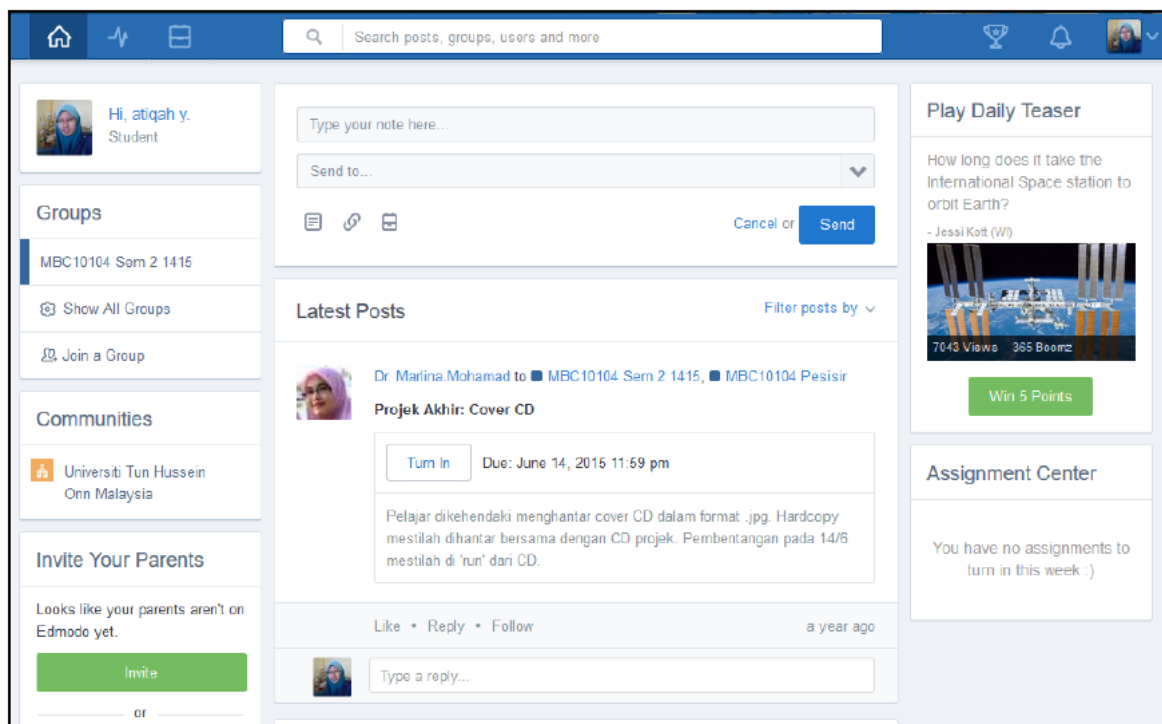
**Kata Kunci:** e-learning; pelajar KKHL; medium pembelajaran; Web2.0; pembelajaran maya

### **1.0 PENGENALAN**

Perkembangan semasa dalam teknologi pendidikan khususnya aplikasi Web 2.0 dan internet telah banyak membantu para pendidik dalam usaha untuk memberi pengajaran terbaik kepada para pelajar. Mengikut kajian Hinchcliffe dan Nickull (2009), pengaruh internet sedang berkembang pesat, justeru para pendidik perlu memahami dengan lebih mendalam tentang kegunaan teknologi, bagaimana ia berfungsi, cara terbaik tentang penggunaannya serta kesannya terhadap pembelajaran para pelajar. Web 2.0 secara amnya ditakrifkan sebagai koleksi dinamik atau alatan integrasi web, aplikasi perisian dan teknologi mudah alih yang mengintegrasikan ciri-ciri teknologi, pedagogi dan mempunyai akses Internet atau World Wide Web untuk memudahkan proses reka bentuk, pembangunan, penyampaian dan pengurusan pembelajaran itu disampaikan (Kitsantas & Dabbagh, 2009). Web 2.0 dapat memudahkan lagi proses pembelajaran para pelajar di mana ia berfungsi untuk

membawa satu inovasi dan gaya terkini dalam pengajaran berbanding dengan cara tradisional.

Salah satu daripada aplikasi Web 2.0 iaitu *Edmodo* yang merupakan satu platform bagi rangkaian sosial yang bertindak sebagai Learning Management System (LMS), ia menyamai ciri susun atur dan reka bentuk yang hampir serupa dengan ciri-ciri yang digunakan oleh Facebook (Suriadhi, 2014). Aplikasi *Edmodo* telah mempunyai pengguna lebih daripada 6.5 juta di seluruh dunia (Flanigan, 2011). Para pelajar yang mempunyai akaun *Edmodo* boleh membina laman profil peribadi. Selain itu, pelajar-pelajar lain juga boleh turut serta dalam perbincangan bersama ahli kumpulan yang disertai. Salah satu ciri yang ada dalam *Edmodo* adalah resources. Resources membolehkan pelajar memuat naik gambar profil, dokumen, pautan dan video. Fungsi ini membolehkan pelajar dan pengajar menyimpan dokumen yang bersaiz besar di ruang library, untuk dikongsi bersama dengan ahli-ahli yang lain dalam kumpulan perbincangan yang sama. Selain itu, ciri utama laman *Edmodo* membolehkan pelajar membuka dan melihat dokumen yang dikehendaki pada bila-bila atau di mana-mana sahaja. Pengguna *Edmodo* boleh dikelaskan dalam kumpulan mengikut subjek pengajaran dan pembelajaran yang sama, dan ciri ini dapat membantu pelajar untuk menggunakan platform *Edmodo* sebagai medium alternatif pembelajaran di luar bilik darjah dengan lebih menarik dan berinovasi (Thompson, Lindstrom & Schmidt-Crawford, 2015).



**Rajah 1:** Paparan di dalam aplikasi WEB – *Edmodo*

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap pensyarah sebagai pendidik sentiasa berusaha mencari asas yang sesuai bagi menambahbaik kualiti pengajaran dan pembelajaran agar lebih tersusun. Ia juga supaya

suasana pengajaran dan pembelajaran dapat berlaku dengan lebih berkesan. Bagi mencapai matlamat ini pensyarah perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran untuk menarik minat pelajar menguasai sesuatu bidang dengan lebih baik. Kebanyakan pensyarah sememangnya sedar akan kewujudan perbezaan tahap penerimaan individu dalam kalangan pelajar termasuk dari segi minat terhadap kursus tersebut. Tetapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang hakiki, pelajar masih terikat dengan cara pengajaran dan pembelajaran yang sama seperti sebelumnya. Dengan kewujudan teknologi pengkomputeran, cara pengajaran dan pembelajaran dapat direka dengan lebih menarik untuk menarik minat pelajar dalam proses P&P ini dengan memasukkan elemen multimedia dalam sistem pembelajaran maya. Maka pendidik boleh mengatasi masalah ini dengan mentransformasikan kaedah pengajaran yang lebih berinteraktif. Melalui latar belakang ini, pelajar-pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL) perlu diberikan pembaharuan dalam proses P&P dengan mendedahkan mereka kepada pembelajaran maya. Pengkaji menjalankan kajian di Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL) sahaja. Malahan akibat dari kekangan masa, pelaksanaan kajian dibataskan hanya di Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL). Interaksi dan reaksi pelajar terhadap sistem Aplikasi *Edmodo*, direalisasikan dari soal selidik yang diedarkan kepada mereka.

## 1.2 Pernyataan Masalah

Sistem pendidikan di Malaysia telah menunjukkan perubahan yang bersifat drastik dan terbuka terutamanya dalam perkembangan teknologi tanpa wayar. Ini di sokong pula dengan penggunaan peralatan mudah alih yang semakin meningkat kadar penggunaannya (Seadah Siraj, 2008). Fenomena ini turut di sokong oleh faktor harga peralatan mudah alih yang rendah dan mampu dimiliki. Kesannya akan berlaku kenaikan dalam permintaan yang tinggi terhadap telefon mudah alih. Buktinya jika dilihat kepada statistic Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia, didapati kadar penggunaan telefon mudah alih telah mencecah sebanyak 30.144 juta pada tahun 2009. Senario ini jelas menunjukkan bahawa terdapat perubahan dan juga peningkatan yang drastik secara berterusan terhadap penggunaan telefon mudah alih di Malaysia (RMK-10, 2010). Jadi kesannya, dengan berlakunya perubahan dalam teknologi maka perubahan juga akan berlaku kepada kaedah pembelajaran. Corak pedagogi telah berubah selari dengan perubahan teknologi sesuai dengan lanskap pendidikan maya pada masa kini. Kini, berlaku perubahan yang ketara yang menjurus kepada perubahan gaya pembelajaran yang sentiasa bersifat dinamik dalam bidang pendidikan (Mohamed Alley, 2004). Justeru itu, pedagogi maya telah mengambil ruang dan tempat sebagai salah satu alternative kepada aktiviti pembelajaran terkini.

Penggunaan *Edmodo* di KKHL telah bermula sejak Mac 2017 dan sistem ini secara umumnya telah menyediakan satu ruang maya kepada semua pensyarah dan pelajar untuk berinteraksi (SPP1A, SPP1B, STM1A, STM1B, SPU2, SPP2, STM2, SPU4A, SPU4B, DCM).

Secara teknikalnya, apabila pelajar mendaftar satu-satu kursus (mata pelajaran), pelajar tersebut akan diminta untuk mendaftar aplikasi *Edmodo* bagi mencapai laman kursus (mata pelajaran) tersebut. Pelbagai aktiviti dapat dilakukan pada laman tersebut seperti

memuat turun nota dan tugas daripada pensyarah, membuat kuiz secara atas talian, bertukar-tukar pendapat sesama pelajar dan pensyarah, menyampaikan maklumat mengenai kursus dan berkomunikasi secara maya di antara pelajar dan pensyarah melalui ruangan Chat. Selari dengan transformasi pendidikan yang berlaku dengan begitu pesat pada masa kini terutamanya merujuk kepada budaya pembelajaran secara atas talian, maka kajian ini dijalankan untuk menentukan tahap kebersediaan dan persepsi pelajar KKHL terhadap penggunaan Aplikasi *Edmodo* di Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL)

### 1.3 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan:-

- i. Mengenalpasti tahap penggunaan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat
- ii. Mengenalpasti tahap kesedaran pelajar terhadap kewujudan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*.
- iii. Mengetahui persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*.
- iv. Mengenalpasti samaada terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan kesedaran kewujudan sistem aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar.
- v. Mengenalpasti sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*.

### 1.4 Persoalan Kajian

Kajian ini adalah untuk menjawab beberapa persoalan iaitu:

#### Persoalan Kajian 1

Apakah tahap penggunaan sistem pembelajaran secara maya, Aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat?

#### Persoalan Kajian 2

Apakah tahap kesedaran pelajar terhadap kewujudan sistem pembelajaran secara maya, Aplikasi *Edmodo*?

#### Persoalan Kajian 3

Apakah persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, Aplikasi *Edmodo*?

#### Persoalan Kajian 4

Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan kesedaran kewujudan sistem Aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar?

### **Persoalan Kajian 5**

Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*

#### **1.5 Hipotesis Kajian**

Hipotesis yang dibentuk untuk mencapai objektif kajian adalah seperti berikut

***Hipotesis nol 1: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan kesedaran kewujudan sistem Aplikasi Edmodo dalam kalangan pelajar***

***Hipotesis nol 2: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi Edmodo***

#### **1.6 Skop Kajian**

Skop kajian adalah tertumpu kepada pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL). Responden adalah terdiri daripada 143 orang pelajar dari program SPP1A, SPP1B, STM1A, STM1B, SPU2, SPP2, STM2, SPU4A, SPU4B, DCM. Kajian meliputi aspek tahap penggunaan, kesedaran kewujudan dan hubungan antara faktor.

## **2.0 KAJIAN LITERATUR**

Kajian oleh Al-Haq dan Al-Sobh (2001) ke atas 122 orang murid gred 11 di salah sebuah sekolah di Jordan mengenai keberkesanan pencapaian dalam penulisan berasaskan penggunaan web. Dapatan kajian menunjukkan pembelajaran berasaskan web adalah lebih berkesan daripada pengajaran kaedah kawalan.

Chenu, Gayraud, Martinie dan Tong (2007) di Lyon University bagi menentukan keberkesanan pembelajaran bahasa Perancis sebagai bahasa kedua antara kumpulan yang didedahkan menggunakan komputer dengan kaedah kelas yang belajar bahasa Perancis secara manual (buku teks dan kuliah) telah menunjukkan terdapat perbezaan signifikan skor ujian pasca antara kedua-dua kumpulan dengan kumpulan yang didedahkan melalui penggunaan komputer memperoleh markah yang lebih baik. Hal ini jelas menunjukkan penggunaan komputer secara signifikan memberi kesan positif dalam pembelajaran bahasa Perancis. Menurut Tahat, Jamal, Kalbouneh, & Jaber, 2012 pula melihat kepada gabungan metodologi, aplikasi, dan penggunaan internet untuk pendidikan bagi pelajar kursus kejuruteraan sarjana muda. Penyelesaian ini menggabungkan beberapa kaedah penyampaian yang berbeza, seperti muka-ke-muka, kerjasama pasukan, ukuran bidang, digabungkan dengan mewah perisian simulasi profesional. Pengajaran dilaksanakan secara tradisional dan juga secara moden

dengan teknik pedagogi maya menggunakan aplikasi Edmodo untuk meningkatkan kemahiran belajar dan juga untuk menggalakkan kerjasama berpasukan dalam pembelajaran (Thongmak, 2013).

### 3.0 METODOLOGI KAJIAN

Kaedah penyelidikan yang digunakan bagi kajian ini adalah kaedah tinjauan berbentuk deskriptif. Data yang diperolehi melalui soal selidik yang menggunakan skala Likert dan diproses secara deskriptif untuk menjawab persoalan dan objektif kajian. Responden kajian adalah terdiri daripada 143 orang pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL) yang telah menggunakan Aplikasi Edmodo. Dalam kajian ini, borang soal selidik digunakan sebagai instrumen untuk mengutip data laporan sendiri yang perlu diisi oleh responden kajian. Pembahagian soalan soal selidik adalah seperti jadual 1. (Johnson dan Cristensen, 2000). Skala Likert digunakan sebagai mengenal pasti aras persetujuan responden bagi setiap pernyataan. Aras persetujuan Skala Likert yang akan digunakan adalah seperti yang ditunjukkan dalam jadual 2.

**Jadual 1:** Pembahagian Item-Item Soalan Mengikut Jenis Gaya Pengajaran

Aspek	Item-item	Jumlah
Pengetahuan	1 - 10	10
Kesediaan	11 - 20	10
Persepsi Kepentingan	21 - 30	10

**Jadual 2:** Markat Item-item Skala Likert

Aras persetujuan	Skala
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Tidak pasti	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

(Sumber : Mohd Majid, 2004)

Analisis data dijalankan dengan menggunakan perisian Statistic Package for the Social Science, SPSS versi 20.0. Analisis deskriptif merangkumi kaedah untuk menyusun, mempersempah dan menerangkan data dengan menggunakan jadual, graf dan nilai ukuran seperti frekuensi, peratusan, min, mod dan median.

**Jadual 3: Pemarkatan Skor dan Tahap Faktor Paling Dominan**

<b>Tahap</b>	<b>Skor</b>
Rendah	1.00 hingga 2.33
Sederhana	2.34 hingga 3.67
Tinggi	3.68 hingga 5.00

Sumber : Zuraidah Abdullah (2010)

**4.0 KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN**

**4.1 Dapatan Kajian**

**4.1.1 Analisa Demografi**

**Jadual 4: Ciri-ciri Demografi Responden**

<b>CIRI-CIRI DEMOGRAFI</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PERATUS (%)</b>
<b><u>Jantina</u></b>		
Lelaki	87	60.8
Perempuan	56	39.2
<b><u>Umur</u></b>		
18 – 20 Tahun	125	87.4
21 – 25 tahun	16	11.2
26 – 30 Tahun	1	0.7
≥ 30 tahun	1	0.7
<b><u>Keturunan</u></b>		
Melayu	127	88.8
Cina	0	0
India	16	10.5
Lain-lain	1	0.7
<b><u>Program</u></b>		
Sijil Teknologi Penyejukan dan penyamanan Udara	41	28.7
Sijil Teknologi Maklumat	59	41.3
Sijil Pengoperasian Perniagaan	30	21.0
Diploma Customer Service Management	13	9.1
<b><u>Jantina</u></b>		
Semester 1	93	65.0
Semester 2	15	10.5
Semester 3	13	9.1
Semester 4	22	15.4

<b>Keputusan peperiksaan terakhir</b>		
1.00 - 1.99	1	.7
2.00 - 2.49	2	1.4
2.50 - 2.99	11	7.7
3.00 - 3.49	26	18.2
3.5 dan keatas	11	7.7
Tiada	92	64.3

#### 4.1.2 Persoalan Kajian

##### Persoalan Kajian 1

Bagaimanakah tahap penggunaan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat?

**Jadual 5:** Tahap Penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam Kalangan Pelajar

ITEM	PERNYATAAN	STS	TS	TP	S	SS	Min	Sisihan Piawai
1	Saya pernah log masuk ke Aplikasi Edmodo	5.6	3.5	7.0	25.9	58.0	4.2727	1.10811
2	Saya pernah cuba untuk membuka Aplikasi Edmodo	47.6	35.0	7.0	6.3	4.2	4.1538	1.07669
3	Pengaksesan ke sistem ini cepat	4.2	4.9	21.7	41.3	28.0	3.8392	1.02538
4	Saya tahu cara-cara menggunakan Aplikasi Edmodo	4.2	7.0	22.4	39.2	27.3	3.7832	1.05577
5	Saya pernah menjalani kuiz melalui Aplikasi Edmodo	6.3	20.3	24.5	22.4	26.6	3.4266	1.25311
6	Saya pernah menjalani ujian melalui Aplikasi Edmodo	23.8	18.2	29.4	20.3	8.4	3.2867	1.26504
7	Saya tahu bahawa Aplikasi Edmodo membolehkan saya melakukan perbincangan bersama pensyarah secara atas talian	2.1	2.8	25.9	37.1	32.2	3.9441	0.94030
8	Saya pernahkan menambah nama pensyarah saya ke	8.4	23.1	39.2	22.4	7.0	3.0350	1.03742



	dalam akaun Aplikasi Edmodo dengan hanya mencari nama pensyarah berkenaan.							
9	Saya pernah terfikir untuk menggunakan Aplikasi Edmodo dalam proses P&P?	3.5	12.6	32.2	40.6	10.5	3.4225	0.96259
10	Saya ingin mencuba menggunakan sistem P&P ini	4.9	7.0	30.8	43.4	13.3	3.5352	0.97967
<b>Jumlah</b>							<b>3.6706</b>	<b>0.75438</b>

**Jadual 6:** Taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana, dan tinggi bagi faktor penggunaan

Tahap	Bilangan	Peratus
<b>Rendah</b>	8	5.59
<b>Sederhana</b>	52	36.36
<b>Tinggi</b>	83	58.04
<b>Jumlah</b>	143	100

Jadual 6 menunjukkan taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana, dan tinggi bagi factor tahap penggunaan. Diperhatikan seorang responden berada pada tahap rendah dengan 8 orang (5.59%), sederhana 52 orang (36.36%) dan seramai 83 orang responden(58.04%) berada pada tahap tinggi

### Persoalan Kajian 2

Bagaimanakah tahap kesedaran pelajar terhadap kewujudan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*?

**Jadual 7:** Tahap Kesedaran Kewujudan aplikasi Edmodo dalam Kalangan Pelajar

ITEM	PERNYATAAN	STS	TS	TP	S	SS	Min	Sisihan Piawai
11	Saya pernah mendengar perkataan Aplikasi Edmodo	3.5	11.9	12.6	44.1	28.0	3.8112	1.08089
12	Saya mempunyai pengetahuan mengenai Aplikasi Edmodo	18.9	32.2	31.5	12.6	4.2	3.4930	1.07021
13	Saya pernah melayari laman web Aplikasi Edmodo	5.6	9.8	21.0	41.3	22.4	3.6503	1.10223
14	Saya tahu akan fungsi sistem ini	2.1	8.4	29.4	37.1	22.4	3.6972	0.98203
15	Saya pernah terfikir yang sistem ini sesuai dalam proses P&P	5.6	7.7	30.8	39.2	16.8	3.5385	1.03983
16	Saya merasakan sistem P&P ini	2.8	6.3	29.4	39.2	22.4	3.7203	0.97436

	lebih menarik								
17	Saya tahu bahawa ianya merupakan gaya pembelajaran masa kini	0.7	3.5	17.5	46.9	31.5	4.0490	0.83353	
18	Saya tahu bahawa sistem P&P ini boleh digunakan tanpa pensyarah berada di hadapan saya	2.1	4.9	29.6	39.4	23.9	3.7817	0.93866	
19	Saya ingin menggunakan Aplikasi Edmodo	1.4	3.5	22.4	45.5	27.3	3.9371	0.87385	
20	Saya ingin ianya digunakan dalam system pembelajaran sekarang	0.7	3.5	18.2	45.5	32.2	4.0490	0.84193	
<b>Jumlah</b>							<b>3.7737</b>	<b>0.63847</b>	

**Jadual 8:** Taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana, dan tinggi bagi faktor kesedaran

Tahap	Frekuensi	Peratus
<b>Rendah</b>	0	0
<b>Sederhana</b>	62	43.36
<b>Tinggi</b>	81	56.64
<b>Jumlah</b>	143	100

Jadual 8 menunjukkan taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana, dan tinggi bagi faktor kesedaran kewujudan system Edmodo. Didapati 62 orang responden (43.36%) berada pada tahap sederhana dan seramai 81 orang responden (56.64%) berada pada tahap tinggi

### Persoalan Kajian 3

Bagaimanakah persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*?

**Jadual 9:** Persepsi Pelajar terhadap Kepentingan aplikasi *Edmodo*

ITEM	PERNYATAAN	STS	TS	TP	S	SS	Min	Sisihan Piawai
21	Sistem ini menjimatkan masa	35.2	37.3	23.8	1.4	2.1	4.0211	.91843
22	Sistem ini menjimatkan tenaga dari segi proses P&P	0.7	0.7	23.1	45.5	30.1	4.0350	.79090
23	Sistem ini menjimatkan kertas	38.0	45.1	16.2	0.7		4.2042	.72970
24	Semua penilaian boleh disimpan di sini		2.8	21.0	42.0	34.3	4.0769	.81428
25	Melalui system ini kuiz boleh dijalankan di mana-mana sahaja	0.7	2.8	16.8	43.3	36.4	4.1189	.83489
26	Ujian seragam mengikut kursus boleh dijalankan di mana-mana	0.7	4.2	25.9	39.2	30.1	3.9371	.88982

27	Aplikasi ini membolehkan tugas disimpan dan soalan jelas	25.1	52.4	20.3	2.1		4.0070	.73635
28	Semua salinan penilaian seperti kuiz, ujian dan tugas tidak akan hilang	0.7	1.4	23.1	42.7	32.2	4.0420	.82115
29	Rujukan pembelajaran boleh dilakukan pada bila-bila masa		2.1	17.5	47.6	32.9	4.1119	.76088
30	Semua salinan penilaian berterusan seperti kuiz, ujian dan tugas boleh diperolehi pada bila-bila masa	1.4	1.4	16.8	42.7	37.8	4.1399	.84421
<b>Jumlah</b>							<b>4.0692</b>	<b>.64908</b>

**Jadual 10:** Taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana dan tinggi bagi faktor persepsi terhadap kepentingan aplikasi *Edmodo*

Tahap	Frekuensi	Peratus
<b>Rendah</b>	0	0
<b>Sederhana</b>	34	23.78
<b>Tinggi</b>	109	76.22
<b>Jumlah</b>	143	100

Jadual 10 menunjukkan taburan responden mengikut tahap rendah, sederhana, dan tinggi bagi faktor persepsi pelajar terhadap kepentingan aplikasi *Edmodo*. Didapati tiada responden berada pada tahap rendah, 34 orang responden (23.78%) berada pada tahap sederhana dan seramai 109 orang responden (76.22%) berada pada tahap tinggi

#### **Persoalan Kajian 4**

Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi *Edmodo* dengan kesedaran kewujudan sistem aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar?

**Hipotesis nol 1:** *Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan kesedaran kewujudan sistem Aplikasi Edmodo dalam kalangan pelajar*

Bagi tujuan melihat hubungan antara pemboleh ubah-pemboleh ubah yang tertentu dalam kajian ini, beberapa hipotesis dibentuk. Untuk mengetahui sama ada hipotesis tersebut diterima atau ditolak, kaedah analisis korelasi Pearson digunakan bagi mencapai tujuan tersebut. Paras signifikan yang digunakan ialah  $\alpha = 0.05$ .

Hipotesis Nol 1: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan kesedaran kewujudan sistem Aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar

**Jadual 11:** Analisis hubungan korelasi antara faktor tahap penggunaan dengan kesedaran kewujudan system aplikasi *Edmodo*

Penggunaan	Signifikan	Pearson,r
Kesedaran	0.01	0.701

*\*Signifikan pada aras keertian 0.05*

Jadual 11 menunjukkan keputusan analisa hubungan korelasi antara factor tahap penggunaan dengan kesedaran kewujudan system aplikasi *Edmodo*. Daripada analisis ujian-t yang dibuat, nilai 'p' yang diperolehi ialah 0.01 manakala aras signifikan yang ditetapkan ialah 0.05. Oleh itu, 'p' lebih kecil daripada 0.05. Ini menunjukkan hipotesis nol ditolak iaitu terdapat hubungan yang signifikan antara antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan kesedaran kewujudan sistem aplikasi *Edmodo* dalam kalangan pelajar. Ini bermakna penggunaan aplikasi *Edmodo* adalah bergantung kepada kesedaran pelajar mengenai kewujudan sistem pembelajaran *Edmodo*. Dengan nilai korelasi Pearson yang tinggi iaitu 0.701, ia menunjukkan hubungan yang kuat antara tahap penggunaan dan kesedaran kewujudan aplikasi *Edmodo*. Dengan kesedaran yang tinggi akan menyebabkan ramai pelajar yang menggunakan aplikasi ini

### **Persoalan Kajian 5**

Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi *Edmodo* dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi *Edmodo*

**Hipotesis nol 2:** *Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi Edmodo*

**Jadual 12:** Analisis hubungan korelasi antara faktor tahap penggunaan dengan persepsi kepentingan

Tahap Penggunaan	Signifikan	Pearson,r
Persepsi Kepentingan	0.01	0.637

*\*Signifikan pada aras keertian 0.05*

Jadual 12 menunjukkan hubungan korelasi antara faktor tahap penggunaan dengan persepsi kepentingan. Nilai 'p' adalah 0.01 iaitu lebih rendah daripada nilai 'p' yang ditetapkan iaitu 0.05. Maka, hipotesis no2 ini ditolak dan terdapat hubungan yang signifikan antara faktor tahap penggunaan dengan persepsi kepentingan. Dari jadual di atas juga dapat dilihat bahawa kekuatan perhubungan antara faktor tahap penggunaan dengan persepsi kepentingan adalah sederhana dengan nilai 'r' yang diperolehi ialah 0.637. Nilai pekali korelasi (r) ini menunjukkan hubungan antara tahap penggunaan dengan persepsi kepentingan adalah sederhana kuat di mana tahap penggunaan aplikasi *Edmodo* pelajar adalah disebabkan

oleh persepsi mereka yang sedar kepentingan dan manfaat aplikasi Edmodo dalam pembelajaran mereka.

## **5.0 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN**

### **5.1 Analisa Demografi**

Dapatan kajian menunjukkan bahawa, daripada 143 borang soal selidik yang diedarkan, seramai 87 orang (60.8%) daripada responden adalah lelaki manakala 56 orang (39.2%) pula adalah perempuan. Oleh itu, responden terdiri daripada peratusan jantina yang tidak seimbang. Sebanyak 4 program terlibat sebagai responden kajian yang dipilih iaitu 28.7% (41 orang) daripada Program Teknologi Penyejukan dan Penyamanan Udara, 41.3% (59 orang) daripada Program Sijil Teknologi Maklumat, 21.0% (30 orang) daripada Program Sijil Pengoperasian Perniagaan dan 9.1% (13 orang) daripada Program Diploma Customer Service Management. Daripada 4 kursus yang terlibat ini, peratusan tertinggi responden yang menjawab adalah pelajar baru (semester 1) iaitu sebanyak 65.0% (93 orang). Manakala sebahagian yang lain terdiri daripada 10.5% (15 orang) pelajar semester 2, 9.1% (13 orang) pelajar semester 3 manakala 15.4% (22 orang) pula terdiri daripada pelajar semester 4.

### **5.2 Aspek Tahap Penggunaan**

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan aspek tahap penggunaan dapat diinterpretasikan pada tahap yang tinggi di mana jumlah skor min keseluruhan mencatat nilai 3.67 iaitu melebihi aras 3.67 (Tahap Tinggi). Analisis ke atas kesemua sepuluh item mempunyai nilai skor min antara 3.04 (sederhana) hingga 4.27 (tinggi). Ini menunjukkan tahap penggunaan aplikasi *Edmodo* oleh pelajar adalah tinggi. Malah hamper kesemua mereka telah menggunakan aplikasi ini untuk aktiviti pembelajaran seperti menjalani kuiz, ujian dan perbincangan bersama pensyarah.

### **5.3 Aspek Kesedaran Kewujudan Aplikasi *Edmodo***

Bagi sepuluh item yang dinilai, dapatan menunjukkan tafsiran skor min mencatat nilai 3.77 iaitu dapat diinterpretasi pada tahap yang tinggi. Analisis ke atas ke semua item yang dikaji mempunyai nilai skor min antara 3.50 (sederhana) hingga 4.05 (tinggi). Secara keseluruhannya, dapatan kajian membuktikan bahawa para pelajar telah menyedari kewujudan aplikasi *Edmodo* untuk membantu pembelajaran atas talian. Pelajar ingin dan bersedia untuk menggunakan aplikasi *Edmodo* dalam m-pembelajaran di KKHL kerana mereka mempunyai pengetahuan mengenai aplikasi *Edmodo*, mengetahui fungsi system, terpikir untuk menggunakan aplikasi ini dan merasakan bahawa ia adalah gaya pembelajaran masa kini.

#### **5.4 Aspek Persepsi Kepentingan**

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan aspek persepsi kepentingan dapat diinterpretasikan pada tahap yang tinggi di mana jumlah skor min keseluruhan mencatat nilai 4.07. Analisis ke atas kesemua item mempunyai nilai skor min antara 3.94 (tinggi) hingga 4.20 (tinggi). Ini menunjukkan para pelajar telah mengetahui kepentingan pembelajaran melalui aplikasi *Edmodo* kerana ia adalah satu aplikasi yang menjimatkan masa, tenaga, kertas, pembelajaran boleh dijalankan dimana-mana dan ia adalah satu aplikasi yang selamat

#### **5.5 Hubungan antara Tahap penggunaan dengan kesedaran kewujudan dan persepsi kepentingan**

*Hipotesis nol 1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan kesedaran kewujudan sistem Aplikasi Edmodo dalam kalangan pelajar Ditolak*

*Hipotesis nol 2: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara antara tahap penggunaan Aplikasi Edmodo dengan persepsi pelajar terhadap kepentingan sistem pembelajaran secara maya, aplikasi Edmodo Ditolak*

#### **6.0 KESIMPULAN**

Kesimpulannya, aplikasi *Edmodo* boleh dilaksanakan dalam sistem pendidikan di KKHL sebagai medium pembelajaran era baru sejajar dengan perkembangan teknologi. Melalui penggunaan pembelajaran berkonsepkan mudah alih berbantu teknologi tanpa wayar yang lebih fleksibel ini, boleh dijadikan penambahbaikan dan nilai tambah kepada proses pengajaran dan pembelajaran konvensional sedia ada kini. Ini selaras dengan matlamat teras ke Sembilan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) iaitu Pembelajaran dalam talian tahap global. Malah, menerusi amanat Menteri Pendidikan Tinggi 2017 juga, beliau menyarankan bahawa instusi pendidikan perlu memikirkan semula reka bentuk pengajaran dan pembelajaran pendidikan tinggi di mana pembelajaran lebih aktif, lebih interaktif dan lebih immersif, serta bersifat cabaran (challengebased) dan permainan peranan (role-play).

Aplikasi *Edmodo* adalah suatu aplikasi percuma, mesra pengguna, mudah dibangunkan, mudah digunakan serta boleh diaplikasikan untuk semua jenis peranti mudah alih. Seterusnya, kajian keberkesanan penggunaan perlu dilaksanakan untuk melihat impak ke atas penggunaan aplikasi ini sebelum di aplikasikan secara menyeluruh bagi semua program yang ditawarkan. Ini selaras dengan matlamat untuk menjadikan m-pembelajaran ini sebagai medium pembelajaran era baru seiring dengan perkembangan teknologi semasa di KKHL. Cabaran-cabaran dalam melaksanakan aplikasi ini perlu diberi tumpuan utama dalam usaha untuk menjadikan aplikasi ini satu medium pembelajaran yang lebih berkesan. Komitmen

semua pihak termasuk pihak kementerian, pengurusan organisasi, pensyarah mahupun pelajar amat diperlukan bagi merealisasikan. Selain itu, kajian yang lebih terperinci perlu turut dilakukan.

## 7.0 RUJUKAN

- Chua Yan Piaw (2012). *Asas Statistik Penyelidikan*. Mc Graw Hill: Malaysia
- Chua Yan Piaw (2014). *Kaedah Penyelidikan*. Dalam Krejcie & Morgan (1970). *Menentukan Saiz Sampel dengan Mengawal Ralat Jenis 1*(pp.237). Mc Graw Hill: Malaysia
- Donald, J.L. (2003). *Wireless Messaging Demystified: SMS, EMS, MMS, IM and Others*. United States: McGraw-Hill Professional
- Idris Jusoh (2017). *Amanat 2017 Menteri Pendidikan Tinggi*. Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia.
- Kukulska-Hulme, A. & Traxler, J. (2005). *Mobile Learning: A Handbook For Educators And Trainers*. London, UK: Routledge.
- Landell, K. (1997). *Management by Menu*. London: Willey and Sons Inc
- Mahizer Hamzah (2006). *M-Pembelajaran: Era Baru dalam Pembelajaran*. Capaian melalui <http://www.academia.edu/5395477/>
- Maslin Masrom, Amirah Syahmi Nadzari, Suziatul Akmalawani (2016). *Implementation of Mobile Learning Apps In Malaysia Higher Education Institutions*. Capaian melalui <https://worldconferences.net/proceedings/gse2016/fullpaper>
- Mohamad Najib Abdul Ghafar (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Majid Konting (1990). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Specht, M. (2014). *Design of contextualised mobile learning applications*. In *Perspectives on open and distance learning: increasing access through mobile learning*. (pp. 61–72). Retrieved from <http://www.col.org/resources/publications/Pages/detail.aspx?PID=466>
- Tahat, A.; Jamal, A.; Kalbouneh, M.; Jaber, H., "Blending of learning tools for enhanced practical wireless communications education," *Interactive Mobile and Computer Aided Learning (IMCL)*, 2012 International Conference on , vol., no., pp.152,158, 6-8 Nov. 2012 doi: 10.1109/IMCL.2012.6396467
- Thongmak, M. (2013). *Adopting Edmodo© to Enhance Classroom Collaboration: Thailand Case*. 21st International Business Information Management Association Conference, 17–29

- Trust, T. (2015). Deconstructing an Online Community of Practice: Teachers' Actions in the Edmodo Math Subject Community. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 31(2), 73–81. <http://doi.org/10.1080/21532974.2015.1011293>
- Norliza A.Rahim (2013). Penggunaan Mobile Learning (M-Learning) Untuk Tujuan Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar Kejuruteraan UTHM. Capaian melalui <http://eprints.uthm.edu.my/5372/>
- Oller, R. 2012. The Future of Mobile Learning. EDUCAUSE Centre For Analysis and Research (ECAR),.
- Pir Suhail Ahmed, Feroze Kasi, Omar A. Nasseef (2013). Mobile Phones: Under-utilized Pedagogical Devices. Capaian melalui [https://www.academia.edu/Documents/in/Mobile\\_Learning](https://www.academia.edu/Documents/in/Mobile_Learning)
- Saedah Siraj, Vijaya Kumaran (2006). mLearning Module Design For Futuristic Secondary School Curriculum Implementation in Malaysia. Capaian melalui <https://www.researchgate.net/publication/2>
- Shahfiezul Shahaimi, Fariza Khalid (2015). Persekitaran Pembelajaran Maya Frog (VLEFROG) Di Sekolah-sekolah di Malaysia: Perlaksanaan dan Cabaran. Capaian melalui <https://www.academia.edu/19899111>
- Syed Ardi, Prof Madya Dr. Zaidatun Tasir (2008). Pembelajaran Masa Depan-Mobile Learning (M-Leaarning) Di Malaysia. Capaian melalui <http://eprints.utm.my/7989/>
- Wagner, E. D. 2005. Enabling mobile learning. *Educause Review*, 40(3):40-53