

## 1.0 PENGENALAN

*Pengenalan mestilah mengandungi sekurang-kurangnya 5 perkara*

*Perkara 1: Nyatakan fakta/statistik/trend atau apa-apa maklumat umum mengenai isu tajuk anda.  
Contohnya kalau tajuk mengenai “penggunaan aplikasi e-learning dalam pembelajaran” nyatakan fakta dan maklumat umum mengenai aplikasi e-learning.  
Maklumat umum boleh merangkumi dunia ataupun Malaysia sahaja atau kedua-dua sekali (lebih baik).*

Pada era globalisasi ini, perkembangan dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi telah memajukan sistem pendidikan di seluruh dunia. Hal ini demikian kerana bilangan pengguna internet semakin bertambah dari tahun ke tahun. Dengan pengaplikasian kemudahan internet dengan sebaiknya, pelbagai kaedah pembelajaran yang baharu telah diperkenalkan dan diguna pakai. Salah satu daripadanya ialah pembelajaran maya (e-Learning). Hal ini kerana, kemampuan multimedia dalam menyampaikan sesuatu maklumat dengan cepat dan tepat mampu menjadi daya tarikan bagi mewujudkan suasana pembelajaran menyeronokkan (Zamri dan Mohamed Amin, 2008).

Sebagai langkah pertama, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah membuat penarafan sekolah bestari kepada sekolah-sekolah terpilih (Projek Sekolah Bestari), di bawah **Pelan Pembestarian Sekolah, 1999**. Infrastruktur asas teknologi maklumat dan komunikasi (information and communications technology-ICT) telah disediakan kepada sekolah-sekolah tersebut bagi menjayakan proses pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui Projek 1BestariNet ini juga, KPM telah memperkenalkan satu platform maya yang dikenali sebagai Persekitaran Pembelajaran Maya-Frog (Frog VLE). Frog VLE adalah merupakan satu platform berasaskan awan (cloud-based) bertujuan menyediakan satu persekitaran pembelajaran maya bercirikan

fleksibiliti dan mobiliti ([https://www.researchgate.net/publication/311559925\\_Frog\\_VLE\\_persekitaran\\_pembelajaran\\_maya\\_dalam\\_pengajaran\\_dan\\_pembelajaran\\_Penerimaan\\_dan\\_kaedah\\_pelaksanaannya](https://www.researchgate.net/publication/311559925_Frog_VLE_persekitaran_pembelajaran_maya_dalam_pengajaran_dan_pembelajaran_Penerimaan_dan_kaedah_pelaksanaannya)). Apabila fasa 2 Projek 1BestariNet tamat pada 30 Jun 2019, Google Classroom telah diperkenalkan sebagai opsyen pelantar pembelajaran alternatif yang di mulakan pada 1 Julai 2019 dengan persetujuan KPM.

Dalam memajukan proses e-learning dalam negara Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia turut bekerjasama dengan iTTV agar iTTV menawarkan program “iTTV FreeSpaceLearning” tanpa sebarang bayaran. Menurut Menteri Pendidikan, semua pelajar tingkatan 4 dan 5 boleh mendapat akses untuk saluran iTTV di YouTube secara percuma untuk tempoh tiga hingga enam bulan. Dengan ini, lebih daripada 4 juta pelajar di Malaysia dapat memperoleh akses ke pusat sumber video iTTV yang mengandungi 1000 jam bahan akademik yang mematuhi silibus KPM mulai 20 Oktober 2015.

*Maklumat berkaitan tajuk dari luar negara*

Selain di Malaysia, negara China juga menggunakan pembelajaran maya secara meluas. Sebagai contohnya, pelajar di wilayah Hubei, Wuhan yang terpaksa berhenti dari pergi ke sekolah disebabkan letusan penyakit koronavirus pada akhir tahun 2019 masih dapat belajar melalui siaran langsung daripada guru mereka dengan kemudahan “Cloud” yang dibekalkan oleh syarikat Tencent dan empat syarikat internet yang lain (<https://eunited.com.my/352001/>). Dengan ini, mereka dapat meneruskan pelajaran mereka dan dalam masa yang sama menjaga kesihatan dan keselamatan mereka.

*Rujukan*

### *Rumusan Perkara 1*

Oleh itu, e-learning boleh dianggap sebagai suatu cara pembelajaran baharu yang memanfaatkan guru dan murid. Hal ini kerana kewujudan e-learning telah membolehkan pembelajaran jarak jauh berlaku. Murid dan guru tidak lagi perlu bersemuka untuk memulakan kelas sebaliknya proses pembelajaran boleh berlaku hanya melalui kaca komputer atau telefon pintar. Masa dan kos dapat dijimatkan kerana murid dan guru kerana tidak lagi perlu ke sekolah secara fizikal. Dari sudut lain, e-learning turut membantu pelajar dalam pembelajaran kerana maklumat yang diinginkan akan diperolehi dengan hanya menekan beberapa butang sahaja melalui platform seperti YouTube, Kahoot dan Khan Academy.

*Perkara 2: Nyatakan definisi istilah/perkataan atau frasa yang digunakan dalam tajuk. Definisi boleh diambil dari kamus ataupun mana-mana bahan akademik yang sah.*

Terdapat berbagai-bagai jenis definisi mengenai e-learning yang telah dikemukakan oleh para pakar dari pelbagai sudut pandangan. Salah satu daripadanya menyatakan bahawa e-learning adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran (Michael, 2003). Selain itu, e-learning juga merujuk kepada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Rosenberg, 2001). Menurut Darin E. Hartley (2001), e-learning juga merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Oleh itu, secara umumnya, e-learning merujuk kepada sesuatu pembelajaran, latihan atau program pendidikan yang disalurkan melalui komponen atau sistem elektronik (Kamaludin bin Ahmad 2006).

Secara amnya, terdapat dua persepsi dasar tentang e-learning iaitu “electronic based e-learning” dan “internet based e-learning”. “Electronic based e-learning” ialah kaedah pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media elektronik dan teknologi komunikasi seperti LCD, TV dan CD-ROM manakala “internet based e-learning” ialah penggunaan fasiliti internet yang bersifat secara dalam talian sebagai instrumen utama.

*Perkara 3: Nyatakan pendapat seseorang yang terkenal /pakar bidang berkenaan dari dalam negara ataupun luar negara mengenai isu yang dibincang. Boleh juga gunakan petikan dari majalah, suratkhbar dan bahan internet yang sah.*




Lebih 50,000 penuntut pelbagai institusi pengajian tinggi (IPT) di Australia dan Amerika Syarikat sedang mengikuti 'Kursus Dalam Talian Terbuka Secara Besar-Besaran' (MOOC) berpusat di Malaysia, ketika ini. **Menteri Pendidikan Tinggi, Datuk Seri Idris Jusoh**, berkata bilangan itu 25 peratus daripada keseluruhan 200,000 penuntut dari 170 negara luar yang menggunakan platform diperkenalkan kementerianya sejak dua tahun lalu. "Secara keseluruhan, ketika ini terdapat hampir 600,000 penuntut dari dalam dan luar negara yang mengikuti 450 kursus yang ditawarkan oleh universiti awam serta swasta selain politeknik dan kolej komuniti di Malaysia melalui platform MOOC.

Sambutan diterima amat menggalakkan, sekaligus membuktikan kita berada di landasan yang betul dalam aspek Pembelajaran Dalam Talian Tahap Global seperti digariskan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi). Beliau berkata demikian pada sidang media selepas merasmikan Karnival Pembelajaran Maya Universiti Antarabangsa 2017 (IUCEL 2017) di Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). Sementara itu, Idris turut berkata, bahawa Malaysia satu-satunya negara yang menyelaras kursus ditawarkan melalui MOOC secara berpusat di bawah Kementerian Pendidikan Tinggi kerana kursus seperti itu biasanya dikendalikan

oleh IPT (<https://www.bharian.com.my/berita/pendidikan/2017/09/330518/kursus-dalam-talian-malaysia-jadi-pilihan>).

*Perkara 4: Pekenalkan lokasi dan responden secara ringkas. Kaitkan latar belakang responden dan lokasi dengan isu secara umum.*



Dalam kajian ini, sebuah sekolah menengah kebangsaan yang berada di Semenyih, Selangor iaitu **Sekolah Menengah Kebangsaan Engku Husain** telah dipilih sebagai lokasi kajian. Seramai 30 orang pelajar Tingkatan 5 daripada aliran sains tulen yang bersekolah di SMK Engku Husain telah dipilih sebagai **responden** dalam kajian tentang aplikasi “e-learning” dalam pembelajaran. Pelajar-pelajar ini dipilih sebagai responden kajian kerana mereka yang berumur 17 tahun ini memahami konsep “e-learning” dan sering menggunakan aplikasi “e-learning” dalam pembelajaran mereka. Sebagai pelajar sains pembelajaran maya membantu mereka memperoleh maklumat yang tidak tercatat pada buku teks tetapi diperlukan. Lokasi kajian iaitu SMK Engku Husain dipilih kerana sekolah tersebut pernah dipilih sebagai salah sebuah sekolah yang termasuk dalam program frog VLE. Setiap pelajar yang bersekolah di situ pernah diberikan satu akuan dan kata laluan untuk mengakses akuan frog VLE masing-masing. Oleh itu, pendedahan murid-murid di sekolah ini tentang konsep “e-learning” adalah lebih meluas dan menyeluruh. Tuntasnya, pelajar-pelajar Tingkatan 5 aliran sains tulen yang dipilih sebagai responden sememangnya mengaplikasikan “e-learning” dalam pembelajaran mereka.

*Perkara 5: Nyatakan rasional kajian anda. Huraikan rasional dengan mengkaitkan trend/maklumat umum dengan lokasi dan responden.*



Rasional kajian dalam penyelidikan ini ialah penggunaan “e-learning” semakin meluas dalam kalangan murid Tingkatan 5 daripada aliran sains tulen SMK Engku Husain. Hal ini demikian kerana kerja-kerja penambahbaikan telah dilakukan oleh pihak sekolah dengan menyediakan kemudahan yang lengkap, akses Internet berkelajuan tinggi dan Chrome book yang mencukupi di makmal komputernya. Dengan ini, semakin ramai murid menggunakan aplikasi e-learning dalam pembelajaran mereka kerana adanya galakan daripada para guru. Guru-guru sekolah ini juga sering mengadakan kelas di makmal komputer dan membenarkan murid membuka laman web YouTube untuk mencari video berkaitan untuk menambahkan lagi pemahaman mereka.