

Hubungkait Persepsi Tahap Kemahiran Dan Pengetahuan Pelajar Bagi Kursus Aplikasi Komputer

Hafizah binti Abdul Rahim¹, Ira Fazlin binti Mohd Fauzi²

¹Jabatan Matematik Sains dan Komputer, Politeknik Kota Bharu, Kelantan, Malaysia

²Jabatan Matematik Sains dan Komputer, Politeknik Kota Bharu, Kelantan, Malaysia

Corresponding author: ¹hafizah@pkb.edu.my

²ira@pkb.edu.my

Abstrak Kajian ini dijalankan bagi mengkaji hubungkait persektif tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar bagi kursus Aplikasi Komputer. Seramai 128 orang pelajar Politeknik Kota Bharu dari Jabatan Kejuruteraan Awam dan Jabatan Perdagangan yang mengikuti kursus ini dipilih untuk menjawab soalan kajiselidik yang berkaitan dengan tahap kemahiran pelajar secara praktikal dalam menggunakan perisian aplikasi *Microsoft* seperti *Ms Word*, *Ms Excel* dan *Ms Powerpoint*. Selain itu data penilaian pelajar dalam *Theory Test* telah diguna untuk mengkaji hubungkait antara kemahiran dan pengetahuan pelajar secara teori, di mana pelajar perlu menjawab soalan *Theory Test* secara objektif sebanyak 40 soalan yang meliputi keseluruhan topik dalam kursus Aplikasi Komputer. Bagi mencapai objektif kajian, analisa *T-test* telah dijalankan bagi menguji tahap signifikan pelajar dalam menjawab soalan kajiselidik dan ujian *Pearson Correlation* digunakan untuk menguji tahap hubungan yang wujud antara kemahiran dan pengetahuan pelajar dalam kursus ini. Berdasarkan kepada analisis yang dijalankan didapati tahap kebarangkalian pembolehubah adalah signifikan dan ini menunjukkan terdapat perbezaan yang ketara antara kemahiran pelajar dalam menggunakan perisian aplikasi *Microsoft* dan hasil daripada ujian korelasi yang dijalankan didapati wujudnya hubungan positif yang lemah iaitu pada nilai $r=0.193$ yang melibatkan tahap kemahiran dan pengetahuan. Hubungan yang lemah ini disebabkan oleh kurangnya persediaan pelajar dalam menjawab soalan penilaian dan sikap pelajar yang menganggap kursus ini mudah kerana hanya melibatkan penilaian berterusan sahaja. Oleh itu peranan pendidik dalam menerapkan unsur motivasi supaya persepsi pelajar terhadap Kursus Aplikasi Komputer semakin positif dan sekaligus memberi impak untuk menguasai keseluruhan bab dan mendapat keputusan lebih baik.

Kata kunci: Aplikasi Komputer, Persepsi tahap kemahiran, Perisian aplikasi

PENGENALAN

Kemahiran dalam menggunakan asas komputer merupakan aspek penting bagi pelajar dalam menempuh arus perkembangan teknologi moden. Dengan peningkatan dalam teknologi maklumat dan komunikasi kemahiran dan pengetahuan dalam mengendalikan asas komputer seperti kemahiran menggunakan aplikasi *Microsoft* seperti *Ms Word*, *Ms Excel*, *Ms Power Point* dan capaian internet dapat membantu pelajar meningkatkan kecekapan sebelum menempuh ke alam pekerjaan.

Kursus Aplikasi komputer telah ditawarkan kepada pelajar di Politeknik bagi memberi pendedahan kepada pelajar terhadap aspek teori dan praktikal berkaitan dengan kemahiran penggunaan aplikasi komputer dan pengetahuan dalam etika dan capaian menggunakan internet dan email. Kursus ini merangkumi beberapa topik pengajaran iaitu: *Word Processing (Ms Word)*, *Spreadsheet (Ms Excel)*, *Presentation (Ms Power Point)*, *Project Management (Ms Project)*, *Digital Etiquite*, dan *Basic Internet Search Technique And Email*. Pelajar dinilai berdasarkan kepada tahap kemahiran dan pengetahuan mengikut topik yang diberi.

Kemahiran literasi komputer di kalangan pelajar amat diperlukan dalam menyelesaikan tugas yang melibatkan penggunaan komputer. Ini dapat membantu pelajar dalam menyelesaikan tugas yang diberi dengan mudah serta dapat meningkatkan kebolehpasaran dalam dunia pekerjaan. Kebanyakan pemilik industri atau majikan mencari pekerja yang mempunyai tahap literasi komputer yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberi. Hal ini secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan prestasi syarikat atau industri serta dapat meningkatkan peluang pekerjaan di kalangan pelajar.

Hasil daripada pembelajaran kursus Aplikasi Komputer dapat membantu pelajar dalam mencapai beberapa objektif pembelajaran iaitu *Output Learning Outcome (CLO)* iaitu 1) Menunjukkan kebolehan dalam menggunakan pakej perisian aplikasi dalam *Microsoft*; 2) Meningkatkan pengetahuan dalam membangunkan

kemahiran pembelajaran sepanjang hayat dan kemahiran dalam teknologi dan maklumat.; 3) Menggunakan kemahiran maklumat dan teknologi dalam dunia pekerjaan. Pelajar juga dapat menggunakan segala pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari semasa berada di Politeknik untuk mengembangkan bakat yang ada pada tahap yang lebih profesional. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tahap pencapaian pelajar dalam kursus ini. Di mana pelajar yang berkemahiran dan berpengetahuan tinggi menunjukkan bakat dalam menyiapkan tugas yang diberi dengan lengkap dan menepati kehendak soalan. Ini berbeza dengan pelajar rendah tahap kemahiran dan pengetahuan dalam komputer kerana tidak dapat menyiapkan tugas pada masa yang ditetapkan dan menepati kehendak soalan.

Melalui kursus ini, pelajar dinilai melalui hasil kerja *Labwork*, *Mini Project* dan *Theory Test* yang mana *Labwork* dan *Mini Project* dilakukan secara praktikal dan *Theoretical Test* secara teori. Dalam penilaian bagi *Theoretical Test*, pelajar diuji kefahaman yang merangkumi semua topik. Pembahagian soalan penilaian adalah berdasarkan kepada *Course Learning Output* (CLO) dan *Domain Taxonomy* yang ditetapkan. Pelajar juga perlu mencapai peratus lulus Penilaian Kerja Kursus (PKK) iaitu lebih 40% dan mempunyai kehadiran lebih 80%. Semua penilaian perlu disiapkan secara teori dan praktikal dan pelajar diberi peluang untuk memikirkan tajuk *Business Plan* dalam penilaian *Mini Projek* secara berkumpulan.

Hasil daripada pembelajaran kursus Aplikasi Komputer dapat membantu pelajar dalam mencapai beberapa objektif pembelajaran iaitu *Output Learning Outcome* (CLO) iaitu 1) Menunjukkan kebolehan dalam menggunakan pakej perisian aplikasi dalam Microsoft; 2) Meningkatkan pengetahuan dalam membangunkan kemahiran pembelajaran sepanjang hayat dan kemahiran dalam teknologi dan maklumat.; 3) Menggunakan kemahiran maklumat dan teknologi dalam dunia pekerjaan. Pelajar juga dapat menggunakan segala pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari semasa berada di Politeknik untuk mengembangkan bakat yang ada pada tahap yang lebih profesional. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tahap pencapaian pelajar dalam kursus ini. Di mana pelajar yang berkemahiran dan berpengetahuan tinggi menunjukkan bakat dalam menyiapkan tugas yang diberi dengan lengkap dan menepati kehendak soalan. Ini berbeza dengan pelajar rendah tahap kemahiran dan pengetahuan dalam komputer kerana tidak dapat menyiapkan tugas pada masa yang ditetapkan dan menepati kehendak soalan.

Di politeknik kebanyakan pelajar yang mengikuti kursus ini sudah mempunyai asas penggunaan komputer semasa berada di sekolah menengah dan ada di antara mereka telah mengikuti kursus komputer secara persendirian dalam meningkatkan kemahiran komputer. Namun begitu tidak semua program yang ada di Politeknik Kota Bharu yang menawarkan kursus ini kepada pelajar dan hanya beberapa program sahaja yang diwajibkan mengikuti kursus ini iaitu program Diploma Pengurusan Perniagaan, Diploma Pemasaran dan Diploma Ukur Bahan. Ini menunjukkan kursus ini masih relevan dan amat diperlukan oleh pelajar dalam menempuh bidang perkerjaan. Cabaran dalam persaingan dunia pekerjaan menyebabkan kursus ini diwujudkan bagi melahirkan pelajar yang berkemahiran tinggi dalam penggunaan komputer.

KAJIAN LITERATUR

Melalui perkembangan teknologi maklumat yang pesat kemahiran dan pengetahuan dalam capaian internet turut merupakan aspek penting dalam bidang pekerjaan. Pelajar juga perlu mahir mendapatkan maklumat terkini dalam capaian internet serta memahami etika dalam dunia internet tanpa sempadan. Kebelakangan ini banyak kes jenayah cyber dan scammer yang berlaku di media sosial. Oleh sebab itu, pelajar harus peka dengan isu perkembangan teknologi maklumat yang melanda kehidupan seharian.

Menurut Jane Nash (2009), definisi bagi literasi komputer telah berubah mengikut masa, dengan memfokus kepada kebolehan dalam menulis program komputer kepada keupayaan dalam menggunakan aplikasi komputer. Konsep bagi literasi computer disekalikan dengan literasi teknologi dan literasi maklumat. Zin el. Al (2002), menjelaskan definisi literasi komputer adalah "pemahaman tentang ciri-ciri komputer, keupayaan dan aplikasi, serta keupayaan untuk melaksanakan pengetahuan ini dalam penggunaan komputer yang mahir dan produktif serta sesuai dengan peranan individu dalam masyarakat".

Sikap terhadap komputer dan kepercayaan efikasi-diri terhadap komputer merupakan dua aspek pembangunan yang berkait dengan kemahiran literasi computer. Efikasi-diri terhadap komputer dapat ditentukan sebagai kepercayaan seseorang dalam menggunakan komputer (Pamuk & Peker, 2009). Sikap seseorang terhadap komputer menunjukkan indikator yang baik dalam penggunaan teknologi computer (Lyod & Gressard, 1984). Ini kerana sikap mempunyai pengaruh yang kuat dalam menentukan tingkah laku bagi seseorang dengan sikap negatif terhadap komputer yang mana lebih cenderung kurang menggunakan komputer dalam kehidupan seharian.

Tahap kemahiran dan pengetahuan penggunaan komputer ini dipengaruhi oleh banyak faktor seperti tahap pendidikan, sikap pelajar, latarbelakang dan pendapatan keluarga serta kemudahan fasiliti komputer yang disediakan. Kebanyakan pelajar masa kini mempunyai kemudahan komputer atau laptop di rumah dan mempunyai asas berkaitan penggunaan perisian *Microsoft* dan capaian internet tetapi tidak secara menyeluruh menyebabkan tahap kemahiran masih berada tahap yang rendah. Didapati sikap juga turut mempengaruhi kemahiran penggunaan komputer memandangkan dalam era teknologi maklumat kini pelajar banyak terdedah dengan gajet seperti telefon pintar dan permainan video games yang menyebabkan kurangnya minat pelajar dalam menggunakan perisian aplikasi yang dianggap membosankan.

Selain itu, faktor latar belakang dan pendapatan keluarga menyebabkan tahap penggunaan dan literasi komputer di kalangan pelajar semakin rendah yang disebabkan oleh kurangnya kemudahan fasiliti komputer di rumah dan ini menyukarkan pelajar untuk menyiapkan tugas dan terpaksa mengeluarkan perbelanjaan dalam mendapatkan kemudahan komputer. Memandangkan banyak tugas memerlukan kemudahan komputer ini menimbulkan masalah bagi pelajar dalam meningkatkan kemahiran dan kurang dalam kekerapan menggunakan komputer.

Didapati juga persepsi pelajar yang negatif terhadap penggunaan komputer mempengaruhi tahap kemahiran dan literasi pelajar terhadap kursus ini. Pelajar mengandaikan kursus ini sukar untuk dipelajari kerana melibatkan banyak tugas yang tidak biasa mereka lakukan sebelum ini di mana pelajar perlu membuat suntingan dan editing dokumen menggunakan fungsi dalam *Ms Word* mengikut soalan yang diberi. Hal ini adalah sukar bagi pelajar yang baru pertama kali mempelajari perisian ini dan memerlukan latihan dan pemahaman yang jelas berkenaan dengan perisian yang digunakan.

Melalui teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dapat membantu pelajar dalam menguasai kursus Aplikasi Komputer dengan sebaiknya. Teknik pengajaran seperti demonstrasi langkah-langkah penyelesaian melalui nota-nota dan latihan secara praktikal dapat membantu pelajar memahami konsep dan langkah-langkah menyelesaikan tugas. Ini kerana kebanyakan topik yang dipelajari lebih kepada praktikal dan pelajar boleh merujuk kepada nota dan internet seperti youtube dalam lain-lain website untuk mendapatkan jalan penyelesaian yang lengkap.

Asas pengetahuan dalam komputer turut memainkan peranan yang penting dalam menempuh dunia pekerjaan selain daripada mempunyai kemahiran dalam penggunaan komputer. Melalui kursus ini pelajar akan mempelajari berkenaan etika penggunaan internet dan asas dalam membuat capaian dan penggunaan email secara teori dan perlu mengaitkan penggunaan internet dalam kehidupan seharian. Dengan perkembangan teknologi maklumat yang pesat banyak perubahan yang berlaku yang melibatkan faktor keselamatan dan prosedur yang perlu dipelajari oleh pelajar. Pemahaman yang jelas mengenai etika penggunaan internet dapat meningkatkan prestasi pelajar dalam aspek teori dan praktikal kerana kebolehan pelajar dalam membuat capaian internet dan kemudahan email secara tidak langsung meningkatkan kebolehpasaran pelajar ketika dalam bidang akademik dan pekerjaan.

Tahap pencapaian pelajar bukan sahaja dinilai dari segi kemahiran secara praktikal malah pengetahuan secara teori juga turut dinilai dalam kursus ini. Tidak dapat dinafikan kemahiran turut menyumbang kepada kebolehpasaran pelajar namun terdapat sesetengah majikan dan industri lebih memilih kedua-dua aspek iaitu kemahiran dan pengetahuan. Ini dapat dilihat berdasarkan pencapaian sebenar pelajar apabila menamatkan sesi pengajian yang mendapat kepujian dalam pengajian. Pencapaian yang rendah dalam penggunaan komputer akan mempengaruhi kebolehpasaran pelajar namun terdapat sesetengah majikan atau industri turut menerima pekerja yang rendah tahap pencapaian dalam penggunaan komputer sekiranya pekerja itu menunjukkan prestasi kerja yang memuaskan.

Mengikut statistik (Laporan Kajian Pengesanan Graduan (KPT), 2021), kadar kebolehpasaran graduan politeknik merekodkan peningkatan kepada 93.7 peratus pada tahun lalu berbanding 91.4 peratus bagi tahun sebelumnya sewaktu negara dilanda pandemik Covid-19. Dengan kepelbagaian sektor ekonomi mula dibuka semula, graduan politeknik dan juga kolej komuniti telah berjaya, mengisi keperluan tenaga kerja khususnya dalam pelbagai bidang kemahiran (Laporan Kajian Pengesanan Graduan 2021, KPT). Laporan menunjukkan keluaran graduan dan peringkat pengajian bagi Politeknik Malaysia untuk Sijil (0.3%), Diploma (99.0%) dan Ijazah Pertama (0.6%). Ini menunjukkan pelajar cenderung untuk mengikuti alam pekerjaan daripada menyambung pengajian di peringkat Ijazah Pertama. Oleh itu pelajar perlu membuat persediaan dalam menempuh alam pekerjaan dengan melengkapkan kemahiran dalam penggunaan komputer kerana didapati sebanyak 24.9% dalam sektor Sains sosial, perniagaan dan perundangan dan 54.9% dalam sektor kejuruteraan, pembuatan dan pembinaan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan bagi mengkaji persepsi tahap kemahiran dan tahap pengetahuan pelajar berdasarkan kepada beberapa objektif yang dikaji iaitu:

1. Mengkaji tahap signifikan antara perspektif tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar terhadap kursus Aplikasi Komputer.
2. Mengkaji hubungkait antara persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar terhadap Kursus Aplikasi Komputer.

HIPOTESIS KAJIAN

Menurut Elliot & Church, (1997), berdasarkan kepada pengalaman penyelidik yang bekerja dengan pelajar di sekolah dan universiti, pelajar berhadapan dengan banyak masalah yang berkait dengan pencapaian dan beberapa jenis masalah tingkah laku. Masalah ini disebabkan oleh rendahnya motivasi atau tidak mempunyai motif tertentu untuk mencapai matlamat. Untuk mencapai tahap pencapaian yang tinggi harus melalui hasil pembelajaran yang melibatkan proses yang mendalam dan motivasi yang tinggi. Kajian ini dijalankan bagi menguji hipotesis berikut:

Hipotesis nol: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar terhadap kursus Aplikasi Komputer

Hipotesis Alternatif: Terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar terhadap kursus Aplikasi Komputer

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini dijalankan ke atas pelajar semester 1, 3 dan 5 bagi sesi 2 2022/2023 di Politeknik Kota Bharu yang mengikuti kursus Aplikasi Komputer dari Jabatan Perdagangan dan Jabatan Kujuruteeraan Awam melalui edaran soalan kajiselidik secara dalam talian menggunakan *Google Form* yang melibatkan kajian secara kuantitatif di mana pelajar perlu membuat penilaian mengikut skor skala yang ditetapkan. Maklumat demografi pelajar yang terlibat adalah seperti jadual berikut:

JADUAL 1. Demografi responden

	Perkara	Bilangan/Peratus
Jabatan	Jabatan Perdagangan	94 pelajar (73.4%)
	Jabatan Kejuruteraan Awam	34 pelajar (26.5%)
Jantina	Lelaki 45 pelajar	45 pelajar (35.2%)
	Perempuan 83 pelajar	83 pelajar (64.8%)
Program/Kelas	Diploma Pengajian Perniagaan (DPM1A, DPM1B, DPM1C, DPM1D)	69 pelajar (53.9%)
	Diploma Pemasaran (DPR3A)	25 pelajar (19.5%)
	Diploma Ukur Bahan (DUB5A, DUB5B)	34 pelajar (26.5%)

Merujuk kepada jadual 2, penilaian soalan kajiselidik berdasarkan kepada skala likert iaitu skor 5 (Sangat mahir), skor 4 (Mahir), skor 3 (Sederhana mahir), skor 2 (tidak mahir) dan skor 1 (sangat tidak mahir). Soalan kaji selidik dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu Kemahiran dalam *Ms Word*, Kemahiran dalam *Ms Excel* dan Kemahiran dalam *Ms Power Point*. Pelajar dikehendaki menjawab soalan yang diberi berdasarkan pandangan dan perspektif pelajar terhadap kemahiran dalam menggunakan perisian aplikasi Microsoft Office mengikut skor yang ditetapkan.

Kajian ini juga menggunakan markah penilaian *Theory Test* yang melibatkan soalan secara objektif sebanyak 40 soalan yang melibatkan keseluruhan topik dalam kursus Aplikasi Komputer iaitu *Word Processing (Ms Word)*, *Spreadsheet (Ms Excel)*, *Presentation (Ms Power Point)*, *Project Management (Ms Project)*, *Digital Etiquette*, dan *Basic Internet Search Technique And Email*. Penilaian *Theory Test* dijalankan secara dalam talian dan pelajar perlu menjawab soalan yang diberi dalam tempoh yang ditetapkan.

JADUAL 2. Kaedah bagi data kajian

Kaedah data kajian	Kandungan soalan	Topik
Soalan kajiselidik	<ul style="list-style-type: none"> Soalan mengikut skala diberi Bahagian A: Kemahiran dalam Ms Word (13 item soalan) Bahagian B: Kemahiran dalam Ms Excel (14 item soalan) Bahagian C: Kemahiran dalam Ms Powerpoint (10 item soalan) 	<i>Word Processing</i> <i>Spreadsheet</i> <i>Presentation</i>
Penilaian soalan Theory Test	<ul style="list-style-type: none"> 40 soalan objektif secara dalam talian 	<i>Word processing,</i> <i>Spreadsheet</i> <i>Presentation</i> <i>Project Management</i> <i>Digital Etique</i> <i>Using email and internet</i>

Hasil dapatan data yang diperolehi akan di proses menggunakan perisian SPSS bagi tujuan analisa kajian. Data ini mempunyai 0.968 nilai *alpha cronbach* yang menunjukkan nilai kebolehppercayaan yang tinggi. Indeks kebolehppercayaan yang tinggi adalah sangat baik dan efektif kerana menghampiri nilai 1.0. (Lily Hanefarezan et. al., 2018).

ANALISA KAJIAN

Analisis deskriptif data dijalankan bagi melihat nilai minimum, maksimum dan min bagi keseluruhan data kajian yang dijalankan. Dengan merujuk pada jadual 3, hasil daripada jawapan kajiselidik menunjukkan nilai minimum bagi kemahiran pelajar dalam *Ms Word* dan *Ms Excel* adalah 2.83 dan 2.85 nilai skor dan maksimum 5.00 nilai skor, manakala kemahiran dalam *Ms Powerpoint* menunjukkan nilai minimum yang agak tinggi iaitu 5.00 nilai maksimum. Dari segi nilai purata min didapati kemahiran dalam *Ms Powerpoint* menunjukkan nilai purata yang tinggi iaitu 4.54 berbanding dengan kemahiran dalam *Ms Word* dan *Ms Excel* iaitu 4.34 dan 4.23 nilai skor. Didapati nilai minimum bagi markah *Theory Test* adalah 26.45% dan maksimum 86.25% dengan nilai purata 62.86%. Ini menunjukkan tahap pengetahuan pelajar dalam penilaian *Theory Test* adalah berada pada tahap yang sederhana walaupun mempunyai nilai skor yang tinggi bagi tahap kemahiran.

JADUAL 3. Analisa deskriptif kajian

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
MS WORD	128	2.83	5.00	4.3444	.53665
MS EXCEL	128	2.85	5.00	4.2338	.55666
MS PPOINT	128	3.00	5.00	4.5398	.50499
TEST	128	26.45	86.25	62.8672	12.02001
Valid N (listwise)	128				

a) Mengkaji terhadap persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar dalam kursus Aplikasi Komputer.

Bagi mencapai objektif kajian, ujian *t-test* telah dijalankan bagi menentukan tahap kebarangkalian bagi kemahiran dan pengetahuan pelajar berdasarkan data jawapan soalselidik dan markah penilaian *Theory Test*.

JADUAL 4. Analisa Ujian *T-test* Kajian

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Test Value = 0	
					95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
TEST	59.173	127	.000	62.86719	60.7648	64.9695
MS WORD	91.590	127	.000	86.88802	85.0108	88.7653
MS EXCEL	86.048	127	.000	84.67548	82.7282	86.6227

MS PPOINT	101.710	127	.000	90.79688	89.0304	92.5634
-----------	---------	-----	------	----------	---------	---------

Jadual 4 menunjukkan nilai kebarangkalian kemahiran dan pengetahuan pelajar dalam kursus Aplikasi Komputer adalah signifikan di mana nilai kebarangkalian iaitu $p=0.00$ adalah lebih rendah daripada nilai alpha 0.05. Ini menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara setiap pembolehubah. Oleh itu hipotesis nol ditolak kerana pelajar memberi jawapan yang positif terhadap tahap kemahiran dan pengetahuan dalam penilaian.

b) Mengkaji hubungkait antara persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar terhadap Kursus Aplikasi Komputer.

JADUAL 5. Jadual analisa korelasi kajian

		PURATA_SEM U	SKOR_TEST
PURATA_SEMUA	Pearson Correlation	1	.196*
	Sig. (2-tailed)		.027
	N	128	128
PURATA_TEST	Pearson Correlation	.196*	1
	Sig. (2-tailed)	.027	
	N	128	128

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Jadual 5 menunjukkan hasil ujian korelasi pearson digunakan untuk mengkaji hubungkait antara persepsi tahap kemahiran dan pengetahuan pelajar bagi kursus Aplikasi Komputer. Hasil daripada kajian ini, nilai korelasi berada pada tahap yang rendah iaitu 0.196. Didapati tahap persepsi kemahiran pelajar dalam penggunaan perisian *Ms Word*, *Ms Excel* dan *Ms Powerpoint* tidak mempengaruhi tahap pengetahuan pelajar secara teori. Walaupun pelajar mempunyai tahap kemahiran yang tinggi secara praktikal tidak semestinya pelajar boleh menjawab soalan *Theory Test* dengan markah tinggi juga. Selain itu, nilai kebarangkalian adalah signifikan iaitu $p=0.027$ yang mana terdapat perbezaan yang ketara antara tahap kemahiran dan tahap pengetahuan.

CADANGAN

Memandangkan wujudnya hubungan yang lemah antara tahap kemahiran dan pengetahuan dalam kursus ini, pendidik memainkan peranan yang penting bagi menggalakkan minat dalam meningkatkan kemahiran dan pengetahuan pelajar yang melibatkan penggunaan teknologi komputer dan teknologi maklumat. Pelajar perlu diberi persediaan dengan menyediakan fasiliti dan kemudahan komputer yang lengkap bagi memupuk minat terhadap komputer dan nota-nota yang lengkap bagi memudahkan pelajar membuat rujukan sebelum menjawab soalan penilaian.

Melalui program kecemerlangan pelajar yang diadakan di politeknik juga dapat membantu meningkatkan tahap kreativiti dan pengetahuan pelajar serta kecekapan pelajar dalam menyediakan video pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan kemahiran dan pengetahuan yang diperolehi sewaktu mengikuti kursus Aplikasi Komputer.

Selain itu, melalui teknik pengajaran yang berkesan yang dimainkan oleh pendidik dan pensyarah dapat membantu pelajar meningkatkan kemahiran dan pengetahuan terhadap kursus ini. Teknik pengajaran yang berkesan seperti aktiviti berkumpulan, demonstrasi, perbentangan dan penyediaan nota yang interaktif adalah contoh-contoh yang boleh digunakan bagi menarik minat pelajar terhadap kursus ini. Ini merupakan cabaran terpenting bagi pensyarah dalam menentukan teknik pengajaran yang bersesuaian dan berkesan mengikut tahap pencapaian pelajar kerana tidak semua pelajar mempunyai kemahiran yang tinggi dalam penggunaan komputer.

Disamping itu, pelajar perlu diberi maklumat yang jelas berkaitan dengan kandungan topik pengajaran dan markah penilaian mengenai kursus ini. Pemahaman yang jelas mengenai kursus ini memudahkan pelajar membuat persediaan yang menyeluruh mengenai topik yang dipelajari. Dengan ini pelajar dapat merancang dan membuat persediaan dalam menyelesaikan tugas dan penilaian secara teori dan praktikal dengan baik. Hal ini dapat mengelakkan salah faham pelajar berkaitan kursus ini kerana walaupun tidak melibatkan peperiksaan akhir tetapi pelajar diuji tahap kefahaman melalui penilaian *Theory Test* yang merangkumi keseluruhan topik.

Bagi pelajar yang mempunyai tahap kemahiran yang lemah dalam penggunaan komputer, dicadangkan untuk menjalani latihan insentif penggunaan asas komputer secara berkala terutamanya dalam menggunakan perisian aplikasi Mirosoft seperti *Ms Word*, *Ms Excel* dan *Ms Powerpoint*. Keutamaan boleh diberi kepada pelajar lemah dan tidak mempunyai kemudahan komputer di rumah. Melalui program ini dapat membantu meningkatkan kecekapan pelajar dalam asas penggunaan komputer serta meningkatkan pengetahuan pelajar mengenai teknologi komputer masa kini.

KESIMPULAN

Hasil daripada analisa kajian secara menyeluruh mendapati bahawa pelajar belajar tetapi tidak menguasai keseluruhan bab yang melibatkan *Theory Test* dimana mereka fokus kepada bab tertentu yang dianggap sukar dan kurang fokus kepada bab yang dianggap mudah sehingga bab yang dianggap mudah menunjukkan analisa yang tidak significant. Ketidakseimbangan ini memberi kesan kepada markah mereka. Seterusnya, analisa korelasi kajian pada jadual 5 menunjukkan asas penguasaan pelajar berada pada tahap sederhana. Oleh itu, cadangan penambahbaikan dengan mendedahkan pelajar dengan soalan *theory test* lebih awal supaya mereka menyedari tahap kesediaan mereka untuk menghadapi penilaian *theory test* disamping menerapkan unsur motivasi supaya persepsi pelajar terhadap Kursus Aplikasi Komputer semakin positif dan sekaligus memberi impak untuk menguasai keseluruhan bab dan mendapat keputusan lebih baik. Kesimpulannya, terbukti bahawa persepsi dan pengetahuan pelajar terhadap Kursus Aplikasi Komputer mempunyai korelasi yang positif. (Gist, Schwoerer & Rosen, 1989; Karsten, Roth, 1998; Yildirim, 2000; Brinkerhoff, 2006; Taghavi, 2006; Koseoglu, Yilmaz, Gercek, & Soran, 2007; Pamuk, & Peker, 2009)

RUJUKAN

1. Akarsu, B., & Akbıyık, Cenk. (2012). Relationships among Perceived Computer Literacy Skills, Computer Attitudes, and Computer Self-Efficacy Levels. *Journal of European Education (JEE) Volume 2*.
2. Abdullah L, Lubis M. Aladdin A. Sahram M. (2018), Kesahan dan Kebolehppercayaan Instrumen Strategi Pembelajaran Kolokasi Bahasa Arab: Analisis Menggunakan Model Rasch, *Jurnal Pendidikan Malaysia SI 1(1)(2018)*: 131-140
3. Brinkerhoff, J. (2006). Effects of a long-duration, professional development academy on technology skills, computer self-efficacy, and technology integration beliefs and practices. *Journal of Research on Technology in Education*, 39(1), 22-43.
4. Çağlar, M., & Demirok, S. (2010). Students' computer skills in faculty of education. *Cypriot Journal of Educational Sciences*.
5. Elliot, A. J., & Church, M. A. (1997). A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 218-232.
6. Faekah T, T. B. (2005). 75 Gender Differences in Computer Attitudes and Skills *Jurnal Pendidikan. Jurnal Pendidikan 30* , 75-91.
7. Gist, M. E., Schwoerer, C. E., & Rosen, B. (1989). Effects of alternative training methods on self-efficacy and performance in computer software training. *Journal of Applied Psychology*, 74 (6), 884-891.
8. Grant D, M. A. (2009). A Comparison of Student Perceptions of their Computer Skills to their Actual Abilities Comparison of Student Perceptions. *Journal of Information Technology Education*.
9. Jabatan Pengajian Politeknik dan Kolej Komuniti (2021), Laporan Kajian Pengesanan Graduan, *Kementerian Pengajian Tinggi*, Malaysia.
10. Karsten, R. & Roth, R. (1998). Computer self-efficacy: A practical indicator of student computer competency in introductory is courses. *Informing Science*, 1(3), 61-68.
11. Koseoglu, P., Yilmaz, M., Gercek, C. & Soran, H. (2007). Effects of computer courses on achievement, attitudes and self-efficacy beliefs regarding computers. *Hacettepe University Journal of Education*, 33, 203-209.
12. Loyd, B. H. (1984). Reliability and factorial validity of computer attitude scales. *Educational and Psychological Measurement* 44, 501-505.
13. Martin, F., & Dunsworth, Q. (2007). A methodical formative evaluation of computer literacy course: What and how to teach. *Journal of Information Technology Education*, 6, 123-134
14. Nash, J. (29 June - 1 July 2009). Computer Skills of First-Year Students at a South African University. Eastern Cape, South Africa: *Proceedings of the 2009 Annual Conference of the Southern African Computer Lecturers' Association*, SACLA 2009.
15. Pamuk, S. & Peker, D. (2009). Turkish pre-service science and mathematics teachers' computer related self-efficacies, attitudes, and the relationship between these variables. *Computers & Education*, 53, 454-461 (Lloyd & Gressard, 1984).
16. S, Ç. M. (2010). Students' computer skills in faculty of education. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 203-211.
17. S, R. (2010). Impacts Of Learning Styles and Computer Skills On Adult Students' Learning Online. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* – April 2010, volume 9 Issue 2, 108-115.
18. Taghavi, S. E. (2006). The Effects of age, access to a computer, and college status on computer attitudes. *Journal of Information technology Impact*, 6(1), 1-8.
19. Yildirim, S. (2000). Effects of an educational computing course on pre-service and in-service teachers: A discussion and analysis of attitudes and use. *Journal of Research on Computing in Education*, 32(3), 479 – 495.
20. Zin, N.A., Zaman, H.B., Judi, H.M., Mukti, N.A., Amin, H.M., et al. 2000. Gender Differences in Computer Literacy Level Among Undergraduate Students in Universiti Kebangsaan Malaysia. *The Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries*, 1, 3 (2000), 1-8.