

KANDUNGAN**SENARAI PERKARA****MUKA SURAT**

Halaman Judul	i
Halaman Pengakuan	ii
Halaman Dedikasi	iii
Halaman Penghargaan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kandungan 1	vii
Kandungan 2	viii
Senarai Jadual	xii
Senarai Singkatan	xiv
Senarai Lampiran	xv

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
BAB I	PENDAHULUAN	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	4
	1.3 Pernyataan Masalah	7
	1.4 Objektif Kajian	8
	1.5 Persoalan Kajian	9
	1.6 Kepentingan Kajian	9
	1.6.1 Kepentingan Kepada Sekolah	9
	1.6.2 Kepentingan Kepada Guru Kemahiran Hidup	10
	1.6.3 Kepentingan Kepada Jabatan Pendidikan Daerah	10
	1.7 Skop Dan Batasan Kajian	11
	1.8 Definisi Istilah	11
	1.8.1 Tahap	11
	1.8.2 Kesediaan	12
	1.8.3 Penggunaan	12
	1.8.4 Komputer	12
	1.8.5 Internet	12
	1.8.6 Proses	13
	1.8.7. Pengajaran	13
	1.8.8 Program Khas Pensizwazahan Guru	13
	1.8.9 Guru	13
	1.8.10 Guru Kemahiran Hidup	14
	1.8.11 Guru Kemahiran Hidup Bersepadu	14
	1.9 Penutup	15

BAB PERKARA MUKA SURAT**BAB II SOROTAN PENULISAN**

2.1	Pengenalan	17
2.2	Kajian Berkaitan Umur Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet Dalam Proses Pengajaran	18
2.3	Kajian Berkaitan Jantina Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet Dalam Proses Pengajaran	19
2.4	Kajian Berkaitan Sikap Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet Dalam Proses Pengajaran	20
2.5	Kajian Berkaitan Penggunaan Komputer Dan Internet Sebagai Bahan Dan Rujukan Dalam Proses Pengajaran	23
2.6	Kajian Yang Berkaitan Dengan Wujud Kekangan Dalam Penggunaan Komputer Dan Internet Di Sekolah Dalam Proses Pengajaran	26
2.7	Penutup	29

BAB III METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	30
3.2	Reka Bentuk Kajian	31
3.3	Populasi Kajian	31
3.4	Batasan Kajian	33
3.5	Responden Kajian	33
3.6	Instrumen Kajian	33
3.6.1	Latar Belakang Responden	34
3.6.2	Item Soal Selidik	34
3.7	Prosedur Kajian	35
3.8	Analisis Data	36

3.9 Kesahan Soal Selidik	40
3.10 Kajian Rintis	40
3.11 Kebolehpercayaan	41

BAB IV ANALISIS DATA

4.1 Pengenalan	43
4.2 Hasil Dapatan Kajian	44
4.3 Analisis Data Bahagian A	44
4.3.1 Jantina	44
4.3.2 Bangsa	45
4.3.3 Umur	45
4.3.4 Pengalaman Mengajar	46
4.3.5 Menghadiri Kursus Komputer	46
4.3.6 Purata Jam Sehari Menggunakan Komputer	47
4.3.7 Purata Jam Sehari Mengakses Internet	47
4.3.8 Pendidikan Akademik Tertinggi	48
4.3.9 Opsyen	48
4.3.10 Mempunyai Komputer Peribadi	49
4.4 Analisis Data Bahagian B	49
4.4.1 Sikap Guru PKPG Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet	51
4.4.2 Penggunaan Komputer dan Internet Sebagai Bahan Dan Rujukan	55
4.4.3 Kemudahan Kelengkapan Infrastruktur Di Sekolah	59
4.5 Kesimpulan	62

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
BAB V	PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
5.1	Pengenalan	64
5.2	Perbincangan	65
5.2.1	Sikap Pelajar 3 SPH dan 4 SPH Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet Dalam Proses Pengajaran	65
5.2.2	Penggunaan Komputer Dan Internet Sebagai Bahan Dan Rujukan Dalam Proses Pengajaran	67
5.2.3	Wujud Kekangan Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet Di Sekolah Dalam Proses Pengajaran	68
5.3	Rumusan Dapat Kajian	70
5.3.1	Rumusan Dapatan Kajian Bahagian A	70
5.3.2	Rumusan Dapatan Kajian Bahagain B	72
5.4	Cadangan	73
5.4.1	Guru	73
5.4.2	Sekolah	73
5.4.3	Pejabat Pendidikan Daerah	74
5.4.4	Persatuan Ibu Bapa Guru	74
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	75
5.6	Penutup	76
RUJUKAN		78
LAMPIRAN		79

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Bilangan Pelajar 3 SPH Dan 4 SPH PKPG Fakulti Pendidikan UTM Yang Dipilih Sebagai Responden	32
3.2	Skala Likert Lima Skala	35
3.3	Item-Item Yang Berkaitan Dengan Persoalan Kajian	37
3.4	Pemeringkatan Skala Likert	38
3.5	Skala Tiga Mata Dan Skor	38
3.6	Perubahan Mata Skala Likert	38
3.7	Penilaian Peratusan Terhadap Fakta	39
3.8	Klasifikasikan Kekuatan Kolerasi	39
3.9	Petanda Bagi Nilai Min Dalam Analisis Skor	39
3.10	Reabiliti Koefisyen Untuk Soal Selidik Kajian Sebenar	42
4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	44
4.2	Taburan Responden Mengikut Bangsa	45
4.3	Taburan Responden Mengikut Umur	45
4.4	Taburan Responden Pengalaman Mengajar	46
4.5	Taburan Responden Menghadiri Kursus Komputer	46
4.6	Taburan Responden Menggunakan Komputer Mengikut Purata Jam Sehari	47
4.7	Taburan Responden Mengakses Internet Mengikut Purata Jam Sehari	47
4.8	Taburan Responden Berdasarkan Pendidikan Akademik Tertinggi	48
4.9	Taburan Responden Mengikut Opsyen	48
4.10	Taburan Responden Mempunyai Komputer Peribadi	49
4.11	Penilaian Min Terhadap Fakta	50

4.12	Sikap Guru PKPG Terhadap Penggunaan Komputer Dan Internet	51
4.13	Penggunaan Komputer Dan Internet Sebagai Bahan Dan Rujukan Dalam Pengajaran	55
4.14	Kekangan Dalam Penggunaan Komputer Dan Internet Di Sekolah	59
4.15	Kesimpulan	62

SENARAI SINGKATAN

HSC	-	<i>High School Certificate</i>
ICT	-	<i>Computer Technology Information</i>
IT	-	<i>Technology Information</i>
KHB	-	Kemahiran Hidup Bersepadu
MCE	-	<i>Malaysia Certificate Of Education</i>
MCS	-	<i>Multimedia Super Corridor</i>
PBK	-	Pembelajaran Berbantu Komputer
PKPG	-	Program Khas Pensizwazahan Guru
P&P	-	Pengajaran dan Pembelajaran
PPD	-	Pejabat Pendidikan Daerah
SPH	-	Kursus Kemahiran Hidup
SPM	-	Sijil Pelajaran Malaysia
SPSS	-	<i>Statistical Package For Social Science</i>
SPMV	-	Sijil Pelajaran Malaysia Vokasional
SPVM	-	Sijil Pelajaran Vokasional Malaysia
STPM	-	Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia
STU	-	Sijil Tinggi Ugama
UTM	-	Universiti Teknologi Malaysia

SENARAI LAMPIRAN

BIL.	TAJUK	MUKA SURAT
1.	Reabiliti Koefisyen Kajian Sebenar	84
2.	Reabiliti Koefisyen Kajian Rintis	85
3.	Item Soal Selidik	86
4.	Surat Kebenaran Kajian Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia.	95
5.	Surat Pengesahan Pakar Penyelaras Jabatan Multimedia Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia.	96

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Revolusi teknologi maklumat yang dirintiskan oleh Koridor Raya Multimedia (MSC) ini sudah memberi cabaran besar kepada dunia pendidikan dan peranan Institusi Pendidikan dalam merapatkan jurang kejahilan teknologi maklumat dan membentuk masyarakat yang celik komputer bagi menguasai ledakan maklumat yang dapat digunakan untuk membina kehidupan yang lebih bermakna dalam era abad ke-21.

Usaha untuk memperkenalkan mata pelajaran teknologi maklumat di sekolah menunjukkan betapa prihatin kerajaan terhadap perkembangan teknologi global khususnya dalam konteks pendidikan. Projek rintis sekolah bestari melibatkan lebih 90 buah sekolah di seluruh negara adalah projek mega kerajaan dalam usaha untuk menerapkan unsur-unsur teknologi maklumat dan melahirkan generasi pelajar yang celik teknologi maklumat serta bersedia mengharungi dunia global. Menurut Salleh Hassan (1997) dalam kertas kerjanya telah menyatakan bahawa perkembangan pantas arus teknologi komputer dan media elektronik dalam era globalisasi merupakan cabaran kepada dunia pendidikan.

Suatu perubahan dalam anjakan paradigma pendidikan perlu dilakukan untuk menjadikan pendidikan sebagai agen utama dalam menerajui perkembangan masyarakat bermaklumat. Perkembangan ini juga dikira akan mencorakkan satu perubahan positif ke arah pembentukan imej masyarakat belajar yang merupakan lambang dan nilai moral kehidupan masyarakat yang maju. Justeru itu, negara ini

akan dianugerahkan sebagai bangsa yang maju kerana memberi keutamaan kepada kedua-dua perkembangan, iaitu perkembangan intelektual yang dirintiskan oleh kemajuan dunia pendidikan dan komputer yang berperanan meluaskan penyebaran pemikiran manusia sebagai agen revolusi sosial dalam masyarakat. Menurut Mohammed Sani Ibrahim (1998), teknologi boleh membuat proses pembelajaran lebih efisien tanpa mengganggu objektif-objektif pelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut modul 'Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)' maksud penggunaan ICT di dalam P&P ialah menggunakan ICT secara berfikir, terancang dan bersesuaian untuk meningkatkan kecekapan proses dan keberkesanan P&P.

Penggunaan serta pemahaman tentang teknologi ICT harus dipandang dari sudut positif oleh semua golongan. Perdana Menteri, Datuk Seri Dr. Mahathir Mohamad, menyatakan keyakinan bahawa Malaysia mampu menjadi peneraju dalam bidang ICT jika rakyat berganding bahu menjayakan matlamat tersebut. Beliau juga menegaskan, jika semua pihak melibatkan diri menguasai ICT, negara tidak akan ketinggalan malah menjadi lebih kompetitif di arena antarabangsa. (Utusan Malaysia, 24 April 2002)

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi turut mempengaruhi perkembangan dalam bidang pendidikan. Kemajuan ini menyebabkan maklumat dan ilmu memerlukan cabaran dibilik darjah. Guru-guru sebagai orang yang berperanan menggerakkan proses P&P dalam bilik darjah perlu bersedia untuk membuat anjakan paradigma samada perubahan dari segi '*mindset*' dan amalan. Pelbagai media boleh digunakan dalam memastikan bidang pendidikan terus bergerak maju seiring dengan kemajuan dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi.

Internet merupakan satu rangkaian komputer yang tidak dimiliki khusus oleh sesiapa. Ia kini menjadi landasan utama pembangunan sistem maklumat berkomputer. Melalui internet, kita dapat berkongsi apa jua maklumat asalkan terdapat pertalian telekomunikasi. Masyarakat umum seharusnya sedar dan tahu bahawa aplikasi multimedia berkemampuan dijadikan sebagai tutor yang berkesan

dalam era dunia tanpa sempadan walau di mana jua mereka berada sama ada di sekolah, di rumah dan sebagainya.

Memandangkan penggunaan komputer dan internet amat penting dalam dunia pendidikan masa kini jadi sewajarnya guru-guru Kemahiran Hidup perlu memahirkan diri dalam penggunaan komputer untuk mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan dan berkesan. Internet sebagai sumber multimedia atas talian merupakan sumber maklumat pendidikan yang paling dominan dalam dunia siber hari ini. Maklumat, data dan perisian komputer dari internet akan dapat mengembangkan sumber bilik darjah secara dramatik (Ramlan, 1996).

Mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu (KHB) telah diperkenalkan pada tahun 1989 bagi menggantikan pendidikan aneka jurusan yang telah dilaksanakan sejak tahun 1965. Mata pelajaran ini telah diajar di Sekolah Menengah mengikut Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah KBSM bagi menggantikan pendidikan aneka jurusan yang terdiri dari mata pelajaran elektif seperti Sains Pertanian, Seni Perusahaan, Sains Rumah Tangga dan Seni Perusahaan.

Dalam Huraian Sukatan Pelajaran Kemahiran Hidup semakan terbaru (2002), Mata Pelajaran KHB adalah satu mata pelajaran teras yang berunsurkan teknologi dari Tingkatan 1 hingga Tingkatan 3. Mata pelajaran ini digubal berlandaskan kepada Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Ia dirancang untuk meningkatkan daya pengeluaran negara melalui penglibatan masyarakat dan tenaga kerja secara produktif berlandaskan teknologi sejajar dengan dasar dan keperluan Negara (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2002). Mata pelajaran ini membekalkan kemahiran yang berguna dan berfungsi agar pelajar boleh bertindak dan mengendalikan kehidupan harian secara produktif dalam dunia teknologi dan industri yang kompleks dan sentiasa berubah. Pelajar dipupuk dengan sikap yang positif seperti menghargai kerja yang berkualiti, berinovasi dalam pembinaan projek, penuh yakin dan berdikari.

1.2 Latar Belakang Masalah

Penggunaan komputer dalam pendidikan telah membawa banyak perkembangan kepada sistem pendidikan yang semakin canggih. Ia juga membawa reformasi serta perkembangan baru dalam pelbagai bidang pendidikan, khususnya dalam teknologi pendidikan, teori pendidikan, teori pengajaran-pembelajaran, pengurusan sekolah, sistem pentadbiran serta kemahiran dan latihan guru, Mook Soon Sang (2000).

Di bawah konteks pendidikan, penggunaan komputer boleh dibahagikan kepada beberapa bidang, seperti :-

- a. **Komputer Membantu Pendidikan (*computer aided education, CAE*)**
Menggunakan teknologi dan sistem komputer untuk menjalankan tugas mengajar serta mencapai objektif pelajarannya. Di samping itu, teknologi dan sistem komputer yang canggih pula diaplikasikan dalam banyak bidang pengurusan pengajaran dan pembelajaran. Budaya komputer (*computer literacy*) akan menjadi sama penting seperti penguasaan kemahiran membaca, menulis dan mengira masa kini. Bagi generasi masa depan yang tidak ada budaya komputer akan dianggap sebagai buta huruf dalam masyarakat.
- b. **Komputer Membantu Pengajaran (*computer assisted instruction, CAI*)**
Secara amnya, komputer membantu pengajaran ialah penggunaan teknologi dan sistem komputer dalam proses pengajaran. Secara khususnya, teknologi dan sistem komputer adalah digunakan oleh pelajar untuk mengikuti pelajaran terancang secara sendiri tanpa kehadiran guru. Tugas utama guru di sini hanya mereka bentuk program, pelajar menggunakan komputer belajar program itu. Komputer juga merupakan alat perantaraan di antara guru dengan pelajar. Sehubungan itu, modul-modul adalah dirancang dalam bentuk-bentuk pelajaran formal, latihan terkawal, pengajaran secara individu, permainan dan penyelesaian masalah. Oleh kerana modul-modul pengajaran adalah digunakan oleh pelajar untuk mempelajarinya, maka komputer

membantu pengajaran pula dikenali sebagai computer membantu pembelajaran (*computer aided learning, CAL*).

- c. **Komputer Mengurus Pengajaran (*computer manage instruction, CMI*)**
Teknologi dan sistem komputer boleh digunakan untuk mengumpul data dan membuat analisis serta menilai keberkesana-keberkesanan pengajaran, penggunaan bahan-bahan pengajaran, situasi pengajaran-pembelajaran dan interaksi murid-murid dalam darjah. Dapatan-dapatan kajian ini akan digunakan untuk mengubahsuai rancangan pelajaran dan memperbaiki kelemahan yang terdapat dalam aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.
- d. **Komputer Membantu Pengujian (*computer aided learning, CAT*)**
Teknologi dan sistem komputer juga boleh digunakan untuk menguji keberkesanan pembelajaran. Pengujian ini biasanya dikendalikan dengan dua cara iaitu :-
 - i. Murid menjawab soalan dengan memberi jawapan dalam borang komputer. Jawapan murid kemudian diperiksa dan diberi markah oleh komputer.
 - ii. Komputer digunakan untuk memilih soalan-soalan dari item *bank* dan menayangkan soalan demi soalan dalam skrin *monitor* komputer. Murid-murid menggunakan komputer untuk menjawab soalan demi soalan, kemudian diperiksa dan diberi markah oleh komputer. Dengan cara ini keputusan pelajar dapat dikesan dalam masa yang singkat.

Johnson (1995), mendapati bahawa penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat serta memberi keseronokan kepada pelajar untuk mengikuti pelajaran. Malahan penggunaan komputer juga dapat menggalakkan tumpuan serta perhatian pelajar dalam sesi pelajaran yang dijalankan. Di samping itu pelajar juga berpeluang untuk melibatkan diri dalam situasi pembelajaran yang lebih kompleks dan mencabar.

Pendidikan mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu (KHB) adalah mata pelajaran pra-vokasional yang bertujuan untuk membekalkan pelajar dengan kemahiran-kemahiran asas. Pelaksanaan pengajaran mata pelajaran ini melibatkan proses pengajaran teori dan amali. Corak pembelajaran KHB secara umumnya lebih tertumpu kepada aktiviti pembelajaran secara amali.

Di antara kerja amali yang dijalankan dalam mata pelajaran KHB ialah :-

- i. Kerja Kayu dan Logam
- ii. Kerja Paip Asas
- iii. Enjin
- iv. Masakan
- v. Jahitan
- vi. Perkebunan

Menurut Gall, J.E. & Hannafin (1994), terdapat tiga tujuan utama guru sains menggunakan alat audiovisual. Tujuan pertama ialah membantu pelajar mendapat lebih banyak maklumat serta memperbaiki keupayaan mereka dalam subjek. Kedua ialah sebagai alat bantu mengajar dalam membimbing individu dalam latihan yang diadakan. Manakala tujuan ketiga pula ialah sebagai alat yang boleh menjimatkan masa bagi guru dalam pengajaran. Beliau telah merumuskan bahawa alat audio visual memberikan kesan signifikan dalam pengajaran dan boleh menukar cara pengajaran guru dalam kelas.

Penggunaan komputer dan internet amat penting kepada guru-guru KHB untuk menyampaikan proses P&P dengan lebih berkesan. Ini juga dapat membantu guru-guru KHB yang menghadapi kekangan yang tidak dapat dielakkan seperti menjimatkan tempoh masa menyiapkan projek pelajar, penggunaan bengkel yang tersusun dan sebagainya. Menurut Mohd. Bakari (1994) kajian terhadap guru KHB daerah Johor Bahru beliau mendapati bahawa pengajaran KHB lebih menitikberatkan kerja-kerja amali. Oleh itu pengajaran KHB adalah lebih memmenatkan jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Menurut kajian yang telah dijalankan oleh Kamal Sha'ari Abdullah (1998) terhadap penggunaan komputer di kalangan guru-guru Kemahiran Hidup di Sekolah

Menengah Daerah Pekan, Pahang mendapati penggunaan komputer di kalangan guru-guru Kemahiran Hidup di daerah itu secara keseluruhannya adalah pada pada tahap sederhana.

Begitu juga kajian yang dijalankan oleh Laslie Taib (1997), mengenai sikap guru terhadap penggunaan komputer di Sekolah Menengah Teknik Kota Tinggi, Johor, mendapati secara keseluruhannya guru-guru di sekolah itu bersikap positif terhadap penggunaan komputer. Hasil daripada kajian tersebut juga mendapati guru-guru di sekolah itu berminat menggunakan komputer dalam P&P mereka sekiranya di beri peluang.

Jamaluddin Badusah (2003), berkata persediaan itu penting kerana dunia pendidikan kini semakin berkembang pesat dengan konsep penggunaan pelbagai bahan media melalui internet sebagai pendekatan baru yang berkesan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Guru seharusnya mempunyai pendekatan terbuka dan percaya bahawa ilmu adalah milik sejagat selaras dengan konsep penawaran dan serta punca ilmu dalam internet. Kajian ini memfokuskan kajian terhadap tahap kesediaan penggunaan komputer dan internet di kalangan pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG Fakulti Pendidikan UTM dalam proses pengajaran. Inilah yang menjadi tanda tanya penyelidik untuk membuat kajian ini.

1.3 Pernyataan Masalah

Menurut Hussin bin Haji Hamidon (1999), terdapat tiga sebab utama komputer digunakan dalam pendidikan. Sebab yang pertama ialah perkembangan teknologi baru telah menawarkan satu teknologi maklumat yang berkuasa, bersepadu serta berfungsi kerana kaedah ini memudahkan penyimpanan dan penyampaian maklumat dan pengetahuan. Kedua ialah peranan komputer itu sendiri sebagai alat yang mempunyai perkaitan dengan maklumat dan pengetahuan. Manakala sebab ketiga pula ialah para pendidik dan pelajar memerlukan maklumat serta pengetahuan sebagai kunci kejayaan. Beliau juga menyatakan bahawa penggunaan komputer memberikan kesan yang besar serta bermakna terhadap kualiti pengajaran

pembelajaran, iaitu memudahkan penghasilan bahan-bahan pengajaran secara lebih efisien, membenarkan pendidik menyediakan pendekatan pengajaran baru yang lebih efektif dan juga memudahkan penggunaan pelbagai teknik pengajaran dan pembelajaran seperti multimedia, simulasi dan aktiviti kumpulan.

Penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran semakin penting pada masa kini. Komputer juga mampu melakukan banyak perkara di luar kemampuan manusia. Tugas guru pada masa kini semakin mencabar kerana bukan sahaja memerlukan ilmu yang tinggi dan kemahiran mengajar malah guru mesti juga menguasai teknologi maklumat sebaik mungkin. Apa yang menjadi persoalan di dalam kajian ini ialah apakah sikap pelajar-pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG terhadap penggunaan komputer dan internet dalam proses pengajaran?, Adakah pelajar-pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG menggunakan komputer dan internet sebagai bahan dan rujukan dalam proses pengajaran? Dan adakah wujudnya kekangan dalam penggunaan komputer dan internet pelajar-pelajar oleh 3 SPH dan 4 SPH PKPG di sekolah dalam proses pengajaran?

1.4 Objektif Kajian

Kajian yang dijalankan bertujuan mengkaji tahap kesediaan penggunaan komputer dan internet di kalangan para pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG Fakulti Pendidikan UTM dalam proses pengajaran.

Antara objektif kajian ialah :-

- 1.4.1** Mengenal pasti sikap pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG terhadap penggunaan komputer dan internet dalam proses pengajaran.
- 1.4.2** Mengenal pasti samada pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG menggunakan komputer dan internet sebagai bahan dan rujukan dalam proses pengajaran.
- 1.4.3** Mengenal pasti samada wujud kekangan dalam penggunaan komputer dan internet oleh pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG di sekolah dalam proses pengajaran.

1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian yang berkaitan ialah:-

- 1.5.1** Apakah sikap pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG terhadap penggunaan komputer dan internet dalam proses pengajaran?
- 1.5.2** Adakah pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG menggunakan komputer dan internet sebagai bahan dan rujukan dalam proses pengajaran?
- 1.5.3** Adakah wujudnya kekangan dalam penggunaan komputer dan internet oleh pelajar 3 SPH dan 4 SPH PKPG di sekolah dalam proses pengajaran?

1.6 Kepentingan Kajian

Penggunaan komputer semakin menjadi penting kepada manusia hari ini. Oleh itu, pengetahuan asas mengenai komputer dan internet merupakan keperluan dalam dunia globalisasi. Di negara-negara maju, komputer juga telah digunakan dalam pelbagai bidang seperti industri, perdagangan dan penyelidikan. Dalam bidang pendidikan juga perannya diharap dapat meningkatkan tahap pendidikan. Antara kepentingan penyelidikan ialah:-

1.6.1 Kepentingan Kepada Sekolah

Hasil kajian ini adalah sebagai rujukan kepada pihak sekolah agar menyediakan komputer dan jaringan internet kepada setiap guru Kemahiran Hidup agar ianya digunakan dengan sebaik mungkin bagi tujuan proses pengajaran dan pembelajaran. Hasil kajian ini juga diharapkan pihak sekolah dapat mengadakan perancangan dan pendekatan bagi meningkatkan penggunaannya pada masa-masa akan datang.