

**LITERASI KOMPUTER DI KALANGAN PELAJAR-PELAJAR TINGKATAN 2  
YANG MENGAMBIL SUBJEK KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU  
DI SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN BUYONG ADIL, TAPAH, PERAK.  
SATU TINJAUAN.**

**KAMARUL ZAMAN BIN SHARIFF**

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA**

## UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

## BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS\*

JUDUL: Literasi Komputer Di Kalangan Pelajar-Pelajar Tingkatan 2 Yang Mengambil Subjek Kemahiran Hidup Bersepadu Di Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah, Perak. Satu Tinjauan.

Saya KAMARUL ZAMAN BIN SHARIFF (710528-08-5361)  
(HURUF BESAR)

SESI PENGAJIAN: Semester 2 Sesi 2003/2004

menguku membenarkan tesis (PSM/Sarjana/Doktor-Falsafah)\* ini disimpan di Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Teknologi Malaysia.
2. Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. \*\*Sila tandakan (✓)

**SULIT**

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

**TERHAD**

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

**TIDAK TERHAD**

Disahkan oleh

  
(TANDATANGAN PENULIS)

  
(TANDATANGAN PENYELIA)

Alamat Telap:

20, KAMPUNG LEMBAH,  
33700 PADANG RENGAS,  
PERAK DARUL RIDZUAN.

EN. ZAINUDIN BIN HASSAN


Nama Penyelia

Tarikh: 2 Mac 2004

Tarikh: 2 Mac 2004

- CATATAN:**
- \* Potong yang tidak berkenaan.
  - \*\* Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebah dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD
  - \* Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan, atau disertasi bagi pengujian secara kerja kursus dan penyelidikan, atau Laporan Projek Sarjana Muda (PSM).

"Saya akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pada pandangan saya karya ini memadai dari skop dan kualiti untuk tujuan penanugerahan ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup)."

Tandatangan : 

Nama Penyelia : ENCIK ZAINUDIN BIN HASSAN

Tarikh : 2 Mac 2004

LITERASI KOMPUTER DI KALANGAN PELAJAR-PELAJAR TINGKATAN 2  
YANG MENGAMBIL SUBJEK KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU  
DI SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN BUYONG ADIL, TAPAH, PERAK.  
SATU TINJAUAN.

KAMARUL ZAMAN BIN SHARIFF

Laporan Projek Ini Dikemukakan Sebagai Memenuhi Sebahagian Daripada Syarat  
Penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan  
(Kemahiran Hidup)

Fakulti Pendidikan  
Universiti Teknologi Malaysia

Mac, 2004

## Pengakuan

"Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya".

Tandatangan :   
Nama Penulis : KAMARUL ZAMAN BIN SHARIFF  
Tarikh : 2... hb March 2004

**Dedikasi untuk:**

Arwah Ayahanda,

Bonda Tercinta

Pn. Robiah Bt Ismail,

Abang-abang dan Kakak-kakak tersayang ,

Keluarga

En. Zainudin Bin Hassan sekeluarga

Sahabat-sahabat.

Semoga Allah S.W.T meredhai kehidupan kita

Terima Kasih, Amin...

## PENGHARGAAN

Alhamdulillah segala puji bagi Mu Allah Tuhan sekalian alam dan selawat serta salam kepada Junjungan Besar kita, Nabi Muhammad S.A.W atas perkenan Yang Maha Esa dan kekuatan yang diberikan olehNya ke atas hambaNya ini, maka dengan rahmat dan inayahNya, maka projek ini siap bagi memenuhi penganugerahan Ijazah Sarjana Muda serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), Universiti Teknologi Malaysia.

Penulis ingin merakamkan penghargaan ikhlas yang tidak terhingga khas kepada penyelia projek sarjana muda, En. Zainudin Bin Hassan atas nasihat, bimbingan dan sokongan yang diberi sepanjang tempoh penyelidikan laporan projek ini.

Ucapan terima kasih kepada Bonda, Pn. Robiah Bt Ismail, keluarga, Kak Nor di Brunei, tunang tersayang, rakan-rakan Sri Pulau dan rakan-rakan sekursus di atas sumbangan ilmu dan sokongan yang diberikan.

Penghargaan ini juga ditujukan kepada semua yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung membantu menyiapkan laporan projek ini. Semoga Allah S.W.T jua yang menerima amal ikhlas dan diberi ganjaran syurga yang kekal abadi di akhirat.

**WASSALAM.**

## ABSTRAK

Celik komputer menjadi agenda penting dalam kehidupan seharian pada zaman era teknologi maklumat. Ia menjadi salah satu unsur pemangkin kepada kemajuan negara. Kajian ini bertujuan untuk mengukur tahap literasi komputer pelajar Tingkatan 2 yang mengambil subjek Kemahiran Hidup Bersepadu di Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah, Perak. Tiga objektif kajian yang diukur adalah pengetahuan asas, sikap pelajar terhadap komputer dan kemahiran menggunakan komputer. Data dalam kajian ini diperolehi melalui soal selidik yang telah diedarkan kepada 137 orang responden. Semua data dianalisis dengan menggunakan komputer program SPSS (*Statistical Packages for the Social Sciences*). Kaedah min dan peratus digunakan untuk mengukur objektif kajian. Dapatan kajian menunjukkan tahap literasi komputer pelajar adalah sederhana tinggi dengan min skor 62.75%. Hasil kajian ini mendapati pelajar mempunyai pengetahuan asas dan kemahiran yang baik mengenai komputer. Kajian ini juga mendapati pelajar mempunyai minat dan sikap yang positif terhadap komputer. Disarankan supaya setiap sekolah mengadakan lebih banyak aktiviti yang dapat memberi pendedahan tentang komputer kepada semua pelajar agar tahap literasi komputernya bertambah baik dari semasa ke semasa. Segala masalah yang berkaitan dengan literasi komputer harus ditangani dengan segera dan sebaik mungkin.

## ABSTRACT

Computer literacy is becoming an important agenda in this age of information technology. It has become one of the catalysts of nation development. This study aims to measure the computer literacy level of Form Two students that took Living Skills subject at Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah, Perak. Three objectives to measure are basic knowledge, students attitude and students skills by using computer. The data in this study is collected through questionnaires which were distributed to 137 respondents. The data is analyzed by using the computer programme SPSS (Statistical Packages for the Social Sciences). Mean and percentage are the methods used to measure the objectives of the study. The findings showed that the computer literacy level is moderately high with a mean score of 62.75%. The subjects studied showed the students have a good knowledge and skills by using computer. In addition, subjects were found out to have a high interest in computers. It is recommended that every school should organise more activities from time to time to expose all students to computers in order to improve their computer literacy. All problems related to computer literacy must be resolved immediately and as best as possible.

## KANDUNGAN

<b>BAB</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
	<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
	<b>HALAMAN PENGAKUAN</b>	ii
	<b>HALAMAN DEDIKASI</b>	iii
	<b>HALAMAN PENGHARGAAN</b>	iv
	<b>ABSTRAK</b>	v
	<b>ABSTRACT</b>	vi
	<b>KANDUNGAN</b>	vii
	<b>SENARAI JADUAL</b>	xi
	<b>SENARAI RAJAH</b>	xiv
	<b>SINGKATAN</b>	xv
	<b>LAMPIRAN</b>	xvi
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Kajian	2
	1.3 Pernyataan Masalah	5
	1.4 Persoalan Kajian	6
	1.5 Objektif Kajian	7
	1.6 Kepentingan Kajian	7
	1.7 Skop Kajian	8
	1.8 Batasan Kajian	8
	1.9 Definisi Istilah	9
	1.9.1 Literasi Komputer	9
	1.9.2 Komputer	10

	1.9.3	Kemahiran Hidup	10
	1.9.4	Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah	12
<b>BAB II</b>		<b>KAJIAN LITERATUR</b>	
	2.1	Pengenalan	15
	2.2	Model Kajian	16
	2.3	Kajian-Kajian Lepas	19
	2.4	Sikap Terhadap Komputer	21
	2.5	Kepentingan Pengetahuan Komputer Dalam Pendidikan	23
	2.6	Rumusan Kajian Lepas	24
<b>BAB III</b>		<b>METODOLOGI KAJIAN</b>	
	3.1	Pengenalan	25
	3.2	Reka Bentuk Kajian	26
	3.3	Populasi Dan Sampel Kajian	26
	3.4	Instrumen Kajian	26
	3.4.1	Bahagian A: Latar Belakang Responden	27
	3.4.2	Bahagian B: Pengetahuan Asas	27
	3.4.3	Bahagian C: Sikap	28
	3.4.4	Bahagian D: Kemahiran	30
	3.5	Kajian Rintis	32
	3.6	Kaedah Penganalisan Data	32
	3.7	Kesimpulan	33
<b>BAB IV</b>		<b>ANALISA DATA</b>	
	4.1	Pengenalan	34
	4.2	Perihal Responden	35
	4.2.1	Bangsa	35
	4.2.2	Jantina	36

4.2.3	Pemilikan Komputer	36
4.2.4	Pengalaman Belajar Komputer	37
4.2.5	Ahli Kelab Komputer	37
4.2.6	Memiliki Sijil Komputer	38
4.2.7	Pendapatan Ibu Bapa/Penjaga	38
4.2.8	Pendidikan Ibu Bapa/Penjaga	39
4.3	Analisis Bahagian B – Pengetahuan Asas	39
4.4	Analisis Bahagian C – Sikap	48
4.5	Analisis Bahagian D – Kemahiran	54
4.6	Tahap Literasi Komputer Secara Keseluruhan	56
4.7	Jadual Silang Bangsa Dan Pemilikan Komputer Di Rumah	57
4.8	Jadual Silang Jantina Dan Markah Pengetahuan Asas	58
4.9	Jadual Silang Pendapatan Ibu Bapa/Penjaga Dan Pemilikan Komputer Di Rumah	60
4.10	Jadual Silang Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Item Positif (Item 9, 14 & 23) Bahagian Sikap	62
4.11	Jadual Silang Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Item Negatif (Item 6 & 18) Bahagian Sikap	65

## **BAB V RUMUSAN DAN CADANGAN**

5.1	Pengenalan	68
5.2	Pencapaian Objektif	68
5.2.1	Tahap Pengetahuan Asas Dalam Bidang Komputer Pelajar Kemahiran Hidup Bersepadu Tingkatan 2	69
5.2.2	Sikap Pelajar Terhadap Komputer	69
5.2.3	Kemahiran Berkomputer Pelajar	70

5.2.4	Pencapaian Hubungan Antara Pemilikan Komputer Dengan Bangsa, Pendapatan Ibu Bapa/Penjaga Dan Item Sikap	71
5.2.5	Pencapaian Keseluruhan Literasi Komputer Pelajar	72
5.3	Cadangan	73
5.3.1	Menggalakkan Penyertaan Pelajar Dalam Kelab Komputer	73
5.3.2	Menambah Bilangan Komputer Di Sekolah	74
5.3.3	Latihan Kepada Guru Komputer	75
5.3.4	Mengadakan Aktiviti Sekolah Berasaskan Komputer	75
5.3.5	Penyediaan Perisian PBK	76
5.3.6	Mengadakan Seminar Celik Komputer	76
5.3.7	Menangani Masalah Yang Mempengaruhi Literasi Komputer	77
5.3.8	Peranan Pihak Swasta	77
5.4	Saranan Kajian Lanjutan	78
5.5	Penutup	79

<b>BIBLIOGRAFI</b>	<b>80</b>
--------------------	-----------

<b>LAMPIRAN</b>	
-----------------	--

**SENARAI JADUAL**

<b>NO. JADUAL</b>	<b>TAJUK</b>	<b>MUKA SURAT</b>
3.1	Pecahan Soalan Bahagian Kognitif	28
3.2	Jadual Skala Markah Ujian Pengetahuan Kognitif	28
3.3	Pecahan Soalan Bahagian Sikap	29
3.4	Nilai Skor Untuk Bahagian Sikap	29
3.5	Titik Rentas Sikap Terhadap Komputer	30
3.6	Nilai Skor Untuk Bahagian Kemahiran	31
3.7	Titik Rentas Kemahiran Menggunakan Komputer	31
3.8	Kategori Literasi Komputer	33
4.1	Taburan Responden Mengikut Bangsa	35
4.2	Taburan Responden Mengikut Jantina	36
4.3	Taburan Responden Mengikut Pemilikan Komputer	36
4.4	Taburan Responden Mengikut Pengalaman Belajar Komputer	37
4.5	Taburan Responden Menjadi Ahli Kelab Komputer	37
4.6	Taburan Responden Memiliki Sijil Komputer	38
4.7	Taburan Responden Mengikut Pendapatan Ibu Bapa	38

4.8	Taburan Responden Mengikut Tahap Pendidikan Ibu Bapa	39
4.9	Taburan Jawapan Responden Mengikut Tiga Pilihan Jawapan	40
4.10	Taburan Jawapan Sebenar Mengikut Frekuensi, Min Dan Peratus Pengetahuan Asas Responden Untuk Item 1 Sehingga Item 11	42
4.11	Taburan Jawapan Responden Mengikut Empat Pilihan Jawapan	44
4.12	Taburan Jawapan Sebenar Mengikut Frekuensi, Min Dan Peratus Pengetahuan Asas Responden Untuk Item 12 Sehingga Item 20	45
4.13	Min Keseluruhan Pengetahuan Asas	46
4.14	Taburan Responden Berdasarkan Markah Ujian Pengetahuan Asas	47
4.15	Min Dimensi Pengetahuan Asas	48
4.16	Taburan Frekuensi, Min Dan Peratus Sikap Responden Terhadap Komputer Untuk Item-Item Positif	49
4.17	Taburan Frekuensi, Min Dan Peratus Sikap Responden Terhadap Komputer Untuk Item-Item Negatif	51
4.18	Min Keseluruhan Bagi Bahagian Sikap	53
4.19	Taburan Frekuensi, Min Dan Peratus Kemahiran Responden Terhadap Komputer	54
4.20	Min Skor Keseluruhan Bagi Setiap Bahagian Dalam Literasi Komputer	56
4.21	Hubungan Bangsa Dengan Pemilikan Komputer Di Rumah	57

4.22	Hubungan Jantina Dengan Markah Pengetahuan Asas Yang Diperolehi	58
4.23	Hubungan Pendapatan Ibu Bapa/Penjaga Dengan Pemilikan Komputer Di Rumah	60
4.24	Hubungan Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Item Positif (Item 9, 14 & 23) Bahagian Sikap	62
4.25	Hubungan Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Item Negatif (Item 6 & 18) Bahagian Sikap	65

**SENARAI RAJAH**

<b>NO. JADUAL</b>	<b>TAJUK</b>	<b>MUKA SURAT</b>
2.1	Perbezaan Kandungan Kurikulum Di Antara Kesedaran Dan Literasi Komputer	18
4.1	Jadual Silang Bangsa Dan Pemilikan Komputer Di Rumah	58
4.2	Jadual Silang Jantina Dan Markah Pengetahuan Asas	59
4.3	Jadual Silang Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Pendapatan Ibu Bapa/Penjaga	61
4.4	Jadual Silang Pemilikan Komputer Dan Item Positif (Item 9, 14 & 23) Bahagian Sikap	64
4.5	Jadual Silang Pemilikan Komputer Di Rumah Dan Item Negatif (Item 6 & 18) Bahagian Sikap	67

**SINGKATAN**

HSC	-	High School Certificate
ITM	-	Institut Teknologi MARA (Sekarang Universiti Teknologi MARA)
KHB	-	Kemahiran Hidup Bersepadu
LCE	-	Lower Certificate Of Education
MCE	-	Malaysian Certificate Of Education
PIBG	-	Persatuan Ibu Bapa Dan Guru
PPD	-	Pejabat Pendidikan Daerah
SITC	-	Sultan Idris Teachers Training College
SPM	-	Sijil Pelajaran Malaysia
SPSS	-	Statistical Packages For The Social Science
SRP	-	Sijil Rendah Pelajaran
STPM	-	Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia
UMNO	-	United Malays National Organization
UNESCO	-	United Nations Educational, Scientific And Cultural Organization
EPRD	-	Bahagian Perancangan Dan Penyelidikan Dasar Pendidikan

**SENARAI LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN</b>	<b>TAJUK</b>
A	Borang Soal Selidik
B	Surat Kebenaran Daripada EPRD
C	Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Perak Darul Ridzuan
D	Surat Kebenaran Fakulti Pendidikan UTM
E	Analisis Kebolehpercayaan
F	Retan Pelajar Tingkatan 2 Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah, Perak.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pengenalan

Malaysia sebagai sebuah negara merdeka, berdaulat dan bernaung sentiasa peka dan mendekati cabaran supaya kemerdekaan dapat diisi dengan pencapaian yang diiktiraf secara universal sebagai inti kepada peradaban dan kemajuan sejagat. Wadah perjuangan yang diutarakan oleh Perdana Menteri dalam wawasan 2020 merupakan satu lagi bentuk pengisian dalam perjalanan menjadikan Malaysia negara agung. Bertitik tolak dari kertas kerja Perdana Menteri, (*Malaysia: The Way Forward*) dan “*Rangka Rancangan Jangka Panjang Kedua (RRJP2) 1991 – 2000*” (2001) dapat dianalisis tentang perubahan yang mungkin berlaku terhadap aspek-aspek dalam masyarakat kita antaranya aspek pekerjaan, struktur sosial, kebudayaan, politik keluarga, teknologi, pendidikan dan perkembangan dan penyebaran maklumat.

Perkembangan teknologi maklumat atau lebih dikenali dengan teknologi komputer adalah satu kemajuan sedang berlaku. Untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan ini manusia perlu berubah. Jika tidak, bukan sahaja ciptaan seperti teknologi, akan menjadi lapuk, malahan manusia itu sendiri akan ketinggalan dan menjadi kuno (Wan Mohd Zahid, 1993). Oleh yang demikian, tidak hairanlah jika teknologi komputer dapat memainkan peranan yang besar dalam pembentukan sesebuah negara maju. Menjelang tahun 2020, negara memerlukan rakyat menguasai sekurang-kurangnya peringkat asas pengetahuan dalam bidang teknologi, khususnya bidang

komputer. Ini adalah dasar kerajaan untuk melahirkan rakyat Malaysia yang celik komputer. Selaras dengan ini, Menteri Pendidikan, menyatakan bahawa:

*“Kementerian Pendidikan akan mewajibkan mata pelajaran komputer sekiranya semua sekolah di negara ini dilengkapi dengan peralatan tersebut” (Berita Harian, 30 Mac 1987)*

Kenyataan ini diperkukuhkan lagi dengan kata-kata Menteri Pendidikan dalam wawancara dengan *Mingguan Malaysia*, 7 Julai 1996,

*“Saya harap menjelang akhir RMK-7, semua sekolah akan dilengkapi dengan komputer...Malah dengan slogan kita iaitu pendidikan Malaysia bertaraf dunia, kita tidak mahu ada di kalangan kita tertinggal daripada arus kemajuan pendidikan dan Malaysia tidak akan ketinggalan berbanding negara-negara yang lain. Itulah iltizam kita”*

Pernyataan ini memperlihatkan kepada kita bahawa komputer akan digunakan sepenuhnya di sekolah rendah dan menengah.

## **1.2 Latar Belakang Kajian**

Berita tentang kecanggihan teknologi maklumat sering dipaparkan melalui media cetak dan media elektronik. Penggunaan komputer semakin penting dalam kehidupan seharian sama ada di pejabat ataupun di rumah. Wawasan 2020 menghadapi cabaran masyarakat yang hidup berasaskan sains dan teknologi sebagai salah satu agenda penting. Namun begitu kita tidak pasti sejauhmana pelajar sekolah masa kini bersedia menghadapi situasi sedemikian.

Pada masa ini, orang yang mempunyai pengetahuan, kemahiran dan kebolehan yang luas dalam bidang komputer boleh dianggap sebagai sumber atau aset yang sangat berharga kepada masyarakat industri. Sebaliknya manusia yang jahil atau tidak mempunyai pengetahuan langsung terhadap komputer, boleh dikenali sebagai buta komputer dan dianggap sebagai penghalang kemajuan sesebuah negara yang kemajuannya berasaskan teknologi maklumat (Lim, 1995).

Pelajar yang tamat pengajiannya tanpa mendapat pendedahan yang sewajarnya terhadap komputer juga boleh dianggap sebagai masih belum mengalami proses pendidikan yang sempurna. Buta komputer perlu dibasmi dengan segera sebagaimana usaha kerajaan membasmi buta huruf suatu ketika dahulu. Apabila wujud konsep globalisasi, dunia tanpa sempadan dan konsep-konsep lain yang wujud akibat perkembangan maklumat yang pesat, dunia perniagaan dan industri memerlukan pekerja yang berkebolehan menggunakan teknologi komputer (Molnar, 1980).

Luehrman (1983) telah menyokong pendapat Molnar dengan mengatakan bahawa kejahilan orang ramai terhadap komputer akan membawa kepada krisis negara. Beliau menganggap kebolehan untuk menggunakan peralatan yang berasaskan komputer adalah sama pentingnya dengan kemahiran 3M (membaca, menulis dan mengira). Menurut Luehrman lagi, perhubungan adalah asas kepada konsep literasi, dan untuk berhubung dengan komputer seseorang individu itu perlu pengaturcaraan supaya komputer itu boleh berfungsi dengan baik.

Seminar Teknologi Pendidikan Negara Asia Ketiga yang dianjurkan oleh Suruhanjaya Kebangsaan UNESCO Jepun di Tokyo pada tahun 1984 merumuskan bahawa perkara asas yang perlu ada dalam dunia pendidikan masa kini ialah mewujudkan program literasi komputer seluas mungkin di kalangan pelajar sekolah. Ini bertujuan untuk memberi bimbingan kepada generasi muda menghayati keupayaan dan daya teknologi komputer serta menanam sikap keyakinan diri dalam mengendalikan alat teknologi canggih (Yusof, 1984).

Sebagai menyahut kepelbagaian teknologi yang kian berkembang, Kementerian Pendidikan Malaysia di bawah Pusat Perkembangan Kurikulum, telah melaksanakan projek Literasi Komputer pada tahun 1992. Di antara objektif utama pelaksanaan program ini ialah untuk memupuk sikap positif pelajar terhadap penggunaan komputer di samping bertujuan supaya pelajar mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam pelbagai kegunaan komputer khususnya perkakasan dan perisian sesuai dengan zaman teknologi maklumat (Kementerian Pendidikan, 1992).

Rasional mengapa projek komputer dilaksanakan ialah apabila dunia komputer sudah berkembang maju, maka ia perlu diperkenalkan kepada pelajar. Tambahan pula, para pendidik di serata dunia melaung-laungkan kepentingan komputer untuk pelajar di alam persekolahan. Ibu bapa pula mula menggesa sekolah membeli komputer untuk kegunaan anak-anak mereka (Rashidah, 1995). Mereka berpendapat eksplorasi komputer menggabungkan pembelajaran metakognitif dan pemikiran logikal.

Dalam konteks Malaysia, lebuh raya maklumat khususnya Koridor Raya Multimedia (MSC) semakin berkembang pesat dan pelaksanaan Sekolah Bestari (*Smart School*) telah dilaksanakan. Senario ini memberi kesan yang positif kepada seluruh masyarakat khususnya guru dan pelajar. Literasi komputer sepatutnya bukan sesuatu yang menakutkan (*fobia*) sebaliknya patut menjadi sesuatu yang menarik dan memberi faedah kepada semua lapisan masyarakat. Sekolah Bestari akan gagal jika guru dan pelajar takut kepada komputer (Zoraini Wati, 1997). Sebab itulah literasi komputer amat penting.

Besag dan Levine (1984) berpendapat pada tahap asas literasi komputer adalah kebolehan membaca dan menulis dengan menggunakan bahasa sendiri. Manakala definisi yang lebih luas, ia bukan setakat boleh membaca sahaja tetapi juga boleh menggunakan pengetahuan yang diperoleh daripada komputer dalam kehidupan seharian.

Mc Keown (1986) menyatakan jika seseorang itu celik komputer, dia bukan hanya mempelajari tentang komputer tetapi juga tahu menggunakannya sebagai alat yang memudahkan kerja-kerja lain. Menurut beliau lagi, literasi komputer juga bermaksud mengetahui apa yang boleh dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh komputer serta kebolehan seseorang itu mengarah komputer berbuat sesuatu yang dikehendaki.

### **1.3 Pernyataan Masalah**

Kebolehan menggunakan komputer membolehkan seseorang memperoleh kuasa untuk membuka pintu-pintu ke dunia pengetahuan dan ilmu baru (Abd. Latif, 2003) . Ini disebabkan kebanyakan peralatan dan kemudahan hidup kini sudah berasaskan komputer sehingga dengan hanya menekan "butang" sahaja, komputer sudah mampu menyelesaikan masalah tugas harian dengan baik, tepat dan teratur. Komputer sangat sesuai untuk melakukan kerja yang banyak dan berulang, memerlukan ketepatan yang tinggi, banyak maklumat perlu disimpan dan diperolehi semula dalam masa yang singkat serta dapat memproses data yang banyak yang sukar dilakukan oleh manusia biasa (Ahmad Zaki, 1989).

Sikap positif kepada literasi komputer memberi kesan kepada produktiviti sesebuah negara. Contohnya, masyarakat Amerika Syarikat kurang berminat dengan literasi komputer berbanding dengan masyarakat Jepun. Kesannya, kadar pengeluaran negara Amerika Syarikat pada 1960 hingga 1977 cuma meningkat 150% berbanding negara Jepun mencapai 390% (Idris, 1987). Implikasi daripada kenyataan ini, rakyat Malaysia seharusnya mempunyai sikap yang positif kepada literasi komputer agar negara mencapai kemajuan setanding dengan negara-negara maju yang lain.

Kajian yang telah dijalankan oleh Clement (1981) mendapati bahawa pelajar maktab secara keseluruhannya mempunyai sikap yang positif terhadap komputer. Bagi

mereka, belajar komputer sangat berfaedah dan memberi pengalaman yang menyeronokkan. Kajian oleh Koochang (1981) juga menunjukkan bahawa pelajar yang lebih cerdas memberi reaksi yang positif terhadap komputer berbanding pelajar yang kurang cerdas.

Di Malaysia, walaupun kerajaan telah melaksanakan program Pengenalan Kepada Komputer pada tahun 1986, kita tidak pasti secara terperinci dan menyeluruh sejauhmanakah pelajar telah menguasai teknologi komputer ini secara berkesan. Oleh itu, penyelidik ingin mengkaji tahap literasi komputer di kalangan pelajar-pelajar tingkatan 2 yang mengambil subjek Kemahiran Hidup Bersepadu di Sekolah Menengah Kebangsaan Buyong Adil, Tapah, Perak.

#### **1.4 Persoalan Kajian**

Berkaitan dengan itu, persoalan-persoalan yang ingin dikaji dengan kajian ini ialah:

- a. Adakah para pelajar Kemahiran Hidup Bersepadu Tingkatan 2 mempunyai sebarang pengetahuan asas dalam bidang komputer?
- b. Apakah sikap pelajar Kemahiran Hidup Bersepadu Tingkatan 2 terhadap komputer?
- c. Apakah tahap kemahiran komputer di kalangan pelajar Kemahiran Hidup Bersepadu Tingkatan 2?
- d. Apakah terdapat hubungan antara pemilikan komputer dengan bangsa, pendapatan ibu bapa/penjaga dan item sikap.