

Kajian Tinjauan Penerapan Kemahiran Generik Melalui Penggunaan E-Pembelajaran Di Kalangan Pelajar Tahun Akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM

Nihra Haruzuan Bin Mohamed Said & Nurulhakimah Binti Embong

Fakulti Pendidikan

Universiti Teknologi Malaysia

Abstrak : Kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti penerapan kemahiran generik melalui penggunaan e-pembelajaran. Faktor yang dikaji adalah tahap penggunaan e-pembelajaran, tahap kemahiran generik dan hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran. Responden kajian ini terdiri daripada 83 orang pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan (SPT, SPK, SPP), UTM sesi 2006/2007. Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik yang terdiri daripada 36 item soalan objektif. Nilai kebolehpercayaan alat kajian adalah $\alpha = 0.95$. Dapatan kajian secara keseluruhannya menunjukkan, tahap penggunaan e-pembelajaran dan tahap kemahiran generik berada pada tahap yang tinggi. Manakala hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran mempunyai hubungan yang sederhana. Di akhir kajian, beberapa cadangan telah dikemukakan untuk meningkatkan kemahiran generik melalui penggunaan e-pembelajaran di kalangan pelajar.

Katakunci : tinjauan, penerapan kemahiran generik, e-pembelajaran

Pengenalan

Perkembangan kemajuan teknologi maklumat (IT) akhir-akhir ini begitu pantas sama ada di negara membangun mahupun negara maju tanpa batasan sempadan. Bermula daripada kemajuan telekomunikasi, peralatan audio dan video, komputer dan sebagainya. Namun, IT pada pandangan masyarakat lebih tertumpu kepada komputer jika dibandingkan dengan peranti-peranti lain. Pembelajaran telah berpindah daripada bilik darjah ke meja komputer dan sekarang ke dalam poket. Ia adalah satu hakikat bahawa kehidupan sentiasa berubah-ubah; kira-kira 50 peratus kakitangan sekarang menghabiskan masa di luar pejabat (Jane, 2003). Internet sangat membantu mereka dalam melakukan kerja-kerja di luar pejabat. Dengan hanya menggunakan PDA (*Personal Digital Assistant*), para pekerja dan pelajar dapat menjalankan tugas mereka tanpa terbatasi oleh kekangan waktu.

Di Malaysia, e-pembelajaran masih lagi 'baru' kehadirannya jika dibandingkan dengan negara-negara barat khususnya di Amerika dimana sesetengah sekolah telah menjadikan e-pembelajaran sebagai satu kaedah asas pembelajaran bagi menggantikan teknik-teknik pembelajaran tradisional. E-pembelajaran di negara kita lebih terarah kepada pembelajaran secara jarak jauh dan dalam talian yang kebanyakannya hanya ditawarkan diperingkat pengajian tinggi iaitu universiti serta kolej-kolej swasta.

Antara kelebihan penggunaan e-pembelajaran termasuklah dapat menjimatkan kos dan masa terutamanya bagi mereka yang bekerja sepenuh masa serta tempat tinggal yang jauh daripada universiti. Dalam erti kata lain, melalui pembelajaran secara maya ini, tiada lagi jurang masa dan jarak yang menjadi halangan untuk belajar. Namun, sejauh mana keberkesanan penggunaan e-pembelajaran masih dalam kajian.

Kemahiran generik adalah satu kemahiran umum selain kemahiran teknikal dalam bidang pengkhususan masing-masing yang diperlukan oleh seseorang itu untuk bekerja dengan berkesan di tempat kerja dalam menyelesaikan masalah, komunikasi secara efektif, berfikir secara kritikal dan kreatif, bekerja berpasukan, mampu menghadapi daya saing dan sebagainya. (Mohammad,

2004). Kesemua ini seharusnya perlu dikuasai dan diamalkan oleh setiap graduan universiti, khususnya di era persaingan global berasaskan pengetahuan atau *k-economy* ini. Di samping aspek teknikal, kebanyakan majikan menggunakan penguasaan kemahiran generik ini sebagai asas dalam pengambilan graduan untuk bekerja dalam institusi atau syarikat mereka.

Pernyataan Masalah

E-pembelajaran dapat membantu mendalami proses-proses kerja, selaras dengan kehendak organisasi sekarang iaitu mengiktiraf bahawa belajar bukan semata-mata dalam bilik darjah. Hakikatnya, 70 peratus perpindahan ilmu berlaku semasa seseorang bekerja, yang bukan dalam latihan rasmi atau pendidikan tetapi dalam tempoh sebagai pekerja dalam sesuatu organisasi. Antaranya termasuklah mencari maklumat, membaca dokumen-dokumen rasmi, berkomunikasi dengan pekerja lain dan sebagainya. Ini merupakan aktiviti-aktiviti biasa yang juga disokong oleh e-pembelajaran dan amat digalakkan dalam sesuatu pertubuhan. E-pembelajaran membantu menyelesaikan sesuatu masalah dalam masa yang singkat, tanpa mengira batasan masa dan jarak. (Jane, 2003)

Hasil daripada e-pembelajaran telah membantu kebanyakan organisasi dalam meningkatkan kecekapan dan menjimatkan masa untuk tujuan pemasaran, penjimatan kos pembayaran untuk menghadiri sesuatu kursus, dan meningkatkan kepuasan dikalangan pekerja dan pelanggan menyebabkan pertambahan bilangan pelanggan dan mengekalkan yang sedia ada. Untuk organisasi, e-pembelajaran membantu mereka menyimpan maklumat dengan lebih tersusun dan lebih cekap. (Jane, 2003)

Dalam kajian ini, penyelidik ingin mengkaji tahap kekerapan penggunaan e-pembelajaran, tahap kemahiran generik dan hubungan keberkesanan penggunaan e-pembelajaran terhadap kemahiran generik dikalangan pelajar tahun akhir jabatan multimedia pendidikan, UTM. Selaras dengan kehendak pihak universiti iaitu menggarap kemahiran generik dikalangan para pelajar melalui penggunaan e-pembelajaran.

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan bertujuan:

- i. Meninjau tahap penggunaan e-pembelajaran pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM.
- ii. Meninjau tahap kemahiran generik pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM
- iii. Mengkaji hubungan penggunaan e-pembelajaran menyumbang kepada kemahiran generik pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM.

Kepentingan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat membantu mengoptimumkan penggunaan e-pembelajaran selaras dengan usaha pihak universiti untuk menerapkan kemahiran generik dikalangan para pelajar dan memberi kesedaran kepada pelajar mengenai pentingnya setiap graduan UTM menguasai kemahiran generik yang sekali gus akan mempertingkatkan peluang untuk mereka mendapat kerja dalam pasaran pekerjaan kelak. Antara kemahiran generik yang amat diberi penekanan oleh majikan adalah kemahiran berkomunikasi, kemahiran bekerja secara berkumpulan, kemahiran penyelesaian masalah, berfikiran kreatif dan secara kritis, keupayaan bersaing dan menyerlah dalam penampilan diri serta beretika.

Justeru itu, keperluan untuk para graduan menguasai kemahiran generik ini di samping kemahiran teknikal dalam bidang pengkhususan masing-masing menjadi lebih kritikal dalam era ini di mana kadar pengangguran di kalangan graduan universiti adalah tinggi ketika ini.

Rekabentuk Kajian

Kajian ini merupakan kajian berbentuk perihal atau deskriptif. Justeru itu diharapkan kajian ini akan dapat memberi satu gambaran yang jelas dan maklumat yang tepat mengenai hubungan penerapan kemahiran generik melalui penggunaan e-pembelajaran dikalangan pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM.

Penggunaan soal selidik juga dapat menjimatkan masa dan perbelanjaan semasa mengumpul data. Selain itu, setiap responden menerima set soalan dan frasa yang sama. Maklum balas daripada responden meliputi tahap penggunaan e-pembelajaran, tahap kemahiran generik pengguna dan hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran.

Sampel Kajian

Populasi adalah merangkumi tiap-tiap ahli yang terdapat dalam populasi tersebut (Alias, 1992). Mohd Najib (2003) pula menyatakan populasi adalah daripada siapakah kita memperoleh data. Kita perlu mengenal pasti kelompok individu yang akan kita selidik. Semua ahli dalam kelompok tersebut dikenal pasti sebagai populasi.

Sampel pula merangkumi ahli-ahli dari kumpulan kecil yang dipilih secara rawak daripada populasi untuk mengkaji sifat atau parameter populasi (Alias, 1992).

Dalam kajian ini, saiz sampel merangkumi saiz populasi, iaitu seluruh populasi dipilih. Oleh itu, sampel kajian ini terdiri daripada kesemua 83 orang pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan. Sampel yang dipilih dalam kajian ini adalah terdiri daripada kedua-dua jantina lelaki dan perempuan serta boleh di kategorikan kepada 3 kumpulan kecil iaitu :

- Sarjana Muda Sains dan Komputer serta Pendidikan Matematik (SPT)
- Sarjana Muda Sains dan Komputer serta Pendidikan Kimia (SPK)
- Sarjana Muda Sains dan Komputer serta Pendidikan Fizik (SPP)

Jadual 1 Taburan sampel kajian

Kursus	Jumlah Pelajar	Peratus (%)
SPT	39	47.0
SPP	18	21.7
SPK	26	31.3
Jumlah	83	100

Responden tersebut dipilih kerana mereka merupakan pelajar tahun akhir serta telah menggunakan e-pembelajaran lebih lama berbanding daripada pelajar-pelajar lain. Responden juga merupakan bakal pendidik yang akan mengaplikasikan pengetahuan penggunaan kemudahan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah nanti. Disebabkan tujuan serta alasan ini, responden di atas di pilih. Di harapkan maklumat dan hasil kajian yang akan diperoleh nanti adalah tepat dan bermakna kepada pelajar serta pihak pentadbiran universiti kerana ianya adalah berdasarkan pengalaman pelajar sendiri sewaktu menggunakan e-pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, instrumen kajian yang digunakan adalah berbentuk soal selidik. Menurut Mohd Majid (1990) iaitu soal selidik merupakan alat pengukuran yang digunakan dalam penyelidikan pendidikan. Ia digunakan untuk mendapatkan maklumat yang tepat berkenaan fakta-fakta, kepercayaan, perasaan dan sebagainya. Soal selidik lebih praktikal dan berkesan serta dapat mencapai tujuan kajian dengan kadar perbelanjaan yang sederhana. Responden juga bebas menjawab dalam masa dan pada kadar mereka sendiri (Azizi *et al.* 2006)

Soal selidik ini terbahagi kepada empat bahagian iaitu Bahagian A, Bahagian B, Bahagian C dan Bahagian D.

Bahagian A

Soalan-soalan mengenai demografi responden dimuatkan dalam ruangan ini. Soalan yang dikemukakan adalah berkaitan dengan jantina, kursus dan kekerapan menggunakan e-pembelajaran dalam sebulan. Responden dikehendaki menandakan (√) pada ruang yang disediakan.

Bahagian B

Bahagian B memuatkan 8 item yang direka bentuk bagi meninjau tahap penggunaan e-pembelajaran.

Bahagian C

Bahagian C memuatkan 15 item berkaitan tahap kemahiran generik pelajar.

Bahagian D

Bahagian D memuatkan 10 item berkaitan hubungan penggunaan e-pembelajaran terhadap kemahiran generik.

Setiap item dalam bahagian B, C dan D menggunakan Skala Likert lima peringkat yang berbeza bagi menunjukkan darjah persetujuan responden daripada ekstrem negatif kepada ekstrem positif. Responden dikehendaki membulat angka yang terdiri daripada 1 hingga 5 terhadap soalan-soalan yang dikemukakan. Jadual 3.2 menunjukkan Skala Likert lima peringkat mengikut ekstrem (Azizi *et al.*, 2006).

Jadual 2 Skala Likert

Skala Likert	Maklum balas
1	Sangat Tidak Bersetuju
2	Tidak Bersetuju
3	Tidak Pasti
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Jadual 3 Item-item kemahiran mengikut aspek penilaian

Objektif	Bilangan item
Meninjau tahap penggunaan e-pembelajaran dikalangan pelajar tahun 4 Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM.	8
Meninjau tahap kemahiran generik pelajar tahun 4 Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM.	15
Mengkaji hubungan penggunaan e-pembelajaran menyumbang kepada kemahiran generik pelajar tahun 4 Jabatan Multimedia Pendidikan.	10

Kaedah ini digunakan kerana ia dapat menjimatkan kos, masa dan senang untuk mendapat kerjasama daripada responden serta dapat menghasilkan item-item yang konsisten dan boleh dipercayai.

Kajian Rintis

Menurut Mohd Najib (2003), dua perkara yang penting berkaitan instrumen yang perlu dipastikan ialah kesahan dan kebolehpercayaan. Kesahan membawa maksud data yang diperoleh adalah melambangkan apa yang ingin diukur. Kesahan isi kandungan soal selidik ditentukan hasil daripada pembacaan buku Penyelidikan Pendidikan yang ditulis oleh Mohamad Najib (2003).

Sebelum kajian dijalankan, kajian rintis akan dijalankan terlebih dahulu untuk menentukan kesesuaian sesuatu item itu. Tujuan kajian rintis ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian keseluruhan penggunaan instrumen kepada responden kajian. Ini terutamanya tertumpu kepada penggunaan istilah dan struktur ayat. Kajian rintis juga berfungsi untuk mengetahui sejauh mana responden memahami setiap pernyataan dan soalan ujian yang digunakan. Ini dilakukan dengan membenarkan responden bagi kajian rintis bertanya kepada penyelidik. Selain itu, kajian rintis juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana responden memahami kehendak soalan.

Kajian rintis dijalankan ke atas 10 orang responden daripada jabatan lain yang juga mengambil mata pelajaran komputer yang sama dengan responden sebenar iaitu daripada kursus SPI dan SPL. Responden diberikan masa yang secukupnya untuk menjawab soalan yang diedarkan. Kertas kosong juga diberikan kepada responden untuk menulis nombor soalan yang menimbulkan kekeliruan dan memberikan cadangan membaiki soalan tersebut.

Tindakan susulan daripada kajian rintis yang dijalankan, beberapa pernyataan dan istilah dalam soal selidik diubah dan dibetulkan agar item yang dikemukakan dalam soal selidik tersebut lebih jelas dan mudah difahami. Kajian rintis dijalankan sebanyak dua kali bagi memastikan nilai alpha yang diperoleh adalah melebihi 0.6. Menurut Mohd Majid (2000), nilai alpha melebihi 0.6 sering digunakan untuk menentukan kebolehpercayaan. Dapatan yang diperoleh daripada kajian rintis yang pertama tidak memenuhi syarat yang telah ditetapkan. Hasil kajian rintis yang dijalankan pada kali kedua memenuhi syarat di mana nilai alpha yang diperoleh adalah $\alpha = 0.91$.

Analisis Data

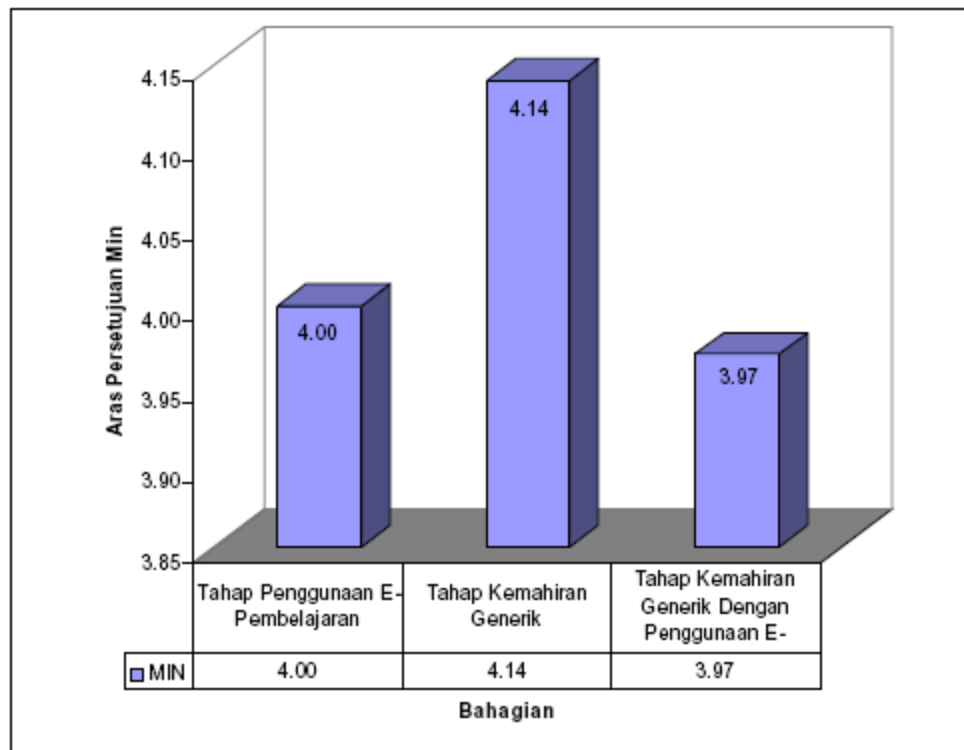
Jadual 4 Kesimpulan Taburan Min Mengikut Objektif Kajian

Bahagian	Pernyataan	Min	Tahap
B	Tahap Penggunaan E-Pembelajaran	4.00	Tinggi
C	Tahap Kemahiran Generik	4.14	Tinggi
D	Tahap Kemahiran Generik Dengan Penggunaan E-Pembelajaran	3.97	Tinggi
	Purata	4.04	Tinggi

Jadual 4 menunjukkan kesimpulan taburan min dan tahap responden mengikut kajian tinjauan penerapan kemahiran generik melalui penggunaan e-pembelajaran di kalangan responden.

Majoriti responden bersetuju dengan pernyataan bahagian C iaitu mengenai tahap kemahiran generik dengan nilai min sebanyak 4.14 dan berada pada tahap yang tertinggi, diikuti dengan item kedua tertinggi iaitu pernyataan pada bahagian B yang berkaitan tahap penggunaan e-pembelajaran dengan nilai min sebanyak 4.00. Manakala item ketiga iaitu pernyataan bahagian D yang berkaitan tahap kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran dengan nilai min sebanyak 3.97.

Purata min secara keseluruhan ialah 4.04 dan berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan bahawa kesemua responden bersetuju dengan pernyataan-pernyataan dalam soal selidik ini.



Graf 1 Kesimpulan Taburan Min Setiap Persoalan Kajian

Secara keseluruhannya, kesimpulan taburan min dan tahap responden mengikut kajian tinjauan penerapan kemahiran generik melalui penggunaan e-pembelajaran di kalangan pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia Pendidikan, UTM menunjukkan purata min keseluruhan 4.04 dan berada pada tahap tinggi. Bagi bahagian tahap kemahiran generik berada pada tahap tertinggi dengan nilai min 4.14, dalam tahap penggunaan e-pembelajaran pula berada pada tahap kedua tinggi dengan nilai min 4.00. Manakala bagi bahagian tahap kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran pula berada pada tahap ketiga tinggi dengan purata min 3.97.

Jadual 5 Analisis Korelasi

	Hubungan Penggunaan E-Pembelajaran dengan:	Kolerasi Pearson	Signifikan	Tahap Hubungan
1	Tahap Penggunaan E-Pembelajaran	0.694**	0.000	Sederhana
2	Tahap Kemahiran Generik	0.605**	0.000	Sederhana
	Kekerapan Menggunakan E-Pembelajaran Dalam Sebulan:	0.411**	0.000	Sederhana

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

* Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed)

n = 83

Hasil analisis kolerasi tersebut menunjukkan bahawa terdapat perkaitan yang sederhana antara pembolehubah hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran dengan tahap penggunaan e-pembelajaran di mana nilai pekali kolerasinya ialah 0.694. Hubungan ini adalah positif dan signifikan iaitu nilai aras keyakinan ialah 0.00 kurang daripada aras keyakinan yang ditetapkan iaitu 0.01.

Hasil analisis kolerasi juga menunjukkan bahawa terdapat perkaitan yang sederhana antara pembolehubah hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran dengan tahap kemahiran generik di mana nilai pekali kolerasinya ialah 0.605. Hubungan ini adalah positif dan signifikan iaitu nilai aras keyakinan ialah 0.00 kurang daripada aras keyakinan yang ditetapkan iaitu 0.01.

Seterusnya, hasil analisis kolerasi tersebut menunjukkan bahawa terdapat perkaitan yang sederhana antara pembolehubah hubungan kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran dengan kekerapan menggunakan e-pembelajaran dalam sebulan di mana nilai pekali kolerasinya ialah 0.411. Hubungan ini adalah positif dan signifikan iaitu nilai aras keyakinan ialah 0.00 kurang daripada aras keyakinan yang ditetapkan iaitu 0.01.

Perbincangan

Persoalan kajian kedua yang menjadi objektif kedua bagi kajian ini adalah mengenai tahap kemahiran generik di kalangan responden. Bagi mendapatkan dapatan kajian, penyelidik telah membina lima belas item soalan. Min yang diperoleh bagi persoalan ini ialah 4.14, yang merupakan nilai min paling tinggi bagi ketiga-tiga faktor yang dikaji.

Hasil kajian yang telah dijalankan, item yang mempunyai nilai min yang tertinggi ialah item lima belas iaitu nilai min 4.33. Perbincangan dalam kumpulan memerlukan semua ahli kumpulan berfikiran terbuka di mana sentiasa menerima pendapat ahli lain walaupun salah. Ahli dalam kumpulan boleh membetulkan dengan cara yang terbaik. Ini disokong oleh item lapan dimana para pelajar mudah menerima dan menghormati pendapat orang lain. Ini menunjukkan

bahawa pelajar dapat berbincang dalam kumpulan dengan baik dan tidak ada berlaku perselisihan faham sesama ahli. Ini menunjukkan para pelajar memiliki kemahiran bekerja dalam kumpulan.

Seterusnya, bagi item sepuluh yang mempunyai nilai min ketiga tertinggi iaitu 4.27 menunjukkan para pelajar boleh berinteraksi dengan rakan-rakan baru. Dalam pergaulan sesama rakan-rakan yang baru, pelajar mudah mesra dengan kawan-kawan baru. Ini adalah supaya rakan-rakan baru tidak berasa kekok dan sendirian semasa berada di tempat yang baru. Ini disokong oleh item sembilan di mana para pelajar mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru dan membuktikan bahawa para pelajar fleksibel dan mampu menyesuaikan diri.

Bagi item tujuh, nilai min yang diperoleh adalah 4.18. Pernyataan ini mempunyai nilai min yang kelima tertinggi. Pelajar mempunyai fikiran yang matang dalam mencari penyelesaian kepada sesuatu masalah. Para pelajar memiliki elemen kemahiran penyelesaian masalah. Ini disokong oleh pernyataan kedua belas yang menerangkan bahawa pelajar tahun akhir akan sentiasa mencari alternatif baru dalam menyelesaikan sesuatu perkara yang berkaitan dengan pelajaran. Sikap ini harus dicontohi oleh semua pelajar sekiranya mereka ingin berjaya dalam pelajaran mereka. Kemahiran ini turut diperlukan dalam situasi kerja sebenar kelak.

Kajian seterusnya adalah berkenaan tahap kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran dan dalam kajian ini, taburan kekerapan dan peratusan responden mengikut tahap kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran telah dikaji. Bagi item yang mempunyai nilai min yang tertinggi ialah pernyataan yang menyatakan “E-pembelajaran menggalakkan saya bekerjasama dengan rakan-rakan yang lain”. E-pembelajaran telah membantu pelajar-pelajar tahun akhir mengeratkan lagi talian silaturahim antara mereka ketika menjalankan tugas mereka bersama-sama.

Bagi item yang mempunyai nilai min kedua tertinggi pula iaitu pernyataan yang menyatakan penggunaan e-pembelajaran menggalakkan para pelajar berkongsi pendapat dan pandangan. Dengan adanya e-pembelajaran, para pelajar boleh bertukar pendapat mengenai sesuatu mata pelajaran dengan rakan-rakan dan pensyarah. Selain itu, para pelajar akan berusaha mempertingkatkan pengetahuan mereka berkaitan perkara yang dibincangkan dalam e-pembelajaran agar dapat berkongsi maklumat dengan rakan-rakan yang lain. Selalunya mereka boleh mendapatkan bahan bacaan tambahan terus daripada internet seperti yang dinyatakan oleh Ackerman (1996).

Selain itu, penggunaan e-pembelajaran mengubah sikap para pelajar untuk lebih terbuka dan positif kepada pandangan dan pendapat rakan-rakan. Melalui pandangan dan pendapat yang dibincangkan melalui forum dalam e-pembelajaran, para pelajar dapat membentuk diri mereka ke arah sikap positif dan pengimplementasian sikap berfikiran terbuka dalam diri mereka. Kemahiran ini penting kepada mereka terutama apabila memasuki alam pekerjaan kelak. Mereka akan berhadapan dengan banyak kerenah dan ragam manusia yang memerlukan mereka berfikiran terbuka.

Seterusnya pernyataan yang menyatakan e-pembelajaran mampu memberi para pelajar peluang bekerjasama dengan rakan-rakan daripada kursus yang berbeza. Pelajar dapat mengenal dengan lebih mendalam mengenai pelajaran yang diambil oleh rakan-rakan yang berlainan kursus dan berkongsi maklumat terutama bagi matapelajaran yang diambil bersama-sama. Sesiapa sahaja bebas memberikan idea dan pandangan melalui perbincangan forum walaupun daripada kursus yang berbeza.

Di samping itu, pernyataan yang menyatakan bahawa para pelajar sentiasa mencari penyelesaian jika timbul sesuatu persoalan sama ada yang di utarakan rakan-rakan atau

pensyarah. Pelajar dapat menajamkan lagi daya pemikiran dalam pencarian idea bagi soalan yang diajukan oleh rakan-rakan pelajar.

Hasil kajian menunjukkan bahawa responden bersetuju mengenai pernyataan bahagian C dalam kemahiran generik di mana kemahiran generik merupakan tahap yang tertinggi iaitu nilai min ialah 4.14. Ini menunjukkan kemahiran generik merupakan kemahiran yang dititik beratkan oleh para pelajar. Kemahiran generik yang dimiliki oleh pelajar adalah seiring dengan tujuh kemahiran generik yang telah digariskan oleh UTM.

Ini secara tidak langsung dapat membantu pelajar dalam pelajaran dan lebih bersemangat untuk belajar. Dalam proses pembelajaran berkumpulan, pelajar memerlukan seseorang untuk belajar di mana rakan-rakan boleh membantu memahami pelajaran, menjadi pendorong, menjadi pesaing dan menjadi ahli kepada kumpulan belajar mereka.

Sementara itu, pernyataan B iaitu tahap penggunaan e-pembelajaran mempunyai nilai purata 4.00. Ini menunjukkan bahawa responden juga bersetuju menggunakan e- pembelajaran. Penggunaan e-pembelajaran dapat membantu pelajar dalam pelajaran dan mudah untuk mendapat nota kuliah.

Di samping itu, pernyataan D iaitu tahap kemahiran generik dengan penggunaan e-pembelajaran merupakan tahap yang paling rendah di mana nilai purata ialah 3.97. Ini mungkin kerana tidak ramai pensyarah yang menitikberatkan penggunaan e-pembelajaran. Tidak semua mata pelajaran mengaplikasikan penggunaan e-pembelajaran menyebabkan pelajar tidak dapat berbincang dengan rakan-rakan melalui e-pembelajaran untuk semua mata pelajaran yang di ambil. Hanya sesetengah pensyarah sahaja yang menitik beratkan penggunaan e-pembelajaran menyebabkan kurang perbincangan sesama mereka.

Rujukan

- Alias Baba (1992). *Statistik Penyelidikan dalam Pendidikan Sains Sosial*. Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Azalya binti Ayob (2003). *Kepentingan Kemahiran Generik Dikalangan Pekerja Di Industri Elektronik Di Bayan Lepas, Pulau Pinang*. Universiti Teknologi Malaysia: Tesis Ijazah Sarjana.
- e-Kamus (2004). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Emma (2005). *Merapatkan Jurang Digital*. Dalam talian, 17 Ogos 2006 Dari: <http://www.idesa.net.my>.
- Farah bt Zulkifli (2003). *Persepsi Majikan Terhadap Keperluan Kemahiran Generik Di Kalangan Pekerja Industri Kecil Sektor Pemprosesan Makanan Di Daerah Hulu Langat, Selangor*. Universiti Teknologi Malaysia: Tesis Sarjana Muda.
- Hashim Fauzy Yaacob (2001). *Komunikasi Antara Manusia*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Jamaludin Mohaiadin (2000). *Isu dan Implikasi E-learning Terhadap Sistem Pendidikan: Potensi dan Cabaran Dalam Pembelajaran Maya dan Elektronik*. Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke-13. Pp 245-252.
- Jane Knight (2003). *Why is E-learning Important?*. Pengasas E-Learning Centre.
- Kamarudin bin Tahir (2005). *Tahap Keyakinan Kemahiran Generik di Kalangan Pelajar Komuniti Kolej Pengajian Tinggi*. Universiti Teknologi Malaysia: Tesis Sarjana Pendidikan (Teknik & Vokasional).
- Learnframe (2001). Dalam Talian. <http://www.elearningshowcase.com/elearnfag>
- Mohd. Majid Konting (2000). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Mohd Najib Ghafar (2003). *Penyelidikan Pendidikan*. Johor Bahru: Universiti Teknologi Malaysia.
- Najmiah binti Ibrahim (2006). *Persepsi Terhadap Kemahiran Generik: Satu Kajian Kes di Kalangan Pelajar Tahun Lima Sarjana Muda Sains serta Pendidikan (Pengajian Islam)*. Universiti Teknologi Malaysia: Tesis Ijazah Sarjana Muda.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2001). *Draf Perincian Kemahiran Generik*. Edaran Terhad. Kuala Lumpur: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Rosmah Mat Isa, Rasidah Arshad, Nor Liza Abdullah, Rosseni Din (2003). *Draf Manuskrip Prinsip Asas Pendidikan Komputer*. Bangi: Fakulti Pendidikan. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Stephen M. Mutula (2002). *E-learning Initiative at the University of Botswana: Challenges and Opportunities*. University of Botswana, Gaborone, Botswana.
- Sulaiman bin Masri (1997). *Komunikasi Berkesan*. Kuala Lumpur: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Shahrin Mohammad, PM. Dr., Abd Rahim Md Yunus, PM., Khairi Izwan Abdullah, PM., Mohd Hamdan Hj. Ahmad, PM Dr. dan Madzlan Aziz, PM Dr. (2003). *Modul Penerapan Kemahiran Generik Di Kalangan Pelajar Melalui Pengajaran Dan Pembelajaran Pensyarah Universiti*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.