

## KEBOLEHLAKSANAAN PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI MICROSOFT TEAMS DI KOLEJ KOMUNITI KOTA MARUDU, SABAH (Feasibility of Learning Through Microsoft Teams Application at Kota Marudu Community College, Sabah)

Khairul Izwan bin Abdul Wahab\* and Zulkurnain bin Hassan

Kolej Komuniti Kota Marudu, Sabah, Jaya Industrial Centre, 89108 Kota Marudu, Sabah, Malaysia

**ABSTRACT** – This study aims to identify the perception of students of Kolej Komuniti Kolej Komuniti Marudu, Sabah (KKKMS) about the learning experience and the obstacles faced in using the Microsoft Teams application in teaching and learning. A total of 70 KKKMS students from all programs were taken as study respondents. This study was conducted using a questionnaire as a research instrument and the data was analyzed descriptively and inferentially. Data analysis was processed using Statistical Packages for Social Sciences for Windows Version 22.0 (SPSS) software and the results of the study were reported in the form of mean, standard deviation, percentage and T-Test<sup>†</sup>. The results show that the level of perception of the Microsoft Teams Official application learning experience is high (mean 3.66). Barriers were tested in six aspects where there were four main barriers faced which were the highest technological barriers (mean 3.52), the second highest were situational barriers (mean 3.40), the third were learning style barriers (mean 3.26) and the fourth highest barrier was instructional barriers (mean 3.11). The findings also found that there is no significant relationship between learning experiences and the obstacles faced by students

**ABSTRAK** – Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti persepsi pelajar Kolej Komuniti Kota Marudu, Sabah (KKKMS) tentang pengalaman pembelajaran dan halangan-halangan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams dalam pengajaran dan pembelajaran. Seramai 70 orang pelajar KKKMS dari semua program diambil sebagai responden kajian. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen kajian dan data dianalisis secara deskriptif dan inferensi. Data analisis diproses menggunakan perisian Statistical Packages for Social Sciences for Windows Version 22.0 (SPSS) dan hasil dapatan kajian dilaporkan dalam bentuk min, sisihan piawai, peratusan dan Ujian T-Test<sup>†</sup>. Hasil dapatan menunjukkan tahap persepsi pengalaman pembelajaran aplikasi Microsoft Teams Official adalah tinggi (min 3.66). Halangan diuji dalam enam aspek dimana terdapat empat halangan utama yang dihadapi iaitu tertinggi halangan teknologi (min 3.52), kedua tertinggi halangan situasi (min 3.40), ketiga halangan gaya pembelajaran (min 3.26) dan halangan keempat tertinggi adalah halangan arahan (min 3.11). Dapatan juga mendapati tidak terdapatnya hubungan yang signifikan antara pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi pelajar.

### ARTICLE HISTORY

Received: 1 Jan 2021

Revised: 31 Jan 2021

Accepted: 1 Feb 2021

### KEYWORDS

*e-Learning*

*Usage obstacle*

*Teaching and learning*

*Microsoft Teams*

## PENGENALAN

Dari penggunaan tenaga manusia sehinggalah kepada penggunaan supercomputer, robot pintar, kenderaan tanpa pengemudi, pengubahsuaian genetik dan perkembangan neuroteknologi telah memungkinkan manusia lebih mengoptimalkan fungsi otak (IR 4.0) (Reischauer, 2018; Guangli 2018; Ciolacu 2018 et al., 2019)

Kemajuan teknologi maklumat ICT telah membawa impaks yang begitu besar dalam dunia pendidikan dimana pendidik pada masa sekarang dituntut untuk menguasai dengan baik teknologi ICT bagi mencipta pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh pelajar. Sistem pembelajaran kini juga turut berubah dari sistem konvensional ke sistem pembelajaran moden yang menggunakan komputer dan internet. Pelajar pada masa kini lebih kecenderungan dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan kaedah paragogy dan cybergogy (Ismail et al., 2019), blended learning (Ahmad et al., 2018), Whatsapp (Chear et al., 2017), kepelbagaian fungsi gadget dan peralatan aplikasi moden (Shatto, & Erwin et al., 2016), pembelajaran melalui gamification (Ding, et al., 2017), skype, facetime dan hang out, serta pembelajaran menggunakan kaedah heutagogy (Hase, & Kenyon et al., 2001).

Kemunculan IR 4.0 membuka peluang kepada para pelajar untuk meneroka informasi secara mudah, sehingga berupaya memberi kesan penting dalam proses pembelajaran di peringkat sekolah (Yusof & Tahir et al., 2017). ICT telah menarik minat pelajar untuk menguasai ilmu dengan hanya perlu mengakses pembelajaran secara atas talian yang lebih

pantas dan mudah (Yusof & Tahir et al., 2017). Pembelajaran secara interaktif boleh menarik minat dan perhatian pelajar kerana ini menimbulkan semangat ingin tahu pelajar (Jenal et al., 2017). Dengan teknologi ICT pelajar boleh menggabungkan maklumat-maklumat, taging, menyimpan maklumat, berkolaborasi dan mengawas proses untuk menyelesaikan masalah secara khusus (Batchelder et al., 2010). Teknologi ICT boleh dianggap sebagai suatu medium berkesan bagi menyokong pembelajaran dan pengajaran (PdP) pada hari ini (Deore, 2012; Wong, et al., 2017)

### Pernyataan Masalah

Penggunaan aplikasi Microsoft Teams official yang baru diaplikasi dalam sistem pengurusan pengajaran dan pembelajaran di KKKMS sejak bermulanya PKP di awal tahun 2020 mempunyai matlamat yang besar terutama bagi meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Disebabkan pembelajaran atas talian adalah sesuatu yang masih asing bagi pelajar maka perlulah juga diketahui bagaimanakah penerimaan pelajar serta apakah halangan-halangan yang dihadapi. Halangan didefinisikan sebagai suatu perkara yang boleh menjadi penyebab sesuatu rencana/maksud/keinginan tidak dapat dilaksanakan atau terhenti. Sehubungan itu, satu kajian bagi mengenalpasti tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams di peringkat awal lagi bagi memastikan sistem ini benar-benar membantu pengajaran dan pembelajaran di KKKMS. Oleh yang demikian, kajian ini adalah sangat perlu untuk mengetahui pengalaman pembelajaran pelajar terhadap penggunaan, halangan-halangan dalam menggunakan Microsoft Teams dan hubungan antara pengalaman penggunaan dan halangan-halangan yang dihadapi dalam kalangan pelajar KKKMS.

### Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mencapai objektif seperti berikut-

1. Menenalpasti tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams
2. Menenalpasti halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.
3. Menenalpasti adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

### Persoalan Kajian

1. Bagaimanakah tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams?
2. Apakah halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams?
3. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams?

### Hipotesis Kajian

Hipotesis null: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

## KAJIAN LITERATUR

Perkembangan dunia pendidikan masa kini dan penggunaan ICT adalah dua elemen yang perlu seiring bagi memastikan pendidikan sentiasa berdaya maju dan relevan dengan perkembangan masa. Dengan pengintegrasian media teknologi terutama ICT akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan produktif (Yusof & Tahir et al., 2017). Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyeronokkan dan lebih kondusif jika digabungkan dengan teknik suara, bunyi, gambar, video dan teks (Yusof & Tahir, 2017). Keseluruhannya didapati teknologi komunikasi maklumat memberi impak positif terhadap aspek motivasi dan proses PdPc (Razak et al., 2013). Selari dengan kenyataan (Razak et al., 2014), (Ab. Rahman et al., 2015). Teknologi maklumat adalah penting dalam membantu proses PdPc menjadi lebih menarik dan berkesan (Zain dan Che et al., 2016).

Teknologi maklumat akan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan serta mampu meningkatkan kualiti pengajaran guru-guru (Puteh dan Salam et al., 2011), (Anjuman dan Hussain et al., 2013) dan (Samsudin dan Che et al., 2016). Dengan penggunaan teknologi maklumat akan berupaya mempercepatkan proses penerimaan serta mampu menjana pemikiran pelajar (Zaki et al., 2014), (Nor et al., 2015), (Muniandy dan Desen et al., 2015) dan teknologi komunikasi maklumat seperti media sosial memudahkan cara penyampaian pembelajaran pada zaman serba canggih kini (Collin et al., 2011). Teknologi maklumat juga mewujudkan pelbagai media komunikasi ini sekali gus membolehkan maklumat-maklumat dapat disalurkan dengan pantas dan ini menjadikan proses pembelajaran terkesan (Jenal et al., 2017).

Dengan kemudahan teknologi maklumat dan internet terutama penggunaan telefon pintar menjadikan proses pembelajaran boleh berlaku tanpa dibatasi oleh masa dan tempat. Ini adalah sangat berbeza dengan pengajaran tradisional yang hanya berlaku di bilik darjah dengan hanya menggunakan buku sahaja. (Jenal et al., 2017). Melalui kajian didapati pelajar di IPT Malaysia menyedari kepentingan e-pembelajaran dalam meningkatkan keberkesanan proses pembelajaran

walaupun ada kalanya merasa terganggu akibat kekurangan kemudahan dan capaian kepada internet (Noraffandy & Ling et al., 2011). Dalam keghairahan melaksanakan pengajaran dan pembelajaran e-pembelajaran, tidak kurang juga yang menyatakan kelemahan dan kekangannya, walaupun banyak institusi pendidikan yang berusaha penuh dalam memperkembangkan e-pembelajaran, tetapi hanya sebahagian keterangan yang menyokong bahawa e-pembelajaran adalah efektif. (Urdu & Weggen et al., 2000)

## METODOLOGI KAJIAN

Kaedah kajian adalah bersifat kualitatif dari jenis kajian perpustakaan. Ia menerapkan kaedah dokumentasi dari bahan-bahan perpustakaan seperti tesis kedoktoran, sarjana dan juga artikel, kertas kerja, jurnal, buku dan kitab-kitab klasik berkait dengan Syeikh Abd al-Samad al-Falimbani. Kemudian upaya melengkapkan kajian ini menerusi bacaan dan analisis pengkaji terhadap pelbagai data yang telah diperolehi yang berhubung kait dengan kajian yang tengah dibuat.

### a) Reka Bentuk Kajian

Kajian yang berbentuk tinjauan ini mengumpulkan data berdasarkan kepada borang soal selidik yang diedarkan dan dijawab oleh sampel kajian. Item-item soal selidik diperolehi melalui kajian lepas oleh Masie (2001), Berge (2000), Feldhaus (1999), Galusha (1998), Garland (1993), Gilpin (2000), Keegan (1986), Kramarae (2001), Muilenburg dan Berge (2001), Oblinger, Barone, dan Hwkins (2001), Peratton (2000) dan Schilke (2001) dan diubah suai mengikut situasi pelajar KKKMS. Kertas soal selidik mengandungi beberapa bahagian seperti berikut:

**Jadual 1.** Taburan item dalam borang soal selidik kajian

Bahagian	Pemboleh ubah kajian yang ingin dikenal pasti	No Item	Jumlah Item
A	Demografi (Maklumat Diri)	7	1-7
B	Pengalaman Pembelajaran		
	1. Penerimaan terhadap Microsoft Teams	1- 4	4
	2. Pendedahan kepada e-pembelajaran	5 – 8	4
	3. Pemilikan alat komunikasi	9 -12	4
	4. Kemudahan yang disediakan oleh universiti	13-16	4
	5. Persediaan pembelajaran	17-20	4
	6. Garis panduan daripada institusi	21-24	4
	7. Pencapaian objektif pembelajaran	25-28	4
	8. Perbandingan dengan pembelajaran konvensional	29-32	4
	9. Penilaian hasil pembelajaran	33 – 36	4
10. Penerimaan masa depan	37-40	4	
C	Halangan-Halangan		
	1. Halangan Personaliti	1-8	8
	2. Halangan Gaya Pembelajaran	9-11	3
	3. Halangan Arahan	12-14	3
	4. Halangan Organisasi	15-17	3
	5. Halangan Teknologi	18-20	3
6. Halangan Situasi	21-24	4	
Jumlah Soalan			71

### b) Kebolehpercayaan dan Kesahan Instrumen

Soal selidik yang diedarkan adalah berkaitan dengan pengalaman pembelajaran dan halangan- halangan dalam penggunaan Microsoft Teams. Pengalaman pembelajaran menunjukkan julat nilai pekali kebolehpercayaan alpha 0.993 dan bagi halangan-halangan pula julat nilai pekali kebolehpercayaan alpha 0.907.

**Jadual 2.** Pekali Kebolehppercayaan Yang Digunakan Dalam Borang Soal Selidik

Pekali Kebolehppercayaan	Tahap Kebolehppercayaan
0.90 atau lebih	Amat Baik
0.80 – 0.89	Baik
0.60 – 0.79	Sederhana
0.40 – 0.59	Diragui
0.00 – 0.39	Ditolak

Sumber: Diadaptasi daripada Lim Chong Hin (2007)

c) Analisis Data

Data yang telah di kumpul, di analisis menggunakan perisian Statistical Package for Social Sciences for Windows Version 22(SPSS) secara deskriptif dan inferensi seperti skor min dan peratusan. Populasi kajian ini terdiri daripada semua pelajar semasa KKKMS. Bagi melihat hubungan antara pembolehubah, analisis korelasi digunakan. Ujian korelasi Pearson-R digunakan untuk menentukan hubungan yang signifikan antara dimensi pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan. Aras signifikan yang digunakan adalah 0.05. Tafsiran nilai pekali korelasi 'r' adalah seperti berikut:

**Jadual 3.** Jadual klasifikasi kekuatan korelasi

Nilai Indeks Korelasi	Interpretasi
0.0 hingga 0.2	Sangat Lemah
0.2 hingga 0.4	Lemah, rendah
0.4 hingga 0.6	Sederhana
0.6 hingga 0.8	Tinggi, Kuat
0.8 hingga 1.0	Sangat Tinggi, Sangat Kuat

(Rowtree, 1981 dalam Mohd Najib, 2003 dan Azizi et.al, 2007)

Skala Likert digunakan sebagai mengenal pasti aras persetujuan responden bagi setiap pernyataan. Aras persetujuan Skala Likert yang akan digunakan adalah seperti yang ditunjukkan dalam jadual 4.

**Jadual 4.** Skala Likert yang digunakan dalam borang soal selidik

Peringkat (Pengalaman Pembelajaran)	Peringkat (Halangan-halangan)	Skala Likert
Sangat Tidak Setuju (STS)	Tiada Halangan (TH)	1
Tidak Setuju (TS)	Halangan yang lemah (HL)	2
Tidak Pasti (TP)	Halangan yang sederhana (HS)	3
Setuju (S)	Halangan yang kuat (HK)	4
Sangat Setuju (SS)	Halangan yang sangat kuat (HSK)	5

Sumber: Diadaptasi daripada Mohd Majid (2000)

Skala pengukuran skor min dirujuk berdasarkan interpretasi skor min bagi Skala Likert seperti jadual 5.

**Jadual 5.** Tahap kecenderungan skor min yang digunakan dalam borang soal selidik

Skor Min	Tahap Kecenderungan
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.67	Sederhana
3.68 – 5.00	Tinggi

Sumber: Diadaptasi daripada Landell (1977)

## HASIL DAN KEPUTUSAN

### Analisis Deskriptif Demografi Responden

**Jadual 6.** Ciri-ciri demografi responden

CIRI-CIRI DEMOGRAFI	FREKUENSI	PERATUS (%)
1. Umur		
18 – 20 Tahun	68	97.1
21 – 25 tahun	2	2.9
2. Program		
Sijil Teknologi Penyejukan dan penyamanan UdaraSijil	44	62.86
Penyelenggaraan Bangunan	26	37.14
3. Semester Pengajian Semasa		
Semester 1	15	21.43
Semester 2	13	18.57
Semester 3	42	60.0
4. Sejak bilakan anda mula menggunakan telefon pintar?		
0 – 1 Tahun	3	4.3
1 – 2 Tahun	9	12.9
2 – 3 Tahun	11	15.7
Lebih 3 Tahun	47	67.1
5. Apakah pelan internet yang anda gunakan?		
Prabayar	31	44.3
Rangkaian Tetap	21	30.0
Tiada (Wifi percuma)Lain-lain	4	5.7
	14	20.0
6. Adakah anda mempunyai komputer sendiri yang boleh mengakses internet?		
Ya	17	24.3
Tidak	53	75.7
7. Selain daripada aplikasi Microsoft Teams apakah lagi perisian yang anda gunakan dalam pembelajaran		* Berbanding 70 pelajar)
Google Meet	63	90
Youtube	28	40
Telegram	56	80
Wasup	51	72.86
Admodo	34	48.57
Lain-lain	14	20

### Analisis Deskriptif Pengalaman Penggunaan

**Jadual 7.** Tahap pengalaman pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams

Pengalaman pembelajaran	Tahap Rendah (1.00-2.33)	Tahap Sederhana (2.34 –3.66)	Tahap Tinggi (3.67 – 5.00)	Min	Sisihan Piawai	Tahap Kecenderungan
1. Penerimaan masa depan	1(1.4%)	21(30%)	48(68.7%)	4.19	0.50	Tinggi
2. Penilaian hasil pembelajaran	1(1.4%)	36(51.5%)	33(47.2%)	4.01	0.73	Tinggi
3. Garis panduan daripada institusi		18(25.8%)	52(74.3%)	3.88	0.39	Tinggi
4. Pendedahan kepada e- pembelajaran		30(42.9%)	40(57.3%)	3.72	0.48	Tinggi
5. Penerimaan terhadap Microsoft Teams	2(2.9%)	25(37.2%)	42(60.1%)	3.68	0.50	Tinggi

6. Persediaan pembelajaran		31(44.3%)	39(55.8%)	3.64	0.54	Sederhana
7. Pencapaian objektif pembelajaran	1(1.4%)	36(51.6%)	33(47.1)	3.58	0.51	Sederhana
8. Perbandingan dengan pembelajaran konvensional,	6(8.6%)	49(70%)	15(31.4%)	3.43	1.85	Sederhana
9. Pemilikan alat komunikasi	6(8.6%)	33(47.2%)	31(44.3%)	3.37	0.65	Sederhana
10. Kemudahan yang disediakan oleh kolej	15(21.4%)	37(52.9%)	18(25.7%)	3.11	0.81	Sederhana
Purata		49(70%)	21(29.7%)	3.66	1.08	Sederhana

Jadual 7 menunjukkan tahap pengalaman pembelajaran aplikasi Microsoft Teams di KKKMS. Min tertinggi adalah bagi “penerimaan masa depan” mempunyai nilai min 4.19 di mana 21 orang (30%) tahap sederhana dan 48 orang (68.7%) tahap tinggi. Ia menunjukkan bahawa pelajar sangat bersetuju dengan pernyataan bahawa KKKMS perlu lebih banyak memperkenalkan program berteraskan pembelajaran dalam talian kerana ia akan meningkatkan imej KKKMS serta membantu meningkatkan daya saing.

Manakala penilaian hasil pembelajaran dengan nilai min 4.01 yang terdiri daripada 36 orang (51.5%) tahap sederhana dan 33 orang (47.2%) tahap tinggi berapa pada tahap kedua tertinggi. Pelajar bersetuju bahawa dengan pembelajaran aplikasi Microsoft Teams membolehkan mereka memahami dengan lebih baik struktur penilaian, kaedah penilaian dan mereka berpuas hati dengan penilaian tugas dan markah yang diterima.

Sementara itu, garis panduan daripada institusi berada pada tahap ketiga tertinggi di mana nilai min 3.88 dengan kesemua 18 orang (25.8%) berada pada tahap sederhana dan 52 orang (74.3%) berada pada tahap tinggi. Ini kerana KKKMS telah menyediakan garis panduan yang jelas dan penerangan bersungguh-sungguh mengajar dalam menggunakan pembelajaran aplikasi Microsoft Teams. Dari segi pelajar pula didapati mereka saling bantu membantu dalam pembelajaran dalam talian dan mereka juga bersedia untuk mengambil inisiatif sendiri untuk belajar.

Dari segi min terendah pula didapati aspek kemudahan yang disediakan oleh kolej yang mempunyai nilai min 3.11 dengan 15 orang (21.4%) berada pada tahap rendah, 37 orang (52.9%) berada pada tahap sederhana dan 18 orang (25.7%) tahap tinggi. Pelajar kurang berpuas hati dengan fasiliti dan capaian internet yang terdapat di kawasan KKKMS dan di rumah. Ia adalah antara masalah utama bagi pelajar dalam menggunakan pembelajaran dalam talian.

Seterusnya aspek pemilikan alat komunikasi mempunyai nilai min kedua terendah. Ia mencatat nilai min 3.37 dengan 33 orang (47.2%) tahap sederhana dan 31 orang (44.3%) tahap tinggi. Lebih separuh daripada pelajar tidak berpuas hati dengan telefon pintar yang dimiliki terutama apabila digunakan semasa pembelajaran dalam talian. Pelajar juga bermasalah dengan talian kerana selalu kekurangan kredit internet apabila mengikuti pembelajaran dalam talian.

### Analisis Deskriptif Halangan-Halangan

**Jadual 8.** Halangan-halangan dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams

Halangan	Tahap Rendah (1.00-2.33)	Tahap Sederhana (2.34 – 3.66)	Tahap Tinggi (3.67 – 5.00)	Min	Sisihan Piawai	Tahap Kecenderungan
1. Halangan Teknologi	1(1.4%)	46(65.7%)	23(32.8%)	3.52	0.62	Sederhana
2. Halangan Situasi	6(8.6%)	35(50.1%)	29(41.5%)	3.40	0.73	Sederhana
3. Halangan Gaya Pembelajaran	5(7.1%)	56(80%)	9(12.8%)	3.26	0.75	Sederhana
4. Halangan Arahan	7(10%)	52(74.4%)	11(15.8%)	3.11	0.54	Sederhana
5. Halangan Organisasi	10(14.3%)	46(65.7%)	14(20%)	3.05	0.60	Sederhana
6. Halangan Personaliti	5(7.2%)	55(78.4%)	10(14.3%)	3.04	0.56	Sederhana
Purata		54(77.3%)	16(23.1%)	3.24	0.45	Sederhana



Jadual 8 menunjukkan halangan-halangan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams dalam kalangan pelajar KKKMS. Halangan utama adalah halangan teknologi. Ia mencatatkan nilai min 3.52 dengan 46 orang (65.7%) berada pada tahap sederhana sementara 23 orang (32.8%) berada pada tahap tinggi. Di sini pelajar mempunyai masalah dari segi kos perkakasan, perisian, pembaikan atau servis yang agak tinggi. Ini menjadi halangan kepada pelajar untuk mengakses pembelajaran dalam talian terutama semasa rangkaian internet yang perlahan disebabkan kawasan lingkungan internet dan kekurangan pelan data. Ini bersamaan dengan hasil kajian yang menyatakan bahawa bahawa apabila pelajar mempunyai komputer dengan sambungan internet yang baik akan mempengaruhi kekerapan dan kebolehan mengakses e-pembelajaran (O'Connor, et al. 2003)

Halangan situasi menjadi halangan kedua tertinggi bagi pelajar di mana ia mencatat min 3.40 yang terdiri daripada 35 orang (50.1%) tahap sederhana dan 29 orang (41.5%) tahap tinggi. Ia menjadi halangan kepada pelajar kerana pelajar terlalu sibuk dengan kerja-kerja lain serta kekurangan masa untuk menyertai pembelajaran atas talian. Mereka mungkin tidak pandai menguruskan masa disamping ada yang terpaksa bekerja untuk menambahkan pendapatan keluarga di situasi negara dilanda pandemik Covic-19. Kekangan ini juga berpunca dari gangguan daripada kerja-kerja lain, hal-hal rumah dan tempat belajar yang tidak sesuai. Situasi ini perlu diberikan perhatian yang serius jika mengharapkan hasil yang baik dari sesi pembelajaran. Ini menyokong pendapat yang menyatakan pelajar memerlukan tempat belajar yang sesuai tanpa gangguan dan memerlukan sokongan dalam untuk belajar dari semua pihak (Pollard & Hillage, et al. 2001)

Halangan ketiga adalah halangan gaya pembelajaran dimana halangan ini menunjukkan nilai min 3.26 di mana 56 orang (80%) berada pada tahap sederhana dan 9 orang (12.8%) tahap tinggi. Ini berlaku kerana pelajar tidak selesa dengan teknologi pembelajaran dalam talian kerana ia tidak sesuai dengan gaya pembelajaran mereka. Mereka juga lebih suka belajar menggunakan kaedah konvensional iaitu secara bersemuka.

Bagi halangan arahan yang nilai min 3.11 menunjukkan 52 orang (74.4%) pada tahap sederhana sementara hanya 11 orang (15.8%) berada pada tahap tinggi menjadi halangan keempat. Pelajar merasakan bahawa arahan dan penerangan daripada pensyarah kurang jelas ditambah lagi dengan tempoh untuk pensyarah memberi maklumbalas adalah lambat. Ini juga terjadi disebabkan oleh tahap kualiti maklumat yang terdapat dalam aplikasi atas talian adalah kurang memuaskan. Dari segi halangan pengajar ia meliputi pengetahuan, kemahiran dan tingkah laku pensyarah serta kemudahan pengaksesan kepada pensyarah (Whalen, et al. 1999). Pensyarah seharusnya memberikan arahan yang mudah difahami dan jelas (Pollard & Hillage, et al. 2001). Dari segi komunikasi dan maklum balas adalah diukur dari segi kekerapan berhubung antara pensyarah dan pelajar, hubungan pensyarah dan pelajar dan kepuasan pelajar adalah sangat penting (Giles, et al. 1999). Maklumbalas yang lambat dari pensyarah akan menjadi penghalang kepada pembelajaran dalam talian (Megalhaes & Schiel, et al. 1997; Pollard & Hillage, 2001 et al.; Schilke, et al. 2001)

Seterusnya halangan kelima adalah halangan organisasi yang menunjukkan nilai min 3.36 dengan 21 orang (51.22%) tahap sederhana dan 20 orang (48.78%) tahap tinggi. Ini berlaku kerana pelajar kurang diberi pendedahan serta kursus mengenai cara penggunaan pembelajaran dalam talian. Kekurangan kemahiran dan tidak biasa dengan aplikasi pembelajaran dalam talian ditambah pula dengan kurang sokongan daripada pensyarah menyebabkan halangan organisasi menjadi satu kekangan kepada pelajar untuk menyertai pembelajaran dalam talian. Hasil kajian ini menyokong hasil kajian yang menyatakan polisi institusi memainkan peranan yang penting dalam menyokong kepada pembelajaran dalam talian (O'Connor, et al. 2003)

Sementara itu halangan keenam adalah halangan personaliti di mana nilai min 3.04 dengan 55 orang (78.4%) berada pada tahap sederhana dan 33 orang (80.49%) tahap tinggi. Pelajar merasakan bahawa mereka kurang yakin dengan kebolehan menggunakan pembelajaran atas talian kerana kekurangan pengetahuan ditambah pula dengan kurang sokongan daripada rakan sekelas untuk membantu. Masalah juga terjadi disebabkan pelajar tidak ingin merubah gaya pembelajaran menyebabkan mereka tidak berinisiatif untuk belajar. Punca halangan ini juga adalah disebabkan masalah kesihatan, masalah kelemahan dalam memahami sistem pembelajaran dalam talian dan kebimbangan serta tekanan ketika menggunakan aplikasi pembelajaran dalam talian.

### Analisis Infrensi Hubungan Antara Pengalaman Pembelajaran Dengan Halangan- Halangan

**Persoalan Kajian 3: Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams?**

Hipotesis no.1 :Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

**Jadual 9.** Analisis hubungan korelasi antara keberkesanan penggunaan dengan halangan- halangan pelajar dalam penggunaan Microsoft Teams

Pengalaman Pembelajaran	Signifikan, p	Pearson,r
Halangan-halangan	-0.645	0.056

\*Signifikan pada aras keertian 0.05

Jadual 9 menunjukkan keputusan analisa hubungan korelasi antara faktor pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams

Daripada analisis ujian-t yang dibuat, nilai 'p' yang diperolehi ialah -0.645 manakala aras signifikan yang ditetapkan ialah 0.05. Oleh kerana, 'p' lebih besar daripada 0.05 maka ia menunjukkan hipotesis no.1 diterima iaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pengalaman penggunaan dengan halangan-halangan dalam penggunaan e-pembelajaran. Ini menunjukkan tidak terdapat hubungan diantara pengalaman penggunaan dengan halangan-halangan penggunaan dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

## PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

### Analisa Demografi

Jadual 6 menunjukkan bahawa jumlah responden adalah sebanyak 70 orang. Daripada jumlah ini, kebanyakan mereka berumur (97.1%) adalah berumur antara 18-20 tahun iaitu kemasukan lepasan SPM. Dari dua program iaitu SPU (62.86%) dan SPB (37.14%) didapati 21.43% dari semester 1, 18.57% semester 2 dan 60% dari semester 3. Untuk soalan tentang '*Bilakah mula menggunakan telefon pintar*' 67.1% daripada mereka telah menggunakan telefon pintar sejak 3 tahun lepas dan 44.3% menggunakan peranti prabayar. Dari segi mempunyai komputer untuk mengakses internet didapati lebih 75% daripada pelajar tidak mempunyai komputer dan ia adalah halangan utama bagi menggunakan e-learning dalam pembelajaran. Untuk soalan '*Selain daripada aplikasi Microsoft Teams apakah lagi perisian yang anda gunakan dalam pembelajaran*' didapati pelajar juga menggunakan google meet (90%), aplikasi telegram (80%), youtube (40%), whatsapp (72.85%), Admodo (48.57%) dan lain-lain (20%). Disimpulkan hampir kesemua pelajar menggunakan google meet selain Microsoft Teams.

### Aspek Pengalaman Pembelajaran

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan aspek tahap pengalaman penggunaan dapat diinterpretasikan pada tahap yang tinggi di mana jumlah skor min keseluruhan mencatat nilai 3.66 iaitu berada pada tahap sederhana (2.34 – 3.66) menghampiri tinggi (3.67-5.00). Analisis ke atas kesemua 40 item mempunyai nilai skor min antara 3.11 (sederhana) hingga

4.19 (tinggi). Ini menunjukkan tahap pengalaman penggunaan aplikasi Microsoft Teams pelajar KKKMS adalah tinggi.

### Aspek Halangan Penggunaan

Bagi 24 item yang dinilai, dapatan menunjukkan tafsiran skor min mencatat nilai 3.24 iaitu dapat diinterpretasi pada tahap sederhana yang menghampiri tinggi (2.34-3.66). Analisis ke atas ke semua item yang dikaji mempunyai nilai skor min antara 3.04 (sederhana) hingga 3.24 (sederhana). Secara keseluruhannya, dapatan kajian membuktikan bahawa halangan-halangan pembelajaran aplikasi Microsoft Teams adalah berada pada tahap sederhana menghampiri tinggi. Dari segi urutan didapati halangan utama ialah halangan teknologi, kedua halangan situasi, ketiga halangan gaya pembelajaran, keempat halangan arahan, kelima halangan organisasi dan yang terakhir adalah halangan personaliti. Melihat kepada situasi ini perlulah dicari jalan penyelesaian bagi setiap halangan yang dihadapi pelajar. Ia bagi memastikan agar pembelajaran atas talian menggunakan Microsoft Teams dapat dilaksanakan dengan jayanya.

### Hubungan Antara Tahap Pengalaman Pembelajaran Dengan Halangan-Halangan

Hipotesis Null : Tidak terdapat hubungan yang signifikan **antara tahap persepsi pelajar terhadap pengalaman pembelajaran dengan halangan-halangan yang dihadapi oleh pelajar dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams.**

: Diterima

## KESIMPULAN

Di KKKMS pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams adalah satu kaedah pembelajaran yang baru sahaja diperkenalkan di KKKMS. Ini adalah rentetan dari kekangan pembelajaran bersemuka kerana wabak pandemik covid 19. Penggunaan aplikasi Microsoft Teams memberikan kebebasan kepada pelajar untuk mengikuti proses pembelajaran sesuatu modul secara dalam talian. Kelebihannya ia memberi kebebasan kepada pelajar untuk belajar mengikut tahap kemampuan diri serta bebas untuk mengulangi mana-mana bahagian modul yang tidak difahami mengikut keperluan dan tahap pemahaman masing-masing.

Disamping mengadakan kelas secara dalam talian mengikut jadual yang ditetapkan aplikasi Microsoft Teams juga membolehkan pelajar berkomunikasi secara terus dengan pensyarah atau sesama mereka. Disini pelajar boleh mengemukakan soalan mengenai tajuk atau topik yang kurang difahami. Pensyarah boleh memberi panduan dan huraian tambahan bagi membantu pelajar memahami tajuk atau topik yang sedang dipelajari. Melalui aplikasi Microsoft Teams pensyarah perlu lebih dinamik dan bersikap proaktif serta responsif terhadap pengajaran. Mereka juga perlu lebih kreatif dan mempelbagaikan kaedah penyampaian pengajaran supaya dapat membantu untuk meningkatkan motivasi dan minat pelajar terhadap sesuatu modul.

Kajian ini bertujuan meneroka pengalaman pembelajaran pelajar menggunakan aplikasi Microsoft Teams dari segi kesediaan dan keupayaan pelajar mengikuti pembelajaran. Ini termasuk bagi meninjau samada ia membantu pelajar menguasai hasil pembelajaran serta apakah halangan-halangan utama yang dihadapi oleh pelajar dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams.



Pelajar amnya belum terdedah sepenuhnya kepada pembelajaran dalam talian tetapi bersedia untuk mempelajarinya dan mempunyai perspektif positif bahawa pembelajaran dalam talian mampu meningkatkan imej institusi serta kebolehpasaran graduan. Pensyarah perlu membantu pelajar untuk menangani halangan-halangan yang dihadapi agar penggunaan aplikasi Microsoft Teams dapat mencapai tahap yang memuaskan. Kajian yang lebih terperinci diperlukan untuk mengetahui aspek pembelajaran sendiri dan bagaimana pelajar dan pensyarah perlu menyesuaikan diri dengan pelbagai maklumbalas yang diberikan oleh pelajar di platform atas talian.

## RUJUKAN

- Ab Rahman, H., Zainal, N., & Ab Karim, N. A. (2015). Keberkesanan penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam bagi sekolah kebangsaan Desa Pandan Kuala Lumpur. *Prosiding Teknologi Maklumat & Sosial*, 238-252
- Ahmad, I. (2018). *Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemristekdikti
- Anjuman, J., & Hussain, W. R. B. W. (2013). ICT dan kelestarian penggunaannya dalam pengajaran dan pembelajaran geografi di sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah Dan Geografi 2013 (UMS, 29 – 30 Ogos 2013)*.
- Batchelder, C. W. (2010). *Social Software: Participants' Experience Using Social Networking for Learning*. (Doctoral Dissertation, Capella University, 2010). Proquest. (Umi No. 3398679)
- Chear, S. L. S. (2017). Pengajaran Dan Pembelajaran Melalui Aplikasi Whatsapp Dan Telegram Di Universiti Swasta. *Jurnal Pendidik. Malaysia*, 42(2), 87–97
- Collin, P, Rahilly, K, Richardson, I & Third, A. (2011). Literature Review: The Benefits of Social Networking Services. A Literature Review. Cooperative Research Centre for Young People, Technology and Wellbeing. *Australian e-Journal for the advancement of Mental Health*, 5(1), 34-40
- Deore, K.V. (2012). The Educational Advantages Of Using Internet. *International Educational E-Journal*, 1(2), 111-112..
- Ding, D., Guan, C., & Yu, Y. (2017). Game-Based learning in tertiary education: A new learning experience for the Generation Z. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(2), 148-157.
- Hase, S & Kenyon, C. (2001). Moving from andragogy to heutagogy: implications for VET, *Proceedings of Research to Reality: Putting VET Research to Work: Australian Vocational Education and Training Research Association (AVETRA)*, Adelaide, SA, 28-30 March, AVETRA, Crows Nest, NSW, 1 10..
- Ismail, N. A., Wahid, A. N. & Hasan, M. S. (2019). Meningkatkan Efikasi Kendiri Guru Di Malaysia Terhadap Kecenderungan Pembelajaran Generasi Z Dan Alpha. *J. Manag. Oper. Res. (JoMOR)*, 1(13), 1–8.
- Jenal, M. Z. (2017, March). Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Sistem Rangkaian Media Sosial Telegram Sebagai Alat Pembelajaran Modul Matematik: Satu Tinjauan Kes Di Kolej Komuniti Kuala Langat. In *eProceedings iCompEx17 Academic Paper*
- Muniandy, T. & Desen, T. (2015). Persepsi Terhadap Penggunaan Ict Dalam Pengajaran Pendidikan Jasmani Dan Pendidikan Kesihatan Dalam Kalangan Guru Pjpk Di Kedah. *Prosiding Seminar Penyelidikan Pendidikan Kebangsaan (Sppk) 2015*, 511-522
- Nor, N., Aini, Z. & Razak, A. K. (2015). Impak Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Dalam Menjana Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Dalam Pendidikan Islam. *Prosiding International Seminar on Tarbiyah (Isot 2015)*, 1-14
- Noraffandy Yahaya & Ling, N.N. (2011). Kesediaan penggunaan e-learning di kalangan pelajar tahun kedua kursus Sarjana Muda Sains, Komputer serta Pendidikan, *Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia: Satu tinjauan. Jurnal of Educational Social Science*, 1: 121- 140.
- Puteh, S. N., & Salam, K. A. A. (2011). Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1), 25-34
- Razak, K. A., Othman, T. N. T., & Hamzah, M. (2014). Information and Communication Technology among Excellent Islamic Education Teachers in Selangor Malaysia. *International Education Studies*, 7(13), 146- 156
- Razak, R. A. (2013). Strategi Pembelajaran Aktif Secara Kolaboratif Atas Talian Dalam Analisis Novel Bahasa Melayu. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1(3), 34-46.
- Reischauer, G. (2018). Industry 4.0 as Policy-Driven Discourse to Institutionalize Innovation Systems in Manufacturing. *Technol. Forecast. Soc. Change*, 26–33
- Samsudin, M. S. & Che. N., M. A. (2016). Pembudayaan Penggunaan Teknologi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Siri Ke 11(Wpi11)*, 191-201
- Shatto, B., & Erwin, K. (2016). Moving on from millennials: Preparing for generation Z. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(6), 253-254.
- Urduan, T.A., & Weggen, C.C. (2000). Corporate e-learning: Exploring a new frontier. Retrieved from [http://www.wrhambrecht.com/research/coverage/elearning/ir\\_ir\\_explore.pdf](http://www.wrhambrecht.com/research/coverage/elearning/ir_ir_explore.pdf).
- Wong, G. K. W., & Yang, M. (2017). Using ICT to facilitate instant and asynchronous feedback for students' learning engagement and improvements. In *Emerging practices in scholarship of learning and teaching in adigital era* (pp. 289-309). Springer, Singapore
- Yusof, M. N. M., & Tahir, Z. (2018). Kepentingan penggunaan media sosial teknologi maklumat dalam pendidikan ipt (Importance of Information Technology-Driven Social Media in Public Institutes of Higher Education). *e-Bangi*, 14(3), 1-10.

- Yusoff, M. M. R., Jamaludin, A. S. & Abda, H. D. Hameed, A. (2015). Tahap Kesediaan Pelajar Dalam Penggunaan Teknologi, Pedagogi, Dan Kandungan (Tpack) Dalam Pembelajaran Kurikulum Di Ipt. Proceeding Of The 3rd International Conference On Artificial Intelligence And Computer Science (Aics2015), 12 - 13 October 2015, Penang, Malaysia. (E-Isbn 978-967-0792-06-4).
- Zain, M. R. & Che. N., M. A. (2016). Kesan Globalisasi Ke Atas Pendidikan Islam Kini. Prosiding Wacana Pendidikan Islam Siri Ke 11(Wpi11), 35-42.
- Zaki, M. A. Zawani. (2014). Penggunaan Bahan Tiga Dimensi (3d) Untuk Meningkatkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Dalam Subjek Kajian Tempatan Bagi Murid Tahun 5. Revolusi, K. D. E. e-prosiding 4 th National Pre-University Seminar 2019 (4 th NPreUS 2019), 1-4.