

**KOD KURSUS:**

GE1153 KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN

**TAJUK:**

KEMAHIRAN BERFIKIR DALAM ICT

**NAMA AHLI:**

NURAZWATUL ERINNA SHAHIDANI BINTI BAHRIN (A159020)

NURUL ASYIQIN BINTI JAFRI (A160614)

**PENSYARAH:**

DR FARIZA BINTI KHALID

FAKULTI PENDIDIKAN

UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA

BANGI

**ISI KANDUNGAN**

 **HALAMAN**

1. **PENDAHULUAN 1**
2. **SOROTAN LITERATUR 2-3**
3. **OBJEKTIF KAJIAN 4**
4. **METODOLOGI 4-5**
5. **DAPATAN KAJIAN 6-15**
6. **PERBINCANGAN 16**
7. **RUJUKAN 17**

**1.0 PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) telah memberikan banyak impak positif kepada pelbagai bidang perindustrian termasuklah dunia pendidikan. Tindakan Kementerian Pendidikan Malaysia yang menjadikan penggunaan pelbagai bahan bantu mengajar seperti komputer riba, cakera padat, penggunaan pelbagai perisian pendidikan pembelajaran dan pelbagai alat bantu mengajar yang lain. Oleh yang demikian, adalah perlu untuk setiap pendidik menggunakan pelbagai alat bantu mengajar sama ada yang berbentuk peralatan mahupun perisian bagi membantu merangsang dan meningkatkan minat dan kecenderungan murid terhadap sesuatu topik pembelajaran.

Pengajaran dan pembelajaran adalah fokus utama pihak pengurusan pendidikan kebangsaan sama ada di peringkat sekolah rendah mahupun di peringkat sekolah menengah. Justeru, pihak pengurusan pendidikan baik di peringkat negeri mahupun di peringkat kebangsaan sentiasa mencari alternatif atau kaedah pengajaran dan pembelajaran terbaik dalam usaha untuk meningkatkan keupayaan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran (Baharuddin, 2005). Latihan aplikasi dan integrasi teknologi maklumat dan komunikasi atau juga dikenali dengan gelaran ICT adalah antara usaha yang telah diperkenalkan di kebanyakan sekolah rendah dan menengah.

**2.0 SOROTAN LITERATUR**

**Definisi Kemahiran Berfikir**

 Secara amnya definisi kemahiran berfikir yang sesuai dan tepat masih lagi dipertikaikan kerana tokoh-tokoh pemikir mempunyai pendapat dan pandangan yang berbeza.
George ( 1970) mendefinisikan kemahiran berfikir adalah suatu proses penyelesaian masalah dan perlakuan semulajadi yang kompleks. Bagi pandangan Edward De Bono (1976) pula, beliau mengaitkan kemahiran berfikir dengan kemahiran lateral yang membawa maksud bukan sahaja menyelesaikan masalah malah berfikir untuk melihat sesuatu berdasarkan pelbagai persepktif bagi menyelesaikan masalah. Satu lagi definisi yang menarik yang dikemukakan oleh Vincent Ryan Ruogiero (1984) ialah beliau mendefinisikan kemahiran berfikir sebagai *“Thinking is any mental activity that help formulate or solve problem, make a decision or fullfil a desire to understand. It is a searching for answers, a searching for meaning”*

**Definisi ICT**

 ICT adalah singkatan yang bermaksud Information and Communication Technology. .Walaubagaimanapun, tidak ada definisi khusus atau umum terhadap ICT kerana konsep, kaedah dan aplikasi terlibat dalam ICT sentiasa berubah dari semasa ke semasa. Ia merupakan satu cabaran untuk bersaing dengan perubahan yang berterusan, ia juga beralku dengan sangat pantas. Menurut Blurton (2002), ICT ditakrifkan sebagai set pelbagai sumber teknologi digunakan untuk berkomunikasi, membuat, menyebarkan, menyimpan, dan menguruskan maklumat. Techopedia mentakrifkan ICT kepada semua teknologi yang digunakan untuk menguruskan komunikasi, media penyiaran, sistem pengurusan bangunan pintar, pemprosesan audio juga visual dan sistem penghantaran, memantau dan mengawal fungsi berasaskan rangkaian.

**Kepentingan Kemahiran Berfikir**

 Antara kepentingan kemahiran berfikir adalah menjadi lebih matang. Kematangan tidak boleh diukur secara mutlak tetapi ia boleh diamati berdasarkan cara berfikir dan cara tindakan seseorang. Orang yang matang akan berfikir secara mendalam dan bertindak secara analisis apa yang difikirkannya. Selain itu, bersifat objektif dalam membuat penilaian dan keputusan dan menjadi lebih berhemah dan bertanggungjawab contohnya, jika kita melakukan suatu kesilapan, kita hendaklah cepat mengakui kesilapan dan sekiranya suatu kritikan diberi, kita haruslah bijak mengemukakan bukti dan rasionalnya. Seterusnya, kemahiran berfikir akan menjadikan kita agar tidak mudah dipengaruhi. Oleh iu, kita tidak akan menerima atau mengesahkan sesuatu perkara itu adalah benar selagi belum mendapatkan sumber yang sahih dan tepat.

**3.0 OBJEKTIF KAJIAN**

Antara objektif hasil daripada soal selidik ini adalah:

1. Mengkaji tahap kemahiran berfikir dalam ICT dalam kalangan pelajar IPTA dan IPTS
2. Mengkaji kebaikan Kemahiran Berfikir dalam ICT dari sudut perspektif pelajar
3. Mengkaji keburukan Kemahiran Berfikir dalam ICT dari sudut perspektif pelajar

**4.0 METODOLOGI**

 Kajian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi pelajar universiti mengenai kemahiran berfikir dalam ICT dalam pendidikan mereka. Oleh itu, kajian ini akan menentukan sama ada pelajar di Malaysia mengetahui atau tidak kepentingan berfikir dalam ICT ini. Untuk mencapai matlamat kajian, penyelidikan serta kajian telah dijalankan dengan menggunakan borang soal selidik di atas talian (online) iaitu aplikasi yang dipanggil Google Forms yang disebarkan kepada pelajar universiti melalui pautan di media sosial seperti Whatsapp, WeChat dan Facebook dalam masa satu minggu. Kemudian, borang soal selidik ini telah digunakan untuk mengumpul data kuantitatif dan dianalisis untuk mendapatkan hasil kajian.

**4.1 Sampel Kajian**

 Responden yang terlibat dalam kajian ini adalah dalam kalangan pelajar universiti di Malaysia iaitu universiti awam dan universiti swasta. Jumlah responden yang dapat dikumpul adalah 87 orang responden yang terdiri daripada 12 responden lelaki (13.8%) dan 75 responden perempuan (86.2%). Responden yang menjawab borang soal selidik ini mempunyai empat kategori kumpulan umur iaitu 18-20 tahun (74 responden) 85.1%, 21-23 tahun (12 responden) 13.8%, 24-26 tahun (0 responden) 0%, dan umur 27 tahun ke atas (1 responden) 1.1%. Majoriti daripada responden yang menjawab merupakan pelajar-pelajar daripada IPTA atau Universiti Awam (79 responden) manakala selebihnya merupakan pelajar-pelajar daripada IPTS atau Universiti Swasta (8 responden). Setiap responden juga mempunyai tahap pengajian mereka yang berbeza. Hasil daripada kajian, telah didapati bahawa 12 responden sedang mengikuti pengajian di peringkat diploma, 73 responden mengikuti pengajian di peringkat ijazah sarjanamuda, 1 responden mengikuti pengajian di peringkat ijazah sarjana dan 1 responden mengikuti pengajian di peringkat PHD.

**4.2 Teknik Pengumpulan Data**

 Data dikumpulkan melalui Google Forms dan disebarkan melalui pelbagai media sosial seperti Facebook, Whatsapp dan Wechat. Responden dalam kajian ini melengkapkan soal selidik tanpa mengisi nama mereka dan secara individu. Borang soal selidik ini dibahagikan kepada empat bahagian iaitu Bahagian A, Bahagian B, Bahagian C dan Bahagian D.

 Bahagian A mengandungi maklumat demografi responden yang menjawab soal selidik ini iaitu umur, jantina, institut pengajian dan tahap pengajian mereka. Pada Bahagian B pula, terdapat 6 soalan yang dapat mengkaji tahap kemahiran berfikir dalam ICT dalam kalangan pelajar (responden) universiti di Malaysia. Dalam Bahagian C terdapat 5 soalan yang mengkaji kebaikan kemahiran berfikir dalam ICT manakala Bahagian D terdapat 6 soalan yang mengkaji keburukan kemahiran berfikir dalam ICT.

Bentuk soalan di dalam ketiga-tiga bahagian iaitu Bahagian B, Bahagian C dan Bahagian D adalah berbentuk skala iaitu daripada 1-Sangat Tidak Setuju, 2-Tidak Setuju, 3-Neutral, 4-Setuju dan 5-Sangat Setuju.

**4.3 Analisis Data**

 Analisis deskriptif telah dibuat ke atas data kuantitatif dengan menggunakan aplikasi Google Forms. Borang kaji selidik secara atas talian ini telah ditutup dan respon diperoleh pada akhir tempoh kajian adalah selepas satu minggu. Data dianalisis secara individu dan secara deskriptif dengan menggunakan Google Sheets. Statistik deskriptif telah dikira mengikut pilihan jawapan bagi Bahagian A. Manakala untuk Bahagian B, C dan D, data yang telah disusun mengikut skala masing-masing. Daripada data yang telah disusun, penyelidik dapat memberi kesimpulan umum bagi setiap soalan.

**5.0 DAPATAN KAJIAN**

 **5.1 Tahap Kemahiran Berfikir dalam ICT**

Bahagian ini menunjukkan hasil keputusan bagi mengkaji tahap kemahiran dalam ICT dalam kalangan pelajar IPTA dan IPTS. Soalan-soalan di dalam bahagian ini kebanyakkannya berkaitan dengan sejauhmana pengetahuan mereka terhadap kemahiran berfikir dalam ICT dan bagaimana seseorang pelajar di universiti itu mengaplikasikan kemahiran berfikir dalam ICT ini dalam kehidupan seharian mereka.

Soalan-soalan di dalam Bahagian B berbentuk skala. Pertanyaan pertama yang dikemukakan dalam Bahagian B ini adalah “Kemahiran berfikir digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mendapatkan latihan berfikir secara kreatif dan kritis”. Merujuk kepada rajah 1, majoriti pelajar universiti di Malaysia menyatakan bahawa mereka setuju dengan pernyataan bahawa kemahiran berfikir digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mendapatkan latihan berfikir secara kreatif dan kritis dengan keputusan soal selidik, 29 orang responden (33.3%) memilih 5-Sangat Setuju dan 26 orang responden (29.9%) memilih 4-Setuju. Manakala, 7 orang responden (8%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.1%) menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan berikut di skala 1-Sangat Tidak Setuju.



**Rajah 1: Kemahiran Berfikir digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mendapatkan latihan berfikir secara kreatif dan kritis.**

Rajah 2 adalah keputusan skala bagi soalan yang kedua dalam Bahagian B. Pernyataannya adalah “Kemahiran berfikir digunakan untuk mengaplikasikan pengetahuan, pengalaman dan kemahiran berfikir secara lebih praktik sama ada dalam atau luar darjah”. Keputusan menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir digunakan untuk mengaplikasikan pengetahuan, pengalaman dan kemahiran berfikir secara lebih praktik sama ada dalam atau luar bilik darjah iaitu dengan seramai 29 orang responden (46.8%) memilih 5-Sangat Setuju dan 26 orang responden (41.9%) memilih 4-Setuju. Selebihnya 6 orang responden (9.7%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.6%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 25 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar daripada responden menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang telah dikemukakan.



**Rajah 2: Kemahiran berfikir digunakan untuk mengaplikasikan pengetahuan, pengalaman dan kemahiran berfikir secara lebih praktik sama ada dalam atau luar darjah.**

Rajah 3 adalah keputusan skala bagi soalan yang ketiga dalam Bahagian B. Pernyataan yang ketiga diberikan dalam borang soal selidik adalah “Penggunaan ICT melibatkan proses pengaliran, penyebaran, pemprosesan dan penyimpanan maklumat menggunakan perantaraan teknologi”. Keputusan menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju bahawa penggunaan ICT sememangnya melibatkan sesuatu proses pengaliran, penyebaran, pemprosesan dan penyimpanan sesuatu maklumat menggunakan perantaraan teknologi iaitu seramai 27 orang responden (31%) memilih 5-Sangat Setuju dan 26 orang responden (29.9%) memilih 4-Setuju. Selebihnya seramai 9 orang responden (10.3%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.1%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar daripada responden menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang telah dikemukakan.



**Rajah 3: Penggunaan ICT melibatkan proses pengaliran, penyebaran, pemprosesan dan penyimpanan maklumat menggunakan perantaraan teknologi.**

Rajah 4 adalah keputusan skala bagi soalan yang keempat dalam Bahagian B. Pernyataan yang dikemukakan adalah “Penggunaan ICT membantu dalam pembelajaran maya contohnya berinteraksi walaupun jarak jauh”. Berdasarkan keputusan yang diperolehi, menunjukkan majoriti responden bersetuju bahawa penggunaan ICT dapat membantu mereka dalam pembelajaran maya contohnya berinteraksi antara satu sama lain walaupun berada di jarak yang jauh iaitu seramai 29 orang responden (46%) memilih 5-Sangat Setuju dan 28 orang responden (44.4%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, seramai 5 orang responden (7.9%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.6%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar daripada responden menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang telah dikemukakan.



**Rajah 4: Penggunaan ICT membantu dalam pembelajaran maya contohnya berinteraksi walaupun jarak jauh**

Rajah 5 adalah keputusan skala bagi soalan yang kelima dalam Bahagian B. Pernyataan yang dikemukakan kepada responden adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya dalam memanipulasikan maklumat”. Berdasarkan keputusan yang diperolehi, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu setiap daripada mereka dalam memanipulasikan maklumat dengan seramai 20 orang responden (23%) memilih 5-Sangat Setuju dan 37 orang responden (42.5%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 25 orang responden (28.7%) memilih 3-Tidak Pasti, 4 orang responden (4.6%) memilih 2-Tidak Setuju dan seorang responden (1.1%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju.



 **Rajah 5: Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya dalam memanipulasikan maklumat.**

 Rajah 6 adalah keputusan skala bagi soalan yang keenam dalam Bahagian B. Pernyataan yang dikemukakan kepada responden adalah “Melalui kemahiran berfikir dalam ICT, saya dapat menghasilkan produk dengan lebih kreatif dan inovatif”. Berdasarkan keputusan yang diperolehi, majoriti responden bersetuju bahawa melalui kemahiran berfikir dalam ICT, mereka dapat menghasilkan produk dengan lebih kreatif dan inovatif dengan keputusan seramai 28 orang responden (32.2%) memilih 5-Sangat Setuju dan 41 orang responden (47.1%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, seramai 15 orang responden (17.2%) memilih 3-Tidak Pasti, seorang responden (1.1%) memilih 2-Tidak Setuju dan 2 orang responden (2.3%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju.



 **Rajah 6: Melalui kemahiran berfikir dalam ICT, saya dapat menghasilkan produk dengan lebih kreatif dan inovatif**

 **5.2 Kebaikan Kemahiran Berfikir dalam ICT**

Bahagian ini menunjukkan hasil keputusan bagi mengkaji kebaikan kemahiran berfikir dalam ICT dari sudut perspektif pelajar. Soalan-soalan di dalam bahagian ini kebanyakkannya memberi beberapa contoh situasi akan kebaikan kemahiran berfikir dalam ICT dan pandangan mereka terhadap pernyataan yang dikemukakan sama ada mereka bersetuju atau tidak terhadap pernyataan tersebut telah direkodkan. Semua soalan-soalan di dalam bahagian ini adalah berbentuk skala.

**Jadual 1: Keputusan bagi soalan bahagian C**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No  | Soalan | Skala |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jumlah Responden |
| 1 | Kemahiran berfikir dalam ICT dapat meningkatkan prestasi kerja saya | 0(0%) | 2 (2.3%) | 5(5.7%) | 39(44.8%) | 17(19.5%) |
| 2 | Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya mengumpulkan maklumat dan data dengan lebih terperinci | 1(1.6%) | 0(0%) | 3(4.8%) | 25(39.7%) | 34(54%) |
| 3 | Kemahiran berfikir dalam ICT dapat memudahkan sesi pengajaran dan pembelajaran saya. | 1(1.6%) | 0(0%) | 6(9.5%) | 30(47.6%) | 26(41.3%) |
| 4 | Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya berfikir dengan lebih matang dan berhemah. | 1(1.6%) | 2(3.2%) | 19(30.2%) | 23(36.5%) | 18(28.6%) |
| 5 | Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ICT. | 1(1.1%) | 2(2.3%) | 16(18.4%) | 34(39.1%) | 34(39.1%) |

**Skala: 1-Sangat Tidak Setuju, 2-Tidak Setuju, 3-Tidak Pasti, 4-Setuju, 5-Sangat Setuju**

 Jadual 1 menunjukkan keputusan bagi soalan bahagian C yang berbentuk skala. Bagi soalan yang pertama, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat meningkatkan prestasi kerja saya”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT sememangnya dapat meningkatkan prestasi kerja mereka dengan seramai 17 orang responden (19.5%) memilih 5-Sangat Setuju dan 39 orang responden (44.8%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 5 orang responden (5.7%) memilih 3-Tidak Pasti dan 2 orang responden (2.3%) memilih 2-Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

Bagi soalan yang kedua, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya mengumpulkan maklumat dan data dengan lebih terperinci”. Berdasarkan jadual diatas, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu mereka mengumpulkan maklumat dan data dengan lebih terperinci dengan seramai 34 orang responden (54%) memilih 5-Sangat Setuju dan 25 orang responden (39.7%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 3 orang responden (4.8%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.6%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

Bagi soalan yang ketiga, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat memudahkan sesi pengajaran dan pembelajaran saya”. Berdasarkan jadual diatas, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT dapat memudahkan sesi pengajaran dan pembelajaran mereka dengan seramai 26 orang responden (41.3%) memilih 5-Sangat Setuju dan 30 orang responden (47.6%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 6 orang responden (9.5%) memilih 3-Tidak Pasti dan seorang responden (1.6%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

Bagi soalan yang keempat, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya berfikir dengan lebih matang dan berhemah”. Berdasarkan jadual diatas, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu mereka berfikir dengan lebih matang dan berhemah dengan seramai 18 orang responden (28.6%) memilih 5-Sangat Setuju dan 23 orang responden (36.5%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 19 orang responden (30.2%) memilih 3-Tidak Pasti, 2 orang responden (3.2%) memilih 2-Tidak Setuju dan seorang responden (1.6%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

Bagi soalan yang kelima, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu saya menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ICT”. Berdasarkan jadual diatas, majoriti responden bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT dapat membantu mereka dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ICT dengan seramai 34 orang responden (39.1%) memilih 5-Sangat Setuju dan 34 orang responden (39.1%) memilih 4-Setuju. Selebihnya, 16 orang responden (18.4%) memilih 3-Tidak Pasti, 2 orang responden (2.3%) memilih 2-Tidak Setuju dan seorang responden (1.1%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju.

**5.3 Keburukan Kemahiran Berfikir dalam ICT**

Bahagian ini menunjukkan hasil keputusan bagi mengkaji keburukan kemahiran berfikir dalam ICT dari sudut perspektif pelajar. Soalan-soalan di dalam bahagian ini kebanyakkannya memberi beberapa contoh situasi akan keburukan kemahiran berfikir dalam ICT dan pandangan mereka terhadap pernyataan yang dikemukakan sama ada mereka bersetuju atau tidak terhadap pernyataan tersebut telah direkodkan. Semua soalan-soalan di dalam bahagian ini adalah berbentuk skala.

**Jadual 2: Keputusan bagi soalan Bahagian D**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Soalan | Skala |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jumlah Responden |
| 1 | Kemahiran berfikir dalam ICT banyak memberi impak negatif berbanding positif kepada pelajar | 13(14.9%) | 21(24.1%) | 33(37.9%) | 12(13.8%) | 8(9.2%) |
| 2 | Kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan saya suka menangguhkan kerja | 12(19%) | 16(25.4%) | 18(28.6%) | 10(15.6%) | 7(11.1%) |
| 3 | Saya tidak tahu bila perlu saya aplikasikan kemahiran berfikir dalam ICT | 9(14.3%) | 20(31.7%) | 19(30.2%) | 13(20.6%) | 2(3.2%) |
| 4 | Kemahiran berfikir dalam ICT mengakibatkan saya tidak mempunyai kemahiran berkomunikasi yang baik. | 14(22.2%) | 14(22.2%) | 16(25.4%) | 13(20.6%) | 6(9.5%) |
| 5 | Kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan kemahiran insaniah (softskill) saya tidak dapat diimplimentasikan. | 15(23.8%) | 14(22.2%) | 19(30.2%) | 12(19%) | 3(4.8%) |

**Skala: 1-Sangat Tidak Setuju, 2-Tidak Setuju, 3-Tidak Pasti, 4-Setuju, 5-Sangat Setuju**

 Jadual 2 menunjukkan keputusan bagi soalan Bahagian D yang berbentuk skala. Bagi soalan yang pertama, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT banyak memberi impak negatif berbanding positif kepada pelajar”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden tidak bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT banyak memberi impak negatif berbanding positif kepada pelajar dengan seramai 13 orang responden (14.9%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju dan 21 orang responden (24.1%) memilih 2-Tidak Setuju. Selebihnya, seramai 33 orang responden (37.9%) memilih 3-Tidak Pasti, 12 orang responden (13.8%) memilih 4-Setuju dan 8 orang responden (9.2%) memilih 5-Sangat Setuju.

 Bagi soalan yang kedua, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan saya suka menangguhkan kerja”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden tidak bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan mereka suka menangguhkan kerja dengan seramai 12 orang responden (19%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju dan 16 orang responden (25.4%) memilih 2-Tidak Setuju. Selebihnya, seramai 18 orang responden (28.6%) memilih 3-Tidak Pasti, 10 orang responden (15.9%) memilih 4-Setuju dan 7 orang responden (11.1%) memilih 5-Sangat Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka tidak bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

 Bagi soalan ketiga. pernyataan yang dikemukakan adalah “Saya tidak tahu bila perlu saya aplikasikan kemahiran berfikir dalam ICT”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden tidak bersetuju bahawa mereka sebenarnya tidak tahu bila perlu mereka aplikasikan kemahiran berfikir dalam ICT dengan seramai 9 orang responden (14.3%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju dan 20 orang responden (31.7%) memilih 2-Tidak Setuju. Selebihnya, seramai 19 orang responden (30.2%) memilih 3-Tidak Pasti, 13 orang responden (20.6%) memilih 4-Setuju dan 2 orang responden (3.2%) memilih 5-Sangat Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka tidak bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

 Bagi soalan keempat, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT mengakibatkan saya tidak mempunyai kemahiran berkomunikasi yang baik”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden tidak bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT mengakibatkan mereka tidak mempunyai kemahiran berkomunikasi yang baik dengan seramai 14 orang responden (22.2%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju dan 14 orang responden (22.2%) memilih 2-Tidak Setuju. Selebihnya, 16 orang responden (25.4%) memilih 3-Tidak Pasti, 13 orang responden (20.6%) memilih 4-Setuju dan 6 orang responden (9.5%) memilih 5-Sangat Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka tidak bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

 Bagi soalan kelima, pernyataan yang dikemukakan adalah “Kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan kemahiran insaniah (softskill) saya tidak dapat diimplimentasikan”. Berdasarkan jadual keputusan diatas, majoriti responden tidak bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ICT menyebabkan kemahiran insaniah (softskill) mereka tidak dapat diimplimentasikan dengan seramai 15 orang responden (23.8%) memilih 1-Sangat Tidak Setuju dan 14 orang responden (22.2%) memilih 2-Tidak Setuju. Selebihnya seramai 19 orang responden (30.2%) memilih 3-Tidak Pasti, 12 orang responden (19%) memilih 4-Setuju dan 3 orang responden (4.8%) memilih 5-Sangat Setuju. Walaupun seramai 24 orang responden tidak menjawab soalan ini namun begitu sebilangan besar menyatakan mereka tidak bersetuju dengan pernyataan yang dikemukakan.

**6.0 PERBINCANGAN**

 Daripada keputusan soal selidik bagi kajian kami yang bertajuk “Kemahiran Berfikir dalam ICT”. Dilihat majoriti pelajar UKM yang menjawab soal selidik kami ini adalah berumur sekitar 18 hingga ke 20 tahun dan kebanyakkan daripada mereka adalah perempuan. Hasil daripada kajian kami tentang tahap pengetahuan pelajar UKM terhadap kemahiran berfikir dalam ict, keputusan keseluruhan menunjukkan bahawa tahap pengetahuan mereka terhadap kemahiran berfikir dalam ict ini adalah berada di dalam tahap yang memuaskan kerana majoriti mereka mengetahui serta peka terhadap fungsi kemahiran berfikir dalam ict. Tahap pengetahuan mereka ini dapat kami lihat daripada jawapan serta pilihan skala yang diberikan oleh mereka.

 Keputusan bagi kajian soal selidik kami juga menunjukkan bahawa majoriti pelajar di UKM bersetuju bahawa kemahiran berfikir dalam ict ini lebih banyak memberikan kesan positif serta kebaikan dalam kehidupan mereka sebagai seorang pelajar berbanding impak negatif. Ini berkemungkinan bahawa mereka merasakan kemahiran berfikir dalam ict ini banyak memberi kemudahan kepada mereka dalam melakukan tugasan dan pengetahuan dalam bidang ict adalah sangat perlu bagi keperluan mereka sebagai pelajar pada zaman IT seperti sekarang ini.

 Secara kesimpulannya, kemahiran berfikir dalam ict ini sememangnya membantu para pelajar khususnya pelajar di UKM dalam meningkatkan prestasi kerja serta membantu memudahkan sesi pengajaran dan pembelajaran mereka.

**7.0 RUJUKAN**

Juehadi, Abd Hasim Juwey. 2014. Kemahiran berfikir dan ict. <http://www.slideshare.net/juehadiabdhasimjuwey/kemahiran-berfikir-dan-ict-42988681> [21 November 2016]

Najwa Mustafa. 2015. Kemahiran berfikir dalam ict. najwamustafa1996.weebly.com [18 Disember 2016]

Razi Roslan. 2012. Kemahiran Berfikir dalam ICT. <http://raziroslan-sukres.blogspot.my/2012/12/kemahiran-berfikir-dan-ict.html> [21 November 2012]