

INTERNATIONAL JOURNAL OF
LAW, GOVERNMENT AND
COMMUNICATION
(IJLGC)
www.ijlgc.com



TAHAP KESEDIAAN MURID DALAM PEMBANGUNAN
KANDUNGAN TVPSS BERASASKAN TAM3

*EVALUATING STUDENTS' READINESS FOR TVPSS CONTENT DEVELOPMENT
USING THE TAM3 FRAMEWORK*

Aida Filzah Ramli^{1*}, Sabrina Mohd. Rashid², Syazwani Mahsal Khan³

¹ School of Multimedia Technology and Communication, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: aida.filzah.ramli@uum.edu.my

² School of Multimedia Technology and Communication, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: sabrina@uum.edu.my

³ School of Multimedia Technology and Communication, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: syazwani.mahsal.khan@uum.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 19.10.2025

Revised date: 18.11.2025

Accepted date: 18.12.2025

Published date: 24.12.2025

To cite this document:

Ramli, A. F., Mohd Rashid, S., & Mahsal Khan, S. (2025). Tahap Kesiediaan Murid Dalam Pembangunan Kandungan Tvpss Berasaskan Tam3. *International Journal of Law, Government and Communication*, 10 (42), 256-271.

DOI: 10.35631/IJLGC.1042017

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Kajian ini bertujuan menilai tahap kesiediaan murid Sekolah Kebangsaan Malau dalam pembangunan kandungan Televisyen Pusat Sumber Sekolah (TVPSS) dengan menggunakan kerangka Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM3). Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah membuka ruang kepada penggunaan platform seperti YouTube sebagai medium pembelajaran dan penghasilan kandungan kreatif. Namun, tahap penerimaan dan kesiediaan murid masih diperingkat awal, khususnya di kawasan luar bandar yang berhadapan kekangan akses peranti dan literasi digital. Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti faktor psikologi, teknikal dan persekitaran yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam kalangan murid apabila terlibat dalam penghasilan kandungan TVPSS. Kajian ini menggunakan reka bentuk tinjauan kuantitatif melibatkan 16 orang murid Tahun 4 hingga Tahun 6. Instrumen kajian terdiri daripada soal selidik berstruktur berdasarkan tiga belas konstruk utama TAM3 iaitu Kegunaan Teknologi, Kemudahan Penggunaan, Norma Subjektif, Pengalaman, Kecekapan Kendiri, Kesukarelaan, Keseronokan bermain, Kawalan Persekitaran, Kebimbangan Teknologi, Kualiti Hasil Kerja, Kejelasan Peningkatan, Imej dan Pekerjaan Berkaitan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif bagi menilai tahap kesiediaan murid secara menyeluruh sebelum pelaksanaan modul latihan TVPSS. Secara keseluruhan, kajian ini menyimpulkan bahawa murid menunjukkan potensi positif dalam pembelajaran berasaskan video, namun keberkesanan program TVPSS memerlukan latihan sistematik, bimbingan berterusan dan sokongan sosial yang kukuh. Dapatan kajian ini menyediakan

asas penting untuk merangka intervensi latihan TVPSS yang lebih komprehensif bagi meningkatkan literasi digital dan keyakinan murid luar bandar.

Kata Kunci:

Pembangunan Kandungan Digital, TVPSS, TAM3, Tahap Kesediaan, Kuantitatif

Abstract:

This study aims to evaluate the level of readiness among pupils at Sekolah Kebangsaan Malau to develop content for the School Resource Centre Television (TVPSS) using the Technology Acceptance Model 3 (TAM3) framework. The rapid advancement of digital technology in education has expanded opportunities to use platforms such as YouTube as learning tools and channels for creative content production. However, students' acceptance of and readiness for such technologies remain at an early stage, particularly in rural contexts where access to devices and digital literacy is limited. This study seeks to identify the psychological, technical, and environmental factors influencing technology acceptance among students involved in TVPSS content production. A quantitative survey design was employed, involving 16 students from Year 4 to Year 6. Data were collected using a structured questionnaire based on thirteen core TAM3 constructs: Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norm, Experience, Self-Efficacy, Voluntariness, Perceived Enjoyment, Environmental Control, Computer Anxiety, Output Quality, Result Demonstrability, Image, and Job Relevance. Descriptive statistics were used to assess students' overall readiness before the implementation of the TVPSS training module. Overall, the findings indicate that students demonstrate positive potential towards video-based learning and digital content creation. Nevertheless, the effectiveness of TVPSS initiatives depends on the provision of systematic training, continuous guidance, and strong social support. The findings provide an essential foundation for designing more comprehensive TVPSS training interventions to enhance digital literacy and confidence among students in rural school settings.

Keywords:

Digital Content Development, TVPSS, TAM3, Readiness Level, Quantitative Study

Pengenalan

Perkembangan pesat teknologi digital dalam pendidikan telah mengubah cara pembelajaran berlangsung di sekolah rendah, terutamanya melalui integrasi media, video dan platform penstriman dalam talian seperti YouTube. Dalam konteks Malaysia, program Televisyen Pusat Sumber Sekolah (TVPSS) diperkenalkan sebagai medium pembelajaran yang berfungsi memperkaya budaya literasi media serta menggalakkan murid menghasilkan kandungan pendidikan secara kreatif dan interaktif. TVPSS bukan sahaja menyokong pembelajaran berasaskan teknologi, tetapi juga berpotensi membina kemahiran komunikasi, kolaborasi, pemikiran kreatif dan keupayaan digital murid sebagai kemahiran penting abad ke-21. Walau bagaimanapun, tahap kesediaan murid terhadap penggunaan teknologi untuk pembangunan kandungan digital masih berbeza mengikut persekitaran sekolah, akses peranti serta pendedahan awal kepada media.

Sekolah-sekolah di kawasan luar bandar lazimnya berdepan cabaran akses infrastruktur dan kekurangan peranti digital di rumah, yang boleh mempengaruhi keyakinan serta kemahiran murid untuk menghasilkan kandungan video secara berdikari. Keadaan ini turut terlihat dalam konteks Sekolah Kebangsaan Malau, di mana sebahagian murid tidak mempunyai peranti sendiri atau menggunakan telefon pintar sebagai satu-satunya medium digital di rumah. Dalam masa yang sama, peningkatan penggunaan YouTube sebagai platform pembelajaran dan hiburan telah menjadikan aplikasi ini sebagai medium paling dekat dengan kehidupan murid, sekali gus membuka peluang besar untuk memanfaatkan potensi TVPSS sebagai ruang pembelajaran kreatif yang bersesuaian dengan kecenderungan mereka terhadap video. Oleh itu, kajian mengenai kesediaan murid untuk terlibat dalam pembangunan kandungan TVPSS menjadi penting bagi memahami sejauh mana murid sedia menerima, menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam konteks pembelajaran sebenar.

Model Penerimaan Teknologi (TAM3) digunakan sebagai kerangka teori kajian kerana model ini memberikan pemahaman menyeluruh tentang faktor psikologi, sosial dan persekitaran yang mempengaruhi kesediaan pengguna dalam menerima teknologi (Setiyani et al., 2021). Konstruk asal TAM seperti Kegunaan Teknologi dan Kemudahan Penggunaan berperanan besar dalam menentukan sama ada murid bersedia untuk menghasilkan kandungan digital menggunakan TVPSS dan memuat naiknya ke platform seperti YouTube. Penggunaan TAM3 amat relevan dalam konteks murid sekolah rendah, khususnya di kawasan luar bandar, kerana ia mengambil kira elemen keseronokan, kebimbangan teknologi serta ketergantungan murid kepada sokongan guru dan rakan sebaya.

Berdasarkan keperluan tersebut, kajian ini dijalankan bagi menilai tahap kesediaan murid Sekolah Kebangsaan Malau (SK Malau) dalam membangunkan kandungan TVPSS melalui platform YouTube. Fokus terhadap kesediaan murid amat penting kerana ia menjadi asas kepada keberhasilan program TVPSS yang bergantung kepada motivasi, kemahiran dan pemahaman teknologi. Kajian ini juga dapat membantu guru, pentadbir sekolah serta perancang kurikulum memahami keperluan latihan, sokongan serta pendekatan pedagogi yang sesuai bagi meningkatkan literasi digital murid dalam pembangunan kandungan media. Dapatan awal daripada kajian ini memberikan gambaran komprehensif tentang faktor yang menggalakkan penerimaan teknologi serta aspek yang perlu diperkukuh sebelum murid dapat menghasilkan kandungan TVPSS secara kreatif, berkualiti dan berkesan.

Objektif Kajian

Selaras dengan tujuan tersebut, kajian ini dijalankan bagi menilai sejauh mana tahap kesediaan murid dalam membangunkan kandungan TVPSS melalui platform YouTube di SK Malau.

Kajian Literatur

Penggunaan Youtube Dalam Pendidikan Sekolah Rendah.

Platform video seperti YouTube semakin diterima sebagai alat bantu mengajar di sekolah rendah dalam era digital. Kajian di Malaysia mendapati penggunaan video YouTube dapat meningkatkan minat dan pemahaman murid dalam mata pelajaran, sekali gus membantu pencapaian akademik mereka. Sebagai contoh, Ishak dan Khalid (2021) menunjukkan bahawa video YouTube mampu meningkatkan minat belajar Geografi serta prestasi murid sekolah menengah. Di Indonesia, Adelia dan Rondli (2024) turut melaporkan bahawa penggunaan video YouTube dalam subjek Pendidikan Pancasila berjaya menambah minat murid sekolah dasar terhadap pembelajaran tersebut. Jelasnya, kandungan visual dan interaktif di YouTube

menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan, sejajar dengan keperluan murid generasi baharu yang celik teknologi.

Murid Luar Bandar dan Jurang Digital

Murid di kawasan luar bandar di Malaysia menghadapi jurang digital yang ketara, dengan tahap literasi digital yang lebih rendah berbanding murid bandar. Kajian oleh Mohd Shahrol, Sulaiman dan Mohamed (2023) mendapati bahawa murid sekolah menengah rendah di kawasan luar bandar Johor menunjukkan kesedaran terhadap manfaat teknologi mudah alih seperti telefon pintar dan tablet dalam pembelajaran, namun menghadapi cabaran dalam kemudahan penggunaan dan tahap keselesaan peribadi. Keadaan infrastruktur dan akses ini wajar diambil kira apabila merancang latihan untuk pembangunan kandungan TVPSS (TV Pendidikan Sekolah) di sekolah luar bandar seperti SK Malau.

Kajian literatur terkini menunjukkan jurang digital luar bandar bukan sekadar isu infrastruktur, tetapi turut berkait dengan sikap, kemahiran, dan sokongan persekitaran pembelajaran. Sebagai contoh, kajian oleh Ahmad et al. (2021) mendapati murid luar bandar di Sabah menunjukkan tahap literasi digital yang sederhana, dengan kebergantungan tinggi kepada telefon pintar tetapi penggunaan aplikasi pembelajaran masih rendah. Faktor kekangan jalur lebar dan kos data menjadi penghalang utama, manakala tahap bimbingan guru dan ibu bapa juga mempengaruhi keberkesanan penggunaan teknologi.

Selain itu, Idris et al. (2022) menekankan bahawa jurang digital semakin ketara semasa pandemik COVID-19 apabila sesi Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) dilaksanakan. Murid luar bandar mengalami kesukaran untuk mengakses kandungan video pembelajaran disebabkan masalah liputan internet, kualiti peranti, dan beban kos. Kajian ini menegaskan perlunya pendekatan bersifat inklusif dalam pembangunan kandungan pendidikan digital, termasuk televisyen pendidikan seperti TVPSS. Tambahan lagi, Noraini et al. (2023) menyoroti pentingnya pendekatan kontekstual dalam reka bentuk bahan digital untuk murid luar bandar. Kajian mereka menunjukkan bahawa murid lebih mudah menerima kandungan berbentuk video apabila ia bersifat mudah difahami, menggunakan bahasa tempatan atau bahasa Melayu baku yang jelas, dan menekankan unsur pembelajaran aktif (*active learning*).

Kajian terkini oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (2023) juga mengenal pasti bahawa inisiatif *Digital Education Policy* (2021–2025) memberi penekanan kepada penambahbaikan akses dan kualiti bahan pembelajaran digital, termasuk kandungan berasaskan video untuk semua sekolah. Namun, laporan itu menegaskan bahawa untuk sekolah luar bandar, usaha pembangunan kandungan perlu mempertimbangkan tahap literasi digital murid, kesediaan infrastruktur, dan latihan guru yang berfokus pada pedagogi teknologi.

Penerimaan Teknologi Berdasarkan Model TAM3 dalam Kalangan Murid

Penerimaan teknologi dalam kalangan murid sering dijelaskan melalui kerangka *Technology Acceptance Model 3 (TAM3)* oleh Venkatesh dan Bala (2008), yang menekankan pengaruh faktor kognitif iaitu Kegunaan Teknologi (*Perceived Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Norma Subjektif (*Subjective Norm*), Kesukarelaan (*Voluntariness*), Kecekapan Kendiri (*Self-Efficacy*), Pengalaman (*Experience*), Keseronokan bermain (*Enjoyment/Playfulness*), Kawalan Persekitaran (*External Control*), Kebimbangan Teknologi (*Technology Anxiety*), Kualiti Hasil Kerja (*Output Quality*), Kejelasan Peningkatan & (*Demonstrability*), Imej (*Image*) dan Pekerjaan Berkaitan (*Job Relevance*). Kajian semasa menunjukkan bahawa murid yang mempunyai keberkesanan sendiri yang tinggi lebih

cenderung menerima aplikasi digital, manakala elemen keseronokan pula dapat meningkatkan motivasi mereka untuk menggunakan teknologi (Setiyani et al., 2021). Dalam konteks luar bandar, walaupun penggunaan YouTube tidak semestinya meningkatkan prestasi akademik secara ketara, murid tetap menunjukkan persepsi positif terhadap pembelajaran digital kerana mereka menganggap medium tersebut mudah dan menyeronokkan (Setiyani et al., 2021).

Keseronokan bermain dan sokongan sosial dikenal pasti sebagai pemacu utama dalam pembelajaran digital. Kandungan video interaktif seperti YouTube meningkatkan penglibatan dan pemahaman murid, menjadikannya lebih berkesan berbanding bahan statik atau teks tradisional (Ishak & Khalid, 2021). Pada masa yang sama, sokongan daripada guru, rakan sebaya dan ibu bapa turut membantu murid mengatasi kebimbangan teknologi serta memastikan kelangsungan pembelajaran, terutamanya semasa Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) (Nasir & Mansor, 2021). Sokongan sosial ini seiring dengan komponen norma subjektif dalam TAM3, yang mendorong murid untuk lebih yakin menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Walau bagaimanapun, literatur menunjukkan bahawa cabaran akses kekal menjadi isu utama dalam kalangan murid luar bandar. Laporan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) (2024) mendapati murid luar bandar mempunyai peluang lebih terbatas untuk membangunkan kemahiran digital akibat kekurangan peranti dan capaian Internet yang stabil. Kekangan ini memberi kesan negatif terhadap persepsi murid tentang kemudahan teknologi dan seterusnya menjejaskan penerimaan mereka terhadap penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran. Justeru, pembelajaran digital yang efektif seperti TVPSS perlu menekankan kandungan yang menyeronokkan, sokongan persekitaran yang kukuh, serta usaha menangani jurang akses teknologi bagi memastikan kesediaan murid dapat ditingkatkan secara menyeluruh.

Metodologi

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif melalui reka bentuk kajian tinjauan deskriptif bagi menilai tahap kesediaan murid dalam membangunkan kandungan TVPSS melalui platform YouTube. Kaedah tinjauan dipilih kerana sesuai untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang sikap, persepsi dan pengalaman murid terhadap penggunaan teknologi digital dalam konteks pembelajaran. Instrumen kajian terdiri daripada satu set soal selidik berstruktur yang dibina berdasarkan konstruk utama Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM3) iaitu Kegunaan Teknologi, Kemudahan Penggunaan, Norma Subjektif, Pengalaman, Kecekapan Kendiri, Kesukarelaan, Keseronokan bermain, Kawalan Persekitaran, Kebimbangan Teknologi, Kualiti Hasil Kerja, Kejelasan Peningkatan, Imej dan Pekerjaan Berkaitan. Soal selidik ini menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur tahap kesediaan murid secara sistematik dan konsisten.

Dalam pembinaan soal selidik berdasarkan Model TAM3, beberapa item digabungkan dalam satu konstruk kerana ia mewakili dimensi psikologi atau tingkah laku yang saling berkait rapat dan tidak boleh berdiri secara berasingan. Pertama, penggabungan item Norma Subjektif dan Pengalaman dilakukan kerana kedua-duanya saling berkait dalam membentuk penerimaan murid terhadap penggunaan teknologi melalui pengaruh sosial dan pendedahan sebelumnya. Kedua-dua aspek ini bersama-sama mencerminkan bagaimana sokongan persekitaran dan pengalaman lampau mempengaruhi kecenderungan murid untuk menggunakan teknologi. Kedua, item Kecekapan Kendiri dan Kesukarelaan digabungkan kerana keyakinan murid mengendalikan teknologi lazimnya menentukan tahap kesediaan mereka menggunakannya

tanpa paksaan. Penggabungan ini menghasilkan satu konstruk yang stabil untuk menggambarkan motivasi dalaman murid terhadap penggunaan teknologi.

Ketiga, Kualiti Hasil Kerja & Kejelasan Peningkatan digabungkan kerana kedua-duanya menilai persepsi murid terhadap keberkesanan teknologi dalam meningkatkan mutu tugas dan kefahaman pembelajaran mereka. Penggabungan ini membentuk konstruk yang komprehensif mengenai impak teknologi terhadap prestasi akademik keseluruhan. Akhir sekali, Penggabungan item Imej dan Pekerjaan Berkaitan dibuat kerana kedua-duanya berkait rapat dalam menilai relevansi teknologi serta bagaimana penggunaannya mempengaruhi kedudukan atau keyakinan diri murid. Kedua-dua elemen ini bersama-sama menggambarkan nilai sosial dan fungsional teknologi dalam konteks pembelajaran murid.

Disamping itu, peserta kajian terdiri daripada 16 orang murid Tahun 4 hingga Tahun 6 dari Sekolah Kebangsaan Malau. Pemilihan sampel dibuat menggunakan kaedah pensampelan bertujuan, oleh kerana murid yang terlibat merupakan kumpulan sasaran sebenar program TVPSS dan terlibat secara langsung dalam pendedahan awal kepada penghasilan kandungan video. Proses pengumpulan data dijalankan secara bersemuka di sekolah, memandangkan majoriti murid berada di kawasan luar bandar dengan akses Internet yang terhad. Murid diberikan taklimat ringkas sebelum menjawab soal selidik bagi memastikan mereka memahami setiap item soalan dengan jelas.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perisian SPSS, termasuk nilai min, sisihan piawai, skor minimum dan maksimum bagi setiap konstruk TAM3. Analisis deskriptif dipilih kerana objektif kajian adalah untuk mengenal pasti tahap kesediaan murid, bukan membuat generalisasi populasi yang lebih besar. Dapatan kajian ini dianalisis mengikut konstruk bagi memberi gambaran terperinci tentang faktor psikologi, sosial dan teknikal yang mempengaruhi penerimaan murid terhadap penghasilan kandungan TVPSS. Hasil analisis ini seterusnya digunakan untuk menyokong perbincangan kajian serta merangka cadangan penambahbaikan latihan TVPSS pada masa hadapan.

Dapatan Kajian

Maklumat Demografi

Jantina Murid

Dapatan menunjukkan bahawa majoriti murid yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada murid lelaki, iaitu seramai 10 orang (62.5%), manakala murid perempuan ialah seramai 6 orang (37.5%). Komposisi ini menggambarkan bahawa penyertaan murid lelaki adalah lebih tinggi berbanding murid perempuan. Perbezaan ini juga menggambarkan struktur populasi kelas di sekolah tersebut yang sememangnya mempunyai bilangan murid lelaki lebih ramai daripada perempuan. Variasi jantina ini penting dalam memahami perbezaan tahap literasi digital atau akses kepada media mengikut gender, meskipun analisis kajian ini bersifat umum dan tidak memfokuskan perbandingan jantina secara terperinci. Rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Jantina Murid

		Kekerapan Peratus Peratus Terkumpul		
Valid	Lelaki	10	62.5	62.5
	Perempuan	6	37.5	100.0
	Total	16	100.0	

Tahun Persekolahan

Dari segi tahun persekolahan, dapatan menunjukkan bahawa murid Tahun 5 merupakan kumpulan majoriti dalam kajian ini, dengan 8 orang (50.0%). Ini diikuti oleh murid Tahun 4 seramai 7 orang (43.8%), manakala hanya 1 orang (6.3%) merupakan murid Tahun 6. Taburan ini memperlihatkan bahawa penyertaan murid lebih tertumpu dalam kalangan Tahun 4 dan Tahun 5, selaras dengan fokus program atau ketersediaan murid pada peringkat umur tersebut. Penglibatan murid Tahun 6 agak kecil, berkemungkinan kerana mereka terikat dengan persediaan sekolah menengah atau tugas sekolah yang lebih berat. Rujuk Jadual 2.

Jadual 2: Tahun Persekolahan Murid

			Kekerapan Peratus	Peratus Berkumpulan
Valid	Tahun 4	7	43.8	43.8
	Tahun 5	8	50.0	93.8
	Tahun 6	1	6.3	100.0
	Total	16	100.0	

Keahlian Pusat Sumber Sekolah (PSS)

Kesemua murid (100%) merupakan ahli Pusat Sumber Sekolah (PSS). Ini menunjukkan bahawa PSS memainkan peranan aktif dalam ekosistem pembelajaran murid di sekolah ini. Keahlian penuh ini juga mencerminkan akses murid terhadap bahan bacaan, sumber digital, dan aktiviti berkaitan teknologi yang disediakan oleh PSS. Dapatan ini memberi gambaran bahawa murid berada dalam persekitaran pembelajaran yang menyokong inisiatif literasi digital. Rujuk Jadual 3.

Jadual 3: Keahlian Pusat Sumber Sekolah (PSS)

			Kekerapan Peratus	Peratus Berkumpulan
Valid	Ya	16	100.0	100.0

Penggunaan Peranti Digital

Akses kepada Peranti Digital

Dapatan menunjukkan variasi akses peranti dalam kalangan murid. Sebahagian besar murid mempunyai akses kepada telefon pintar (10 orang, 62.5%), diikuti oleh tablet (12.5%), dan komputer (6.3%). Walau bagaimanapun, terdapat juga murid yang tidak mempunyai sebarang peranti digital di rumah (18.8%). Pola ini menunjukkan bahawa telefon pintar merupakan medium utama murid untuk mengakses kandungan digital. Namun, hampir satu perlima murid tidak mempunyai sebarang peranti, yang memberi implikasi besar kepada peluang mereka untuk mengikuti pembelajaran digital di rumah. Kekangan akses peranti ini merupakan satu cabaran yang lazim dalam konteks sekolah luar bandar. Rujuk Jadual 4.

Jadual 4: Akses kepada Peranti Digital

			Kekerapan Peratus	Peratus Berkumpulan
Valid	Telefon	10	62.5	62.5
	Tablet	2	12.5	75.0
	Komputer	1	6.3	81.3
	Tiada	3	18.8	100.0
	Total	16	100.0	

Kekerapan Penggunaan Peranti

Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti murid menggunakan peranti digital pada kadar yang tidak konsisten. Sebanyak 43.8% murid melaporkan mereka menggunakan peranti “kadang-kadang”, menjadikan kategori ini sebagai kekerapan paling tinggi. Seramai 31.3% murid pula menggunakan peranti setiap hari, sementara 18.8% menggunakannya secara mingguan. Hanya seorang murid (6.3%) melaporkan tidak pernah menggunakan sebarang peranti digital. Pola penggunaan ini menggambarkan bahawa walaupun murid mempunyai akses asas kepada teknologi, penggunaan mereka tidak berlaku secara konsisten atau berstruktur. Keadaan ini lazim dalam konteks sekolah luar bandar, di mana akses peranti dan internet mungkin dipengaruhi oleh faktor sosioekonomi keluarga, ketersediaan peranti yang perlu dikongsi, atau kebergantungan kepada telefon pintar sebagai peranti utama. Secara keseluruhan, dapatan ini menunjukkan bahawa tahap pendedahan murid kepada teknologi wujud, namun tidak mencukupi untuk membentuk kompetensi digital yang mantap tanpa sokongan atau intervensi tambahan melalui program seperti TVPSS. Rujuk Jadual 5.

Jadual 5: Kekerapan Penggunaan Peranti

		Kekerapan	Peratus	Peratus Berkumpul
Valid	Setiap Hari	5	31.3	31.3
	Mingguan	3	18.8	50.0
	Kadang-kadang	7	43.8	93.8
	Tidak Pernah	1	6.3	100.0
	Total	16	100.0	

Tujuan Penggunaan Peranti

Dari segi tujuan penggunaan peranti digital, separuh daripada murid (50%) menggunakan peranti untuk belajar, manakala selebihnya menggunakannya untuk hiburan (18.8%), mendengar muzik (12.5%), dan aktiviti lain-lain (18.8%).

Dapatan ini menunjukkan bahawa walaupun murid mempunyai kecenderungan menggunakan peranti untuk tujuan pembelajaran, aspek hiburan dan aktiviti santai masih merupakan penggunaan yang ketara dalam kehidupan mereka. Ini selaras dengan tren penggunaan media dalam kalangan kanak-kanak, di mana pembelajaran dan hiburan bergerak seiring sebagai sebahagian daripada pengalaman digital mereka.

Kajian ini turut menunjukkan bahawa murid cenderung menggunakan peranti mengikut kemudahan yang ada di rumah, terutamanya melalui telefon pintar, yang bersifat serba guna tetapi mungkin tidak sepenuhnya optimum untuk aktiviti pembelajaran formal. Rujuk Jadual 6.

Jadual 6: Tujuan Penggunaan Peranti

		Kekerapan	Peratus	Peratus Berkumpul
Valid	Belajar	8	50.0	50.0
	Hiburan	3	18.8	68.8
	Muzik	2	12.5	81.3
	Lain-lain	3	18.8	100.0
	Total	16	100.0	

Analisis Deskriptif: Tahap Kesiediaan Murid Berdasarkan Konstruk TAM3

Bahagian ini membentangkan dapatan analisis deskriptif berdasarkan tiga belas konstruk utama dalam Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM3) yang diukur melalui soal selidik pra-kajian melibatkan 16 orang murid Sekolah Kebangsaan Malau. Konstruk-konstruk tersebut merangkumi Kegunaan Teknologi, Kemudahan Penggunaan, Keseronokan Bermain, Kawalan Persekitaran, Kebimbangan Teknologi. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa item digabungkan dalam satu konstruk kerana ia mewakili dimensi psikologi atau tingkah laku yang saling berkait rapat dan tidak boleh berdiri secara berasingan. Disamping itu juga, ianya bagi mengelakkan bertindihan dan pengulangan antara item. Item-item yang terlibat adalah Norma Subjektif & Pengalaman, Kecekapan Kendiri & Kesukarelaan, Kualiti Hasil Kerja & Kejelasan Peningkatan dan Imej & Pekerjaan Berkaitan.

Penggabungan beberapa konstruk dalam kajian ini dibuat berdasarkan pertimbangan teori TAM3, tahap perkembangan kognitif responden serta kekangan metodologi kajian di sekolah rendah luar bandar. Dalam konteks murid sekolah rendah, beberapa konstruk TAM3 tidak beroperasi secara terasing tetapi saling bertindih dari segi psikologi dan tingkah laku. Pertama, Norma Subjektif dan Pengalaman digabungkan kerana penerimaan teknologi murid sangat dipengaruhi oleh sokongan sosial (guru, rakan sebaya) dan pendedahan awal yang berlaku secara serentak. Murid tidak membentuk pengalaman teknologi secara sendiri, sebaliknya melalui norma dan amalan persekitaran pembelajaran.

Kedua, Kecekapan Kendiri dan Kesukarelaan digabungkan kerana keyakinan murid terhadap kebolehan mengendalikan teknologi secara langsung mempengaruhi kesiediaan mereka untuk terlibat secara sukarela. Dalam konteks murid sekolah rendah, kesukarelaan sering bergantung kepada persepsi keupayaan sendiri dan tahap sokongan yang diterima, menjadikan kedua-dua konstruk ini tidak berdiri secara berasingan. Ketiga, Kualiti Hasil Kerja dan Kejelasan Peningkatan digabungkan kerana murid pada peringkat ini belum mampu membezakan antara kualiti teknikal hasil kerja dan impak pembelajaran secara konseptual. Persepsi terhadap peningkatan pembelajaran lazimnya dibentuk melalui penilaian sendiri terhadap hasil yang dihasilkan, menjadikan kedua-dua dimensi ini saling berkait.

Akhir sekali, Imej dan Pekerjaan Berkaitan digabungkan kerana murid sekolah rendah belum mempunyai kefahaman kerjaya yang matang. Persepsi terhadap nilai masa depan teknologi lebih tertumpu kepada pembentukan imej sendiri, keyakinan dan aspirasi umum berbanding pekerjaan formal. Walau bagaimanapun, penggabungan konstruk ini diakui sebagai satu kekangan metodologi, kerana ia mengehendkan analisis terperinci kesan spesifik setiap konstruk TAM3 secara berasingan. Oleh itu, dapatan kajian ini ditafsirkan secara berhati-hati dan bersifat eksploratori sebagai kajian pra-intervensi.

Analisis ini bertujuan menilai tahap kesiediaan awal murid terhadap aktiviti pembangunan kandungan TVPSS sebelum pelaksanaan latihan berasaskan TAM3. Berikut adalah hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan perisian SPSS. Statistik tahap kesiediaan murid berdasarkan konstruk TAM3 seperti di Jadual 7.

Jadual 7: Statistik Deskriptif Tahap Kesiediaan Murid Berdasarkan Konstruk TAM3
Statistik Deskriptif

Konstruk	N	Minimum	Maksimum	Min Skor	Sisihan Piawai
1. Kegunaan Teknologi	16	2.40	4.00	3.1375	.61414
2. Kemudahan Penggunaan	16	3.00	3.80	3.4000	.37238
3. Norma Subjektif & Pengalaman	16	3.40	4.40	4.0000	.42583
4. Kecekapan Kendiri & Kesukarelaan	16	3.60	4.20	3.9125	.27295
5. Keronokan bermain	16	4.20	4.40	4.3125	.10247
6. Kawalan Persekitaran	16	3.80	4.60	4.2250	.19149
7. Kebimbangan Teknologi	16	3.20	3.80	3.5375	.30741
8. Kualiti Hasil Kerja & Kejelasan Peningkatan	16	3.20	3.80	3.5750	.22949
9. Imej & Pekerjaan Berkaitan	16	3.60	4.40	4.0125	.27779

Keronokan sebagai Asas Utama Kesiediaan Murid

Konstruk Keronokan ($M = 4.31$, $SP = 0.10$) mencatatkan skor paling tinggi antara semua konstruk TAM3. Dapatan ini menunjukkan bahawa murid sangat menikmati aktiviti berkaitan video seperti merakam, menyunting dan bereksperimen dengan aplikasi multimedia. Elemen keronokan merupakan pemacu motivasi yang kuat dan menjadi faktor penting yang meningkatkan keterlibatan murid dalam aktiviti TVPSS. Ini selaras dengan literatur TAM3 yang menekankan peranan *computer playfulness* dalam merangsang kecenderungan untuk meneroka teknologi baharu.

Kawalan Persekitaran yang Kukuh melalui Pengaruh Luar

Konstruk Kawalan Persekitaran juga menunjukkan skor min yang tinggi ($M = 4.23$, $SP = 0.19$), menandakan murid merasakan persekitaran pembelajaran mereka menyokong penggunaan teknologi. Sokongan ini merangkumi bimbingan guru, bantuan rakan sebaya, serta kewujudan kemudahan asas teknologi di sekolah. Dalam konteks sekolah luar bandar, dapatan ini amat penting kerana ia menunjukkan bahawa walaupun infrastruktur mungkin terhad, faktor sosial dan sokongan manusia memainkan peranan besar dalam mengukuhkan kesiediaan murid.

Pengaruh Sosial dan Pembentukan Imej Positif

Konstruk Norma Subjektif dan Pengalaman ($M = 4.00$) dan Imej dan Pekerjaan Berkaitan ($M = 4.01$) turut berada pada tahap tinggi. Murid dilihat menerima sokongan kuat daripada guru, ibu bapa, dan rakan dalam aktiviti berkaitan TVPSS. Pada masa yang sama, mereka dipercayai bahawa kemahiran menghasilkan video dapat meningkatkan imej diri dan mempunyai nilai penting pada masa hadapan. Hal ini menunjukkan bahawa pengaruh sosial dan aspirasi peribadi secara bersama mendorong murid untuk cenderung menerima aktiviti pembangunan kandungan digital sebagai peluang pembelajaran baharu.

Tahap Sederhana bagi Kemudahan Penggunaan dan Kecekapan Kendiri

Konstruk Kemudahan Penggunaan mencatatkan min sederhana ($M = 3.40$), menunjukkan murid masih memerlukan latihan terancang untuk menguasai aspek teknikal seperti menggunakan kamera, mengendalikan aplikasi suntingan video dan memuat naik kandungan ke platform digital. Walau bagaimanapun, Kecekapan Kendiri dan Kesukarelaan menunjukkan

skor sederhana tinggi ($M = 3.91$), mencerminkan bahawa murid memiliki keyakinan asas untuk belajar sendiri dan mencuba teknologi baharu. Dapatan ini menunjukkan bahawa intervensi latihan yang teratur berpotensi meningkatkan kedua-dua konstruk ini secara serentak.

Kebimbangan Teknologi pada Tahap Sederhana

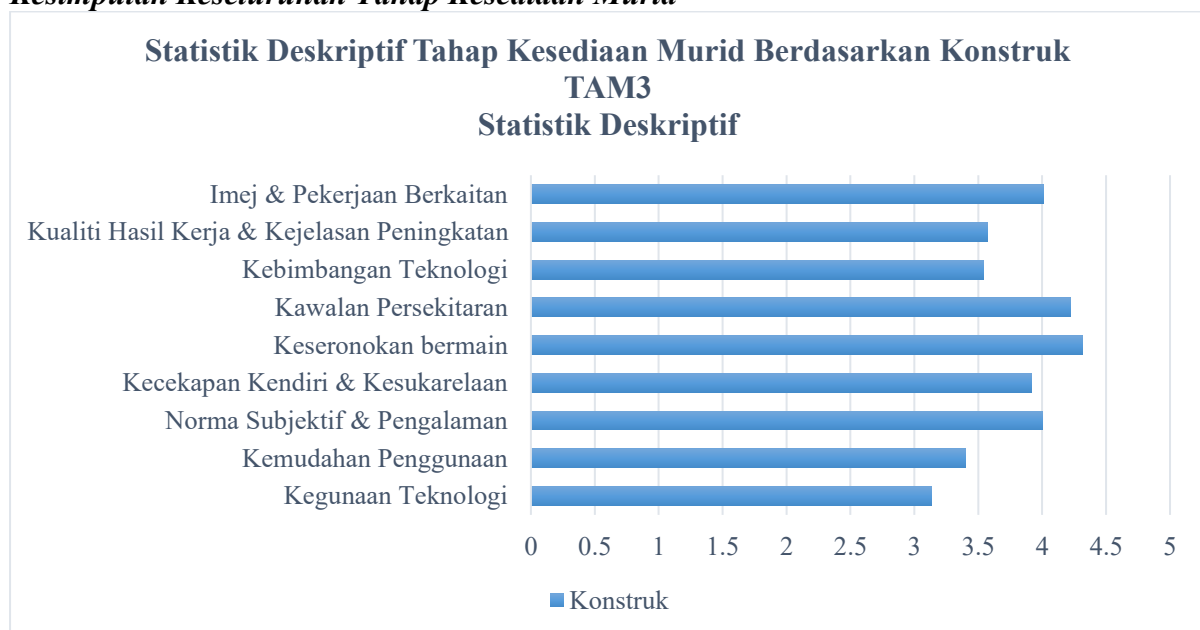
Konstruk Kebimbangan Teknologi berada pada tahap sederhana ($M = 3.54$, $SP = 0.31$). Murid melaporkan perasaan bimbang terhadap kemungkinan melakukan kesilapan, kehilangan fail ataupun berhadapan masalah teknikal. Ini adalah dapatan yang lazim bagi populasi murid sekolah rendah luar bandar. Justeru, modul latihan yang menekankan latihan berstruktur, demonstrasi berulang dan pembelajaran sokongan rakan sebaya dapat membantu mengurangkan tahap kebimbangan ini.

Kegunaan Teknologi dan Kualiti Hasil Kerja sebagai Konstruk Paling Rendah

Konstruk Kegunaan Teknologi menunjukkan min terendah ($M = 3.14$), menunjukkan murid belum memahami sepenuhnya manfaat TVPSS dalam konteks pembelajaran formal. Begitu juga, konstruk Kualiti Hasil Kerja dan Kejelasan Peningkatan ($M = 3.58$) berada pada tahap sederhana, mencerminkan kekangan murid dalam menilai kualiti hasil video mereka sendiri. Hal ini dijangka kerana murid masih berada pada fasa awal pendedahan terhadap teknologi audio visual dan belum mempunyai rangka rujukan yang kukuh untuk menilai kualiti penghasilan kandungan. Bagi menangani isu ini, kajian ini mencadangkan pembangunan modul latihan TVPSS berasaskan TAM3 yang memberi penekanan kepada penggunaan teknologi secara bermakna dan kontekstual.

Antara langkah yang dicadangkan ialah bimbingan berstruktur melalui pelaksanaan aplikasi media dalam kumpulan kecil, memberi penerangan langkah demi langkah serta pendedahan kepada contoh kandungan TVPSS berkualiti bagi membantu murid memahami hubungan antara aktiviti penghasilan video dan pencapaian pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan persepsi kegunaan teknologi dengan menunjukkan hasil pembelajaran yang nyata dan boleh difahami oleh murid.

Kesimpulan Keseluruhan Tahap Kesiediaan Murid



Rajah 1: Statistik Deskriptif Tahap Kesiediaan Murid Berdasarkan Konstruk TAM3

Secara keseluruhan, dapatan menunjukkan bahawa murid memiliki tahap kesediaan sederhana tinggi untuk terlibat dalam aktiviti pembangunan kandungan TVPSS seperti yang ditunjukkan di Rajah 1. Faktor paling dominan ialah keseronokan, sokongan persekitaran dan aspirasi masa depan, manakala aspek yang memerlukan pengukuhan ialah kefahaman tentang kegunaan teknologi dan kemahiran teknikal asas. Dapatan pra-kajian ini menjadi asas penting bagi merangka latihan berasaskan TAM3 yang lebih komprehensif untuk meningkatkan kesediaan murid dalam pembelajaran berasaskan media digital.

Perbincangan Kajian

Secara keseluruhan, dapatan menunjukkan bahawa tahap kesediaan murid untuk terlibat dalam pembangunan kandungan TVPSS adalah sederhana tinggi, dipengaruhi oleh gabungan faktor psikologi, sosial, dan persekitaran pembelajaran. Walaupun penggabungan konstruk ini meningkatkan kesesuaian instrumen dengan konteks murid sekolah rendah, ia turut mengehadkan analisis hubungan spesifik antara konstruk TAM3 secara individu. Oleh itu, dapatan kajian ini ditafsirkan sebagai gambaran awal tahap kesediaan murid dan sesuai dijadikan asas kepada kajian lanjutan atau pembangunan modul intervensi.

Motivasi Intrinsik dan Pengalaman Pembelajaran Murid

Dapatan kajian menunjukkan bahawa konstruk Keseronokan mencatatkan skor tertinggi ($M = 4.31$), menandakan bahawa motivasi intrinsik merupakan faktor paling dominan dalam penerimaan teknologi dalam kalangan murid sekolah rendah. Keseronokan yang dialami melalui aktiviti merakam video, mencuba aplikasi suntingan dan menghasilkan kandungan kreatif mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam penggunaan teknologi. Pengalaman pembelajaran yang positif ini membentuk asas awal penerimaan teknologi, khususnya dalam persekitaran pembelajaran yang tidak menekan.

Dalam konteks sekolah luar bandar, elemen keseronokan dan pengalaman pembelajaran menjadi lebih signifikan kerana ia berupaya mengatasi kekangan infrastruktur. Walaupun sebahagian murid mempunyai akses peranti yang terhad di rumah, mereka tetap menunjukkan keterlibatan tinggi apabila teknologi dipersembahkan sebagai aktiviti pembelajaran yang kreatif dan menyeronokkan. Namun begitu, konstruk Kegunaan Teknologi mencatatkan skor paling rendah ($M = 3.14$), menunjukkan bahawa murid masih belum memahami sepenuhnya peranan TVPSS dalam menyokong pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahawa walaupun murid bermotivasi untuk menggunakan teknologi, kefahaman tentang nilai pembelajaran masih memerlukan bimbingan yang lebih konkrit dan berstruktur.

Sokongan Persekitaran dan Pengaruh Sosial

Konstruk Kawalan Persekitaran mencatatkan skor tinggi ($M = 4.23$), menunjukkan bahawa murid merasakan sokongan yang kukuh daripada persekitaran pembelajaran mereka, termasuk bimbingan guru dan bantuan rakan sebaya. Dalam konteks sekolah luar bandar, sokongan manusia ini didapati lebih signifikan berbanding kekangan infrastruktur ICT semata-mata. Interaksi bersemuka dengan guru yang memberi panduan dan galakan secara berterusan membantu meningkatkan keyakinan murid terhadap penggunaan teknologi.

Selain itu, konstruk Norma Subjektif ($M = 4.00$) dan Imej dan Pekerjaan Berkaitan ($M = 4.01$) menunjukkan bahawa penerimaan teknologi murid turut dipengaruhi oleh dorongan sosial serta persepsi terhadap nilai masa depan kemahiran digital. Murid cenderung menerima teknologi apabila mereka merasakan bahawa penggunaan teknologi dipandang positif oleh guru dan rakan sebaya. Pada masa yang sama, kemahiran penghasilan kandungan digital dilihat sebagai

satu bentuk pembinaan imej sendiri dan aset masa depan, walaupun murid belum mempunyai kefahaman kerjaya yang formal. Dapatan ini menegaskan bahawa persekitaran sosial sekolah memainkan peranan penting dalam membentuk kesediaan murid terhadap teknologi.

Keupayaan Kendiri, Kebimbangan dan Keperluan Latihan Berstruktur

Konstruk Kemudahan Penggunaan mencatatkan skor sederhana ($M = 3.40$), menunjukkan bahawa murid masih memerlukan bimbingan teknikal yang lebih sistematik untuk menguasai peralatan rakaman dan perisian suntingan. Walau bagaimanapun, konstruk Kecekapan Kendiri dan Kesukarelaan mencatatkan skor sederhana tinggi ($M = 3.91$), mencerminkan bahawa murid mempunyai keyakinan asas untuk mencuba teknologi sekiranya diberikan sokongan yang mencukupi.

Dalam masa yang sama, tahap Kebimbangan Teknologi yang sederhana ($M = 3.54$) menunjukkan bahawa murid masih berasa bimbang terhadap kesilapan teknikal dan kegagalan semasa proses penghasilan kandungan. Kebimbangan ini berpotensi menjejaskan kemudahan penggunaan yang dirasakan, selari dengan kerangka TAM3. Selain itu, konstruk Kualiti Hasil Kerja dan Kejelasan Peningkatan ($M = 3.58$) menunjukkan bahawa murid masih berada pada tahap awal dalam menilai kualiti dan impak pembelajaran hasil kerja multimedia mereka. Justeru, latihan TVPSS yang berstruktur, berperingkat dan disokong dengan rubrik penilaian yang jelas amat penting untuk meningkatkan kemahiran teknikal, keyakinan sendiri serta kefahaman murid terhadap hubungan antara penggunaan teknologi dan hasil pembelajaran.

Implikasi Praktikal Dapatan dalam Konteks Sekolah Luar Bandar

Dalam konteks sekolah luar bandar, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa kekangan infrastruktur bukanlah satu-satunya penentu kesediaan murid terhadap teknologi. Sebaliknya, sokongan sosial, bimbingan guru dan interaksi rakan sebaya memainkan peranan yang lebih dominan dalam meningkatkan kesediaan murid untuk terlibat dalam pembangunan kandungan TVPSS. Guru boleh memanfaatkan dapatan ini dengan merancang latihan TVPSS yang bersifat berperingkat, berfokus kepada aktiviti praktikal dan dilaksanakan sepenuhnya di persekitaran sekolah tanpa kebergantungan tinggi kepada akses teknologi di rumah.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa interaksi rakan sebaya berupaya mengurangkan kebimbangan teknologi dan meningkatkan kecekapan sendiri murid. Dalam latihan TVPSS, pendekatan pembelajaran kolaboratif seperti kerja kumpulan kecil, tugas berasaskan peranan dan bimbingan rakan sebaya dapat meningkatkan kefahaman murid terhadap proses penghasilan kandungan digital. Pendekatan ini selari dengan keperluan sekolah luar bandar yang menekankan pembelajaran berasaskan komuniti dan sokongan bersama.

Walaupun persekitaran digital di sekolah luar bandar adalah terhad, kewujudan kemudahan asas seperti kamera sekolah, komputer makmal atau peranti mudah alih yang dikongsi boleh dimanfaatkan secara optimum melalui perancangan latihan yang sistematik. Persekitaran digital sekolah berfungsi sebagai ruang pembelajaran selamat yang membolehkan murid mencuba, melakukan kesilapan dan belajar secara berulang tanpa tekanan.

Kesimpulan Perbincangan

Secara keseluruhan, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa murid mempunyai kesediaan yang positif terhadap penggunaan teknologi untuk pembangunan kandungan TVPSS, dipacu oleh faktor keseronokan, sokongan sosial dan aspirasi masa depan. Walau bagaimanapun, aspek kefahaman kegunaan teknologi, kemudahan penggunaan dan kebimbangan teknikal

memerlukan intervensi latihan yang lebih sistematis. Dapatan ini memberikan asas kukuh untuk merangka modul latihan TVPSS berasaskan TAM3 yang lebih terarah kepada meningkatkan kemahiran, keyakinan dan kefahaman murid terhadap manfaat teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan tiga belas konstruk utama TAM3 iaitu Kegunaan Teknologi, Kemudahan Penggunaan, Norma Subjektif, Pengalaman, Kecekapan Kendiri, Kesukarelaan, Keseronokan bermain, Kawalan Persekitaran, Kebimbangan Teknologi, Kualiti Hasil Kerja, Kejelasan Peningkatan, Imej dan Pekerjaan Berkaitan, dapat dilihat bahawa murid-murid SK Malau memiliki tahap kesediaan sederhana tinggi untuk terlibat dalam aktiviti pembangunan kandungan TVPSS. Secara keseluruhan, kajian ini menyimpulkan bahawa murid menunjukkan potensi positif dalam pembelajaran berasaskan video, namun keberkesanan program TVPSS memerlukan latihan sistematis, bimbingan berterusan dan sokongan sosial yang kukuh. Dapatan kajian ini menyediakan asas penting untuk merangka intervensi latihan TVPSS yang lebih komprehensif bagi meningkatkan literasi digital dan keyakinan murid luar bandar.

Penutup

Kajian ini dijalankan bagi menilai tahap kesediaan teknologi dalam kalangan murid Sekolah Kebangsaan Malau sebelum pelaksanaan program pembangunan kandungan Televisyen Pusat Sumber Sekolah (TVPSS) berasaskan Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM3). Secara keseluruhan, dapatan kajian menunjukkan bahawa murid memiliki tahap kesediaan sederhana tinggi terhadap penggunaan teknologi, didorong terutamanya oleh faktor keseronokan, sokongan persekitaran, pengaruh sosial dan aspirasi masa depan. Elemen keseronokan didapati menjadi pemacu utama yang membentuk minat serta keterlibatan murid dalam teknologi multimedia, sekali gus mengatasi kekangan infrastruktur yang lazim dalam konteks sekolah luar bandar.

Walaupun murid menunjukkan minat dan keyakinan asas yang kuat, aspek seperti kefahaman tentang manfaat teknologi, kemudahan penggunaan dan tahap kebimbangan teknologi masih memerlukan perhatian. Kegunaan teknologi dan kualiti hasil kerja mencatat skor paling rendah, menandakan murid masih berada pada tahap awal dalam memahami peranan TVPSS sebagai alat pembelajaran formal. Justeru, latihan yang lebih sistematis, sokongan rakan sebaya, demonstrasi berstruktur serta bimbingan guru merupakan komponen penting untuk memperkukuh kompetensi dan keyakinan murid.

Kajian ini turut membuktikan bahawa faktor interpersonal dan sosial memainkan peranan yang signifikan dalam mempengaruhi penerimaan teknologi dalam kalangan murid luar bandar. Keadaan ini menunjukkan bahawa inisiatif TVPSS bukan sahaja bergantung kepada kemudahan teknologi, tetapi juga kepada budaya sokongan yang wujud dalam ekosistem sekolah. Secara keseluruhannya, kajian ini memberi asas empirik yang kukuh untuk merangka modul latihan TVPSS yang lebih komprehensif serta sesuai dengan tahap kesediaan dan keperluan murid.

Selain itu, dapatan kajian ini memperkukuh bukti bahawa intervensi teknologi pendidikan di sekolah luar bandar perlu mempertimbangkan aspek motivasi intrinsik, keyakinan sendiri dan sokongan sosial bagi memastikan keberkesanan jangka panjang. Dengan kehadiran latihan yang terancang dan pendekatan pedagogi yang inklusif, murid berpotensi untuk menguasai kemahiran media digital secara lebih mendalam dan menyeluruh. Kajian ini diharapkan dapat menyumbang secara signifikan kepada amalan TVPSS di sekolah-sekolah luar bandar serta

menjadi rujukan untuk penyelidikan lanjutan dalam literasi digital, motivasi teknologi dan pembangunan kandungan media dalam pendidikan.

Penghargaan

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi (RMC), Universiti Utara Malaysia (UUM) atas sokongan kewangan dan fasilitasi penyelidikan yang telah membolehkan kajian ini dilaksanakan dengan berjaya. Kajian ini adalah dibawah Geran Penjanaan Penyelidikan 2025: Program Penyelidikan Penyelidik Muda anjuran RMC, UUM, bertajuk Pembangunan Model Kandungan Televisyen Pusat Sumber Sekolah (TVPSS) di Sekolah Luar Bandar: Pendekatan Berasaskan Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM 3) dengan S/O Code: 22126. Sokongan dana yang disalurkan melalui UUM RMC telah menjadi asas penting dalam memastikan kelancaran proses pengumpulan data, analisis, serta penerbitan hasil kajian ini. Penulis amat menghargai komitmen dan usaha berterusan UUM RMC dalam memperkukuh ekosistem penyelidikan universiti serta memartabatkan budaya penyelidikan yang berimpak tinggi.

Penghargaan tulus ikhlas kepada Sekolah Kebangsaan Malau (SK Malau) atas kerjasama, sokongan, dan peluang yang diberikan sepanjang pelaksanaan kajian ini. Penglibatan pihak sekolah, khususnya para pentadbir, guru-guru TVPSS serta murid-murid, telah memainkan peranan penting dalam memastikan proses pengumpulan data dan aktiviti penyelidikan berjalan dengan lancar dan berkesan. Penulis amat menghargai komitmen serta keterbukaan pihak SK Malau dalam menjayakan kajian ini demi manfaat bersama kepada komuniti pendidikan.

Rujukan

- Adelia, V. A., & Rondli, W. S. (2024). Analisis penggunaan media video YouTube dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29342–29346.
- Ahmad, J., & Mahmud, W. (2021). Introo'kit workbook dapat meningkatkan pencapaian pelajar dalam topik pengenalan kimia organik. *Journal on Technical and Vocational Education*, 6(2), 69–80.
- Ahmad, M., Rashid, R. A., Mansor, N. R., Ahmad, M., Sung, C. M., Hussain, E. M., & Abdullah, N. A. C. (2021). The impact of integrating ICT in Malay foreign language teaching and learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1793(1), 012070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1793/1/012070>.
- Chahal, J., & Rani, N. (2022). Exploring the acceptance for e-learning among higher education students in India: Combining technology acceptance model with external variables. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(3), 844–867. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09327-0>.
- Graul, B., Rollins, M. L., Powers, N., & Della Corte, D. (2022). Student-created video content for assessment and experiential learning. *The Physics Teacher*, 60(6), 491–495. <https://doi.org/10.1119/5.0029343>
- Idris, M. N. A., & Piang, T. B. (2022). 21st century online learning applications: The challenge of moral education teachers. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(1), 16–35. <https://doi.org/10.33306/mjssh/174>.
- Ishak, N. S., & Khalid, F. B. (2021). Penggunaan video YouTube bagi meningkatkan minat dan pencapaian murid dalam pembelajaran Geografi Fizikal di sekolah menengah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(3), 228–240. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i3.708>.

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2023). Laporan Tahunan 2022: Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2024). Laporan Tahunan 2023: Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mohd Shahrol, S. J., Sulaiman, S., & Mohamed, H. (2023). Acceptance factors towards mobile technologies in learning English among rural students. *International Journal of Innovative Computing*, 13(2), 37–47. <https://doi.org/10.11113/ijic.v13n2.387>.
- Nasir, N. M., & Mansor, M. B. (2021). Cabaran guru dalam melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR): Suatu penemuan awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(7), 416–421. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.854>.
- Noraini, I., Mohd Salleh, N., & Abdul Rahman, H. (2023). Contextual design of digital learning content for rural learners in Malaysia: A qualitative inquiry. *International Journal of Instruction*, 16(1), 251–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16115a>.
- Nurrachmah, S. (2025). Gen Z's self-expression and digital identity strategies on social media X: A quantitative study of communication styles and audience engagement. *Jurnal Media Informatika*, 4(7), 1–8.
- Onah, B. I., Ede, M. O., Eze, B. N., Uzoegwu, C. R., Mgboji, C., Agbo, G. C., et al. (2023). Effectiveness of rational emotive behavior education on computer anxiety among school teachers enrolled in e-learning. *Medicine*, 102(30), e34303. <https://doi.org/10.1097/MD.00000000000034303>.
- Rahman, N. L. A., Azizan, F. L., Hassan, S., & Ibrahim, D. (2022). Exploring factors affecting the mobile commerce adoption among university students in Malaysia. *Journal of Business and Economics Review*, 7(3), 160–168. [https://doi.org/10.35609/jber.2022.7.3\(1\)](https://doi.org/10.35609/jber.2022.7.3(1)).
- Ramli, I. S. M., Maat, S. M., & Khalid, F. (2022). Sustainable mathematics learning using digital game-based learning: The impact on student's self-efficacy and mathematics achievement. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 199–213. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/12934>.
- Ramzan, U., Arain, A. A., Marina, B., Mustafa, G., Nabi, M., & Ahmed, R. (2021). Computer anxiety in students: Measurement and treatment. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 10(4), 433–437.
- Setiyani, L., Effendy, F., & Slamet, A. A. (2021). Using Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) at selected private technical high school: Google Drive storage in e-learning. *UTAMAX: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 3(2), 80–89. <https://doi.org/10.31849/utamax.v3i2.6746>.
- Sprenger, D. A., & Schwaninger, A. (2023). Video demonstrations can predict the intention to use digital learning technologies. *British Journal of Educational Technology*, 54(4), 857–877. <https://doi.org/10.1111/bjet.13298>.
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Yang, P., & Qian, S. (2025). The factors affecting students' behavioral intentions to use e-learning for educational purposes: A study of physical education students in China. *SAGE Open*, 15(1), 1–13. <https://doi.org/10.1177/21582440251313654>.