



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

# **PENGAJARAN GURU BERBANTUKAN KOSWER BERASASKAN TUNJANG KOMUNIKASI PRASEKOLAH**

**NOR SHAHIDA BINTI MOHD ZUBIR**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

**2012**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

# **PENGAJARAN GURU BERBANTUKAN KOSWER BERASASKAN TUNJANG KOMUNIKASI PRASEKOLAH**

**NOR SHAHIDA BINTI MOHD ZUBIR**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI  
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA)  
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

**2012**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



## PENGAKUAN

Saya mengaku Disertasi ini adalah hasil kajian saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya

27.11.2012

.....  
NOR SHAHIDA BINTI MOHD ZUBIR  
M20092001282





UNIVERSITI  
PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS  
اوپرسیتی قیدیدین سلطان ادریس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /  
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

UPSI/IPS-3/BO 31  
Pind.: 00 m/s: 1/1

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK  
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PENGANTARAN GURU BERBANTUKAN KOSWER  
BERASASWAN TUNJANG KOMUNIKASI PRASEKOLAH

No. Matrik / Matric's No.: M20092001282

Saya / I: NUR SHAHIDA BT MUHAMMAD ZUBIR  
(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)\* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

*acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-*

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.  
*The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris*
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.  
*Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.*
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.  
*The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.*
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.  
*The Library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.*
5. Sila tandakan ( ✓ ) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick ( ✓ ) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

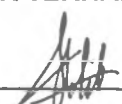
☐ **TERHAD/RESTRICTED**

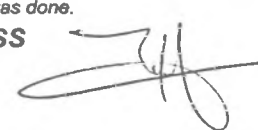
Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

**DR. TAN WEE HOE**

Pensyarah  
Jabatan Multimedia Kreatif  
Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kr  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjung Malim, Perak

  
(Tandatangan Pelajar/ Signature)

  
(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)  
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh:

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD.  
Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

Dilampirkan bersama di dalam Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (jilid keras), selepas lampiran Pengakuan





## PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahahirabbil 'Aalamin dipanjatkan kesyukuran kepada Allah SWT kerana dengan rahmat dan hidayahNya jualah penyelidik dapat menyiapkan laporan akhir penyelidikan ini. Selawat dan salam juga diatitkan kepada Nabi Muhammad SAW junjungan kita. Penyelidik mahu mengambil peluang ini untuk merakamkan jutaan terima kasih yang ikhlas kepada penyelia yang banyak membantu saya iaitu Dr. Nor Azah Binti Abdul Aziz. Terima kasih juga diucapkan kepada Ketua Jabatan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif yang telah memberi keizinan membuat permohonan penyelidikan daripada Kementerian Pengajian Tinggi. Jutaan terima kasih saya ucapkan kepada pihak Kementerian Pengajian Tinggi dan Jabatan Pelajaran Negeri Kedah kerana memberi keizinan untuk saya menjalankan kajian di sekolah-sekolah daerah Baling, Kedah. Ribuan terima kasih daripada saya untuk Guru Besar Sekolah-sekolah Rendah di daerah Baling, Kedah kerana sudi memberi kerjasama supaya saya dapat melihat guru pasekolah sebagai sampel kajian mengajar menggunakan koswer yang telah saya sediakan. Juga sekalung ucapan penghargaan dan terima kasih kepada pensyarah-pensyarah yang banyak membantu, rakan-rakan, guru-guru prasekolah, pembantu – pembantu guru serta kanak-kanak yang terlibat dalam penyelidikan ini. Semoga Allah memberkati segala sumbangan yang telah diberikan.





## ABSTRAK

Pendidikan prasekolah adalah satu program yang menyediakan pengalaman pembelajaran kepada kanak-kanak yang berumur 4-6 tahun. Oleh itu, persediaan pembelajaran perlu menarik dan relevan dengan perkembangan semasa bagi memenuhi keperluan kanak-kanak. Kaedah pengajaran guru prasekolah perlu lebih kreatif dan fleksibel mengikut kesesuaian persekitaran. Sehubungan itu, satu perisian multimedia bertema telah dibangunkan dengan menggunakan Model ADDIE iaitu Analisa, Reka bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian yang berasaskan Tunjang Komunikasi, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Reka bentuk Tunjang Komunikasi ini diterapkan berasaskan enam teori yang bersesuaian dengan pendidikan dan persekitaran kanak-kanak. Kaedah pengajaran guru menjadi lebih menarik dan menyeronokkan dengan adanya koswer. Modul bertema yang terdapat di dalam koswer akan menimbulkan keasyikkan di dalam diri kanak-kanak untuk mengenali objek-objek di sekeliling mereka. Ini terbukti daripada kaedah temubual dan soal selidik yang telah dijalankan ke atas guru-guru prasekolah daerah Baling, Kedah. Kaedah persampelan bertujuan digunakan di dalam kajian ini. Hasil kajian menunjukkan penerimaan yang positif daripada setiap guru prasekolah semasa penggunaan perisian multimedia bertema. Kajian mengemukakan impak yang positif terhadap empat aspek kajian yang dikaji iaitu motivasi, reka bentuk antaramuka, reka bentuk Tunjang Komunikasi serta keselesaan dan kesenangan penggunaan perisian multimedia bertema.





## TEACHING METHOD AIDED COURSEWARE BASED ON PRESCHOOL COMMUNICATION BACKBONE

### ABSTRACT

Preschool education is a program that provides learning experiences to children aged 4-6 years. Therefore, the preparation of learning should be interesting and relevant to the current development in order to meet the needs of children. The teaching methods of preschool teachers must be more creative and flexible to suit the environment. A thematic multimedia software was developed using the ADDIE Model i.e. Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, setting the foundation through Communication Backbone of the National Preschool Curriculum Standard. The design of the Communication Backbone is applied based on six theories that are appropriate to the education of children and the environment. The teaching methods become more attractive and entertaining through the use of courseware. The thematic modules in the courseware will arouse children's interest to recognize objects surrounding them. This has been proven from the interview and the questionnaires that were carried out with preschool teachers in Baling district, Kedah. Purposive sampling was used in this research. The results showed positive acceptance from each of the preschool teachers when using thematic multimedia courseware. The study presents a positive impact on the four aspects of the research, namely motivation, interface design, Communication Backbone design and the convenience and the ease of use upon the thematic multimedia software.





## KANDUNGAN

### Muka Surat

|                       |      |
|-----------------------|------|
| PENGAKUAN             | ii   |
| DECLARATION (LIBRARY) | iii  |
| PENGHARGAAN           | iv   |
| ABSTRAK               | v    |
| ABSTRACT              | vi   |
| KANDUNGAN             | vii  |
| SENARAI RAJAH         | xi   |
| SENARAI JADUAL        | xiii |
| SENARAI SINGKATAN     | xiv  |

### BAB 1 PENDAHULUAN

|     |                       |    |
|-----|-----------------------|----|
| 1.1 | Pengenalan            | 1  |
| 1.2 | Latar Belakang Kajian | 5  |
| 1.3 | Penyataan Masalah     | 7  |
| 1.4 | Tujuan Kajian         | 10 |
| 1.5 | Persoalan Kajian      | 10 |
| 1.6 | Hipotesis Kajian      | 11 |
| 1.7 | Batasan Kajian        | 11 |
| 1.8 | Kepentingan Kajian    | 12 |





|      |                      |    |
|------|----------------------|----|
| 1.9  | Kerangka Konseptual  | 13 |
| 1.10 | Definisi Operasional | 17 |
| 1.11 | Kesimpulan           | 21 |

## BAB 2

## KAJIAN LITERATUR

|       |                                                                                                                             |    |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1   | Pengenalan                                                                                                                  | 22 |
| 2.2   | Pendidikan Awal Kanak-kanak – Prasekolah                                                                                    | 23 |
| 2.3   | Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)                                                                             | 24 |
| 2.3.1 | Matlamat                                                                                                                    | 25 |
| 2.3.2 | Objektif                                                                                                                    | 26 |
| 2.4   | Tunjang Komunikasi Dalam KSPK                                                                                               | 29 |
| 2.5   | Modul Bertema                                                                                                               | 33 |
| 2.6   | Gaya dan Kaedah Pengajaran Guru Prasekolah                                                                                  | 36 |
| 2.6.1 | Gaya Dan Kaedah Tradisional                                                                                                 | 36 |
| 2.6.2 | Penggunaan Perisian Multimedia Berasaskan<br>Tunjang Komunikasi Dalam Gaya Dan<br>Kaedah Proses Pengajaran Dan Pembelajaran | 38 |
| 2.7   | Teori-teori Yang Berkaitan                                                                                                  | 45 |
| 2.7.1 | Teori Pembelajaran Bruner                                                                                                   | 45 |
| 2.7.2 | Teori Pembelajaran Sosial                                                                                                   | 46 |
| 2.7.3 | Teori Vygotsky                                                                                                              | 48 |
| 2.7.4 | Teori Ekologi Bronferbrenner                                                                                                | 49 |
| 2.7.5 | Teori Pengkodan Dedua                                                                                                       | 55 |
| 2.7.6 | Teori Multimedia                                                                                                            | 56 |
| 2.8   | Implikasi Tinjauan                                                                                                          | 63 |
| 2.9   | Kesimpulan                                                                                                                  | 64 |



### BAB 3 METODOLOGI

|     |                                |    |
|-----|--------------------------------|----|
| 3.1 | Pengenalan                     | 65 |
| 3.2 | Reka bentuk Kajian             | 66 |
| 3.3 | Sampel Kajian                  | 68 |
| 3.4 | Instrumen Kajian               | 68 |
| 3.5 | Lokasi Kajian                  | 73 |
| 3.6 | Prosedur Kajian                | 73 |
| 3.7 | Pengumpulan dan Pengujian Data | 76 |
| 3.8 | Kesimpulan                     | 78 |

### BAB 4 PEMBANGUNAN KOSWER

|       |                                 |     |
|-------|---------------------------------|-----|
| 4.1   | Pengenalan                      | 79  |
| 4.2   | Model ADDIE                     | 80  |
| 4.3   | Fasa Analisis                   | 82  |
| 4.4   | Fasa Reka Bentuk                | 86  |
| 4.4.1 | Papan Cerita                    | 89  |
| 4.5   | Fasa Pembangunan                | 92  |
| 4.5.1 | Paparan Skrin Antaramuka Koswer | 95  |
| 4.6   | Fasa Pelaksanaan                | 104 |
| 4.7   | Fasa Penilaian                  | 108 |
| 4.8   | Kesimpulan                      | 109 |

### BAB 5 DAPATAN KAJIAN

|     |                |     |
|-----|----------------|-----|
| 5.1 | Pengenalan     | 110 |
| 5.2 | Dapatan Kajian | 111 |



|       |                              |     |
|-------|------------------------------|-----|
| 5.2.1 | Dapatan Daripada Guru        | 111 |
| 5.2.2 | Dapatan Daripada Kanak-kanak | 139 |
| 5.3   | Kesimpulan                   | 140 |

## BAB 6 PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN

|       |                                        |     |
|-------|----------------------------------------|-----|
| 6.1   | Pengenalan                             | 141 |
| 6.2   | Ringkasan Kajian                       | 142 |
| 6.3   | Perbincangan                           | 142 |
| 6.3.1 | Reka bentuk Pembangunan Koswer         | 142 |
| 6.3.2 | Uji Kebolegunaan Koswer                | 143 |
| 6.3.3 | Perisian Multimedia Bertema Berasaskan |     |
|       | Tunjang Komunikasi                     | 144 |
| 6.4   | Sumbangan                              | 144 |
| 6.5   | Cadangan Kajian Lanjutan               | 145 |
| 6.6   | Rumusan                                | 147 |
| 6.7   | Kesimpulan                             | 148 |

|         |     |
|---------|-----|
| RUJUKAN | 149 |
|---------|-----|

## LAMPIRAN

|    |   |                                                |
|----|---|------------------------------------------------|
| L1 | : | Borang Soal Selidik                            |
| L2 | : | Soalan Temubual                                |
| L3 | : | Surat Kebenaran EPRD                           |
| L4 | : | Surat Kebenaran Jabatan Pelajaran Negeri Kedah |
| L5 | : | Surat Kebenaran UPSI                           |
| L6 | : | Papan Cerita Koswer ( <i>Storyboard</i> )      |



**SENARAI RAJAH****Rajah****Muka Surat**

|     |                                                     |    |
|-----|-----------------------------------------------------|----|
| 1.0 | Kerangka Konseptual                                 | 16 |
| 2.0 | Reka bentuk Kurikulum Transformasi                  | 25 |
| 2.1 | Tunjang Komunikasi                                  | 29 |
| 2.2 | Modul Bertema                                       | 35 |
| 2.3 | Peruntukan Masa Dalam Kelas Prasekolah              | 35 |
| 2.4 | Model Ekologi Bronfenbrenner                        | 51 |
| 3.0 | Prosedur Kajian                                     | 75 |
| 4.0 | Model ADDIE                                         | 81 |
| 4.1 | Carta Alir Koswer                                   | 88 |
| 4.2 | Papan Cerita                                        | 90 |
| 4.3 | Contoh Antaramuka Papan Cerita                      | 91 |
| 4.4 | Contoh Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran | 94 |
| 4.5 | Skrin Halaman Utama                                 | 95 |
| 4.6 | Skrin Menu Utama                                    | 96 |
| 4.7 | Skrin Pengenalan                                    | 97 |
| 4.8 | Skrin Menu Pilihan                                  | 98 |
| 4.9 | Skrin Paparan Persekitaran                          | 99 |





|             |                                 |            |
|-------------|---------------------------------|------------|
| <b>4.10</b> | <b>Skrin Paparan Objek</b>      | <b>100</b> |
| <b>4.11</b> | <b>Skrin Pengenalan Latihan</b> | <b>101</b> |
| <b>4.12</b> | <b>Skrin Latihan</b>            | <b>102</b> |
| <b>4.13</b> | <b>Skrin Pengesahan</b>         | <b>103</b> |



**SENARAI JADUAL****Jadual****Muka Surat**

|     |                                                                             |     |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.0 | Pengelasan Kawasan-kawasan Mengikut Strata                                  | 21  |
| 2.0 | Standard Pembelajaran Untuk Komunikasi                                      | 32  |
| 2.1 | Implikasi Reka bentuk Koswer Berasaskan Teori Pembelajaran Sosial (Bandura) | 46  |
| 2.2 | Implikasi Reka bentuk Koswer berasaskan Teori Ekologi Bronfenbrenner        | 52  |
| 2.3 | Implikasi Spatial dan Temporal Dalam Reka bentuk Koswer                     | 59  |
| 3.0 | Pekali Saiz Cronbach's Alpha                                                | 71  |
| 3.1 | Keputusan Ujian Kebolehpercayaan                                            | 72  |
| 5.0 | Tahap Pemeringkatan Skor Di dalam Skala Likert                              | 112 |
| 5.1 | Nilai Skor Min                                                              | 113 |
| 5.2 | Aspek Kebolegunaan Koswer Oleh Guru                                         | 119 |
| 5.3 | Min Reka bentuk Antaramuka                                                  | 120 |
| 5.4 | Min Reka bentuk Tunjang Komunikasi                                          | 122 |





## SENARAI SINGKATAN

### Singkatan

### Nama

ABM

Alat Bantu Mengajar

CD

Cakera Padat

ICT

Teknologi Maklumat dan Komunikasi

JERIS

Aspek Jasmani, Emosi, Rohani, Intelek dan Sosial

KPK

Kurikulum Prasekolah Kebangsaan

KPM

Kementerian Pelajaran Malaysia



KSPK

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan

Model ADDIE

*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation Model*

NKRA

Bidang Keberhasilan Utama Negara

P &amp; P

Pengajaran dan Pembelajaran

PBK

Pengajaran Berbantuan Komputer

SPSS

Statistical Package for the Social Science

UPSI

Universiti Pendidikan Sultan Idris





## BAB 1

### PENDAHULUAN



Pendidikan prasekolah yang merupakan peringkat awal proses pembelajaran, amat penting kerana pengalaman di prasekolah dapat memberi persediaan yang boleh membekalkan kanak-kanak dengan kemahiran, keyakinan diri dan sentiasa mempunyai sikap yang positif terhadap individu lain tanpa berfikir negatif terhadap yang lain (Mac, 2005). Pendidikan prasekolah juga diakui boleh memberi kesan positif seperti sabda Rasulullah s.a.w. bahawa "*Kanak-kanak mula bercahaya akalnya pada umur lima tahun*" (Hadis riwayat Bukhari dan Muslim). Ini jelas menunjukkan kanak-kanak telah mempunyai keupayaan untuk menerima sebarang pengetahuan yang diajarkan (Hassan, 1997).





Peringkat prasekolah merupakan peringkat yang sesuai untuk membina asas membaca. Pada peringkat ini, kemahiran asas perlu diberi penekanan supaya tidak timbul masalah kelemahan kemahiran membaca apabila kanak-kanak ini memasuki alam persekolahan secara formal. Bukan sahaja kemahiran membaca malahan juga kemahiran mendengar, kemahiran bertutur dan kemahiran menulis merupakan tumpuan utama yang terkandung dalam Tunjang Komunikasi dalam Kurikulum Standard Prasekolah (2009).

Menurut kajian (Karuovic & Radosav, 2009) kanak-kanak ketika berusia 5 hingga 7 tahun mula mengetahui dan mempunyai pengalaman menggunakan komputer, kebolehan mengira, membaca, menulis dan mempunyai rasa ingin tahu (pada peringkat umur ini perisian yang berbentuk perintah, tindakan-tindakan dapat diaplikasikan), serta bekerjasama lebih mudah. Kanak-kanak boleh menggunakan bahasa serta simbol untuk menggambarkan sesuatu konsep (Cullingford, 2000). Menurut Perkembangan Fizikal dan Kognitif kanak-kanak ketika mencapai umur empat tahun, kanak-kanak boleh bertutur dengan fasih dan melalui bahasa yang dikuasainya itu, perkembangan kognitifnya kian menjadi pesat ke peringkat umur enam hingga dua belas tahun.

Menurut Zulkifley (2006), kanak-kanak perlu mengenal lambang-lambang tulisan dengan menterjemahkannya kepada bentuk bunyi yang melambangkan makna bagi bentuk tulisan-tulisan tersebut. Kanak-kanak belajar membaca sejak mereka mula memahami bahasa dan bagi menguasai kemahiran



membaca, kemahiran mendengar, keupayaan dalam pengecaman visual dan pendengaran diperolehi sejak mereka dilahirkan melalui penerokaan makna sesuatu bahasa (Cullingford, 2000).

Kebanyakan guru menggunakan pelbagai teknik dan aktiviti dalam bilik darjah untuk menyemai minat belajar dalam kalangan pelajar. Guru perlu merancang cara-cara untuk meningkatkan minat belajar terutama dalam kalangan pelajar lemah. Guru-guru prasekolah juga digesa mengikuti program peningkatan diri dan digesa agar mengaplikasi pelbagai kaedah, pendekatan dan strategi terkini. Oleh itu adalah menjadi tanggungjawab guru-guru di peringkat prasekolah untuk memastikan kanak-kanak di peringkat prasekolah telah menguasai kemahiran membaca, mendengar, bertutur dan menulis sebelum mereka memasuki Tahun Satu. Ia adalah selari dengan fokus yang terkandung dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2009).

Sebagaimana yang dihuraikan oleh Ab. Ghani *et al.* (2009), dengan transformasi sistem pendidikan Malaysia yang memberi penekanan kepada penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran, integrasi antara teknologi multimedia dan pendidikan adalah satu prospek yang kian berkembang dan terus diterokai. Gelombang globalisasi dan perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) telah memberikan impak kepada perkembangan sistem pendidikan. Perisian CD dan alatan pengajaran multimedia jelas memberi tarikan kepada pelajar dari segi visual dan penyampaian yang menarik. Walau



bagaimanapun, menurut Howles dan Pettengill (1993), satu proses pembelajaran berkesan menggunakan teknologi komputer sukar dijayakan tanpa keupayaan untuk mengintegrasikan unsur pedagogi secara sistematik.

Wahid Hashim (2005) menyatakan bahawa komputer riba dan projektor multimedia ialah alat kaku yang tidak mempunyai makna kalau tidak diiringi dengan satu proses, iaitu proses penerapan teori-teori pembelajaran yang sesuai (Utusan Melayu, 7 Julai 2005). Komputer dan alat multimedia yang lain sebenarnya hanya bertindak sebagai satu alat untuk melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan, tetapi teori dan pendekatan pembelajaran yang menjadikan objektif sesuatu pembelajaran itu tercapai. Jika dilihat daripada sudut positif, pengajaran berbantuan komputer sebenarnya mampu mengatasi masalah yang ada dalam pembelajaran tradisi. Unsur-unsur multimedia yang menarik seperti animasi, teks, gambar dan video boleh diterapkan ke dalam isi kandungan matapelajaran yang ingin disampaikan. Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003) menyatakan bahawa penggunaan pelbagai media dalam proses penyampaian maklumat juga melahirkan persembahan yang lebih menarik serta mampu merangsangkan pemikiran kanak-kanak.





## 1.2 Latar Belakang Kajian

Persediaan dan pengalaman awal kanak-kanak memerlukan pembelajaran yang terancang, menarik dan relevan dengan perkembangan semasa serta dapat memenuhi keperluan individu kanak-kanak. Guru kepada kanak-kanak pada peringkat awal perlu lebih kreatif dan fleksibel dalam pengajaran mereka (Nandish, 2003). Mereka harus peka pada tahap perkembangan dan ciri-ciri peribadi setiap kanak-kanak dan mengubahsuai teknik pengajaran mereka mengikut keperluan kanak-kanak tersebut.

Perancangan kurikulum juga bertujuan membolehkan guru menggunakan dan menterjemahkan kurikulum mengikut kesesuaian peringkat umur, kemampuan, kebolehan dan minat murid. Justeru, kurikulum pendidikan awal kanak-kanak dirancang dan distruktur mengikut titik permulaan pembelajaran kanak-kanak. Pembelajaran akan berlaku mengikut apa yang mereka tahu dan boleh buat, melalui bahan atau kandungan dan aktiviti pembelajaran yang sepadan dengan tahap dan keperluan mereka. Guru akan merancang aktiviti yang bertujuan dan bermakna untuk memberi peluang kepada pengajaran dan pembelajaran di luar dan di dalam bilik darjah (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, 2003). Manakala matlamat pendidikan prasekolah di Malaysia yang juga telah menetapkan kepentingan bagi kanak-kanak prasekolah sebelum mereka melangkah ke sekolah rendah. Ini kerana ;





“ Kemahiran bahasa dan komunikasi merupakan nadi kepada pembelajaran murid. Seseorang murid sudah menguasai kemahiran asas bahasa apabila mereka mempunyai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis serta berinteraksi dengan orang lain. Kebolehan berbahasa dan berkomunikasi dengan baik meningkatkan keyakinan murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran sepanjang hayat ”.  
(KPM, 2003)

Selaras dengan matlamat pendidikan prasekolah, kurikulum transformasi prasekolah dibina berasaskan tunjang komunikasi dan bahasa. Tunjang komunikasi ini meliputi kemahiran mendengar, kemahiran bertutur, kemahiran membaca, dan kemahiran menulis (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan 2010). Tunjang komunikasi ini menjadi satu aspek penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran prasekolah bagi melahirkan kanak-kanak prasekolah yang dapat menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis di awal usia.



Justeru, dalam mana-mana proses pengajaran dan pembelajaran, Tunjang Komunikasi ini perlu diterapkan dengan lebih menyeluruh. Dalam kajian ini, perisian multimedia yang akan dibina, akan menerapkan juga tunjang komunikasi yang mengikut Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Perisian multimedia interaktif ini merupakan satu bahan alternatif yang sangat disukai oleh kanak-kanak prasekolah, dijangka dapat menguasai persekitaran yang lebih baik dan dapat menyokong aktiviti Tunjang Komunikasi yang sesuai untuk kanak-kanak.





### 1.3 Pernyataan Masalah

Pendidikan Prasekolah adalah satu program yang menyediakan pengalaman pembelajaran kanak-kanak yang berumur 4 hingga 6 tahun dalam jangka masa satu tahun sebelum masuk ke Tahun Satu di sekolah formal. Maka, proses pengajaran dan pembelajaran bagi kanak-kanak prasekolah memerlukan pelbagai kaedah dan pendekatan. Kebanyakan guru biasanya menyampaikan pengetahuan berasaskan isi kandungan dan berpusatkan pengajaran itu sendiri. Apa yang terjadi adalah proses pembelajaran hanya berlaku secara dasar sahaja (Abdullah Ibrahim, 2006).

Proses pembelajaran secara sehalu ini tidak mementingkan pemahaman pelajar samada benar-benar menguasai kemahiran atau pun tidak. Bagi menyokong proses pengajaran dan pembelajaran yang menekankan komunikasi asas bagi kanak-kanak prasekolah, penggunaan perisian multimedia wajar digunakan sebagai alat bantu mengajar. Morrow (2001), turut menyokong mengenai penggunaan perisian multimedia dapat menarik minat kanak-kanak dan membantu guru memberi tumpuan yang lebih kepada mereka semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Namun penggunaan perisian multimedia ini haruslah dipantau dan dipilih mengikut kesesuaian dengan matlamat pendidikan prasekolah.





Bagi menyokong pembelajaran berasaskan Tunjang Komunikasi pula, Mohd Jailani (2009) dalam kajiannya bersetuju proses pengajaran dan pembelajaran berasaskan tema digunakan untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian beliau mengemukakan pembelajaran secara bertema dapat membantu perkembangan ilmu kanak-kanak dengan cepat di dalam penguasaan pelbagai kemahiran seperti membaca, mendengar, menulis dan bertutur.

Berdasarkan kelebihan perisian multimedia ini, kajian ini menyatakan pembangunan bahan multimedia berasaskan Tunjang Komunikasi secara bertema ini juga dapat membantu kanak-kanak prasekolah belajar penggunaan bahasa yang benar dan betul. Selain itu, perisian multimedia dapat menggalakkan kanak-kanak di dalam kemahiran berfikir pada peringkat yang lebih tinggi secara kreatif dan kritis. Ini sejajar dengan pandangan Azizi & Syazwani (2008), yang menyatakan kanak-kanak harus dilatih dengan kemahiran berfikir secara kritikal, menganalisa maklumat serta mengintegrasikan maklumat bagi menyelesaikan masalah dalam pelbagai konteks .

Menurut pandangan Shahizan dan Ahmad Shahabudin (2006), pada peringkat prasekolah, guru berperanan merangsang pemikiran kanak-kanak supaya aktif dan kreatif. Selaras dengan itu, untuk merangsang pemikiran mereka, guru-guru perlu merangka persekitaran pembelajaran dan memahami tahap kebolehan kanak-kanak supaya sesuai dengan tema dan aktiviti mengikut Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010). Rohizani & Hazri (2009),





berpendapat koswer ini penting untuk dijadikan panduan kepada guru-guru prasekolah :

- i. Koswer ini dapat membantu kanak-kanak yang lemah di dalam pengecaman huruf.
- ii. Koswer ini juga membantu kanak-kanak supaya mengetahui setiap modul bertema tersebut.
- iii. Penggunaan simbol bergambar dapat membantu kanak-kanak mengenal setiap tema dengan lebih mudah.
- iv. Penggunaan simbol bergambar ini akan mewujudkan sikap motivasi di dalam diri setiap kanak-kanak untuk terus mengenali setiap tema dengan lebih mendalam.
- v. Simbol bergambar juga membantu kanak-kanak untuk pengecaman objek dan pembacaan.



Oleh itu, kajian harus dijalankan untuk melihat sejauh manakah kebolegunaan perisian multimedia berasaskan Tunjang Komunikasi mengikut Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010), dapat membantu guru di dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman kanak-kanak.





## 1.4 Tujuan Kajian

Kajian yang dilakukan ini bertujuan untuk mencapai objektif khusus seperti berikut :

- i. Merekabentuk pembangunan perisian multimedia interaktif dengan menerapkan Tunjang Komunikasi.
- ii. Menguji kebolegunaan perisian multimedia berasaskan empat aspek iaitu motivasi, reka bentuk antaramuka, reka bentuk Tunjang Komunikasi serta keselesaan dan kesenangan penggunaan.

## 1.5 Persoalan Kajian



- i. Apakah reka bentuk Tunjang Komunikasi sesuai diterapkan dalam pembangunan perisian multimedia bertema?
- ii. Adakah perisian multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak prasekolah?
- iii. Adakah perisian multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi mempunyai reka bentuk antaramuka yang sesuai digunakan untuk proses pengajaran dan pembelajaran?
- iv. Adakah perisian multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi mempunyai reka bentuk Tunjang Komunikasi yang sesuai dengan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan?





- v. Adakah perisian multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi dapat memberikan keselesaan dan kesenangan penggunaan?

## 1.6 Hipotesis Kajian

Kajian ini mempunyai dua hipotesis iaitu :

- i.  $H_{A1}$  = Perisian Multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak prasekolah.
- ii.  $H_{A2}$  = Perisian Multimedia bertema berasaskan Tunjang Komunikasi mempunyai reka bentuk antaramuka yang sesuai digunakan untuk proses pengajaran dan pembelajaran.



## 1.7 Batasan Kajian

Terdapat 40 buah prasekolah di daerah Baling-Sik, Kedah. Walaubagaimanapun, prasekolah yang dipilih merupakan kawasan luar bandar yang terletak di daerah Baling sahaja tidak termasuk daerah Sik, Kedah iaitu sebanyak 30 buah prasekolah. Oleh yang demikian, 30 orang guru prasekolah di jadikan sampel kajian.





Kajian ini sebagai satu kajian yang jarang dipelopori dan satu kajian yang dapat menggalakkan pengkaji lain untuk melakukan kajian di kawasan luar bandar.

## 1.8 Kepentingan Kajian

Setiap kajian yang dijalankan mempunyai kepentingan yang tersendiri kepada pihak-pihak yang terlibat. Kepentingan di dalam kajian ini ialah :

- i) Kanak-kanak prasekolah dapat mempelajari sesuatu yang baru dengan adanya perisian multimedia sebagai satu alat bahan mengajar. Ia juga dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak prasekolah untuk belajar. Perisian multimedia tersebut juga dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah semasa proses pembelajaran. Kanak-kanak prasekolah dapat belajar dan memahami sesuatu topik bertema dengan cepat dan mudah kerana keempat-empat aspek di dalam Tunjang Komunikasi telah digabungkan iaitu kemahiran membaca, kemahiran mendengar, kemahiran bertutur dan juga kemahiran menulis.
- ii) Guru prasekolah dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran mereka dengan adanya perisian multimedia. Ini dapat membantu guru supaya pengajaran tidak berlaku hanya secara dasar sahaja malah ia boleh dijadikan komunikasi dua hala antara guru dan kanak-kanak. Alat bantu



mengajar ini akan membantu guru-guru prasekolah di kawasan pendalaman bagi membetulkan bahasa dialek yang kanak-kanak gunakan semasa bertutur kerana pengaruh persekitaran.

- iii) Ibu bapa perlu menggalakkan kanak-kanak supaya hadir ke sekolah kerana dengan adanya perisian multimedia ini kanak-kanak akan mudah faham dan seronok ketika belajar. Ibu bapa juga dapat menggunakan perisian multimedia ini untuk di ajar kepada kanak-kanak ketika di rumah mereka.
- iv) Kementerian Pendidikan Malaysia dapat menghasilkan perisian multimedia yang interaktif untuk kegunaan kanak-kanak prasekolah di kawasan pendalaman bagi meningkatkan tahap pendidikan mereka setara dengan tahap pendidikan kanak-kanak di bandar.



## 1.9 Kerangka Konseptual

Model sistem reka bentuk pengajaran ADDIE (Gordon & Zemke, 2000) seperti Rajah 1.0 digunakan untuk membangunkan perisian multimedia ini. Model ini digunakan berasaskan kepada singkatan dari perkataan yang bermaksud Analisa (Analysis), Reka bentuk (Design), Pembangunan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Penilaian (Evaluation). Terdapat 2 bentuk penilaian iaitu E1: penilaian formatif dan E2: penilaian sumatif. Pembelajaran modul bertema berbantuan koswer ini melibatkan peranan kognitif dalam memproses





maklumat yang diperolehi menerusi deria sama ada dalam bentuk visual atau bukan visual. Unsur-unsur bagi menyediakan kanak-kanak dengan kemahiran pengamatan menerusi input visual dan input verbal, Teori Pengkodan Dedua (Paivio, 1986) digunakan. Menurut teori ini input visual, input verbal dan kombinasi antara keduanya akan dapat meningkatkan keupayaan menyimpan, mengingat kembali dan seterusnya melahirkan kefahaman terhadap bahan yang dibaca.

Pembelajaran ini merupakan aktiviti kognitif kerana ia melibatkan pengutipan maklumat daripada teks beserta sebutan. Selain dari itu, Vygotsky menjelaskan bahawa perkembangan kognitif adalah satu proses sosial kerana kanak-kanak akan mempelajari dan terbentuk pemikiran dengan fokus kepada faktor sosial dan pembelajaran (Rafidah, 2009). Dalam kajian ini juga, pembangun perisian multimedia turut mengaplikasikan Teori Ekologi Bronferbrenner yang menyatakan perkembangan kanak-kanak bergantung kepada persekitaran di sekeliling mereka.

Persekitaran perkembangan individu terdiri daripada lima sistem iaitu Mikrosistem, Mesosistem, Eksosistem, Makrosistem dan Kronosistem. Pengaruh persekitaran sistem telah menyebabkan proses peniruan berlaku ke atas kanak-kanak yang bersandarkan kepada Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1986). Teori tersebut mempunyai empat proses iaitu pemerhatian, penyimpanan, pengeluaran dan motivasi. Alat bantu mengajar ini dihasilkan





menggunakan perisian multimedia kerana bahan dipersembahkan bukan sahaja dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk visual (input visual) atau auditori (input verbal) atau kombinasi antara keduanya.

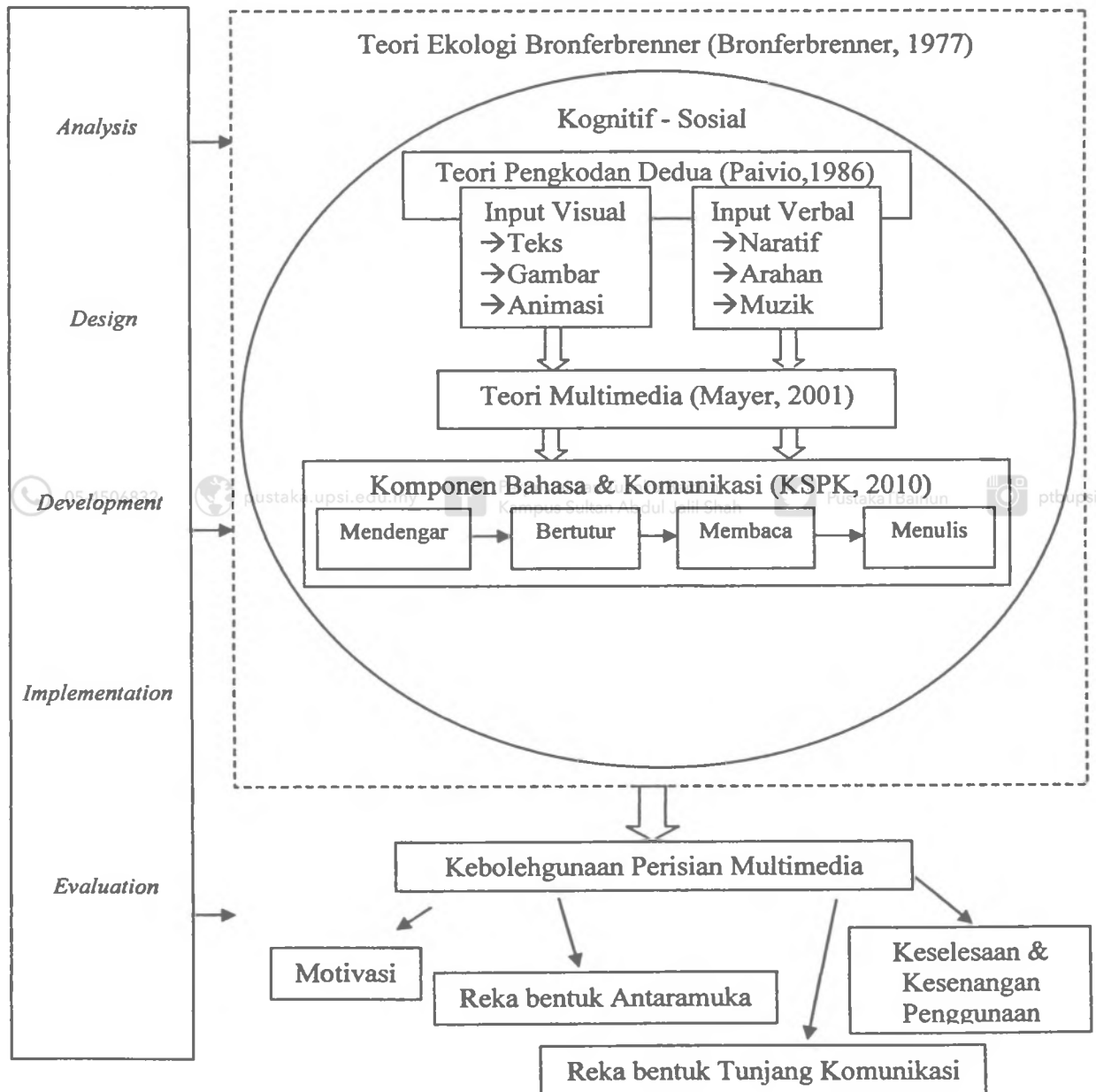
Hubungan di antara teks dan imej sebagai elemen dalam proses membaca yang diketengahkan oleh Teori Pengkodan Dedua (Paivio, 1986) memberi penjelasan bahawa kanak-kanak yang didedahkan dengan dua mod pembelajaran (melalui visual dan verbal) akan dapat meningkatkan ingatan dan kefahaman. Kanak-kanak yang diberi peluang membina makna apa yang dibaca menerusi penghasilan gambaran visual.

Di dalam perisian multimedia ini juga pembangun menggunakan Teori Multimedia (Mayer, 2001) dengan menggabungkan prinsip-prinsip multimedia. Seajar dengan itu, ia dapat menghasilkan satu perisian multimedia yang baik serta sesuai digunakan oleh guru-guru prasekolah kerana perisian multimedia itu juga dibangunkan berasaskan komponen bahasa dan komunikasi mengikut Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010) yang mempunyai empat kemahiran iaitu kemahiran mendengar, kemahiran bertutur, kemahiran membaca dan juga kemahiran menulis.

Di dalam fasa penilaian data kajian dikumpul melalui dua cara iaitu soal selidik dan temubual. Soal selidik mengandungi enam belas soalan manakala temubual mengandungi sembilan soalan. Pengujian data dilakukan bagi menguji



kebolegunaan perisian multimedia secara bertema dan hasil dapatan dikategorikan kepada empat aspek iaitu aspek motivasi, aspek Reka bentuk Antaramuka, aspek Reka bentuk Tunjang Komunikasi dan juga aspek keselesaan dan kesenangan penggunaan.



Rajah 1.0. Kerangka konseptual (Gordon dan Zemke, 2000)



## 1.10 Definisi Operasional

Kajian pengajaran guru berbantuan koswer berasaskan Tunjang Komunikasi dijalankan mengikut definisi operasional yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Berikut adalah definisi istilah yang akan digunakan sepanjang kajian ini dijalankan.

### i) Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK)

Pengajaran Berbantuan Komputer bermaksud penggunaan komputer dengan satu program yang sistematik dan teratur oleh pelajar dan guru untuk sesuatu pengajaran dan pembelajaran yang memerlukan satu interaksi yang aktif antara pelajar dengan komputer (Rao et al. 1991). Di dalam kajian ini pengajaran berbantuan komputer adalah hampir sama dengan perisian multimedia bertema yang dibangunkan oleh pengkaji kerana ia juga merupakan salah satu alat pengajaran berbantuan komputer.

### ii) Tunjang Komunikasi Prasekolah

Fokus utama di dalam kajian adalah menghasilkan perisian multimedia berasaskan Tunjang Komunikasi Prasekolah. Ia merangkumi kemahiran mendengar, kemahiran bertutur, kemahiran membaca dan kemahiran menulis.





Perisian multimedia secara bertema bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dan juga ia mengikut Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan.

### iii) **Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)**

Kurikulum Prasekolah Kebangsaan digubal sebagai usaha untuk menyelaraskan dan meningkatkan kualiti pendidikan prasekolah. Ianya menjadi satu dokumen rujukan standard kepada semua pengusaha tadika seperti yang terdapat dalam pindaan Akta Pendidikan 1996 (Pendidikan Prasekolah).

Kurikulum Prasekolah Kebangsaan memberi penekanan kepada komponen Bahasa dan Komunikasi sebagai usaha untuk meningkatkan literasi murid dalam bahasa, kemahiran berinteraksi dan komunikasi serta membina keyakinan murid menghadapi pelbagai cabaran dalam era globalisasi dunia. Keberkesanan pelaksanaan kurikulum ini bergantung kepada pelaksana yang benar-benar faham dan menghayati serta mampu melaksanakan kurikulum seperti yang dihasratkan. Oleh itu, Kementerian Pendidikan telah menyediakan Huraian Kurikulum Prasekolah sebagai bahan sokongan untuk membantu guru dan pengusaha prasekolah melaksanakan kurikulum itu dengan berkesan.





#### iv) **Kanak-kanak Prasekolah**

Prasekolah merupakan sebahagian daripada sistem pendidikan Malaysia. Kementerian Pelajaran Malaysia menyediakan pendidikan prasekolah bagi membolehkan kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun memasuki persekolahan lebih awal, terutamanya kanak-kanak daripada golongan berpendapatan rendah (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2001). Setiap kelas mestilah tidak melebihi 25 orang kanak - kanak berumur 5 dan 6 tahun. Kelayakan untuk memasuki prasekolah dikira berdasarkan pendapatan keluarga iaitu di bawah RM500.

#### v) **Prasekolah**



Pendidikan awal anak dengan menghantar mereka untuk mengikuti alam pra-persekolahan. Pendidikan pra-persekolahan ini kebiasaannya bermula ketika kanak-kanak berusia dari empat sehingga ke enam tahun. Walau bagaimanapun terdapat ibubapa yang mula menghantar anak mereka pada usia yang lebih muda. Selain daripada pendidikan akademik, kemahiran berinteraksi kanak-kanak pada tahap ini dapat membantu pembangunan sosial, emosi dan mental sebagai persiapan sebelum melangkah ke alam pendidikan formal.





## vi) **Luar Bandar**

Kawasan bandar ditakrifkan sebagaimana yang telah digunakan bagi Banci Penduduk dan Perumahan 2000. Kawasan bandar ialah kawasan yang diwartakan serta kawasan tepu bina yang bersempadan dengannya dan gabungan kedua-dua kawasan ini mempunyai penduduk seramai 10,000 orang atau lebih semasa Banci Penduduk dan Perumahan 2000. Kawasan selainnya yang diwartakan dan mempunyai jumlah penduduk kurang daripada 10,000 orang serta kawasan yang tidak diwartakan, dikelaskan sebagai luar bandar. Kawasan tepu bina ditakrifkan sebagai kawasan yang terletak bersebelahan kawasan yang diwartakan dan mempunyai sekurang-kurangnya 60 peratus penduduk (berumur 10 tahun dan lebih) yang terlibat dalam aktiviti bukan pertanian dan unit-unit perumahannya mempunyai kemudahan tandas moden (Jabatan Perangkaan, 2000). Bagi tujuan analisis, strata-strata dicantum dan dibahagi dua iaitu Bandar bersamaan Metropolitan dan Bandar Besar manakala Luar Bandar bersamaan Bandar Kecil dan Luar Bandar. Pengelasan kawasan-kawasan mengikut strata adalah seperti berikut:





## Jadual 1.0

### *Pengelasan K awasan-kawasan Mengikut Strata*

| Strata       | Bilangan Penduduk    |
|--------------|----------------------|
| Metropolitan | 75,000 dan lebih     |
| Bandar Besar | 10,000 hingga 74,999 |
| Bandar Kecil | 1,000 hingga 9,999   |
| Luar Bandar  | Kawasan selebihnya   |

## 1.11 Kesimpulan

Kajian ini menerangkan bagaimana perisian multimedia menjadi alat bantu mengajar yang boleh membantu guru prasekolah seperti yang terkandung di dalam bab ini. Antaranya ialah latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan kajian, kepentingan kajian dan juga kerangka konseptual dijadikan sebagai panduan utama di dalam kajian ini. Penggunaan perisian multimedia interaktif yang digunakan dalam pengajaran juga dapat memberi peluang pembelajaran yang lebih dinamis, menarik minat serta meningkatkan ilmu pengetahuan yang relevan dan berguna kepada kanak-kanak. Oleh yang demikian, bagi melaksanakan tugas ini guru seharusnya bijak dan kreatif mendidik serta merancang pelbagai strategi, kaedah dan pendekatan dengan jayanya melalui bantuan penggunaan koswer ini.

