



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**SATU TINJAUAN TERHADAP *COURSEWARE*  
YANG TELAH DIBANGUNKAN BERTAJUK  
'PENGENALAN KEPADA REKABENTUK  
POSTER' TERHADAP PELAJAR GRAFIK  
DI FAKULTI SENI DAN MUZIK,  
UNIVERSITI PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS**

**ABDUL AZIZ BIN ZALAY @ ZALI**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI INI DIKEMUKAKAN BAGI  
MEMENUHI SEBAHAGIAN SYARAT MEMPEROLEHI  
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (SENI)**

**FAKULTI SENI DAN MUZIK  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

**2 0 0 4**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



## PENGAKUAN

Saya mengaku karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

13hb Oktober 2004

ABDUL AZIZ BIN ZALAY @ ZALI  
200200646



## DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

13th October 2004

  
ABDUL AZIZ BIN ZALAY @ ZALI  
200200646



## PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah, dengan limpah kurnia dan keizinanNya, dapatlah saya menyempurnakan kertas cadangan ini sebagai memenuhi keperluan kursus.

Untuk itu, saya merakamkan ribuan terima kasih yang tak terhingga khas ditujukan kepada penyelia yang saya hormati, En. Abdul Halim bin Hussain kerana dengan bantuan, bimbingan, tunjuk ajar, pendapat dan masa yang beliau luangkan telah membolehkan terhasilnya penulisan ini. Ribuan terima kasih juga kepada Dekan Fakulti Seni dan Muzik Prof. Madya Hj Iberahim bin Hassan, Pensyarah-pensyarah Pendidikan Seni En. Roskang Jailani, En. Ridzuan Hussin En. Syed Osman bin Syed Yusoff, dan En. Abu Bakar bin Sabran yang telah memberi bantuan dan sokongan sepanjang tempoh penyelidikan ini.

Saya juga merakamkan ribuan terima kasih kepada pihak Pengurusan Sumber Manusia, Fakulti Seni dan Muzik serta Pentadbiran Pasca Siswazah, Universiti Pendidikan Sultan Idris di atas kerjasama dan penyediaan prasarana komputer bagi kemudahan penyelidikan ini.

Terima kasih kepada semua rakan-rakan, di atas bantuan dan sokongan yang diberikan. Semoga penulisan ini memberikan sumbangan terhadap perkembangan pengetahuan dalam penyelidikan selanjutnya.

Kepada isteriku Edlina Hezlen, terima kasih di ucapkan kerana banyak membantu, serta memahami dan memberikan sokongan. Tidak lupa kepada keluarga yang juga memberi sokongan dari segala segi semoga Allah merahmati kalian.

Segala yang baik adalah dari Allah SWT, dan segala kelemahan dan kekurangan adalah dari pihak saya.



## ABSTRAK

Penyelidikan ini bertujuan untuk membina, menilai perisian serta melihat persepsi dan minat pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran dalam penggunaan perisian multimedia interaktif yang bertajuk 'Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster'. Isi kandungan perisian ini adalah berdasarkan kepada modul sukatan mata pelajaran Grafik di Fakulti Seni dan Muzik. Multimedia interaktif yang dibina sebagai bahan kajian dibangunkan oleh penyelidik dengan menggunakan perisian Macromedia Director versi 8.5. Penyampaian konsep dalam perisian ini menggunakan Teori Konstruktivisme manakala konsep pembelajaran sendiri yang digunakan dalam perisian ini adalah berasaskan Teori Motivasi Humanistik. Penggunaan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, audio dan lain-lain dalam perisian bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar di kalangan pengguna adalah berasaskan Model ARCS. Model reka bentuk pengajaran yang digunakan dalam perisian ini adalah berdasarkan Model Dick dan Carey. Kaedah penyelidikan yang digunakan adalah kaedah tinjauan deskriptif. Sampel kajian terdiri daripada 48 orang pelajar yang mendaftar untuk mata pelajaran Komputer Grafik di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Dapatan kajian mendapati tidak terdapat perbezaan persepsi pelajar dengan pembolehubah-pembolehubah terhadap penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster. Pelajar juga menunjukkan minat terhadap proses pembelajaran menggunakan perisian multimedia interaktif. Kualiti keseluruhan perisian ini juga adalah menepati aspek isi kandungan dari segi keperluan pengajaran, menepati aspek rupa bentuk antara muka dan aspek teknikal. Walaubagaimana pun, beberapa pembaikan perlu dilakukan bagi menghasilkan perisian yang benar-benar mantap.



## ABSTRACT

The purpose of this research is to develop, evaluate, to see students motivation level and their perceptions based upon computer aided learning software develop by the researcher an “Introduction to poster design“, supported by Macromedia Director Version 8.5. Software learning contents were taken from graphic teaching module from faculty Art and Music, UPSI. 48 students signed for this course were involve directly as research samples .The delivery concept in this software is based on Constructivism Theory, where self learning concept were derived from Humanistic Motivation Theory. Dick and Carey model were used as a base in software instructional design for it clear, systematic, logic and holistic approach. In order to enhance students interest and enthusiasm ARCS model was introduced and multimedia elements such as texts, graphic, audio are added to make lessons interesting, stimulating and intriguing. By choosing descriptive observation as research methodology, researcher are able to get students point of view towards Computer Aided Learning and to identify validity of the software content learning developed within the nature of the curriculum, interface design and technical aspect. Research finding show that is no difference between student perception and variables toward the use of multimedia software in teaching learning process. Respondents also showed interest toward learning process using interactive multimedia software. The quality of software also fulfill the content in terms of teaching needs, design interface and the technical aspect. However, some modifications will have to be made to produce a software that is really good quality.



## KANDUNGAN

	Muka Surat
Pengakuan	ii
Declaration	iii
Penghargaan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kandungan	vii
Senarai Lampiran	xii
Senarai Jadual	xiii
Senarai Rajah	xv

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang	4
1.3	Penyataan Masalah	6
1.4	Rasional Kajian	15
1.5	Objektif Kajian	16
	1.5.1 Objektif Umum	16
	1.5.2 Objektif Khusus	17
1.6	Persoalan Kajian	17
1.7	Hipotesis	19
1.8	Kepentingan Kajian	21
1.9	Skop Kajian	22
1.10	Definisi Terminologi	23
1.11	Rumusan	25

## BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	26
2.2	Teori-teori Pembelajaran	27
	2.2.1 Teori Tingkah Laku	27
	2.2.2 Teori Konstuktivisme	27
2.3	Teori Motivasi	30
	2.3.1 Teori Motivasi Hmanistik	30
	2.3.2 Model ARCS	30
	2.2.3 Model Rekabentuk Pengajaran	31
2.4	Pembelajaran Konsep	35
2.5	Komputer dalam Pendidikan	36
	2.5.1 Pembelajaran Berbantu Komputer	36
	2.5.2 Peranan PBK dalam Pembelajaran	37
	2.5.3 Multimedia	40
	2.5.4 Keberkesanan Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan	43
	2.5.5 Sikap Terhadap Pembelajaran Bantuan Komputer	45
	2.5.6 Kelebihan Penggunaan Komputer dalam P&P Pendidikan Seni	46
2.6	Kesimpulan	48



## BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	49
3.2	Rekabentuk Kajian	50
3.3	Kawasan Kajian	51
3.4	Tempat Kajian	51
3.5	Populasi dan Sampel	52
3.6	Instrumen	52
	3.6.1 Soal Selidik	52
3.7	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	53
3.8	Prosedur Pembangunan Perisian Multimedia	54
	3.8.1 Mengenalpasti matlamat pengajaran	54
	3.8.2 Membuat analisis pengajaran	55
	3.8.3 Mengenal pasti kemahiran asas dan ciri pelajar	55
	3.8.4 Menulis Objektif Pengajaran	56
	3.8.5 Menyediakan Ujian Rujukan Kriteria	56
	3.8.6 Membina strategi pengajaran	56
	3.8.7 Membina bahan pengajaran	57
	3.8.7.1 Perancangan	57
	3.8.7.2 Penyediaan bahan media	62
	3.8.7.3 Peringkat pengeluaran	62
	3.8.8 Penilaian bahan pengajaran	62
	3.8.8.1 Aspek kandungan	63
	3.8.8.2 Aspek rupa bentuk antara muka	63
	3.8.8.3 Aspek teknikal	63
3.9	Prosedur kajian	64
3.10	Kerangka Penyelidikan dan Kesimpulan	65

## **BAB 4            PEMBELAJARAN REKA BENTUK POSTER BERBANTU KOMPUTER**

4.1	Pengenalan	66
4.2	Pempekejan Perisian	66
4.3	Penggunaan Perisian	67
4.4	Kandungan Perisian	67
4.4.1	Skrin Permulaan	69
4.4.2	Skrin Topik	69
4.4.3	Skrin Menu Utama	70
4.4.3.1	Skrin Pengenalan	71
4.4.3.2	Skrin Sejarah	72
4.4.3.3	Skrin Ciri-ciri	73
4.4.3.4	Skrin Elemen-elemen	73
4.4.3.5	Skrin Jenis-jenis	76
4.4.3.6	Skrin Proses Rekaan	77
4.4.4	Skrin Hubungi Kami	78
4.4.5	Skrin Keluar	78
4.4.6	Skrin Penamat	79

## **BAB 5            ANALISIS DATA**

5.1	Pendahuluan	80
5.2	Analisis Responden	81
5.3	Pengujian Hipotesis	85
5.4	Pengukuran Minat Pelajar	92
5.5	Penilaian Mutu Perisian	94
5.5.1	Penilaian Mutu Perisian Berdasarkan Keperluan Pengajaran	95

5.5.2	Penilaian Mutu Perisian Berdasarkan Aspek Rupa Bentuk Antara Muka	95
5.5.3	Penilaian Mutu Perisian Berdasarkan Aspek Teknikal	97
5.6	Kesimpulan Dapatan Kajian	98

## **BAB 6 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN**

6.1	Pendahuluan	101
6.2	Ringkasan Kajian	102
6.3	Perbincangan Dapatan Kajian	103
6.4	Masalah Dalam Kajian Yang Dijalankan	114
6.5	Cadangan Kajian Lanjutan	115
6.6	Rumusan dan Kesimpulan	117

### **RUJUKAN**

### **LAMPIRAN**



## SENARAI LAMPIRAN

- A Surat kebenaran menjalankan kajian dari Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- B Surat memohon kebenaran menjalankan kajian dari Fakulti Seni Dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- C Borang Soal Selidik
- D Hasil dapatan dari data Analisis Kesahan
- E Hasil dapatan data bagi Ujian-T, Anova Sehala dan Korelasi



## SENARAI JADUAL

Jadual	muka surat
1.1 Markah Peperiksaan Akhir Program Seni Semester 1 2002/2003	9
1.2 Keputusan Tugas Reka Bentuk Poster Bagi Pelajar Komputer Grafik Semester 1 2002/2003	11
1.3 Markah Peperiksaan Akhir Program Seni Semester 2 2002/2003	12
1.4 Keputusan Tugas Reka Bentuk Poster Bagi Pelajar Komputer Grafik Semester 2 2002/2003	13
2.1 Model ARCS	31
3.1 Perlaksanaan Tindakan	64
5.1 Jantina	81
5.2 Umur	82
5.3 Kelulusan Akademik	83
5.4 Lokasi Sekolah Menengah	83
5.5 Penyediaan Makmal Komputer Di Sekolah	84
5.6 Memiliki Komputer Peribadi	84
5.7 Ujian – t perbezaan di antara jantina dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	85
5.8 Analisis Varian (ANOVA Sehalu) di antara umur dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	86
5.9 Ujian – t perbezaan di antara kelulusan akademik dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	87

5.10	Ujian – t perbezaan di antara lokasi sekolah dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	88
5.11	Ujian – t perbezaan di antara penyediaan makmal komputer di sekolah dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	89
5.12	Ujian – t perbezaan di antara pemilikan komputer peribadi dengan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster	90
5.13	Jadual Analisis Korelasi Pembolehubah Kajian	91
5.14	Soalan Positif Minat Pelajar Terhadap Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Berasaskan Perisian Komputer.	93
5.15	Soalan Negatif Minat Pelajar Terhadap Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Berasaskan Perisian Komputer.	94
5.16	Penilaian Keperluan Pengajaran	96
5.17	Penilaian aspek rupa bentuk antara muka	97
5.18	Penilaian aspek teknikal	97
5.19	Rumusan Pengujian Hipotesis	99

## SENARAI RAJAH

Rajah	muka surat
1.1 Bilangan Pelajar Program Seni Semester 1 Sesi 02/03	10
1.2 Min Markah Program Seni Semester 1 Sesi 02/03	10
1.3 Bilangan Pelajar Program Seni Semester 2 Sesi 02/03	12
1.4 Min Markah Program Seni Semester 2 Sesi 02/03	13
2.1 Model Rekabentuk Pengajaran Dick dan Carey	34
3.1 Model Sistem Navigasi Linear	59
3.2 Navigasi Menu	60
3.3 Navigasi Berhierarki	60
3.4 Kerangka Kajian	65
4.1 Carta alir bagi perisian multimedia interaktif Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster	68
4.2 Skrin Permulaan	69
4.3 Skrin Topik	70
4.4 Skrin Menu Utama	71
4.5 Skrin Pengenalan	71
4.6 Skrin Sejarah	72
4.7 Skrin Contoh Hasil Karya Terdahulu	72
4.8 Skrin Ciri-ciri	73
4.9 Skrin Elemen-Elemen	74
4.10 Skrin Ilustrasi	74

4.11	Skrin Contoh Jenis Poster Ilustrasi	75
4.12	Skrin Reka Letak	75
4.13	Skrin Mondrian	76
4.14	Skrin Jenis-Jenis	77
4.15	Skrin Proses Rekaan	77
4.16	Skrin Hubungi Kami	78
4.17	Skrin Keluar	79
4.18	Skrin Terakhir	79





## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan



Menurut Mansor (2003) dunia hari ini menyaksikan dua revolusi besar iaitu Revolusi Pendidikan dan Revolusi Teknologi. Kedua-dua revolusi ini sedang membawa perubahan yang besar di dalam dunia pendidikan di seluruh dunia, khususnya pendidikan tertiar. Di antara perubahan tersebut adalah :

1. Sempadan di antara pendidikan tradisional dan pendidikan jarak jauh menjadi semakin pudar;
2. Perbezaan di antara tapak pembelajaran formal dan tidak formal menjadi semakin tidak ketara;



3. Tumpuan ke arah 'pembelajaran sepanjang hayat' semakin meningkat;
4. Ke arah penggabungan pendidikan global tetapi bercirikan unsur-unsur tempatan;
5. Peningkatan di dalam usaha mengkomoditikan pengetahuan;
6. Penggunaan Bahasa Inggeris yang semakin meluas; dan
7. Perhubungan di antara teknologi dan pembelajaran yang semakin kompleks dan amalan-amalan yang dihasilkan oleh perkembangan di dalam keduanya.

Salah satu hasil dari perubahan di atas ialah pendidikan kini tidak lagi berpusat kepada guru tetapi telah beralih kepada pelajar, ini berlaku disebabkan oleh ransangan perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT). Namun akhir-akhir ini sektor

pendidikan di Malaysia juga turut dipengaruhi oleh gelombang tersebut seperti penubuhan sekolah-sekolah bistari, makmal-makmal komputer di hampir semua sekolah, pengajaran menggunakan bantuan komputer, penambahan mata pelajaran teknologi maklumat di pusat-pusat pengajian tinggi awam dan swasta. Guru-guru dituntut untuk menguasai ilmu dalam kandungan mata pelajaran agar berkebolehan untuk menyampaikan ilmu yang terkini dan terbaik. Untuk menyampaikan ilmu tersebut secara yang berkesan, guru-guru dituntut menguasai ilmu pedagogi terkini agar proses penyampaian ilmu menjadi lebih menarik, meyakinkan dan memotivasikan pelajar untuk kekal didalam kelas dan sekolah.

Guru kini bukan sahaja sebagai pensyarah yang menyampaikan maklumat dan gedung ilmu tetapi lebih berperanan sebagai pemudah cara, penyelesaian masalah, pakar motivasi dan sumber rujukan (Zaini dan rakan, 2003). Penguasaan ilmu pengetahuan dan kemahiran di kalangan guru dan pelajar adalah merupakan teras kepada pembinaan generasi. Oleh itu kaedah pengajaran dan pembelajaran perlu di permodenkan selari dengan perkembangan teknologi masa kini agar negara kita tidak jauh terkebelakang berbanding dengan negara maju yang lain. Sejak awal tahun 1980an teknologi seperti penggunaan komputer peribadi telah digunakan di negara kita.

Walau bagaimanapun, pada masa itu potensi teknologi tidak digunakan sepenuhnya di sekolah. Jika ada pun, ia hanyalah berfungsi sebagai alat tambahan ataupun untuk tujuan pengajaran literasi komputer sahaja, jauh sekali untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. *Courseware* komputer dilihat amat penting untuk membantu pelajar meningkatkan pencapaian akademik pelajar dalam mata pelajaran sains berdasarkan kekuatannya membantu proses pengajaran dan pembelajaran serta mengatasi kesukaran-kesukaran yang dihadapi pelajar (Johari dan Mohammad Yusof, 2003). Penggunaan teknologi maklumat merupakan titian dari cara penyampaian konvensional kepada model baru pengajaran dan pembelajaran berasaskan penglibatan pelajar. Sama ada kita suka atau tidak, ICT pada hari ini telah merevolusikan persekitaran pembelajaran (*learning environment*) di seluruh dunia (Mansor : 2003). *Courseware* pendidikan multimedia interaktif merupakan satu kaedah pembelajaran berbantu komputer di mana pendidik menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran berpusatkan penggunaan komputer (Rozinah : 2000).

Persoalannya sekarang apakah multimedia interaktif merupakan bentuk kaedah pengajaran dan pembelajaran yang selari dengan arus teknologi masa kini yang mampu melahirkan pelajar-pelajar yang berupaya berfikir dengan berkesan, mahir menyampaikan maklumat dan boleh pula menguruskan pembelajaran sendiri. Berdasarkan kepada persoalan inilah, maka *couseware* Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) multimedia pendidikan ini dibangunkan dengan harapan dapat menjadi alternatif kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sedia ada.

## 1.2 Latar Belakang

Perkataan grafik berasal daripada perkataan Greek iaitu *Graphikos* yang bererti ‘boleh melukis dan menulis’. Mengikut kamus Webster, pengertian grafik ialah ‘seni halus dan seni gunaan dalam gambaran dekorasi dan tulisan atau cetakan di atas permukaan datar berserta dengan teknik dan pertukangan yang dikaitkan dengannya’. Pengertian ini lebih bersifat reka bentuk sahaja. Pengertian yang lebih bermakna ialah seni grafik berkaitan dengan komunikasi khususnya untuk rekaan perdagangan. Sejarah awal seni grafik sering dikaitkan dengan perkembangan industri percetakan. Apabila manusia mula mengenal tulisan dan percetakan maka komunikasi manusia bukanlah hanya tertumpu kepada pernyataan lisan semata-mata.

Pada zaman tersebut kerja-kerja grafik dan percetakan dibuat secara berasingan, misalnya penyusunan huruf, pembuat kertas, percetakan dan penjilidan adalah mengikut kemahiran masing-masing. Poster ialah satu bentuk rekaan grafik yang melibatkan tipografi, ilustrasi, warna, reka letak dan imej yang yang digubah untuk memberitahu maklumat yang mudah secara spontan. Dengan kata lain ianya adalah satu cara berkomunikasi dengan orang ramai dan mampu menarik perhatian pelanggan. Ia juga dikatakan sebagai satu alat komunikasi visual yang mudah dan berkesan (Hassan Ghazali,1999). Pada peringkat awal, poster hanya menggunakan susunan huruf semata-mata, hinggalah pada abad ke-17, poster telah mula menggunakan ilustrasi dan teknik percetakan menggunakan teknik ukiran blok kayu. Teknik *litograf* mula diperkenalkan oleh Sebelfelder dari Austria pada tahun 1796, dengan bermulanya poster bertajuk *La Bishe Au Bois* yang menggunakan teknik litografi dengan warna di reka bentuk oleh Jules Cheret pada tahun 1867, poster ini dianggap poster moden dan paling menarik.

Pada peringkat persekolahan di Malaysia, reka bentuk poster merupakan salah satu topik dalam mata pelajaran pendidikan seni visual dan merupakan mata pelajaran elektif dalam kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang ditawarkan kepada pelajar-pelajar tingkatan empat dan tingkatan lima. Di dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia, reka bentuk poster telah di tawarkan di dalam kertas 3 pendidikan seni visual. Penawaran mata pelajaran ini bertujuan melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran asas dalam bidang ini serta melahirkan pelajar yang boleh berkomunikasi secara bahasa grafik sama ada dalam kehidupan seharian mahupun dalam bidang yang diceburi nanti.



Reka bentuk grafik kini telah di tawarkan di kebanyakan institut-institut pengajian tinggi sama ada awam mahupun swasta. Memandangkan bidang ini telah ditawarkan di peringkat sekolah, Universiti Pendidikan Sultan Idris juga telah menawarkan bidang tersebut yang terletak di bawah Fakulti Seni dan Muzik. Ini bersesuaian dengan kehendak KBSM dan matlamat universiti untuk menghasilkan para bakal pendidik. Di Fakulti Seni dan Muzik, bidang grafik telah di bahagi kepada dua bahagian iaitu grafik asas dan komputer grafik. Topik reka bentuk poster diletakkan di bawah kedua-duanya, namun perbezaannya adalah dari segi penggunaan media penghasilan.



Dalam pendekatan KBSM penggunaan ABM yang pelbagai adalah digalakkan sesuai dengan kemajuan teknologi masa kini. Tetapi apa yang diperhatikan para guru masih cenderung menggunakan strategi pengajaran konvensional dalam proses pengajaran dan pembelajaran hal ini berlaku adalah disebabkan oleh kekangan yang ada pada sistem pendidikan sekarang. Diantara kekangan yang dihadapi oleh para guru ialah dari aspek masa. Guru diberikan masa selama 35 ke 70 minit sahaja untuk mengajar dalam satu sesi pengajaran. Kekangan dari pihak pentadbiran memerlukan para guru menghabiskan semua tajuk yang ditetapkan dalam suatu tempoh yang tertentu.



Seterusnya dalam masa yang sama juga guru-guru mempunyai tugas-tugas lain seperti melibatkan diri dalam aktiviti ko-kurikulum, mesyuarat sama ada di dalam mahupun di luar sekolah dan kerja rutin seharian seperti kerja-kerja perkeranian. Oleh yang demikian, ramai guru mengambil jalan mudah dalam pengajaran menggunakan strategi pengajaran konvensional secara *chalk and talk* yang tidak memerlukan penggunaan alat bantu mengajar yang canggih. Melalui cara ini, pelajar akan menjadi cepat bosan maka apa yang di pelajari akan cepat di lupa (Bahsah, 2003).

Tumpuan kajian menjurus kepada topik pengenalan kepada reka bentuk poster yang telah dikenal pasti pengkaji sebagai topik yang bakal guru perlu menguasainya dan memahami akan kepentingannya serta mampu pula meyampaikannya kepada pelajar-pelajar ketika mereka menjadi guru kelak. Di Fakulti Seni dan Muzik jumlah pelajar yang mendaftar untuk grafik adalah terlalu ramai berbanding dengan jumlah tenaga pengajar yang akan mengajar. Menyampaikan sesuatu proses mereka bentuk yang berkaitan dengan reka bentuk poster bukanlah sesuatu yang mudah terutama kepada pelajar yang mempunyai kurang kemahiran dan pendedahan tentang bidang ini. Sebelum memulakan sesuatu tajuk berkaitan, pengajar mestilah menyediakan pelbagai aktiviti yang berkaitan secara konkrit terlebih dahulu agar pelajar dapat memanipulasikan objek-objek tersebut, seterusnya dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak baru dengan hakikat fizikal objek berdasarkan pengetahuan sedia ada pelajar (Piaget, 1953). Selain menggunakan objek konkrit, penggunaan komputer juga dipercayai dapat membantu pengajar dan pelajar bagi mengatasi masalah ini.

Ini adalah kerana melalui kesan paparan skrin komputer yang pelbagai, pelajar juga dijangka dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak baru dengan hakikat fizikal objek. Hal ini sudah pasti dapat meringankan beban pengajar pada setiap topik yang berkaitan. Bagi mengatasi masalah ini, menggunakan *couseware* yang terdapat dipasaran adalah satu alternatif yang sangat berguna bagi pengajar. Melalui *couseware* komputer sebegini mereka tidak perlu menggunakan objek-objek konkrit kerana pelajar hanya perlu memanipulasi objek-objek yang terdapat pada skrin komputer sahaja. Namun demikian, hasil beberapa kajian menunjukkan kebanyakan *couseware* komersil adalah tidak bermutu. Menurut Whiting (1985) perisian yang dihasilkan oleh pereka profesional adalah efisien dari segi kelajuan atau masa pemprosesan tetapi ia mengabaikan keperluan pelajar. Sebaliknya *couseware* yang dihasilkan pengajar pula dapat memenuhi keperluan pelajar tetapi tidak efisien dalam aspek pengkomputeran. Kebanjiran perisian-perisian yang diimport dari luar negara juga menyebabkan industri pasaran perisian tempatan dalam dilema. Mungkin bagi sesetengah individu, *couseware* kursus yang diimport terutama dalam versi Bahasa Inggeris lebih baik daripada *couseware* tempatan. Tetapi pernahkah kita terfikir tentang keselesaan pelajar yang bakal menggunakan *couseware* tersebut?

Seperti yang kita tahu, bahasa pengantar utama yang digunakan di sekolah-sekolah adalah Bahasa Melayu. Ini menjadikannya kurang sesuai untuk kegunaan pengguna iaitu warga pendidik dan pelajar di dalam 'iklim' negara kita yang menggunakan Bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar. Dalam suasana seperti ini, pelajar hanya bertindak sebagai penerima maklumat secara positif.

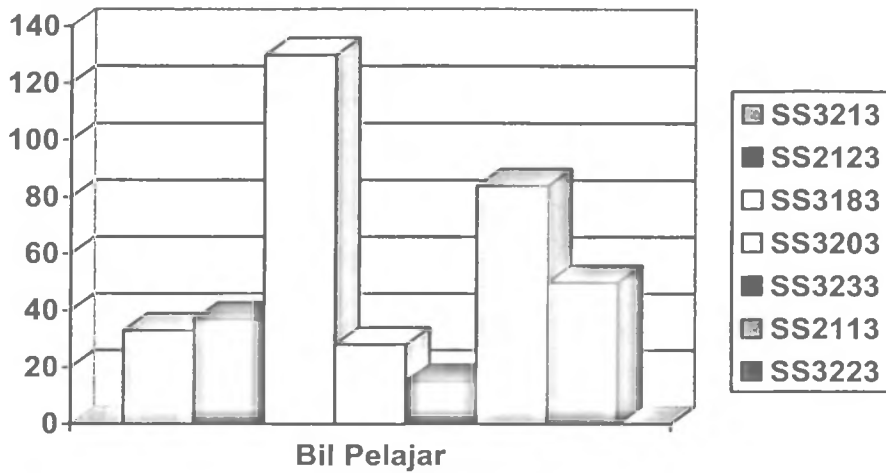


Ini bermakna aspek penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran iaitu aspek motivasi telah ditinggalkan. Di Fakulti Seni dan Muzik timbul masalah apabila jumlah pelajar yang terlalu ramai berbanding dengan jumlah tenaga pengajar yang sedikit, ini memberikan tekanan kepada pengajar untuk merealisasikan matlamat pengajaran dan pembelajaran. Pelajar juga tidak akan mendapat tumpuan dari pengajar dengan sepenuhnya apabila berhadapan dengan masalah kefahaman tentang konsep-konsep serta langkah-langkah dalam proses mereka bentuk poster.

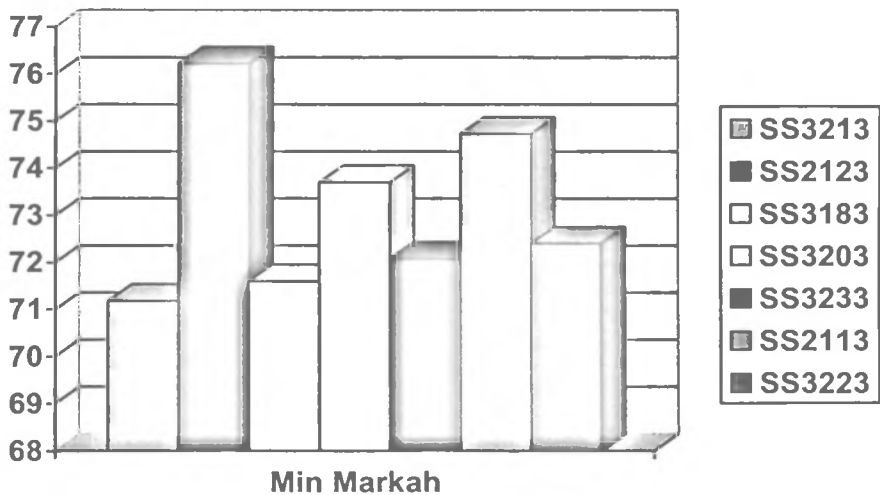
Jadual 1.1

## Markah Peperiksaan Akhir Program Seni Semester 1 2002/2003

Kod Kursus	Nama Kursus	Bil Pelajar	Min Markah	Min Gred
SS3213	Studio Seramik	33	71,18	B+
SS2123	Studio 3D Lanjutan	37	76,22	A-
SS3183	Studio Grafik Komputer	180	71,59	B+
SS3203	Kraf Logam Halus Lanjutan	28	73,7	B+
SS3233	Tekstil (Kraf Lanjutan)	15	72,08	B+
SS2113	Studio 2D Ekspresif Lanjutan	84	74,73	A-
SS3223	Kraf Kayu Halus Lanjutan	50	72,4	B+



Rajah 1.1: Bilangan Pelajar Program Seni Semester 1 Sesi 02/03



Rajah 1.2: Min Markah Program Seni Semester 1 Sesi 02/03

Jadual 1.2

Keputusan tugas reka bentuk poster bagi pelajar komputer grafik semester 1 2002/2003

Kategori	Markah	Jumlah
Pelajar Cemerlang	80 - 100	22
Berpotensi	60 - 79	95
Lulus	40 - 59	12
Berpotensi Lulus	21 - 39	-
Kritikal	0 - 20	1

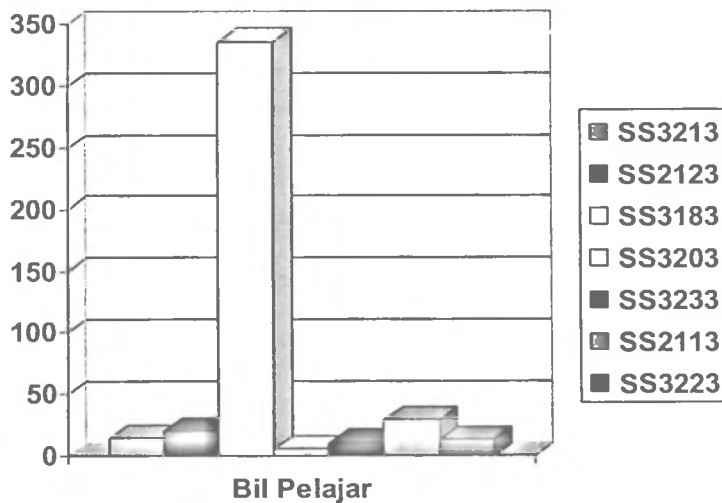
Jadual 1.1 dan rajah 1.2 telah menunjukkan markah peperiksaan akhir bagi program seni semester 1 2002/2003, min gred bagi studio grafik komputer adalah berada pada kedudukan sederhana iaitu B+. Jumlah bilangan pelajar yang mengambil studio tersebut bagi semester 1 juga adalah yang tertinggi berbanding studio lain, ini berpandukan pada rajah 1.1.

Berdasarkan jadual 1.2 pencapaian pelajar komputer grafik semester 1 2002/2003 untuk tugas reka bentuk poster adalah agak kurang memuaskan, ini berpandukan pada pencapaian pelajar yang mendapat cemerlang adalah kurang dari 20 peratus.

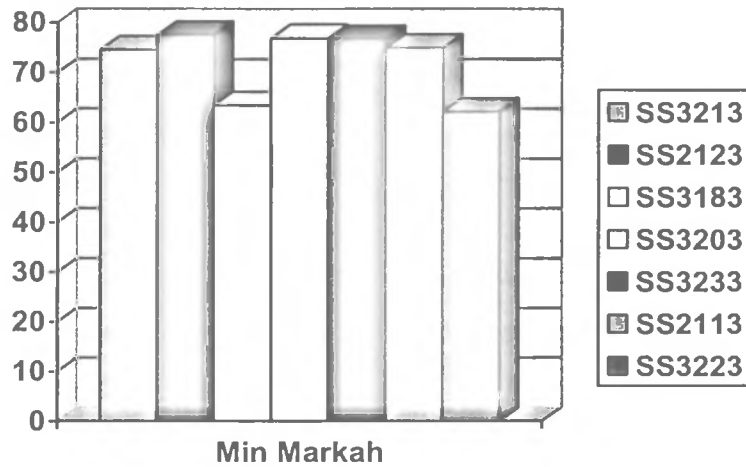
Jadual 1.3

## Markah Peperiksaan Akhir Program Seni Semester 2 Sesi 02/03

Kod Kursus	Nama Kursus	Bil Pelajar	Min Markah	Min Gred
SS3213	Studio Seramik	15	74,6	A-
SS2123	Studio 3D Lanjutan	2	77,55	A-
SS3183	Studio Grafik Komputer	336	63,45	B-
SS3203	Kraf Logam Halus Lanjutan	6	76,85	A-
SS3233	Tekstil (Kraf Lanjutan)	11	76,65	A-
SS2113	Studio 2D Ekspresif Lanjutan	29	74,95	A-
SS3223	Kraf Kayu Halus Lanjutan	13	62,2	B-



Rajah 1.3: Bilangan Pelajar Program Seni Semester 2 Sesi 02/03



Rajah 1.4: Min Markah Program Seni Semester 2 Sesi 02/03

## Jadual 1.4

Keputusan tugasan reka bentuk poster bagi pelajar komputer grafik semester 2 2002/2003

Kategori	Markah	Jumlah
Pelajar Cemerlang	80 - 100	10
Berpotensi	60 - 79	108
Lulus	40 - 59	218
Berpotensi Lulus	21 - 39	-
Kritikal	0 - 20	1



Bagi jadual 1.3 dan rajah 1.4 telah menunjukkan markah peperiksaan akhir bagi program seni semester 2 2002/2003, min gred bagi studio grafik komputer adalah berada pada kedudukan sederhana iaitu B-. Jumlah bilangan pelajar yang mengambil studio tersebut bagi semester 2 juga adalah yang tertinggi berbanding studio lain iaitu seramai 336 orang pelajar, ini berpandukan pada rajah 1.3. Berdasarkan jadual 1.4 pencapaian pelajar komputer grafik semester 2 2002/2003 untuk tugasan reka bentuk poster adalah agak kurang memuaskan, ini berpandukan pada pencapaian pelajar yang mendapat cemerlang hanyalah 10 orang pelajar iaitu 2.9 peratus.

Ini menunjukkan terdapat penurunan jumlah pelajar yang mendapat cemerlang bagi semester 2 berbanding dengan pelajar semester 1 iaitu sebanyak 13.96 peratus.

Kemungkinan punca berlakunya demikian boleh di anggap berpunca dari kerana jumlah pelajar yang terlalu ramai dan menyebabkan pensyarah tidak dapat memberi tumpuan sepenuhnya terhadap kesemua pelajarinya.

Justeru itu kajian ini boleh dianggap sebagai satu usaha tambahan kearah membantu untuk tujuan pembelajaran berbantu komputer bagi digunakan oleh pengajar dan pelajar di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Fakulti Seni dan Muzik telah menawarkan kursus reka bentuk grafik berdasarkan keperluan kurikulum sekolah menengah.



## 1.4 Rasional Kajian

Malaysia kini sedang giat membangunkan Sekolah Bistari sebagai mekanisme untuk memacu pembangunan negara ke arah negara maju menjelang 2020. Projek yang telah dirintis pada tahun 1999 dengan melibatkan 90 buah sekolah yang telah dipilih untuk diperkenalkan kepada sistem pembelajaran bestari, iaitu menggunakan komputer multimedia dan internet sebagai alat bantuan pengajaran dan pembelajaran. Peringkat kedua ialah di dalam tahun 2000 lebih kurang 500 sekolah yang melibatkan 300,000 pelajar telah dijadikan sekolah bestari. Dianggarkan pada tahun 2010, kesemua sekolah-sekolah di Malaysia akan dijadikan sekolah bestari. Ini akan melibatkan lebih kurang 5.8 juta pelajar dan 450,000 guru. Pendidikan guru semestinya selari dengan hasrat kerajaan

untuk melahirkan guru-guru yang bestari bagi menghadapi pendidikan bestari. Hasrat dan harapan Bekas Perdana Menteri Malaysia Tun Dr. Mahathir Mohamad, yang di wawancara oleh Datuk Abdul Rafie Mahat, Ketua Pengarah Pendidikan Sempena sambutan Hari Guru 2003 :-

*“Jika bidang yang lain sudah menjadi lebih relevan maka guru-guru mesti sanggup untuk menguasai ilmu yang baru ketika mengajar dan menerima sistem-sistem yang baru, umpamanya, penggunaan komputer dan lain-lain yang mana ini mungkin tidak dipelajari semasa di maktab. Bagaimanapun, sekarang ini penggunaan komputer menjadi begitu penting dan penguasaan teknik mengajar melalui komputer mesti diambil berat. Semua pihak harus menggunakan komputer kerana ia adalah sesuatu alat pengajaran yang cukup baik.”*

Kenyataan ini menjelaskan betapa pentingnya literasi komputer sekiranya kita ingin terus membangun dan berkembang. Setiap usaha mesti dilaksanakan bagi mewujudkan masyarakat Malaysia yang berilmu pengetahuan. Kenyataan ini menjelaskan dasar kerajaan terhadap kepentingan penggunaan komputer dalam semua urusan. Dengan itu, guru sebagai pelaksana dan penggerak utama dalam mendidik masyarakat di negara kita mestilah mempunyai literasi komputer yang semaksimum mungkin. Memandangkan kerajaan telah banyak berbelanja dalam menyediakan prasarana dan kemudahan pengkomputeran serta telah mengadakan berbagai kursus kepada guru-guru, maka sepatutnya para guru pada masa kini tidak ragu-ragu lagi menggunakan komputer dalam pengurusan pendidikan harian mereka.

## 1.5 Objektif Kajian

Di dalam kajian ini penyelidik telah menerangkan kepada dua bahagian iaitu objektif umum dan juga objektif khusus.

### 1.5.1 Objektif Umum

Penyelidikan ini adalah bertujuan untuk mengetahui serta mengkaji persepsi pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran topik 'Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster' melalui kaedah pembelajaran berbantuan komputer (PBK).



### 1.5.2 Objektif Khusus

1. Untuk mengumpul maklumat mengenai *couseware* yang sesuai bagi membangunkan sebuah *couseware* multimedia interaktif pendidikan grafik yang bertajuk 'Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster' dengan menggunakan *couseware* 'Micromedia Director' versi 8.5.
2. Untuk meningkatkan tahap kefahaman pelajar tentang asas reka bentuk poster berasaskan *couseware* yang dibangunkan.
3. Untuk melihat tahap minat pelajar dalam mempelajari topik 'Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster' dengan menggunakan unsur-unsur multimedia yang terdapat dalam *couseware* yang dibangunkan.
4. Untuk melihat persepsi pelajar terhadap penggunaan *couseware* multimedia interaktif yang di bina untuk proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster.
5. Untuk menguji kualiti reka bentuk *couseware* yang dihasilkan dari aspek isi kandungan, rupa bentuk antara muka dan aspek teknikal.

### 1.6 Persoalan Kajian

Secara khususnya kajian ini akan menjawab soalan-soalan berikut :

1. Sejauhmanakah persepsi pelajar terhadap penggunaan *couseware* multimedia interaktif yang di bina untuk proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - a. Adakah wujud perbezaan di antara jantina dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - b. Adakah wujud perbezaan di antara umur dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - c. Adakah wujud perbezaan di antara kelulusan akademik dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - d. Adakah wujud perbezaan di antara lokasi sekolah dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - e. Adakah wujud perbezaan di antara penyediaan makmal komputer di sekolah dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?
  - f. Adakah wujud perbezaan di antara pemilikan komputer peribadi dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster?

- g. Adakah wujud perhubungan di antara penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster dengan rupa bentuk antara muka?
- h. Adakah wujud perhubungan di antara penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster dengan aspek teknikal?

2. Sejauhmanakah minat pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran berasaskan *couseware* multimedia?

3. Adakah *couseware* ini memenuhi aspek keperluan pengajaran, memenuhi aspek rupa bentuk antara muka dan aspek teknikal?

## 1.7 Hipotesis

Berdasarkan kepada tujuan sesebuah kajian maka penyelidik telah mempertimbangkan beberapa hipotesis yang dibina berdasarkan persoalan kajian yang telah diberikan.

1. *Couseware* multimedia interaktif ‘Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster’ ini mampu menarik perhatian pelajar dan mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran.

- a. Ho1 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara jantina dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster.
- b. Ho2 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara umur dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster
- c. Ho3 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara kelulusan akademik dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster
- d. Ho4 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara lokasi sekolah dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster
- e. Ho5 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara penyediaan makmal komputer di sekolah dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster
- f. Ho6 : Tiada perbezaan yang signifikan di antara pemilikan komputer peribadi dengan penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster
- g. Ho7 : Tiada perhubungan yang signifikan di antara penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster dengan rupa bentuk antara muka.

- h. Ho8 : Terdapat perhubungan yang signifikan di antara penggunaan *couseware* multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk poster dengan aspek teknikal
2. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, *couseware* ini dapat meningkatkan minat pelajar terhadap topik pengenalan kepada reka bentuk poster.
3. *Couseware* ini memenuhi aspek keperluan pengajaran, memenuhi aspek rupa bentuk antara muka dan aspek teknikal.

## 1.8 Kepentingan Kajian

Dapatan dari kajian ini akan membantu tenaga pengajar di Fakulti Seni dan Muzik, grafik khususnya sebagai bahan bantuan mengajar terutama ketika berhadapan dengan jumlah pelajar yang terlalu ramai. Pelajar di Fakulti Seni dan Muzik dapat didedahkan dengan sistem pembelajaran berkomputer sebagai bahan bantuan belajar, sumber maklumat dan rujukan.

Memberi peluang kepada pelajar-pelajar grafik di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris memahami dan menguasai teknik mereka bentuk poster dengan bantuan komputer mengikut kemampuan masing-masing.

Ia juga untuk membolehkan pelajar-pelajar menerima pendedahan awal tentang proses pembelajaran studio dengan menggunakan teknologi semasa. Para pelajar juga dapat mengaplikasikan interaktif tersebut sebagai bahan bantu mengajar setelah mereka menjadi guru kelak. Adalah diharapkan situasi pembelajaran yang terdapat di dalam *couseware* ini akan memberi pengalaman baru yang menyeronokkan bagi pelajar. Ia juga diharapkan dapat membantu pengajar meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran.

## 1.9 Skop Kajian

Kumpulan sasaran dalam kajian ini ialah pelajar-pelajar grafik di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris kerana sering timbul masalah kekurangan kefahaman dan kemahiran asas di kalangan pelajar-pelajar tersebut tambahan pula dengan jumlah bilangan pelajar yang ramai. Oleh itu, kajian ini memberi peluang kepada kumpulan pelajar ini untuk meningkatkan kefahaman dan kemahiran asas mengikut kemampuan masing-masing.

Kajian ini tertumpu kepada topik Pengenalan kepada Reka Bentuk Poster yang terdapat dalam sukatan mata pelajaran grafik di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Bahan-bahan tambahan yang berkaitan telah di muatkan untuk memperkayakan lagi pengetahuan pelajar.

Penumpuan topik pembelajaran hanya melibatkan reka bentuk poster sahaja kerana pengkaji pernah terlibat secara langsung dalam subjek ini dan dapat melihat permasalahan yang wujud dalam mata pelajaran grafik di Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Penyelidik memilih Universiti berkenaan kerana beberapa faktor dan masalah kewangan. Lokasi kedudukannya yang hampir, dengan ini ia dapat mengurangkan kos pengangkutan dan masa untuk menjalankan soal selidik.

## 1.10 Definisi Terminologi

### 1. Interaktif

Keupayaan sesuatu *courseware* untuk bertindak balas terhadap setiap tindakan atau pilihan pengguna. Ia dapat melibatkan pengguna secara aktif dalam sesuatu proses pembelajaran.

### 2. Multimedia

Kombinasi yang menggunakan audio, video, teks, grafik dan animasi yang digabungkan dengan interaksi pengguna secara interaktif dan dipersembahkan melalui komputer ( Neo : 1997)

### 3. Pembelajaran Bantuan Komputer (PBK)

Alessi dan Trollip (1985) mendefinisikan PBK sebagai penggunaan komputer untuk menyampaikan maklumat, membimbing, melatih dan menilai prestasi pelajar. Oleh itu, kesemua reka bentuk multimedia interaktif ini akan mengabungkan ciri-ciri kepelbagaian sumber dan segmen pembelajaran.

Tiga komponen utama reka bentuk menurut Fisher (1994) iaitu dokumen dalam multimedia menuntut kepada intergrasi kepada pengguna, kombinasi video dan audio dengan teks dan grafik serta dokumen dapat dikolerasikan dengan aplikasi lain.

### 4. ICT

ICT adalah gabungan teknologi maklumat dan teknologi komunikasi. Ia adalah kaedah, peralatan dan *couseware* yang terlibat di dalam proses penjanaan maklumat, pengumpulan maklumat, pemprosesan maklumat, penyebaran maklumat dan penyimpanan maklumat. ICT merupakan pembantu proses interaksi di antara individu (Mansor : 2003).

### 5. Pembelajaran

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang berlaku pada pelajar akibat daripada berinteraksi dengan persekitaran.



## 6. Pengajaran

Pengajaran adalah pemilihan kaedah atau strategi untuk menyusun maklumat, aktiviti, pendekatan dan media untuk membantu pelajar mencapai objektif yang telah ditetapkan.

## 7. Courseware

Ia adalah bahan yang direka bentuk melalui *couseware* alat pengarang yang mengandungi bahan multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran (Hassan, 1991). Manakala Encyclopedia Britannica (2002) menyatakan bahawa ia merupakan *couseware* yang digunakan untuk proses pendidikan.

### 1.11 Rumusan

Kesimpulan dalam bab ini merumuskan tujuan kajian untuk mengumpul maklumat mengenai *couseware* yang sesuai bagi membangunkan sebuah *couseware* multimedia interaktif dan untuk mengenal pasti persepsi pelajar grafik terhadap pembelajaran berbantu komputer dalam topik 'Pengenalan Kepada Reka Bentuk Poster'. Ia juga bertujuan untuk menguji kualiti reka bentuk *couseware* yang dihasilkan dari aspek isi kandungan, rupa bentuk antara muka dan aspek teknikal. Pada keseluruhannya bab ini menggambarkan tujuan, objektif serta rasional kajian, aspek yang dikaji, serta menghuraikan mengapa kajian ini penting untuk dilaksanakan.