



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



[PustakaTBainun](#)



[ptbupsi](#)

**KEBERKESANAN PENGGUNAAN PERISIAN KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN MINAT PELAJAR TERHADAP TEORI
MENGENAL NAMA-NAMA NOT DI KALANGAN
PELAJAR TINGKATAN 1**

LIOW BEE TEEN



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 MUZIK**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



[PustakaTBainun](#)



[ptbupsi](#)

ABSTRAK

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengenalpasti sama ada penggunaan perisian komputer dalam pendidikan muzik dalam proses pengajaran dan pembelajaran akan meningkatkan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran pendidikan muzik. Di samping itu, kajian ini juga berfungsi meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari muzik.

Data mengenai kajian ini dikumpul melalui ujian pos. Di samping itu, satu set soal selidik digunakan dalam mengenalpasti sama ada perisian itu memberi kesan positif dari aspek pembelajaran, minat dan motivasi pelajar. Empat puluh orang pelajar Tingkatan 1 dari SMK Khir Johari, Tanjong Malim, Perak telah dipilih secara rambang sebagai responden kajian.

Pembelajaran menggunakan perisian komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran pendidikan muzik kepada pelajar-pelajar sekolah menengah merupakan konsep baru. Kaedah pengajaran ini melibatkan pembelajaran nama-nama not menggunakan kibod. Objektif-objektif kaedah ini adalah untuk membolehkan pelajar-pelajar mempelajari muzik dengan pendekatan yang lebih menarik, menyeronokkan dan seterusnya menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih efektif dan berjaya.

Namun begitu, penggunaan perisian komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah masih lagi kurang dilaksanakan secara meluas. Ini disebabkan oleh pendekatan ini memerlukan peralatan sokongan yang mencukupi, kurangnya guru yang berpengetahuan dalam menggunakan perisian komputer, tiada sokongan daripada pihak pentadbir dan sebagainya.



ABSTRACT

The aim of this study was to find out whether the use of music software in the teaching and learning process would enhance student performance in learning music. In addition, the study also functions to enhance student interest in learning music.

Data pertaining to the study is derived through a post test. In addition, a set of questionnaire will be administered in identifying whether the software bring positive effect in terms of learning, interest and motivation among the students. Forty samples of Form 1 student of SMK Khir Johari Tanjong Malim were selected randomly.

Learning using computer software among the secondary school students is a new concept such as teaching methods involves learning letter names using keyboard. The objective of this study is to enable student to learn music using attractive and fun approach. Thus, it makes teaching and learning process more effective and successful.

However, the use of computer software in teaching and learning process in school has not been carried out widely. This is due to the fact that this approach requires specific supporting tools, lack of teachers who are knowledgeable in using computer software and lack of support from school administrative towards teaching and learning.

KANDUNGAN

Muka surat

 05-4506832	 pustaka.upsi.edu.my	 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	 PustakaTBainun	 ptbupsi
PENGAKUAN				ii
PENGHARGAAN				iii
ABSTRAK				iv
ABSTRACT				v

BAB 1	Pengenalan	
1.1	Pengenalan.	1
1.2	Objektif kajian.	5
1.3	Hipotesis kajian.	7
1.4	Persoalan kajian.	7
1.5	Rekabentuk kajian.	8
1.6	Analisis data.	9
1.7	Batasan kajian.	9
1.8	Definisi kajian.	10
1.9	Kesimpulan.	13

BAB 2	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan.	15
2.2	Sejarah penggunaan perisian muzik dalam pengajaran dan pembelajaran.	17
2.3	Pembangunan multimedia.	18

2.3.1	Proses penentuan tajuk dan perancangan.	18
2.3.2	Proses penyediaan skrip.	19
2.3.3	Proses penyediaan carta aliran.	19
2.3.4	Proses penghasilan papan cerita.	20
2.3.5	Proses pemrograman perisian multimedia.	20
2.3.6	Proses penyimpanan storan data.	20
2.3.7	Sebaran dan pasaran.	21
2.4	Kepentingan penggunaan perisian muzik dalam pengajaran.	21
2.5	Kepentingan multimedia dalam pendidikan.	23
2.6	Kesimpulan.	27

BAB 3 METODOLOGI DAN REKA BENTUK KAJIAN

3.1	Pengenalan.	28
3.2	Reka bentuk kajian.	30
3.3	Sampling.	31
3.4	Instrumen penilaian.	32
3.5	Pengumpulan data.	33
3.6	Prosedur kajian.	33
3.7	Prosedur analisis data.	35
3.8	Ciri-ciri perisian multimedia interaktif.	36
3.9	Prosedur pembangunan perisian multimedia interaktif.	38
3.10	Kelengkapan keras(Hardware).	41
3.11	Kelengkapan virtual, simulasi dan perisian (Software).	42
3.12	Alat pengarang utama dan sekunder(Primary and secondary).	43
3.13	Kesimpulan.	44

BAB 4 ANALISIS DATA

4.1	Pengenalan.	46
4.2	Analisis ujian.	47
4.3	Analisis borang soal selidik sampel.	50
4.4	Kesimpulan hasil kajian.	52

BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan.	53
5.2	Perbincangan dapatan kajian.	55
5.3	Implikasi kajian.	58
5.4	Cadangan.	59
5.5	Kesimpulan.	61

SENARAI JADUAL

BIBLIOGRAFI

APENDIX

Appendix 1 Ujian bertulis teori.

Appendix 2 Soalselidik kajian.

PERISIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (CD-ROM)

SENARAI JADUAL

Jadual		Muka surat
4.1	Skor mentah sampel kumpulan eksperimental.	47
4.2	Skor mentah sampel kumpulan kawalan.	48



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



BAB 1
Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Muzik merupakan satu mata pelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Malah ia berperanan memperkembangkan bakat dan kemahiran seseorang individu. Penglibatan dalam aktiviti-aktiviti muzik di sekolah dapat menyerlahkan lagi potensi dan bakat pelajar.

Muzik bukan saja boleh menghiburkan pelajar-pelajar, malah mampu menghidupkan suasana pembelajaran lantas menjadikan proses pembelajaran suatu pengalaman yang menarik serta menyeronokkan. Pengalaman muzik yang bermakna, menarik dan sihat akan membantu meningkatkan minat pelajar terhadap mata pelajaran muzik dan juga pelajaran lain secara tidak langsung. (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1995)



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Perkembangan teknologi moden dan penggunaan teknologi maklumat berperantaraankan komputer semakin berkembang luas di Malaysia. Maka teknologi muzik adalah sebahagian dari maklumat dan revolusi multimedia yang berkembang dan dibantu oleh teknologi komputer. Bagi merangsangkan minat dan tumpuan pelajar terhadap pendidikan muzik, penggunaan kibod elektronik, perisian muzik, sintisizer, CD-ROM, dan komputer dapat membantu pelajar-pelajar meningkatkan lagi minat mereka dalam bidang muzik seperti dalam persembahan, gubahan, ciptaan, literasi dan notasi muzik. (Bissell, 1998, Lehman, 2002).

Sejak kebelakangan ini, telah wujud satu peningkatan minat dalam mengaplikasikan teknologi maklumat dan komunikasi seperti penggunaan komputer untuk tujuan memberi arahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Perisian arahan seperti arahan berpandu boleh memberi arahan-arahan dan menyokong aktiviti-aktiviti pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberangsangkan minat pengguna untuk menggunakannya dan ianya direka dalam bentuk yang amat kreatif dan menarik.

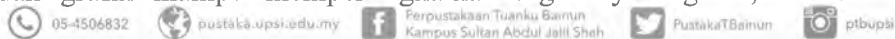
Ahli muzik dan guru-guru muzik telah terlibat dengan komputer semenjak komputer dibangunkan. Pada mulanya, penggunaan komputer memerlukan ahli muzik dan guru-guru muzik yang berkemahiran tinggi dalam komputer dan pengaturcaraan komputer. Oleh itu, penggunaan komputer dalam pendidikan muzik adalah terhad kepada sistem komputer yang hanya terdapat di universiti-universiti dan badan-badan tertentu. Namun begitu, pembangunan yang pesat dalam teknologi komputer peribadi, dan peningkatan dalam aspek kuasa, kelajuan dan memori telah membolehkan para pemuzik dan pendidik muzik menggunakan komputer untuk

melaksanakan tugas mereka walaupun dengan pengalaman dan pengetahuan komputer yang terhad.



Kini, terdapat pelbagai perisian komputer yang melibatkan sejarah muzik, teori muzik, apresiasi muzik dan perisian yang dapat mengenalpasti kemajuan seseorang pelajar tersebut. Perisian-perisian seperti ini biasanya datang dalam bentuk cakera dan CD-ROM. Dengan terciptanya perisian-perisian tersebut, maka proses pengajaran dan pembelajaran dapat menjimatkan masa dan tenaga.

Proses pembelajaran juga dapat dijalankan secara individu tanpa gangguan daripada pihak lain semasa proses pembelajaran berlaku. Elemen-elemen yang menarik dan kreatif dalam perisian multimedia seperti paparan teks, animasi, audio, video dan grafik mampu mempertingkatkan lagi daya ingatan, motivasi serta memberi dorongan yang tinggi terhadap pembelajaran pelajar-pelajar.



Di samping penggunaan perisian komputer dalam pengajaran dan pembelajaran muzik, komputer juga membolehkan penciptaan muzik dengan lebih kreatif, sistematik, lebih cepat dan tepat. Ini adalah kerana proses pengajaran dan pembelajaran berbentuk komunikasi dua hala telah berlaku. Respon-respon kepada semua maklumat dan persoalan yang dikehendaki dapat dijawab dan didapati dengan kadar yang segera dan efektif.

Penggunaan program-program notasi membolehkan skor-skor muzik



ensemble disusun, penggunaan sintisizer untuk memeriksa susunan dan komposisi lagu dan sebagainya. Di samping itu, komputer juga boleh digunakan sebagai studio

rakaman yang membolehkan rakaman digital dijalankan, di'edit' dan ditukar ke dalam bentuk CD-ROM yang boleh dipasarkan secara meluas.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Penggunaan perisian komputer di dalam pendidikan muzik sekarang adalah seiring dengan kepesatan penggunaan komputer dalam pelbagai bidang pendidikan umum masa kini. Pendidik muzik telah memainkan peranan yang amat penting dalam pengajaran muzik berbantuan komputer sejak akhir tahun 1950an lagi. (Higgins, 1992).

Di dalam penggunaan komputer untuk mencipta dan belajar mengenai muzik, John Dewey telah menyatakan bahawa bentuk pembelajaran yang paling berkesan adalah pembelajaran yang melibatkan pelajar secara aktif dalam sesuatu proses pembelajaran. Penggunaan komputer akan membolehkan pelajar mengubah muzik dan skor dalam pelbagai 'setting' di samping belajar untuk menyusun dan menyaring bunyi. Pelajar juga boleh menggunakan perisian komputer untuk mempersembahkan ciptaan mereka di World Wide Web (WWW).

Pembinaan makmal komputer secara berperingkat-peringkat di semua sekolah-sekolah kerajaan merupakan satu sumber baru kepada para pelajar untuk menggunakan perisian notasi, iringan, dan interaktif sebagai alat bantu dalam mempelajari muzik dengan lebih menarik dan tidak membosankan.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Para pelajar juga boleh membina dan menyediakan portfolio mengenai hasil tugas mereka yang boleh dikongsi dengan pelajar dan guru-guru lain. Ini membolehkan konsep pembelajaran berbentuk inkuiri kritikal dan ulasan terbina.

Para pelajar boleh menggunakan teknologi komputer untuk menjalankan kolaborasi dengan pelajar lain dan seterusnya menghilangkan sempadan-sempadan pembelajaran bilik darjah yang sempit.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

1.2 Objektif kajian

Objektif kajian ini dijalankan adalah untuk menguji sejauhmana keberkesanan perisian multimedia interaktif mampu meningkatkan minat murid-murid terhadap teori muzik dalam aspek mengenalpasti nama-nama not di sekolah.

Secara lebih terperinci, kajian ini menekankan keberkesanan perisian multimedia interaktif terhadap proses kefahaman yang mendalam pelajar-pelajar terhadap teori muzik dalam aspek mengenalpasti nama-nama not dalam klef trebel dan bes untuk lingkungan 1 oktaf menggunakan kibod.

Didapati ramai pelajar tidak dan kurang berminat dalam matapelajaran muzik apabila sampai ke tahap yang lebih tinggi di mana minat mereka berkurangan disebabkan tidak dapat membaca nama-nama not dengan tepat dan cepat yang mengakibatkan mereka hilang minat dalam aktiviti-aktiviti muzik seperti permainan alat-alat muzik, ciptaan, menganalisa dan mengubah lagu.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Kajian ini juga bertujuan membantu meningkatkan mutu pendidikan muzik di semua sekolah kerajaan yang telah menampakkan penurunan dari segi pengajaran dan pembelajaran. Ini mungkin disebabkan oleh cara dan kaedah pengajaran yang

agak ketinggalan yang biasanya diamalkan oleh kebanyakan guru terutamanya guru-guru dari luar bandar.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan TuanKu Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Ramai guru muzik masih lagi menggunakan kaset, radio, bahan-bahan bercetak yang telah lama dan sebagainya dalam bilik darjah. Cara pengajaran yang sebegini tidak dapat memberangsangkan minda para pelajar zaman sekarang untuk lebih mendalami apa yang ingin disampaikan oleh guru-guru muzik dalam pengajarannya.

Penggunaan perisian muzik akan dapat membantu meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah. Aplikasi pelbagai jenis media pendidikan dengan baik dan bersistematik akan dapat memperkukuhkan proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah dan seterusnya objektif pengajaran dan pembelajaran akan dapat dicapai dengan lebih baik dan kekal.

Dengan terhasilnya ciptaan perisian multimedia interaktif yang baru ini yang mengandungi unsur-unsur elemen-elemen seperti grafik, animasi, video, teks dan audio akan dapat meningkatkan lagi minat dan mutu pengajaran dan pembelajaran pelajar-pelajar dengan lebih jelas, berkesan, berkekalan dan tepat lagi. Pembinaan perisian ini adalah menggunakan konsep berbantuan komputer yang dibangunkan melalui perspektif konstruktional dengan kombinasi kaedah ‘hypertext dan hypermedia.’



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan TuanKu Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

1.3 Hipotesis kajian

Untuk kajian ini, dua buah hipotesis telah dibina iaitu:

1. Hipotesis nol

Tidak ada kaitan di antara penggunaan perisian komputer dalam pengajaran dan pembelajaran terhadap pencapaian pelajar dalam matapelajaran muzik.

2. Hipotesis kajian

Penggunaan perisian komputer dalam pengajaran dan pembelajaran akan meningkatkan pencapaian pelajar dalam matapelajaran muzik.

1.4 Persoalan kajian

1. Adakah penggunaan perisian muzik dapat meningkatkan pemahaman teori muzik pelajar dalam mengenalpasti nama-nama not?
2. Adakah penggunaan perisian muzik dapat meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari teori muzik ?

1.5 Reka bentuk kajian

Kajian yang berbentuk eksperimental ini adalah dijalankan di makmal komputer yang dilengkapi dengan 20 buah komputer. Kajian ini akan dijalankan sebanyak empat sesi pengajaran dan pembelajaran selama sebulan iaitu sekali seminggu. Setiap sesi latihan untuk kumpulan eksperimental adalah selama satu jam untuk melengkapkan pelajar-pelajar dengan kemahiran menggunakan perisian yang dibekalkan. Manakala untuk kumpulan kawalan pula, proses pengajaran dan pembelajaran akan dijalankan di bilik muzik biasa sahaja.

Sampel kumpulan eksperimental akan dinilai dengan perisian yang dibekalkan. Isi kandungan perisian meliputi pengenalan asas teori muzik, pengenalan nama-nama not pada staf muzik trebel dan bes, dan latihan-latihan asas pengenalan nama-nama not menggunakan kibod.

Selepas penggunaan perisian ini, pada akhir sesi, satu ujian pos akan dijalankan. Ujian bertulis teori mengenai nama-nama not akan diberikan kepada pelajar-pelajar. Isi kandungan ujian bertulis adalah seperti menulis nama not, nama tanda rehat, maksud-maksud dinamik dan tempo, nama-nama klef, menamakan not-not pada klef trebel dan bes dalam lingkungan satu oktaf. menamakan not-not pada klef trebel dan bes serta bacaan dan pengenalan not-not secara semerta.

1.6 Analisis data

Data akan dianalisis dengan menggunakan ujian t untuk kajian ini. Perbandingan keputusan ujian antara kumpulan eksperimental dan kumpulan kawalan adalah dibuat menggunakan ujian t untuk sampel kajian independen. Keputusan ujian akan menentukan samada hipotesis diterima atau ditolak.

1.7 Batasan kajian

Kajian yang dijalankan ini mempunyai batasan-batasan seperti yang disenaraikan di bawah:

Kajian ini hanya ditumpukan kepada pelajar-pelajar tingkatan 1 SMK Khir Johari, Tanjong Malim, Perak saja. Maka dapatan kajian tidak sesuai digeneralisasikan kepada semua pelajar di negeri-negeri lain di Malaysia.

Kajian ini terbatas kepada satu tajuk sahaja yakni mengenal nama not dan tidak kepada tajuk matapelajaran teori muzik yang lain. Maka, ia mempunyai batasan dari segi perbezaan kemahiran pelajar dari segi pengetahuan mereka yang mendalam tentang teori muzik.

Pelajar-pelajar juga tidak mempunyai latarbelakang pengetahuan muzik yang tinggi dan baik kerana mereka hanya berpeluang mempelajari dan berlatih muzik pada waktu persekolahan sahaja. Ini adalah kerana tidak ramai ibubapa yang mampu dan berminat untuk menghantar anak-anak ke kelas-kelas muzik persendirian.

Oleh kerana penciptaan perisian multimedia interaktif ini kursus untuk matapelajaran bidang muzik dalam satu tajuk teori muzik saja, maka kajian lain yang menjalankan bentuk yang sama berkemungkinan menghasilkan dapatan yang berbeza dari segi keputusan kajian.

1.8 Definisi istilah

Untuk tujuan kajian ini, definisi istilah-istilah yang digunakan diuraikan di bawah.

1. Pelajar-pelajar Tingkatan satu.

Bermaksud, pelajar-pelajar yang sedang menuntut di SMK Khir Johari, Tanjong Malim, Perak.

2. SMK Khir Johari.

Bermaksud sebuah sekolah yang bertujuan untuk melahirkan para pelajar yang berkaliber dan berguna kepada masyarakat, bangsa dan negara.

3. Multimedia interaktif.

Istilah multimedia tercipta dalam tahun 1950an dan merupakan kombinasi pelbagai media bergerak dan kaku dalam membentuk sebuah program pengajaran secara formal atau tidak formal. (Heinich, et al., 1996). Multimedia ialah intergrasi elemen-elemen teks, grafik, audio, animasi dan video dengan menggunakan komputer

sebagai kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan dan menghidupkan suasana maklumat. Ia membolehkan pengguna mengemudi, bertindakbalas, mereka cipta dan berkomunikasi. (Rozinah Jamaludin, 2000)

Multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran didefinisikan sebagai program pengajaran yang melibatkan pelbagai unsur sumber yang digabungkan dan dikawal oleh pengguna serta dihubungkan dalam konteks pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan komputer.

4. Hiperteks



Hiperteks adalah satu sistem multimedia yang digunakan untuk menyampaikan maklumat. Ia bergantung kepada penggunaan 'hot links' untuk mengakses maklumat lanjut. (David Hillman, 1998)

5. Hot link

Bahagian yang aktif pada paparan apabila diklik untuk informasi yang baru.



6. Hipermedia

Hipermedia adalah satu istilah yang menghuraikan hiperteks, di mana ia mengandungi satu bahagian yang besar tentang informasi bukan teks seperti grafik, video, bunyi dan sebagainya.

7. Linear

Pengguna mengarahkan aplikasi secara urutan yang lurus dalam bentuk turutan satu persatu tanpa boleh berpatah kembali. Ia tidak ada interaksi manusia seperti persembahan filem, montaj, video atau tayangan slaid. Tidak ada alat navigasi atau percabangan yang dapat membantu dalam melihat kandungan tambahan program (Sub- program) tersebut.

8. Non- linear

Pengguna mengarahkan aplikasi kandungan tanpa sebarang penentuan arah. Pelajar-pelajar boleh memandukan penerokaan perisian mengikut kehendaknya sendiri. Pengguna boleh mengarahkan aplikasi secara urutan atau tidak mengikut urutan (boleh berpatah kembali). Walau bagaimanapun, terdapat interaktiviti di mana pengguna boleh mengawal maklumat yang diperlukan melalui penggunaan butang, hiperteks ataupun hipermedia.

1.9 Kesimpulan

Pada zaman sekarang, terdapat pelbagai perisian muzik yang baru di pasaran hari ini yang boleh digunakan dan dipraktikkan di dalam kelas muzik. Ini termasuklah perisian-perisian notasi yang mempunyai fetur yang rendah hinggalah yang sangat canggih. Walau bagaimanapun, semua perisian ini mempunyai objektif yang sama iaitu membuat cetakan kepada muzik yang telah dituliskan. (Water, 1990).

Kemunculan komputer sebagai alat multimedia yang dapat membekalkan teks, imej, video, grafik dan bunyi telah membolehkan guru-guru muzik mendapat manfaat yang banyak. Walaupun, tidak dapat dinafikan bahawa tidak semua orang mempunyai kemudahan komputer dan internet. Namun begitu, perubahan pesat dalam teknologi khususnya komputernya telah membolehkan teknologi ini dinikmati oleh pelbagai pihak.

Contohnya, beberapa tahun yang lepas, 'World Wide Web' merupakan sesuatu yang asing. Namun begitu, ledakan maklumat yang berlaku telah menjadikan komputer sebagai satu keperluan dan bukan lagi sesuatu yang mewah. Perubahan realiti ini juga telah mengubah peranan pendidik ataupun guru muzik daripada individu yang membekalkan ilmu kepada fasilitator pembelajaran, penciptaan dan pengubahan muzik.

Namun begitu, hasil kajian ini tidak boleh dibuat generalisasi ke atas sampel

lain kerana terdapat beberapa kelainan dari segi latar belakang hidup yang berbeza

iaitu dari segi sosioekonomi, persekitaran persekolahan samada bandar atau luar bandar dan sebagainya.



Secara keseluruhannya, penggunaan perisian muzik komputer telah terbukti berkesan membantu pelajar dalam pendidikan muzik khususnya di negara-negara barat. Perkara ini juga telah mula berkembang dengan pesat di dalam pendidikan muzik di Malaysia khususnya di pusat-pusat pengajian tinggi seperti Universiti Pendidikan Sultan Idris, Universiti Sains Malaysia dan banyak lagi. Universiti-universiti ini merupakan pusat pengajian tinggi yang ada menawarkan beberapa khusus muzik yang dijalankan dengan bantuan komputer di peringkat sarjana muda, sarjana hinggalah ke peringkat kedoktoran.

Tidak menjadi masalah jika suatu hari nanti, proses pengajaran dan pembelajaran muzik akan menjadi lebih mudah, berkesan, menarik, kreatif melalui aktiviti ini diharapkan akan dapat mengekalkan ilmu pengetahuan mereka dalam jangka masa yang lebih lama dan berkekalan. Ini disebabkan proses pengajaran dan pembelajaran telah menjadi satu bentuk komunikasi dua hala dan respon kepada semua persoalan dan maklumat yang dikehendaki dapat dijawab atau didapati dengan cepat secara efektif.



KAJIAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Pendidikan adalah satu bidang yang bersifat dinamik. Sesungguhnya dunia masa kini berada di era siber dan internet telah membawa banyak maklumat dan pengetahuan yang moden. Kini Malaysia sedang berada dalam kurun yang dipenuhi dengan pelbagai teknologi moden seperti televisyen, komputer, internet, perisian komputer dalam pelbagai bidang dan banyak lagi.

Bagi memastikan wujudnya pendidikan yang berkesan, penekanan kepada penerapan teknologi pendidikan melalui penggunaan perisian multimedia komputer dalam usaha mudah dan berkesan dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara maksima adalah penting.

Pengajaran masa kini haruslah menitikberatkan pengajaran berasaskan sumber seperti penggunaan perkakasan, perisian dan pendekatan sistem sejajar

dengan usaha kerajaan membangunkan negara menjadi sebuah negara yang maju menjelang 2020.



Maka, aspek teknologi pendidikan dalam matapelajaran muzik khasnya tidak boleh diketepikan demi membuktikan bahawa kemajuan sistem pendidikan akan meningkatkan lagi minat dan perkembangan intelek pelajar demi mencapai hasrat menjadi sebuah negara yang disegani di seluruh dunia.

Ini membawa maksud bahawa semua usaha guru yang melibatkan penggunaan sumber seperti perisian multimedia komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran akan dapat meningkatkan minat dan mampu mempengaruhi pelajar-pelajar supaya lebih rajin belajar agar objektif pengajaran dan pembelajaran akan dapat dicapai dengan lebih cepat dan berkesan.



Menurut Datuk Seri Najib Tun Razak, bekas Menteri Pendidikan Malaysia, pernah membayangkan bahawa beliau ingin melihat pelajar-pelajar di negara kita tidak perlu membawa buku-buku ke sekolah tetapi hanya membawa cakera padat (CD-ROM), disket ataupun komputer bimbit sahaja pada masa hadapan apabila projek sekolah bestari berjaya dilaksanakan di seluruh negara kelak.

Terdapat banyak cara bagaimana perisian multimedia komputer dapat membantu guru dan para pelajar dalam pendidikan muzik terutamanya dari aspek teori muzik. Sebagai media pengajaran dan pembelajaran, pelajar belajar melalui perisian komputer di mana ia bertindak sebagai tutor. Ini tidak bermakna perisian komputer yang mengajar tetapi sebaliknya guru menggunakan perisian komputer itu sebagai alat



penyampaian pengajarannya (Mohd Shafie, 1991). Maka, pembelajaran berpandukan perisian komputer hanyalah satu kaedah atau teknik untuk menggabungkan kelebihan guru dan perisian komputer dalam satu proses pengajaran dan pembelajaran (Mohd Shafie, 1991).

2.2 Sejarah penggunaan perisian muzik dalam pengajaran pendidikan muzik.

Bermula pada tahun 1960an, kajian mengenai penggunaan komputer dalam pendidikan muzik telah dijalankan ke atas penggunaan Sistem IBM 1500 di Stanford University. Pada masa yang sama juga, University of Illinois telah memperkenalkan Programed Logic for Automatic Teaching Operation (PLATO) ke atas komputer kawalan data (Higgins, 1992).

Menjelang awal tahun 1970an, kajian penggunaan komputer dalam pendidikan muzik telah berpusat di universiti dengan menggunakan komputer mikro. Perkembangan pemprosesan mikro sekitar tahun 1975 telah menurunkan harga serta saiz komputer sehingga 80 ke 90 peratus. Justeru itu, pada tahun 1977, komputer mikro, The Commodore Pet, Radio Shack TRS-80 dan Apple II boleh dibeli dengan harga yang murah di pasaran.

Perkembangan bahasa pengaturcaraan komputer, terutamanya BASIC, telah menyebabkan perkembangan di dalam perisian komputer. Perkembangan teknologi serta penemuan terbaru telah menghasilkan pelbagai perkakasan seperti kad muzik,