

05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PERISIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMPANG SEBAGAI
MEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN MUZIK**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**LAPORAN INI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN**

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



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan meninjau persepsi guru-guru muzik terhadap kemampuan penggunaan Perisian Multimedia Interaktif Kompang dalam membantu pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik. Kumpulan sasaran yang menggunakan perisian ini terdiri dari guru-guru yang mengajar muzik, tetapi tidak mempunyai pengkhususan muzik sewaktu menjalani latihan perguruan. Kajian ini juga meninjau apakah kesan penggunaan perisian multimedia kompang terhadap suasana pengajaran pembelajaran. Perisian ini dibina dengan menggunakan Macromedia Authoware 6.5 dan beberapa perisian sokongan iaitu Ulead Media Studio, Adobe Photoshop 6.0, Microsoft Word 2000, dan Ulead Cool 3D. Perisian juga dibina dengan mengadaptasikan kurikulum sukatan sekolah menengah dan sukatan kursus sijil perguruan khas (satu tahun) Pendidikan Muzik dan disesuaikan dengan sukatan Pendidikan Muzik Sekolah Rendah. Walaupun tiada tajuk khusus mengenai kompang dalam Sukatan Pendidikan Muzik Sekolah Rendah, tetapi ianya masih boleh disesuaikan dengan Aspek-aspek muzik yang ada dalam sukatan. Hasil dapatan menunjukkan penggunaan media yang terkini seperti perisian muzik yang disokong oleh komputer dilihat dapat memberi kesan yang positif semasa proses pengajaran pembelajaran berlaku berbanding penggunaan media atau alat konvensional. Melalui persepsi guru-guru muzik, dapatan kajian juga menunjukkan perisian ini mampu membantu mereka dalam melaksanakan pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik dengan lebih baik.



ABSTRACT

 05-4506832
  pustaka.upsi.edu.my
 Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah
  PustakaTBainun
  ptbupsi

The objective of this research is to find out the perceptions of music teachers towards the effectiveness of using Kompang Multimedia Interactive Software in assisting the process of teaching and learning Music Education. The samples, which were involved in using the software, were teachers teaching music without any formal music education during their teaching training. This research also looked into the impact of using multimedia towards the teaching and learning music situations. The software were devised using Macromedia Authware 6.5 supported by other softwares such as Ulead Media Studio, Adobe Photoshop 6.0, Microsoft Word 2000 and Ulead Cool 3D. The software was also devised by adapting the Secondary School Curriculum Syllabus and the course outline of the one year Specialist Teaching Certificate Course in Music Education, and was made suitable for the Music Education of the Primary School Syllabus. Even though there is no specific topic related to “kompang” in the Primary School Syllabus, it can still be incooperated with the music aspects that are available in the syllabus. The findings show that the usage of the up-to-date media such as the music software, supported by the computer, is able to give positive impact in music teaching and learning situations compared to the use of media or the conventional instruments. From the music teachers’ perceptions, the research findings also show that the software is capable in assisting them in carrying out their teaching and learning music better.

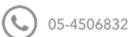
 05-4506832
  pustaka.upsi.edu.my
 Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah
  PustakaTBainun
  ptbupsi

 05-4506832
  pustaka.upsi.edu.my
 Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah
  PustakaTBainun
  ptbupsi

KANDUNGAN



PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Penyataan Masalah	4
1.3 Tujuan Kajian	6
1.4 Kepentingan Kajian	6
1.4.1 Kepentingan Kepada Guru Muzik	6
1.4.2 Kepentingan Kepada Pensyarah Muzik	7
1.4.3 Kepentingan Kepada Koleksi Pembinaan Perisian	7
1.5 Rasional Pemilihan Perisian Kompang	7
1.6 Persoalan Kajian	8
1.7 Batasan Kajian	8
1.7.1 Sampel Kajian	8
1.7.2 Masa Kajian	9
1.7.3 Tempat Kajian	9
1.7.4 Fokus Kajian	9



1.8 Definisi Istilah

 1.8.1	 Kurikulum	 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	 PustakaTBainun	 ptbupsi	9
1.8.2	Multimedia				9
1.8.3	Multimedia Interaktif				10
1.8.4	Perisian				10
1.8.5	Media				10
1.8.6	Media Pengajaran				10
1.8.7	Pengajaran				10

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan				11
2.2	Peranan Media Dalam Pengajaran Pembelajaran				11
 2.3	 Konsep Multimedia Dalam Pendidikan	 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	 PustakaTBainun	 ptbupsi	13
2.4	Elemen Perisian Multimedia				14
2.4.1	Teks				14
2.4.2	Grafik				15
2.4.3	Audio				15
2.4.4	Video				16
2.4.5	Animasi				16

2.5	Ciri-ciri Perisian Multimedia Yang Baik	17
2.6	Kelebihan Perisian Multimedia Dalam Pendidikan	18
2.7	Peranan Guru Dalam Penggunaan Komputer Dalam Pendidikan	18
2.8	Komputer Dalam Pendidikan Muzik	21
2.9	Kajian Lepas	26
2.10	Metodologi Pembangunan Perisian Multimedia	33
2.10.1	Analisis	34
2.10.2	Rekabentuk	34
2.10.3	Pembangunan	35
2.10.4	Perlaksanaan	35
2.10.5	Penilaian	35
2.11	Pendekatan Pedagogi	
2.11.1	Tutorial	35
2.12	Teori Pembelajaran	36
2.12.1	Teori Kognitif	36
2.12.2	Teori Tingkahlaku	37
2.13	Strategi Pembelajaran	38
2.13.1	Strategi Pembelajaran Anjal	38
2.13.2	Strategi Pembelajaran Aktif	39

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Rekabentuk Kajian	40
 05-4506832  pustaka.upsi.edu.my  Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah  PustakaTBainun  ptbupsi	40
3.1.2 Pemerhatian	41
3.2 Tempat Kajian	41
3.3 Persampelan	41
3.4 Alat Kajian	42
3.5 Analisis Data	42
3.6 Etika	43
3.7 Penilaian Perisian	43

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

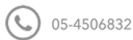
4.1 Pendahuluan	44
 05-4506832  pustaka.upsi.edu.my  Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah  PustakaTBainun  ptbupsi	44
4.2.1 Persoalan Kajian Pertama	44
4.2.2 Persoalan Kajian Kedua	55
4.2.3 Persoalan Kajian Ketiga	60

BAB 5 KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan	74
5.2 Rumusan Persoalan Kajian	74
5.3 Cadangan	80
5.4 Penutup	81

RUJUKAN	82
LAMPIRAN A	86
LAMPIRAN B	87
LAMPIRAN C	88
LAMPIRAN D	89

BAB 1



1.1 PENDAHULUAN

Media pengajaran ialah alat untuk memudahkan seseorang pendidik menyampaikan pengetahuan kepada para pelajar. Ia terdiri dari pelbagai bentuk seperti papan tulis, papan gulung, buku teks, bahan cetak dan lain-lain lagi yang boleh dikategorikan sebagai alat tradisi atau konvensional atau media bukan elektronik. Manakala media elektronik dan terkini adalah seperti radio kaset, projektor, kibod, komputer dan sebagainya.

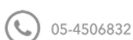
Tujuan sebenar media pengajaran digunakan adalah untuk memudahkan seseorang pendidik mencapai objektif pengajarannya. Oleh kerana media pengajaran membantu pembelajaran, maka pilihannya harus berdasarkan kepada keperluan



Proses pemilihan media pengajaran merupakan satu usaha sistematik dan disengajakan bagi membolehkan pembelajaran berlaku pada peringkat yang maksimum.

Media pengajaran boleh disifatkan sebagai sama penting dengan semua komponen perancangan pengajaran seperti set induks, langkah-langkah perkembangan dan sebagainya. Perancangan yang kurang teliti, akan menjejaskan objektif pembelajaran.

Asiah bt Abu Samah, (1990 : 3) menyatakan penerapan teknologi pendidikan dalam pengajaran boleh memantapkan lagi kewujudan pendidikan yang bermutu. Ini bermakna secara tidak langsung, penggunaan media pengajaran dalam proses



pengajaran pembelajaran akan menjamin dan mengekalkan pendidikan yang berkualiti.

Dalam merancang penggunaan media pengajaran yang membantu dalam pengajaran pembelajaran, beberapa kriteria boleh dijadikan panduan. Antaranya ialah memikirkan sama ada media yang digunakan memberi kepentingan kepada pelajar iaitu yang dapat melahirkan sikap dan pemikiran kritis, juga memikirkan sama ada media yang digunakan berhubung kait dengan objektif pengajaran atau aktiviti pengajaran, kerana media yang berkesan membolehkan guru mencapai objektif pengajarannya. Perlu juga difikirkan penggunaan media pengajaran itu berkualiti dari segi teknikalnya seperti imej yang jelas, dialog yang baik, kesan khas yang kreatif dan lain-lain.

Sejajar dengan penggunaan media yang berkualiti dan berkesan, sistem pendidikan di Negara ini mula mengorak langkah dengan menerima teknologi multimedia sebagai era baru dalam dunia pendidikan. Multimedia membawa maksud penggunaan lebih dari satu media dalam menyampaikan sesuatu maklumat seperti penggunaan kaset dan OHP secara serentak. Ini bermakna pembangunan perisian multimedia bagi tujuan pendidikan menjadi agenda utama dalam perkembangan pendidikan. Penggunaan unsur-unsur multimedia interaktif yang diadun dengan alat bantu mengajar yang kreatif dan inovatif merupakan suatu alternatif bagi menghasilkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang kondusif seterusnya mencapai objektif pengajaran.

Perkembangan teknologi multimedia merupakan satu era baru dalam revolusi pendidikan pada zaman maklumat kini. Teknologi tersebut bukan sahaja berupaya menyentuh pelbagai modaliti pelajar, malah berjaya mempengaruhi minat pelajar terhadap proses pembelajaran.

Salah satu kebaikan perisian multimedia adalah keupayaan membenarkan pelajar meneroka dan menjelajah dalam pelbagai cara. Menurut Kozma (1993), kebanyakan penyelidik percaya bahawa jika pelajar diberi peluang untuk mempelajari sesuatu pengetahuan dalam pelbagai perspektif, mereka akan membina kefahaman yang lebih mendalam melalui pertalian diantara konsep-konsep yang telah dipelajari. Zoraini (1994), penggunaan komputer menjadikan pelajar-pelajar lebih berkemahiran dan berdaya fikir serta dapat meningkatkan pengetahuan mereka dalam menyediakan diri pada abad ke 21. Ini juga seiring dengan aspirasi negara dalam Wawasan 2020 iaitu mencapai tahap negara maju yang berasaskan sains dan teknologi.

Menyedari hasrat dan aspirasi Kerajaan ini, satu perisian multimedia interaktif kompang telah dibangunkan dengan harapan dapat membantu pendidik-pendidik muzik memantapkan pengetahuan, kemahiran dan keyakinan diri sebagai persebaran pengajaran mereka kelak. Pendidik-pendidik muzik ini terdiri dari mereka yang mengajar muzik, tetapi tidak mempunyai pengkhususan muzik. Juga tidak ketinggalan, pembinaan perisian multimedia kompang ini menjadi koleksi tambahan kepada pensyarah-pensyarah muzik sebagai media pengajaran.

Menurut Zoraini (1993), guru-guru seharusnya peka kepada perkembangan teknologi maklumat yang semakin bertambah pesat ke arah peningkatan diri dan profesionalisme.

1.2 PENYATAAN MASALAH

Kompong merupakan alat muzik tradisional yang begitu lama bertapak di negara kita ini. Sesuai dengan klasifikasinya sebagai alat muzik tradisional, tidak dinafikan bahawa setiap generasi pasti mengenalinya. Ini kerana hampir di setiap majlis akan kedengaran paluan kompong. Setakat mana mereka mengenali dan mendalami permainan kompong ini, satu persoalan yang perlu dipertimbangkan.

Mungkin bagi sesetengah individu, cukup hanya setakat mengetahui kompong sebagai alat muzik yang digunakan dalam majlis-majlis perasmian atau perkahwinan, tetapi sebagai pendidik yang terlibat secara langsung dengan Pendidikan Muzik, adalah lebih baik mereka mengenali dan mendalami permainan kompong dengan lebih dekat.

Sesuai dengan Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM) yang menawarkan matapelajaran Pendidikan Muzik, kompong merupakan antara tajuk yang dimuatkan dalam sukatan pelajaran. Begitu juga dengan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR), walaupun tidak memuatkan kompong sebagai tajuk dalam sukatan pelajaran, tetapi ianya masih boleh diajar sewaktu memperkenalkan rentak-rentak tradisional yang sesuai berdasarkan aspek Ekspresi Estetik dan Pengalaman Muzikal serta mengenali muzik tradisional dengan lebih dekat bagi aspek Penghargaan Estetik. Tidak ketinggalan, kompong juga merupakan antara tajuk yang dimuatkan dalam Sukatan Pelajaran Kursus Sijil Perguruan Khas (Satu Tahun) Pendidikan Muzik tahun 2000).

Persoalannya siapakah yang perlu atau sesuai mengajar tajuk ini, kalau bukan pendidik muzik itu sendiri, atau perlukah kita meminta khidmat tunjuk ajar dari orang

luar. Tetapi sejauh manakah pendidik muzik mampu memperkenalkan alat muzik tradisional ini jika pengetahuan dan kemahiran mereka tidak sekukuh mana.

Kelemahan dan kekurangan guru-guru muzik ini diperolehi oleh penyelidik sewaktu menemui guru-guru muzik (Bukan Pengkhususan Muzik). Kesempatan temubual dan perbincangan dilakukan sewaktu membuat penyeliaan praktikum guru pelatih pengkhususan muzik. Antara permasalahan yang dibincang dan dibualkan ialah kekurangan bahan bantu mengajar, ketiadaan ide-ide untuk melaksanakan pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik terutamanya dalam Aspek Penghargaan Estetik, kurang dan tidak mahir dalam muzik. Dari permasalahan yang timbul itu, wujudlah beberapa ide dan permintaan dari guru-guru muzik ini. Antara lainnya mereka mencadangkan membuat lagu-lagu minus-one, modul-modul rekoder, kompang dan lain-lain. Ide membuat modul kompang timbul kerana ada antara guru-guru diminta mengajar kompang di sekolah mereka selain dari bagaimana nak memperkenalkan rentak-rentak tradisional yang terdapat dalam Sukatan Pelajaran. Selain dari itu ide membangunkan perisian kompang ini wujud selaras dengan Sukatan Pelajaran Pendidikan Muzik Sekolah Menengah dan Sukatan Pelajaran bagi Kursus Sijil Perguruan Khas (Satu Tahun) Pendidikan Muzik.

Dari permasalahan yang terdapat di atas, penyelidik terpenggil untuk membina satu perisian multimedia kompang dengan harapan membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru-guru muzik ini.

1.3 TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk :-

- a. Meninjau persepsi guru muzik sama ada Perisian Multimedia Interaktif Kompang dapat memberikan pengetahuan dan kemahiran baru kepada mereka.
- b. Meninjau persepsi guru muzik sama ada Perisian Multimedia Interaktif Kompang mampu membantu dalam pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik.
- c. Melihat keberkesanan Perisian Multimedia Interaktif Kompang dalam pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik.

1.4 KEPENTINGAN KAJIAN

Perisian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan digunakan sebagai bahan

bantuan mengajar kepada pendidik Muzik. Kepentingan kajian ini secara keseluruhannya dapat dilihat dari beberapa aspek yang antaranya :-

1.4.1 Kepentingan kepada guru muzik.

Perisian ini diharap menjadi pemangkin kepada pengguna perisian multimedia. Perisian ini juga diharapkan bukan sahaja dapat memudah dan mempercepatkan pemahaman guru muzik terhadap tajuk ini disamping menjadi alat pemulihan kepada pelajar-pelajar yang lemah, malah sebagai alat pengkayaan kepada pelajar yang telah dapat menguasai tajuk ini.

1.4.2 Kepentingan kepada Pensyarah Muzik

Pembinaan perisian ini diharapkan menjadi pencetus idea untuk membina perisian multimedia muzik sebagai media pengajaran di kalangan pensyarah yang terlibat dengan Pendidikan Muzik. Dengan adanya perisian ini, tumpuan akan diberikan kepada pelajar yang lemah, selain dari menjadi fasilitator serta dapat membentuk suasana pengajaran pembelajaran yang aktif dan berkesan.

1.4.3 Kepentingan kepada koleksi pembinaan perisian

Menurut Abtar (1996), di Malaysia kini telah wujud kecenderungan pelbagai pihak untuk mencipta perisian pendidikan menggunakan sistem pengurangan dan dibantu oleh kemajuan teknologi komputer. Kebanyakan perisian kaya dengan visual dan kreativiti tetapi mempunyai kelemahan dari segi persembahan, skrin antara muka dan kekurangan nilai pendidikan. Ini kerana ianya dihasilkan oleh individu yang mahir dalam bidang pengaturcaraan tetapi kurang mahir dalam bidang pendidikan. Oleh itu pembinaan perisian ini dianggap sebagai menambahkan lagi koleksi perisian multimedia berdasarkan pendidikan terutamanya dalam Pendidikan Muzik.

1.5 RASIONAL PEMILIHAN PERISIAN KOMPANG

- 1.5.1 Kurikulum Sukatan Pendidikan Muzik Sekolah Rendah tiada memasukkan pengetahuan asas mengenai kompang, berbanding dengan Sukatan Pendidikan Muzik Sekolah Menengah dan Sukatan Kursus Sijil Perguruan Khas Pendidikan Khas yang memuatkan tajuk ini ke dalam sukatananya.
- 1.5.2 Perisian Multimedia Interaktif Kompang boleh digunakan dalam pelbagai aspek yang disesuaikan dengan Sukatan Pendidikan Muzik Sekolah Rendah

seperti Aspek Pengalaman Muzikal, Aspek Penghargaan Aestetik, Aspek Ekspresi Kreatif dan Aspek Persepsi Aestetik.

1.5.3 Perisian Multimedia Kompang juga boleh digunakan sebagai alternatif kepada alat-alat perkusi yang sedia ada seperti kastanet, loceng, kayu tik tok dan sebagainya.

1.6 PERSOALAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan bagi meninjau :-

1. Apakah persepsi guru muzik terhadap Perisian Multimedia Interaktif Kompang dalam membantu memberikan pengetahuan dan kemahiran baru kepada mereka.
2. Apakah persepi guru muzik terhadap Perisian Multimedia Interaktif Kompang dalam membantu pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik.

3. Apakah kesan Perisian Multimedia Interaktif Kompang dalam pengajaran pembelajaran Pendidikan Muzik.

1.7 BATASAN KAJIAN

Kajian ini telah dibataskan kepada beberapa aspek seperti :-

1.7.1 Sampel Kajian

Seramai empat orang guru muzik (bukan pengkhususan muzik) .Empat buah sekolah ini juga telah dikenalpasti antara sekolah-sekolah yang mempunyai kompang.



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

1.7.2 Masa Kajian

Kajian ini bermula dari Oktober 2004 hingga Feb 2005.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.7.3 Tempat Kajian

Kajian dijalankan di empat buah sekolah rendah di sekitar bandar Batu Paliat.

1.7.4 Fokus Kajian

Kajian ini memberi fokus kepada penguasaan pengetahuan dari aspek kandungan dan kemahiran kompong di kalangan guru muzik serta melihat kesan perisian sebagai media dalam pengajaran pembelajaran.

1.8 DEFINISI ISTILAH

1.8.1 Kurikulum

Merupakan satu perancangan dalam bidang pendidikan yang dirancang secara teliti dan menyeluruh berdasarkan keperluan dan kehendak pendidikan (Mok, 1993). Kurikulum menjadi landasan kepada proses pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dan merupakan satu panduan bagi guru-guru melaksanakan aktiviti pengajaran pembelajaran.

1.8.2 Multimedia

Menurut Perzlyo (1993), perisian multimedia ialah gabungan elemen-elemen teks, audio, grafik, animasi dan video. Perisian menggunakan komputer sebagai kawalan persembahan adalah bertujuan membolehkan proses pembelajaran berjalan secara berkesan serta dapat menghidupkan suasana pembelajaran.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.8.3 Multimedia Interaktif

Perisian multimedia yang menyediakan kemudahan kepada penggunaanya untuk menjelajah kandungannya dengan bantuan pelbagai alat seperti butang, ikon dan sebagainya.

1.8.4 Perisian

Suatu istilah umum bagi berbagai jenis program untuk mengendalikan komputer dan perkakasan yang berkaitan dengannya.

1.8.5 Media

Merupakan apa sahaja alat, benda, perkakas dan bahan-bahan pendidikan yang berfungsi sebagai pengantara diantara penghantar dengan penerima dalam edaran komunikasi.

1.8.6 Media Pengajaran

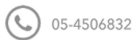
Media yang digunakan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Tujuannya untuk menolong, memudahkan dan memperkukuhkan pengajaran guru supaya menjadi lebih berkesan.

1.8.7 Pengajaran

Pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada murid-muridnya. Menurut Green (1976), tujuan mengajar ialah untuk mengubah tingkahlaku serta kelakuan dan juga mendapatkan ilmu pengetahuan atau kepercayaan baru.

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

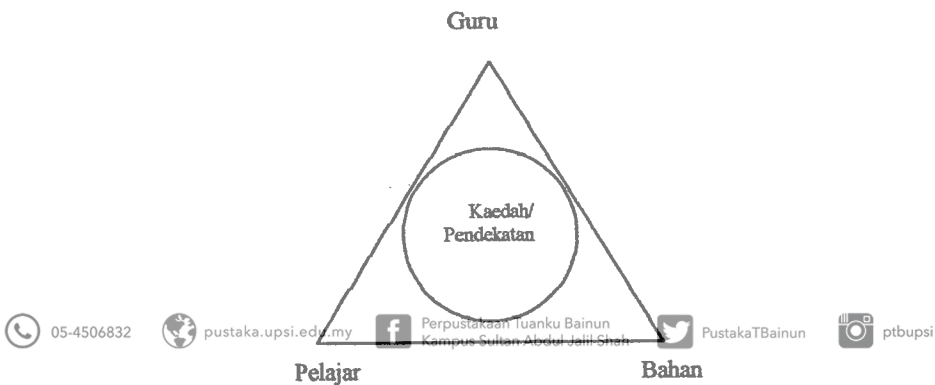
2.1 PENDAHULUAN

Hari ini, pembudayaan teknologi maklumat dan komunikasi “ICT” bukan lagi berperanan dalam sektor ekonomi sahaja, tetapi juga berperanan besar dalam pendidikan. Selain E- Pembelajaran Interaktif, Perisian Multimedia Interaktif adalah antara pilihan media yang terbaik bagi merealisasikan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam era globalisasi ini. Selain dari itu kedua-dua pilihan media ini juga merupakan alternatif kepada kaedah mengajar yang konvensional iaitu “chalk and talk”.

2.2 PERANAN MEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

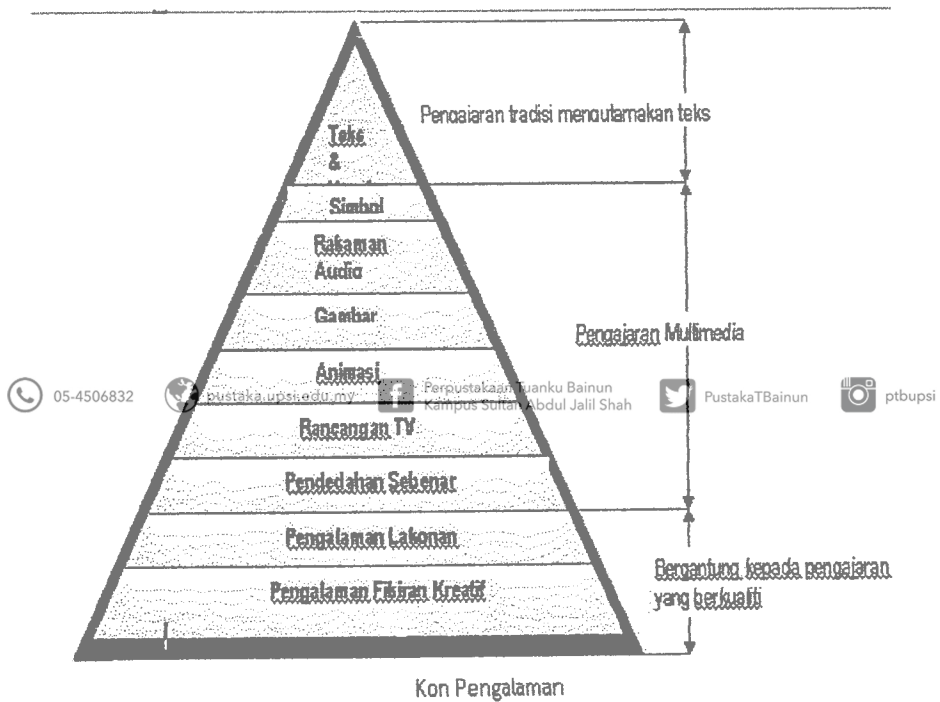
Sejak awal tahun 1980-an, beberapa orang pengkaji tempatan mula menunjukkan minat terhadap penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran formal di bilik darjah. Kepentingan ini amat ditekankan dalam konsep moden pengajaran dan pembelajaran yang memerlukan interaksi empat komponen seperti rajah di bawah.

Rajah 2.2.1 : Interaksi 4 Komponen Dalam Pengajaran dan Pembelajaran



Dale (1946) telah mengemukakan pendapatnya dalam teori pembelajaran manusia sebagai “ Cone of Experience” , menyatakan kesan media yang berbeza dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat mengubah kefahaman pelajar daripada sukar kepada yang lebih mudah. Konsep ini disokong oleh Heinich, Molenda dan Russel (1989). Teori Dale telah mengubah persepsi ahli pendidikan seluruh dunia tentang pentingnya penggunaan media dalam pengajaran dan pembelajaran.

Rajah 2.2.2 : Kon Pengalaman Dale



Selain dari itu, media juga berperanan dalam membuatkan pengajaran lebih tersusun. Ini akan menghasilkan pengajaran yang lebih tersusun, terancang dengan cara yang sistematik. Media juga dapat memperkayakan pengalaman murid selain memberi maklumat.Terdapat banyak lagi peranan media dalam menjamin keberkesanan pengajaran pembelajaran.

2.3 KONSEP MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Pengertian multimedia sentiasa berubah mengikut perkembangan teknologi semasa. Istilah multimedia telah digunakan sejak tahun 1950an lagi dan di peringkat awal, ianya merupakan kombinasi media bagi membentuk program pengajaran secara formal dan tidak formal (Heinich et al 1996). Menurut Wan Salihin (1998), multimedia secara aplikasinya merupakan gabungan pelbagai media seperti teks, grafik, bunyi, video dan animasi yang disampaikan melalui komputer atau bentuk elektronik. Hasil gabungan pelbagai media dalam satu persembahan akan menghasilkan multimedia.

Menurut Heinich et al (1996), perisian multimedia yang biasa merujuk kepada gabungan dua atau lebih format media yang bersepadu bagi membentuk aturcara maklumat untuk pengajaran dan pembelajaran. Perisian pendidikan tersebut mengandungi komponen teks, gambar, bunyi, animasi dan video yang digabungkan dalam satu persembahan atau persekitaran digital.

Gasyeki (1993), mentakrifkan perisian multimedia interaktif sebagai kelas sistem komunikasi interaktif yang berasaskan komputer untuk mencipta, menukar, menyimpan dan mendapatkan semula sumber-sumber media. Multimedia ini mendorong pengguna berinteraksi dengan perisian melalui komputer.

Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan kerana ianya boleh mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran pembelajaran kearah yang lebih dinamik.

Secara kesimpulannya, proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan perkakasan dan perisian multimedia pendidikan interaktif diyakini lebih berpotensi

untuk menyediakan pengalaman yang luas, pelbagai dan mencabar pemikiran pelajar. Selain dari itu suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi aktif pelbagai hala (pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer). Gabungan pelbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya deria penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat pelajar. Penggunaan multimedia secara tidak langsung dapat memberikan peluang kepada guru dan pelajar menggunakan dan memahirkan diri dengan pelbagai teknologi terkini dan bersedia untuk menghadapi cabaran teknologi baru dimasa akan datang.

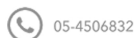
2.4 ELEMEN PERISIAN MULTIMEDIA

2.4.1 Teks

Teks merupakan media yang penting bagi menyampaikan sesuatu maklumat dan berita. Teks disampaikan dalam pelbagai format seperti buku, majalah, akhbar dan lain-lain. Teks juga menggunakan berbagai saiz (font) dan bentuk tulisan mengikut kesesuaian dan pilihan pengguna. Contohnya Arial, Courier, Times New Roman dan sebagainya. Pilihan ini bertujuan menjadikan teks yang dihasilkan lebih menarik dan memberi maksud yang tersendiri kepada pengguna.

Menurut Baharuddin et al. (2000), adalah sukar untuk membaca teks dari skrin berbanding dengan kertas. Penggunaan Hiperteks digalakan bagi mengelakkan skrin dipenuhi dengan teks. Secara tak langsung mewujudkan rasa bosan membaca dikalangan pengguna.

2.4.2 Grafik



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Grafik dapat mempercepat penyampaian sesuatu maklumat dan ianya dapat memberikan tangkapan yang jelas, tepat dan konsisten antara individu yang berbeza. Terdapat dua jenis imej iaitu imej vektor dan imej raster. Imej Vektor ialah imej yang dihasilkan oleh komputer dan boleh diubah saiz bentuknya tetapi mengekalkan kualiti grafik. Imej Raster ialah imej yang tidak boleh diubah saiz bentuknya. Ia adalah gambar sebenar yang diambil dengan kamera dan dipindahkan kepada bentuk digital.

Menurut Wittich dan Schuller (1979), grafik terdiri dari pelbagai bentuk tulisan, lukisan, lakaran dan gambar. Media grafik digunakan sebagai alat untuk memberi arahan dan penerangan. Grafik mampu memberi arahan tanpa teks dan audio selain dari digunakan untuk menerangkan konsep yang tidak dapat diterangkan oleh teks. Grafik juga mampu menambah daya tarikan untuk persembahan dan amat berkesan kepada semua mesej yang diterima oleh manusia melalui penghayatan.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

2.4.3 Audio

Kesan bunyi tidak dinafikan sebagai daya penarik kepada manusia. Menurut Muhamad (2000), audio merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mengirim dan menerima suara menerusi kabel atau udara secara langsung atau melalui rakaman. Audio adalah alat komunikasi satu hala.

Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya suara latar, muzik dan kesan bunyi. Audio memainkan peranan yang penting bagi menjadikan proses pembelajaran lebih dinamik dan hidup (Wan Salihin, 1998). Volume, amplitude, decibel dan Hertz adalah antara istilah yang membantu membezakan antara



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

satu bunyi dengan yang lain. Audio terbahagi kepada dua jenis iaitu digital dan analog. Audio digital memberi banyak kesan dan kelebihan dalam membangunkan



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

2.4.4 Video

Menurut Moss (1983), video ialah proses merekod gambar dan audio yang berturutan mengikut peristiwa ke dalam tape dan dapat ditayangkan semula di televisyen atau plantar tayangan untuk kegunaan komunikasi.

Jamalludin (2001), menyatakan unsur video di dalam multimedia membawa satu perubahan yang besar dalam kaedah penyaluran maklumat kerana menyerupai keadaan sebenar dan mampu menarik perhatian dan emosi pengguna.

2.4.5

Animasi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Ia digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Ia membolehkan sesuatu objek yang pegun atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Menurut Szuprowicz(1992), animasi adalah aplikasi media yang terdiri daripada gerakan objek dalam bentuk 3-D atau 2-D yang dapat menarik minat pengguna.

Animasi di dalam sesebuah aplikasi multimedia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku didalam kehidupan sebenar.



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi