



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KESAN PENGGUNAAN BAHAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN TERHADAP MURID
TINGKATAN DUA SUBJEK KEMAHIRAN HIDUP

MOHD AKMAL FAIZ BIN BAKAR



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (PEDAGOGI)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2018



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji kesan penggunaan bahan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) terhadap murid Tingkatan Dua subjek Kemahiran Hidup dalam daerah Kubang Pasu, Kedah. Pendekatan kuantitatif dan kuanlitatif dengan menggunakan soal selidik dan temu bual telah digunakan dalam kajian ini.. Seramai 80 orang murid Tingkatan Dua di empat buah sekolah menengah kebangsaan di daerah Kubang Pasu, Kedah dipilih menjadi responden dan enam orang daripada mereka telah ditemu bual. Data dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan ujian-t untuk menjelaskan pemboleh ubah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa jantina murid memberi kesan yang signifikan ($p < 0.05$) kepada pengetahuan multimedia, motivasi dan interaksi antara murid perempuan dan murid lelaki. Terdapat dua tema hasil daripada analisis data temu bual, iaitu murid lebih berminat belajar sekiranya guru menggunakan bahan multimedia interaktif semasa proses PdPc dan impak yang positif sekiranya guru menggunakan bahan multimedia interaktif semasa proses PdPc. Kesimpulan daripada kajian mendapati penggunaan bahan multimedia interaktif dalam PdPc terhadap murid Tingkatan Dua subjek Kemahiran Hidup telah memberikan kesan kepada pengetahuan multimedia, motivasi dan interaksi murid dan telah meningkatkan keberkesanan PdPc. Implikasi daripada kajian ini adalah guru digalakan menggunakan bahan multimedia interaktif dalam PdPc mereka.





THE EFFECTS OF INTERACTIVE MULTIMEDIA MATERIALS IN THE LEARNING AND FACILITATING PROCESS OF FORM TWO STUDENTS IN THE LIVING SKILLS

ABSTRACT

The purpose of the study was to investigate the effects of interactive multimedia materials on the learning and facilitating process of Form Two students studying in the Living Skills subject within the district of Kubang Pasu, Kedah. The study utilized both the quantitative and qualitative approaches and data were gathered through questionnaires and interviews. A total of 80 Form Two students in four secondary schools in Kubang Pasu district were chosen and six of them were interviewed. The data were analyzed using descriptive statistics analysis and t-test. The findings showed that there were significant differences in multimedia knowledge, motivation, and interaction ($p < 0.05$) between female and male students. This study identified two themes from the interviews which are; students were interested to learn if the teacher employed interactive multimedia materials in learning and facilitating process and there were a positive impact if the teacher employed interactive multimedia materials in the learning and facilitating process. In conclusion the use of interactive multimedia materials in the learning and facilitating process of Form Two students in the Living Skills had a positive impact towards the students' multimedia knowledge, motivation and interaction and also had improved the effectiveness of the learning and facilitating process. The implication of the study was that teachers should use interactive multimedia materials in the learning and facilitating processes.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN ii

PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN xii

SENARAI JADUAL xiv

SENARAI RAJAH xv

SENARAI SINGKATAN xvi

SENARAI LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Pendahuluan 1

1.1.1 Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan 4

1.2 Latar Belakang Kajian 6

1.3 Pernyataan Masalah 8

1.4 Tujuan Kajian 12

1.5	Objektif Kajian	13
1.6	Persoalan Kajian	14
1.7	Hipotesis	15
1.8	Kerangka Konseptual	16
1.9	Kepentingan Kajian	17
1.9.1	Murid	17
1.9.2	Guru	17
1.9.3	Sekolah	18
1.9.4	Kementerian Pendidikan Malaysia	18
1.10	Batasan Kajian	19
1.11	Definisi Operasional	19
1.11.1	Kesan	20
1.11.2	Bahan Multimedia	20
1.11.3	Interaktif	20
1.11.4	Kemahiran Hidup	21
1.11.5	Pembelajaran dan Pemudahcaraan	21
1.12	Rumusan	21

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	23
2.2	Teori Kajian	24
2.2.1	Teori Konstruktisme	24
2.3	Pengetahuan Multimedia	27
2.4	Motivasi	28
2.5	Interaksi	29
2.6	Kajian-Kajian Lepas	29
2.6.1	Kajian Dalam Negara	29

2.6.2	Kajian-Kajian Luar Negara	34
2.7	Kelebihan Bahan Multimedia dalam Proses Pembelajaran	37
2.8	Rumusan	39

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	40
3.2	Reka Bentuk Kajian	41
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	45
3.4	Lokasi Kajian	49
3.5	Instrumen Kajian	49
3.6	Analisis Data	51
3.7	Kesahan Instrumen	51
3.8	Kajian Rintis	52
3.8.1	Kebolehpercayaan Kajian Rintis	53
3.9	Kesahan dan Kebolehpercayaan	54
3.10	Pentadbiran Ujian	56
3.11	Keperihalan	56
3.11.1	Analisis Ujian T	57
3.12	Rumusan	57

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	59
4.2	Analisis Data Deskriptif	60
4.2.1	Data Pemerihalan Responden	60
4.2.2	Data Deskriptif Pembolehkan Kajian Pra dan Pos	62
4.3	Analisis Menjawab Hipotesis Kajian	63
4.3.1	Hipotesis: Terdapat Pengetahuan Multimedia berdasarkan Pemilikan Komputer	64
4.3.2	Hipotesis: Terdapat Motivasi Berdasarkan Pemilikan Komputer	65
4.3.3	Hipotesis: Terdapat Interaksi Berdasarkan Pemilikan Komputer	66
4.3.4	Hipotesis: Terdapat Pengetahuan Multimedia berdasarkan Jantina	67
4.3.5	Hipotesis: Terdapat Motivasi Berdasarkan Jantina	68
4.3.6	Hipotesis: Terdapat Interaksi Berdasarkan Jantina	69
4.4	Analisis Data Temu bual	70
4.4.1	Ciri- ciri Responden Kumpulan Rawatan	70
4.5	Dapatan Kajian Kualitatif	71
4.5.1	Punca-Punca Murid Lebih Berminat Belajar Sekiranya Guru Menggunakan Bahan Multimedia Interaktif Semasa Proses PdPc	71
4.5.2	Impak Sekiranya Guru Menggunakan Bahan Multimedia Interaktif Semasa Proses PdPc	73
4.6	Rumusan	75

BAB 5 PERBINCANGAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	76
5.2	Ringkasan Kajian	77
5.3	Profil Responden	77
5.4	Pengetahuan Multimedia, Motivasi dan Interaksi Murid Semasa Proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan	78
5.4.1	Pengetahuan Multimedia	78
5.4.2	Motivasi	79
5.4.3	Interaksi	79
5.5	Pengetahuan Multimedia, Motivasi, dan Interaksi Murid berdasarkan Demografi	80
5.5.1	Pengetahuan Multimedia Berdasarkan Pemilikan Komputer	80
5.5.2	Motivasi Berdasarkan Pemilikan Komputer	81
5.5.3	Interaksi Berdasarkan Pemiikan Komputer	81
5.5.4	Pengetahuan Multimedia Berdasarkan Jantina Murid	82
5.5.5	Motivasi Berdasarkan Jantina Murid	82
5.5.6	Interaksi Berdasarkan Jantina Murid	83
5.6	Punca-punca Murid Lebih Berminat Belajar Sekiranya Guru Menggunakan Bahan Multimedia Interaktif Semasa Proses PdPc	83
5.6.1	Wujud Suasana Pembelajaran yang Seronok	83
5.6.2	Pembelajaran Kendiri yang Lebih Selesa	84
5.7	Impak Sekiranya Guru Menggunakan Bahan Multimedia Interaktif Semasa Proses PdPc	85
5.7.1	Membantu Memudahkan Pemahaman Murid	85
5.7.2	Meningkatkan Motivasi untuk Belajar	85
5.8	Implikasi Dapatan Kajian	86

5.9 Cadangan	86
5.10 Rumusan	87
RUJUKAN	88
LAMPIRAN	



SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Senarai Jumlah Populasi	46
3.2	Senarai Jumlah Responden	47
3.3	Penentuan Saiz Sampel Krejcie Dan Morgan (1970)	48
3.4	Alpha Cronbach Soal Selidik Kajian Rintis	54
4.1	Taburan Data Deskriptif Profil Keseluruhan Responden	61
4.2	Data Deskriptif Bagi Setiap Pembolehubah Ujian Pra	62
4.3	Data Deskriptif Bagi Setiap Pembolehubah Ujian Pos	63
4.4	Ujian-t Pengetahuan Multimedia Mengikut Pemilikan Komputer Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	64
4.5	Ujian-t Motivasi Mengikut Pemilikan Komputer Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	65
4.6	Ujian-t Interaksi Mengikut Pemilikan Komputer Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	66
4.7	Ujian-t Pengetahuan Multimedia Mengikut Jantina Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	67
4.8	Ujian-t Motivasi Mengikut Jantina Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	68
4.9	Ujian-t Interaksi Mengikut Jantina Murid Kumpulan Multimedia (Ujian Pos)	69





SENARAI RAJAH

No. Rajah

Muka Surat

1.1	Komponen Multimedia	7
1.2	Kerangka Konsep Teori Konstruktivisme	16
3.1	Carta Alir Reka Bentuk Kajian	43
3.2	Reka Bentuk Kajian Sumber. Diadaptasi daripada Creswell, 2009	45





SENARAI SINGKATAN

ABM	Alat Bantu Mengajar
BTP	Bahagian Teknologi Pendidikan
CD	<i>Compact Disc</i>
CD-ROM	Compact Disk Read-Only Memory
ICT	<i>Information and Communication Technology</i>
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
PdPc	Pembelajaran Dan Pemudahcaraan
PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
SPSS	<i>Statistical Package for Social Science</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik Kajian
- B Hasil Analisis Melalui SPSS - Kebolehpercayaan Kajian Rintis
- C Hasil Analisis Melalui SPSS - Data Deskriptif dan Hasil Analisis Ujian- t Bagi Setiap Pembolehubah Dengan Demografi
- D Rancangan Pengajaran Harian (Bahan Multimedia)





BAB 1

PENGENALAN



Elemen penting dalam membantu pencapaian matlamat Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006-2010 adalah teknologi maklumat dan komunikasi. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam usaha ke arah pembestarian sekolah menekankan inisiatif kerajaan dalam pembangunan multimedia dalam pendidikan. Persediaan dan pelaksanaan yang disenaraikan meliputi aspek infrastruktur, pengisian dan tenaga manusia untuk menghasilkan pendidikan berkualiti untuk semua. Antara pelaksanaan KPM adalah literasi multimedia untuk semua murid memperoleh kemahiran menggunakan multimedia, mengutamakan peranan dan fungsi sebagai alat pengajaran dan pembelajaran, dan menekankan penggunaan multimedia untuk meningkatkan produktiviti, kecekapan dan keberkesanan sistem pengurusan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM, 2007).





Penggunaan multimedia telah diperkembangkan di sekolah-sekolah menengah dan rendah juga di peringkat pra sekolah bagi memperbaiki jurang digital antara lokasi, guru dan murid. Pelbagai pendekatan, strategi dan teknik yang sesuai dengan minat dan kebolehan kanak-kanak digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran dalam kurikulum pendidikan prasekolah. Pembelajaran yang berkesan dari usia kanak-kanak lagi akan membentuk satu asas pembelajaran yang kukuh dan mantap bagi membantu mereka untuk meneruskan pembelajaran di peringkat yang lebih tinggi (Sharifah Nor 2003). Penggunaan multimedia dalam pendidikan mestilah difokuskan kepada proses mengaplikasikan peralatan dengan menggunakan prinsip, kaedah dan teknik yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran.

Komputer dapat menilai perkembangan murid-murid dengan cepat dan dapat menyimpan maklumat yang banyak. Pelbagai perisian yang digunakan juga mampu menambah pengetahuan, memberikan pengalaman bermakna, meningkatkan kemahiran murid dalam mempelajari bidang ilmu seperti Sains dan Matematik (Abdul Halim 2008). Potensi multimedia sebagai alat yang boleh membantu dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) menjadi semakin penting dan meningkat secara mendadak dalam sistem pendidikan masa kini. Murid sekolah kini lebih berminat menggunakan multimedia, melayari internet untuk mencari maklumat, serta mempunyai laman web mereka sendiri dengan mendaftar dalam *myspace*, *friendster*, *blogspot*, *facebook* dan sebagainya. Keadaan seperti ini sudah menjadi kebiasaan dalam kalangan murid sekolah (Liaw Huang & Chen 2007). Minat dan kegemaran murid menggunakan multimedia perlu digunakan sebaik-baiknya oleh guru dan ibu bapa dengan membantu murid dan anak mereka supaya tidak menyalah gunakan teknologi.





Salah satu halangan dalam sistem pendidikan di Malaysia adalah untuk melakukan peralihan dari segi pemikiran, pengetahuan dan kemahiran guru ke arah perubahan kaedah PdPc terkini menggunakan komputer dan kemudahan multimedia sebagai pendekatan alternatif. Bagi menimbulkan motivasi serta minat murid dan memberi tarikan dalam proses pembelajaran, gurur-guru perlu menemukan gaya pembelajaran dan bahan bantu mengajar yang dapat menarik murid-murid (Liew 2007; Sharifah Nor, Rohaty Mohd Majzub & Zahrah Mohd Yusof 2010). Pada masa kini, guru semakin berkemahiran dan prihatin dengan persediaan untuk menggunakan multimedia dalam proses mengajar murid. Menurut Fisher (2003), pencampuran multimedia di negara Barat dalam kelas telah membangun sejak tiga puluh tahun lalu.

Guru seharusnya memberi tumpuan kepada dua bidang utama dalam zaman multimedia masa kini. Bidang pertama melibatkan pembelajaran menggunakan teknologi di mana guru didedahkan dengan pelbagai kemahiran bagaimana menggunakan multimedia dari aspek pengurusan hal peribadi sehinggalah aspek profesional. Sama seperti guru belajar di sekolah, guru melalui proses pembelajaran. Kecekapan multimedia ini dikenali sebagai literasi multimedia meliputi pengetahuan tentang konsep asas dan operasi multimedia. Menurut Norton dan Wiburg (2003) penggunaan komputer, hamparan elektronik, asas multimedia, pemprosesan perkataan, pengurusan fail, pangkalan data, persembahan, penghasilan dokumen, komunikasi dan informasi adalah elemen-elemen yang terdapat dalam literasi komputer. Bidang yang kedua memfokus kepada penggunaan multimedia dalam proses PdPc, iaitu bagaimana menggunakan multimedia secara efektif dalam PdPc. Menggunakan multimedia secara terancang, berfikir dan bersesuaian adalah maksud penggunaan multimedia dalam proses PdPc. Penggunaan multimedia dalam proses PdPc adalah untuk mempertingkatkan tahap kecekapan keberkesanan dan proses PdPc.





Guru diberikan maklumat dan latihan tentang cara untuk menggunakan multimedia sebagai alat untuk memperoleh maklumat daripada sumber internet, memberi bantuan kepada murid-murid untuk melancarkan tugas seperti membina ayat karangan, melukis gambar dan sebagainya (Maier dan Warren 2002; Jonassen 2003)

Menurut Parker (2008) tumpuan dan minat murid dapat ditingkatkan, merangsang maklum balas, memberi pengalaman belajar intelek, membantu perkembangan literasi serta kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan murid merupakan hasil apabila pengajaran dilakukan dengan kaedah pengajaran multimedia. Oleh hal demikian, dalam usaha untuk menjadikan proses PdPc lebih menarik dan berkesan, perubahan-perubahan pedagogi dalam penggunaan bahan multimedia perlu dilaksanakan (Mohd. Arif dan Rosnaini 2002; Fauziah Ahmad 2006).



1.1.1 Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan

Menurut Burnett (2010) kanak-kanak pada zaman sekarang mempunyai berbagai-bagai cara berhubung dan bermain secara aktif dalam kawasan sekeliling yang diwujudkan melalui teknologi digital seperti telefon bimbit dan permainan komputer. Kajian-kajian lepas menunjukkan penggunaan multimedia dapat merangsang dan mengalakkan kanak-kanak belajar dengan berkesan, cepat, dan lebih baik pada peringkat awal kanak-kanak. Di samping itu, pendedahan awal kanak-kanak dapat menarik minat dan perhatian, mengaplikasi maklumat dan kemahiran, mempertingkatkan daya kreatif, mendalami pelbagai bidang, dan membina pemikiran. Proses pengajaran dan pembelajaran dengan





mengaplikasikan bahan multimedia terdapat banyak konsep asas dapat disalurkan dengan efektif (Maier dan Warren 2002; Parker 2008).

Menurut Alessi dan Trollip (2001) proses pembelajaran menggunakan multimedia mempunyai banyak kesan-kesan positif. Murid dapat memperoleh bahan pembelajaran tidak mengira masa dan tempat adalah merupakan kesan-kesan positif penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Sumber yang banyak dan tidak terhad dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang terdapat secara global. Proses mengemaskini dan mengurus akan lebih senang dan cepat dalam berbagai-bagai jenis keadaan saluran komunikasi dapat disediakan untuk murid dan guru menggunakannya.

Jonassen (2003) suasana belajar yang bercirikan proses membangunkan pengetahuan dalam pemikiran kognitif diperoleh daripada kemudahan media yang tidak hanya berunsur teks dan media. Proses mencari maklumat akan semakin seronok dan terhibur dengan penggunaan multimedia. Melalui bahan multimedia interaktif boleh menyebabkan proses pengajaran dan latihan dilakukan dengan mengikut keperluan, minat murid dan kesesuaian. Melalui perubahan-perubahan objek di sekitar persekitaran kanak-kanak akan memperoleh pengalaman dengan membuat penemuan baharu. Lima deria semula jadi yang dianugerah sejak dari kecil membolehkan kanak-kanak belajar daripada keadaan di kawasan sekeliling mereka. Konsep belajar kanak-kanak dapat menganalisis maklumat dan memperkukuhkan lagi konsep belajar mereka dengan terhasilnya pengalaman lalu mereka sendiri.





1.2 Latar Belakang Kajian

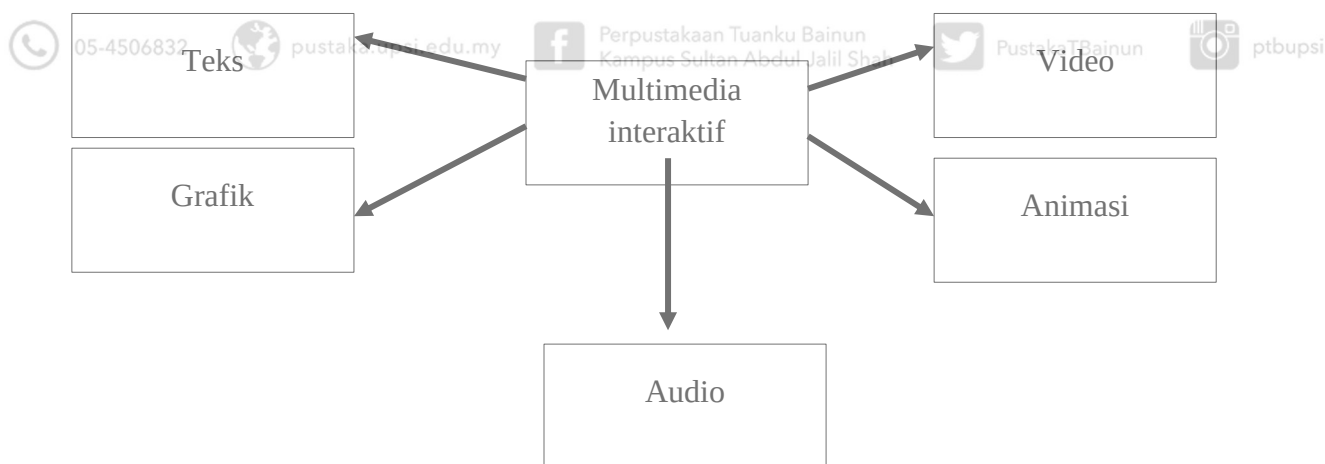
Semenjak dahulu lagi, penggunaan pelbagai bahan media dalam proses PdPc telah berlaku. Perkara tersebut menunjukkan bahawa sistem pendidikan biasa atau konvensional yang berpusat kepada guru sahaja dengan alat bantu mengajar (ABM) seperti papan hitam dan buku teks tidak lagi bersesuaian pada zaman teknologi sekarang. Murid akan menjadi seorang yang pasif akibat daripada kaedah penyampaian berbentuk berpusatkan guru dan berbentuk satu hala. Proses PdPc akan menjadikan suasananya bosan. Di samping itu, menurut Ramlah (2003) sistem pembelajaran konvensional telah menghadkan murid untuk memperkembangkan lagi potensi diri masing-masing dengan teknik, cara, dan gaya pembelajaran yang tersendiri.



KPM telah melakukan pelbagai pelan dan usaha untuk mempertingkatkan lagi kualiti pendidikan negara. Proses PdPc melalui penggunaan komputer atau multimedia dipertingkatkan adalah salah satu usaha untuk meningkatkan keberkesanan proses pembelajaran. Murid tidak mudah menerima segala maklumat yang disampaikan oleh guru adalah merupakan masalah yang berlaku dalam bilik darjah (Rahmat, 2006). Guru melalui kaedah pengajaran konvensional mengalami masalah untuk menjelaskan konsep-konsep dan teori dalam sukatan pelajaran. Hal ini menyebabkan, murid menghadapi kesukaran untuk memahami konsep dan teori kerana penerapan kaedah tradisional yang lebih tertumpu kepada penggunaan buku teks. Penggunaan buku adalah bahan bantu mengajar yang berbentuk statik dan menyebabkan murid bosan (Ee, 2003).



Perubahan zaman telah mengubah bentuk pengajaran berbantuan teknologi iaitu pengajaran melalui bahan multimedia. Perisian multimedia (*koswer*) merupakan istilah terbaharu untuk aktiviti belajar yang tertumpu kepada komputer. Hal tersebut mewakili kaedah penggunaan komputer dalam menyampaikan pengajaran berinteraktif (Elissavet & Economidas, 2003). Multimedia menurut Ismail Zain (2002) berasal daripada dua perkataan iaitu multi dan media yang memberi erti berbagai-bagai media. Sesuai dengan peredaran zaman, kaedah pengajaran ini dipelbagaikan. Multimedia interaktif adalah penggunaan kelebihan komputer untuk mengabung dan membuat teks, grafik, audio, video dan animasi (Benardo, 2011). Multimedia interaktif boleh digambarkan seperti dalam **Rajah 1.1** di bawah.



Rajah 1.1. Komponen Multimedia

Penggunaan multimedia interaktif akan membantu guru menyampaikan maklumat dengan tepat dan mempelbagaikan gaya pengajaran kepada murid. Namun, tujuan penggunaan multimedia interaktif tidak bermaksud untuk menggantikan fungsi guru. Menurut Ismail (2012), multimedia dapat menjadikan pembelajaran menjadi seronok dan berkesan kerana murid akan memperolehi 20% melalui pembacaan, 30% melalui



pendengaran, 40% melalui penglihatan, 50% melalui sebutan, 60% melalui pelakuan dan 90% melalui bacaan, pendengaran, penglihatan, sebutan dengan melakukan semuanya sekali dalam masa yang sama. Oleh itu, penggunaan bahan multimedia interaktif adalah salah satu kaedah yang boleh digunakan dalam PdPc dalam kelas.

1.3 Pernyataan Masalah

Solon Community School District (2003), dalam kajian menyatakan pencapaian yang rendah sering dikaitkan dengan pelajar yang berisiko secara langsung untuk tidak dapat mencapai matlamat program pendidikan. Menurut sumber Pembangunan Pendidikan (2001-2010), salah satu punca masalah ini adalah disebabkan kebanyakan guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan kurang mengaplikasikan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) tidak mampu merangsang proses pembelajaran pelajar di dalam mata pelajaran tersebut, Kementerian Pendidikan Malaysia (2001). Akmaliah (2005) menyatakan bahawa faktor murid-murid tidak dapat menguasai akademik dan motivasi mereka menjadi semakin kurang terhadap subjek-subjek sekiranya proses pembelajaran secara tradisional.

Sebaliknya, kajian pengajaran dan pembelajaran menggunakan multimedia sering dikatakan amat berkesan berbanding dengan kaedah tradisional, Bagui (1998), Fletcher (2003) dan Mayer (2002). Kajian dalam dan luar negara juga menunjukkan bahawa penggunaan multimedia seperti perisian pengajaran multimedia mampu meningkatkan minat dan pencapaian pelajar dalam akademik Jamalludin & Zaidatun (2003), Macaulay (2002) dan Al-Mekhlafi (2006). Dapatan kajian ini seolah-olah memberi suatu penunjuk,





andaian dan gambaran yang membantu para pelajar yang berprestasi rendah dalam akademik khususnya bagi mata pelajaran seperti Kemahiran Hidup (teknikal)

Oleh itu, bagi memperlengkapkan diri serta menambah ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam aspek multimedia guru-guru perlu mempunyai usaha atau kaedah sendiri. Ilmu pengetahuan dan kemahiran multimedia dapat digunakan dalam sesi pengajaran di sekolah kepada murid-murid. Kesedaran dalaman kepentingan multimedia dalam mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran masih ramai guru yang tidak sedar. Misalnya kajian Juriah dan Nik Rahimi (2001) menunjukkan bahawa guru-guru bahasa seperti Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, dan Bahasa Arab seramai 110 orang yang mengajar di Sekolah Bestari Selangor, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Melaka, dan Perak mengenai persediaan guru-guru bahasa mengenai kegunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran menunjukkan mereka masih lemah menggunakan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Mazlya dan Nor Fadila (2004) dalam melakukan proses pengajaran dan pembelajaran mendapati guru teknikal tidak menggunakan multimedia meskipun mereka telah diberi bahan dan peralatan yang lengkap. Walaupun kerajaan telah memberikan kemudahan dan keperluan multimedia selengkapnyanya terdapat juga guru-guru yang tidak menggunakan sebaik-baiknya kemudahan dan keperluan yang telah disediakan. Hal ini berlaku kerana terdapat beberapa punca yang menyebabkan guru tersebut tidak menggunakan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ting Kuang Shiung dan Woo Yoke Ling (2005) menyatakan dalam penggunaan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran, terdapat masalah dan halangan seperti guru-guru kurang





kemahiran dan pengetahuan dalam mengendalikan multimedia dan sikap kurang baik guru-guru terhadap penggunaan multimedia.

Bekas Menteri Pendidikan, Tan Sri Musa Muhamad telah memberitahu kepada guru-guru bahawa “kerajaan telah berbelanja besar dalam menyediakan infrastruktur teknologi di sekolah dan para guru hendaklah menggunakan teknologi yang disediakan oleh kerajaan untuk menghasilkan lebih ramai murid yang cemerlang” (Utusan Malaysia, 28 Jun 2001). Guru harus mempunyai pengetahuan multimedia yang mencukupi sebelum menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi. Guru perlu cekap menyediakan persembahan menggunakan komputer, melayari internet, melayari e-mel, menggunakan pendekatan multimedia dalam pengajaran dan tahu menginovasikan multimedia untuk pengajaran dan pembelajaran.



Menurut Ekhwan (2004), majoriti guru masih tidak dapat menguasai sepenuhnya dalam kemahiran komputer. Guru yang tidak dapat menguasai cara penggunaan komputer adalah sebanyak 68%. Kenyataan tersebut, disokong oleh Norizan Ahmad (2003) dalam kajiannya menunjukkan kebanyakan tidak mempunyai kemahiran komputer yang baik seperti perisian *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* dan *Microsoft Powerpoint* yang merupakan pengetahuan asas. Hal ini jelas menunjukkan guru sememangnya memerlukan bantuan. Kemahiran guru amat rendah dalam penggunaan *Microsoft Excel*, *paint*, dan *photoshop* serta alat multimedia yang lain seperti kamera, video. Selain itu, kemahiran penggunaan yang berada pada tahap yang rendah dalam komunikasi elektronik adalah seperti chat, e-mel, kumpulan berbincang serta penemuan untuk memperoleh maklumat menggunakan *compact disk read only memory* (CDROM) dan internet. Guru dapat membuat berbagai-bagai dokumen seperti soalan peperiksaan, nota-nota, persembahan,





memberi dan mendapatkan maklumat. Oleh hal demikian, sepatutnya tidak berlaku masalah mengenai kemahiran komputer kepada guru-guru.

Pengajaran tradisional “*chalk and talk*” telah menjadi kebiasaan bagi guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dan guru seharusnya mencari kaedah baru bagi menarik minat dan kefahaman pelajar. Menurut Noriah Ishak, Siti Rahayah Ariffin, Rosseni Din dan Aidah Abdul Karim (2002), maklumat yang diperoleh terhad dengan cara pengajaran bersyarah dan ‘*chalk and talk*’. Azizi Yahya dan Donald Michael Obih (2010), motivasi, gaya pembelajaran, gaya dan iklim bilik darjah adalah berhubung rapat dengan pencapaian pelajar dalam pelajaran. Menurut Azizi Yahya dan Jafar Sidek (2006), bidang pertumbuhan, pembelajaran dan pencapaian dipengaruhi oleh motivasi.



Namun, dakwaan yang menyatakan pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia adalah berkesan pada hakikatnya, tidak menyeluruh kepada segenap lapisan pelajar termasuklah murid yang lemah pencapaian akademik yang dilabelkan sebagai pelajar berisiko. Kajian pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia kebanyakannya hanya memfokuskan kepada para murid yang berada di sekolah-sekolah bertaraf bestari yang lazimnya sekolah ini adalah berasaskan penggunaan ICT dan multimedia Ting Kung Shiung dan Woo Yoke Ling (2005). Malah, pelbagai kajian yang telah dilanjutkan sekalipun banyak memberi tumpuan kepada murid aliran kelas pandai yang sudah sedia maklum bahawa mereka ini tidak mempunyai masalah dalam pencapaian akademik.

Hasil daripada kajian Al-Mekhlafi (2006), menerangkan bahawa kesan penggunaan multimedia terhadap pembelajaran tidak semestinya konsisten dan berkesan. Hal ini





kerana, ia bergantung kepada kumpulan murid yang menggunakannya. Hakikatnya masih lagi tidak menyeluruh dan jelas seperti yang dinyatakan dalam dapatan kajian sebelum ini.

Berasaskan daripada permasalahan ini, maka kajian dijalankan untuk meninjau kesan penggunaan bahan multimedia bagi mata pelajaran Kemahiran Hidup (teknikal) dalam kalangan murid-murid semasa PdPc. Tinjauan juga dilakukan untuk menilai pengetahuan murid yang mempelajari subjek kemahiran hidup terhadap komputer atau teknologi maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, kajian dilakukan untuk mengetahui kesan-kesan penggunaan bahan multimedia interaktif murid yang mempelajari subjek Kemahiran Hidup (teknikal). Kajian ini dilakukan pada murid tingkatan dua di lapan buah sekolah menengah kebangsaan di daerah Kubang Pasu, Kedah.



1.4 Tujuan Kajian

Perlaksanaan kajian ini adalah untuk mengkaji kesan penggunaan bahan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan terhadap pengetahuan multimedia, motivasi dan interaksi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.





1.5 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- i) Mengenal pasti pengetahuan multimedia berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- ii) Mengenal pasti motivasi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- iii) Mengenal pasti interaksi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- iv) Mengenal pasti pengetahuan multimedia berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- v) Mengenal pasti motivasi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- vi) Mengenal pasti motivasi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.





1.6 Persoalan kajian

Antara persoalan kajian ini adalah seperti berikut:

- i) Apakah terdapat pengetahuan multimedia berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- ii) Apakah terdapat motivasi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- iii) Apakah terdapat interaksi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- iv) Apakah terdapat pengetahuan multimedia berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- v) Apakah terdapat motivasi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.
- vi) Apakah terdapat interaksi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.



1.7 Hipotesis

H¹ Terdapat pengetahuan multimedia berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

H² Terdapat motivasi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

H³ Terdapat interaksi berdasarkan pemilikan komputer murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

H⁴ Terdapat pengetahuan multimedia berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

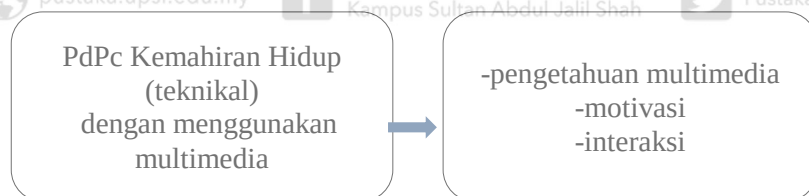
H⁵ Terdapat motivasi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

H⁶ Terdapat interaksi berdasarkan jantina murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kalangan murid Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.



1.8 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan gambaran kajian ini secara kasar. Ia ditunjukkan di dalam bentuk gambar rajah. Dalam kajian ini pengkaji ingin mengkaji mengenai kesan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Kemahiran Hidup (teknikal) yang melibatkan kumpulan murid yang menggunakan bahan multimedia (rawatan) untuk melihat pengetahuan multimedia, motivasi dan interaksi murid. Mengenal pasti pengetahuan multimedia, motivasi dan interaksi berdasarkan demografi iaitu bangsa, jantina dan pemilikan komputer. Terdapat dua pemboleh ubah iaitu pemboleh ubah bersandar dan tidak bersandar. Dalam kajian ini, pembolehubah tidak bersandar adalah penggunaan multimedia. Pemboleh ubah bersandar adalah, pengetahuan multimedia, motivasi, dan interaksi. Reka bentuk tersebut ditunjukkan seperti mana **Rajah 1.2** di bawah.



Rajah 1.2. Kerangka Konsep Teori Konstruktivisme



1.9 Kepentingan Kajian

Kajian ini diharapkan boleh menjawab objektif kajian kerana pengajaran melalui bahan multimedia interaktif adalah salah satu elemen penting dalam menarik minat dan kefahaman murid. Kepentingan kajian ini dibahagikan kepada empat pihak iaitu murid, guru, sekolah dan KPM.

1.9.1 Murid

Pembelajaran berbantuan multimedia dapat mempelbagaikan bahan rujukan murid kerana ia boleh diaplikasikan dengan pelbagai aktiviti pembelajaran seperti teks, meneliti gambar, video, visual pembelajaran dan sebagainya. Selain itu, murid tidak perlu lagi terikat dengan suatu gaya pembelajaran kerana pembelajaran berbantu perisian multimedia ini dapat menangani masalah perbezaan murid dengan mengindividukan pengajaran mengikut kebolehan mereka. Secara tidak langsung ianya akan meningkatkan kefahaman pengetahuan, motivasi dan interaksi murid.

1.9.2 Guru

Kajian ini dapat membantu mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, beban guru dapat dikurangkan. Oleh itu, pembelajaran berbantuan perisian multimedia interaktif ini dapat menjadi sumber rujukan dan motivasi kepada guru untuk membuat inovasi pada pengajaran agar proses pengajaran dan pembelajaran lebih





difahami dan mudah diikuti oleh murid. Selain itu, dapatan dapat membantu guru membuat penilai kesan penggunaan multimedia interaktif dalam subjek Kemahiran Hidup (teknikal) tingkatan dua.

1.9.3 Sekolah

Prestasi murid dapat ditingkatkan dengan penggunaan multimedia. Penggunaan multimedia secara tidak langsung memberi pendedahan kepada guru dan murid kepada penggunaan teknologi multimedia sebagai alat bahan bantu mengajar (ABBM). Imej sekolah yang terlibat dapat ditingkatkan sebagai sekolah yang mengeluarkan murid yang baik.



1.9.4 Kementerian Pendidikan Malaysia

KPM mengetahui persepsi para pendidik supaya langkah-langkah yang difikirkan perlu dapat diambil agar proses pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia dapat berjalan dengan lancar dan berjaya mencapai objektif yang ditetapkan. Kementerian juga dapat menyediakan latihan multimedia kepada para pendidik agar mereka benar-benar mahir, cekap dan berkeyakinan dalam menggunakan multimedia dalam proses PdPc. Kementerian perlu membuat pemantauan terhadap pendidik dalam proses PdPc. Ini bagi menggalakkan para pendidik agar menggunakan kepelbagaian alat bantu mengajar seperti multimedia dan seterusnya meningkatkan prestasi mereka dalam pelaksanaan PdPc yang menarik dan berkesan latihan dan kemudahan yang lengkap perlu disediakan bagi meningkatkan pengetahuan dan mutu pengajaran. Kesan penggunaan bahan multimedia





memberi kesan kepada usaha KPM sebagai peneraju perubahan dalam bidang pendidikan untuk membangunkan Malaysia sebagai sebuah negara maju berasaskan pengetahuan yang berdaya saing serta dapat menyediakan pekerja yang mahir dalam bidang teknologi.

1.10 Batasan Kajian

Batasan kajian menyatakan tentang had-had atau skop kajian (Amir Hasan Dawi, 2002). Dalam kajian ini, penyelidik membataskan kajian kepada perkara-perkara tertentu sahaja supaya skop kajian tidak terlalu luas. Batasan-batasan kajian meliputi sampel kajian tertentu, tempat kajian, serta pembolehubah yang dipilih. Kajian ini mempunyai batasan seperti kajian hanya melibatkan murid tingkatan dua di lapan sekolah menengah di daerah Kubang Pasu, Kedah sebagai sampel kajian. Oleh yang demikian dapatan kajian tidak boleh digeneralisasikan kepada semua murid tingkatan dua. Kajian hanya terhad untuk tajuk pengajaran dan pembelajaran bagi mata pelajaran Kemahiran Hidup Teknikal tingkatan dua dan bukannya untuk keseluruhan sukatan Kemahiran Hidup. Instrumen yang digunakan kajian ini adalah berbentuk soal selidik dan temu bual.

1.11 Definisi Operasional

Dalam kajian ini terdapat pelbagai istilah kajian yang digunakan. Bagi memberi pengertian yang jelas dan bersesuaian dengan tujuan kajian yang dijalankan, di bawah ini dijelaskan beberapa definisi terminologi penting yang terdapat dalam kajian ini.





1.11.1 Kesan

Mengikut Kamus Dewan (2005), kesan ialah hasil yang ketara. Dalam kajian ini, ia merujuk kepada kesan yang positif penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Kemahiran Hidup (Teknikal) terhadap tahap pengetahuan, motivasi, dan interaksi murid tingkatan dua.

1.11.2 Bahan Multimedia

Menurut definisi Vaughn (2001), multimedia adalah sebarang gabungan teks, grafik, bunyi, animasi dan video yang berasaskan penggunaan komputer atau media elektronik lain.



Dalam kajian ini, elemen multimedia yang digunakan merujuk kepada bahan multimedia yang menunjukkan kaedah berdasarkan subtopik secara bersistematik, langkah demi langkah dan tepat.

1.11.3 Interaktif

Interaktif berasal daripada perkataan interaksi, iaitu membawa maksud saling melakukan sesuatu, berhubung, dan mempengaruhi. Menurut Warsita (2008) interaktif adalah hal berkaitan dengan komunikasi dua arah saling melakukan sesuatu, aktif dan berkomunikasi serta mempunyai komunikasi antara satu dengan yang lain.





1.11.4 Kemahiran Hidup

Kemahiran Hidup merupakan mata pelajaran amali yang berunsurkan teknologi. Ia dirancang sedemikian rupa untuk mencapai matlamat ke arah mempertingkatkan produktiviti negara melalui penglibatan masyarakat secara kreatif, inovatif dan produktif KPM (2002). Dalam kajian ini, mata pelajaran Kemahiran Hidup (teknikal) menjadi topik kajian.

1.11.5 Pembelajaran dan Pemudahcaraan

Menurut KPM, Bahagian Pembangunan Kurikulum (2014) PdPc membawa maksud kepada persekitaran kemahiran berfikir aras tinggi seperti teknik penyoalan dan alat berfikir. Ia lebih tertumpu kepada pembelajaran berpusatkan murid. Guru memainkan peranan sebagai pemudah cara. Pembelajaran berpusatkan murid dapat merangsang murid berfikir melalui aktiviti seperti penerokaan, penyelidikan dan pembelajaran berasaskan projek dapat merangsang murid berfikir.

1.12 Rumusan

Secara keseluruhan, bab ini menerangkan latar belakang masalah dan mengapa kajian ini perlu dijalankan. Dalam bab ini juga penyelidik menetapkan persoalan-persoalan kajian yang perlu dirungkaikan. Setiap langkah yang diambil pada peringkat seterusnya adalah bertujuan untuk mencapai objektif kajian ini. Impak penggunaan perisian multimedia ini





sangat penting untuk dikaji. Bagi mengekalkan fokus kajian beberapa istilah kajian dinyatakan. Kajian ini dijalankan berdasarkan kerangka konseptual dan proses-proses kajian yang ditetapkan. Kajian ini juga mempunyai batasan. Selain itu, daripada kajian ini akan mengenal pasti kesan penggunaan bahan multimedia interaktif pada subjek Kemahiran Hidup (teknikal) terhadap murid tingkatan dua di daerah Kubang Pasu, Kedah.

