



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KESAN PENGGUNAAN PRINSIP IMEJ DALAM VIDEO PENGAJARAN TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

MOHAMAD SYAFUAN BIN BAKHTIER



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



KESAN PENGGUNAAN PRINSIP IMEJ DALAM VIDEO PENGAJARAN
TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH

MOHAMAD SYAFUAN BIN BAKHTIER



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

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019





PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 11 (hari bulan) FEBRUARI (bulan) 2019

i. Perakuan pelajar :

Saya, MOHAMAD SYAFUAN BIN BAKHTIER, M20121000834, FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN PRINSIP IMEJ DALAM VIDEO PENGAJARAN TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya



Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, DR. CHE SOH BIN SAID dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN PRINSIP IMEJ DALAM VIDEO PENGAJARAN TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA).

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

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

Tajuk / Title

**KESAN PENGGUNAAN PRINSIP IMEJ DALAM VIDEO PENGAJARAN
TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM
MATA PELAJARAN SEJARAH**

No. Matrik /Matric No.:

M20121000834

Saya / I :

MOHAMAD SYAFUAN BIN BAKHTIER

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek
(Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris
(Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
*acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library)
reserves the right as follows:-*

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan
rujukan dan penyelidikan.
*Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of
reference and research.*
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan
pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
*The Library has the right to make copies of the thesis for academic
exchange.*
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) from the
categories below:-*

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

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





PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah setinggi-tinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Allah S.W.T dan selawat serta salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W. kerana di atas limpah kurnia Nya telah memberikan saya kekuatan, ilham dan kelapangan dalam menyediakan disertasi Sarjana Pendidikan (Multimedia) ini. Rakaman setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Dr. Che Soh bin Said selaku penyelia utama atas bimbingan, tunjuk ajar, nasihat, cadangan serta dorongan yang diberikan kepada saya tanpa kenal erti penat dan jemu dalam membantu saya menyiapkan disertasi dan projek ini. Selaku penyelia, beliau telah banyak memberikan tunjuk ajar yang sangat berguna kepada saya dan juga kerjaya saya. Beliau juga banyak membantu saya dalam apa jua perkara yang berkaitan dengan disertasi ini. Tanpa bimbingan, sokongan, dan dorongan daripada beliau, belum tentu saya dapat menyiapkan disertasi ini. Jasa beliau amat saya hargai dan tidak akan saya lupakan hingga akhir hayat saya. Penghargaan yang istimewa kepada kedua ibu bapa tersayang A'dilah binti Mohamad dan Bakhtier bin Khalid serta ibu mertua Zaimi binti Rahaman yang tidak putus-putus mendoakan kejayaan saya tak lupa juga isteri tercinta Sharifah Nabilla binti Syed Omar atas doa, segala kasih sayang, dorongan dan semangat yang telah dicurahkan kepada saya. Terima kasih juga kepada anak-anak yang dikasihi Muhammmad Syahmi Najmi, Muhammad Syahmi Najwan, Muhammad Syahmi Nabil, dan Muhammad Syahmi Naqeeb telah menjadikan perangsang dan motivasi kepada saya dalam meyiapkan disertasi ini. Akhir sekali kepada semua ahli keluarga, saudara mara, rakan-rakan dan kenalan yang telah membantu saya sama ada secara langsung atau tidak di atas perkongsian ilmu untuk saya meneruskan perjuangan menjayakan disertasi Sarjana ini. Semoga Allah S.W.T membalas jasa anda semua. Sesungguhnya yang baik dari Allah S.W.T dan yang kurang adalah dari kelemahan saya sendiri. Sekian, terima kasih.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menentukan kesan penggunaan prinsip imej dalam video pengajaran bagi pembelajaran subjek Sejarah. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kuasi eksperimental telah digunakan dalam penyelidikan ini. Seramai 60 orang pelajar tingkatan empat dari Sekolah Menengah Kebangsaan Putrajaya Presint 11(2) di Wilayah Persekutuan Putrajaya telah dipilih sebagai peserta kajian. Peserta diagihkan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan secara seimbang. Kumpulan rawatan menerima pembelajaran Sejarah melalui video pengajaran dengan prinsip imej, manakala kumpulan kawalan menerima pembelajaran Sejarah melalui video pengajaran tanpa imej. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah ujian pra dan ujian pos. Pengujian hipotesis kajian telah dilakukan dengan menggunakan ujian *Analysis of Covariates (ANCOVA)* dan ujian pra sebagai kovariat. Hasil analisis ujian ANCOVA mendapati wujud perbezaan yang signifikan $F(1, 57) = 20.30$, $P < 0.01$, dengan kumpulan rawatan memperolehi skor min yang lebih baik sebanyak 42.83 dan sisihan piawai 4.17, manakala kumpulan kawalan pula memperolehi skor min sebanyak 38.30 dan sisihan piawai 3.53. Hasil daripada kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan prinsip imej dalam video pengajaran memberikan kesan positif terhadap pencapaian pelajar. Implikasi kajian ini mencadangkan penggunaan prinsip imej dalam video pengajaran sebagai satu alternatif alat bantu mengajar (ABM) bagi mata pelajaran Sejarah.





THE EFFECT OF THE USAGE OF IMAGE PRINCIPLES IN TEACHING VIDEOS ON THE ACHIEVEMENT OF STUDENTS IN HISTORICAL LEARNING

ABSTRACT

This study aims to determine the effects of using the principle of image in teaching video for the learning of history. A quantitative approach with quasi-experimental design has been used in this study. A total of 60 form four (4) students from Sekolah Menengah Kebangsaan Putrajaya Presint 11(2) in Wilayah Persekutuan Putrajaya were selected as participants for this research. Participants were evenly distributed into two groups consisted of treatment group and control group. Treatment group received historical learning through instructional video with image principles, while the control group received history learning through teaching video without images. The instruments used in this study were pretest and posttest. The hypothesis testing was carried out using the Analysis Of Covarians (ANCOVA) test and pretest as covariate. The result of the ANCOVA test analysis found a significant difference of $F(1, 57) = 20.30, P < 0.01$, with the treatment group obtained a better mean scores of 42.83 and the standard deviation of 4.17, while the control group received a mean score of 38.30 and standard deviation of 3.53. The results of this study shown that the usage of image principles in teaching videos gave positive impact on students' achievement. The implication of this study suggests that the usage of image principles in teaching videos as one of the alternative teaching aids (ABM) for the subject of history.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xiv

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Masalah	6
1.3	Pernyataan Masalah	15
1.4	Objektif Kajian	19
1.5	Persoalan Kajian	20
1.6	Hipotesis Kajian	20
1.7	Kepentingan Kajian	20
1.8	Skop kajian/ Limitasi	22
1.8	Kerangka konseptual Kajian	22
1.9	Definasi Operasional	25
1.10	Kesimpulan	27

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	28
2.2	Teori Pembelajaran Kognitif	29
2.3	Teori Beban Kognitif	32
2.4	Pengajaran Berasaskan Multimedia	35
2.5	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	37
2.6	Prinsip Multimedia Dan Prinsip Modaliti	38
2.7	Multimedia Dan ICT Dalam Pendidikan	40
2.8	Prinsip Imej	43
2.9	Pendidikan Sejarah	44
2.9.1	ICT Dalam Pendidikan Sejarah	45
2.9.2	Masalah Pembelajaran Sejarah	47
2.10	Penggunaan Video Dalam Pendidikan	49
2.10.1	Penggunaan Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah	50
2.10.2	Reka Bentuk Video	51
2.10.3	Kesan Video Dalam PdP	52
2.10.4	Kesan Imej Dalam Video Pendidikan	53
2.11	Rumusan	55

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	56
3.2	Reka Bentuk Kajian	57
3.3	Populasi Dan Sampel Kajian	59

3.4	Instrumen Kajian	60
3.4.1	Borang Soal Selidik	62
3.4.2	Soalan Ujian Pra Dan Ujian Pos	63
3.5	Kesahan Dan Kebolehpercayaan Instrumen	63
3.6	Kajian Rintis	64
3.7	Prosedur Kajian	69
3.8	Penganalisaan Data	71
3.9	Carta Gantt	72
3.10	Kesimpulan	73

BAB 4 REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN

4.1	Pendahuluan	74
4.2	Video Pendidikan Yang Berkesan	76
4.3	Model Reka Bentuk Dan Pembangunan Perisian Multimedia	80
4.4	Model ADDIE	81
4.4.1	Analisis	82
4.4.2	Reka Bentuk	82
4.4.3	Papan Cerita	83
4.5	Elemen Multimedia Dalam Perisian	85
4.5.1	Perkakasan Perisian	86
4.6	Pembangunan	87
4.7	Perlaksanaan	88
4.8	Penilaian	89

4.9	Rumusan	89
-----	---------	----

BAB 5 DAPATAN KAJIAN

5.1	Pendahuluan	91
5.2	Analisis Latar Belakang Responden	92
5.3	Analisis Berdasarkan Persoalan Kajian	99
5.3.1	Persoalan Kajian 1	99
5.3.2	Persoalan Kajian 2	135
5.3.2.1	Keputusan Ujian Analisis Deskriptif	136
5.3.2.2	Analisis Inferensi / Pengujian Hipotesis	138
5.4	Rumusan	139

BAB 6 ULASAN DAN CADANGAN

6.1	Pendahuluan	140
6.2	Huraian Hasil Kajian	141
6.3	Kandungan Video Pembelajaran Multimedia	141
6.4	Kesesuaian Reka Bentuk Video Pembelajaran Multimedia	143
6.5	Sikap Pelajar Terhadap Penggunaan Video Pembelajaran	144
6.6	Menilai Keberkesanan Penggunaan Video Pembelajaran Prinsip Imej Ini Sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) Dalam Mata Pelajaran Sejarah	145
6.7	Cadangan Dan Penambahbaikan	146
6.8	Rumusan	147

RUJUKAN

148

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Tiga Kelebihan Dan Kekurangan Utama Alat ICT Untuk Pendidikan	42
3.1	Pengelasan Skala Likert	62
3.2	Pekali Saiz Cronbach's Alpha (Peraturan Umum)	66
3.3	Tahap Kebolehpercayaan Kajian Mengikut Pekali Alpha Cronbach	67
5.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	93
5.2	Taburan Responden Mengikut Lokasi Sekolah	94
5.3	Taburan Responden Mengikut Kaum	95
5.4	Taburan Responden Mempunyai Komputer Di Rumah	96
5.5	Taburan Responden Mempunyai Sambungan Internet	97
5.6	Taburan Responden Meminati Subjek Sejarah	98
5.7	Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini Bersumberkan Buku Teks	99
5.8	Kandungan Video Pembelajaran Multimedia Ini Memberi Penerangan Yang Jelas	101
5.9	Kandungan Video Pembelajaran Ini Teratur Dan Tersusun Mengikut Topik	102
5.10	Kandungan Video Pembelajaran Multimedia Ini Sesuai Menerangkan Proses Pembelajaran	104

5.11	Penggunaan Video Pembelajaran Multimedia Ini Menyenangkan Pelajar Untuk Belajar	105
5.12	Saya Dapat Meningkatkan Kefahaman Dengan Baik Apabila Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Ini	107
5.13	Video Pembelajaran Multimedia Sesuai Untuk Saya Gunakan	108
5.14	Reka Bentuk Video Pembelajaran Multimedia Ini Sesuai Untuk Dijadikan Bahan Pengajaran	109
5.15	Ayat Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Boleh Difahami	111
5.16	Saya Boleh Fokuskan Mata Apabila Video Pembelajaran Multimedia Ini Dipaparkan	113
5.17	Video Pembelajaran Multimedia Ini Menggunakan Latar Belakang Yang Menarik	114
5.18	Tulisan (Font) Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Mudah Untuk Dibaca	116
5.19	Imej instructor Video Perisian Multimedia Sesuai dan Selesa Untuk Dilihat	118
5.20	Suara Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Jelas Untuk Saya Memahami Maklumat Yang Disampaikan	120
5.21	Saya Seronok Untuk Belajar Apabila Video Pembelajaran Multimedia Ini Dijadikan Bahan Pengajaran	121
5.22	Saya Tidak Berasa Bosan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Sebagai Bahan Pengajaran	123
5.23	Minat Saya Untuk Belajar Meningkatkan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini.	125
5.24	Saya Berminat Menghadiri Kelas Yang Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia	127
5.25	Penggunaan Video Pembelajaran Multimedia Tidak Membosankan Saya	128



5.26	Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Saya Memberi Tumpuan Sepenuhnya	130
5.27	Saya Tidak Tertekan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini	131
5.28	Rasa Mengantuk Akan Hilang Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Ini	133
5.29	Aktiviti Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran Multimedia Dapat Menarik Minat Saya	134
5.30	Keputusan Ujian Analisis Deskriptif	137



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Model Teori Kognitif Pembelajaran Melalui Multimedia Mayer	23
1.2	Kerangka Konseptual Kajian	24
2.1	Pembahagian alat pendidikan ICT kepada 3 kategori sumber input, sumber output dan lain-lain	42
4.1	Bingkai Antara Muka	84
4.2	Bingkai Papan Cerita	85
5.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	93
5.2	Taburan Responden Mengikut Lokasi Sekolah	94
5.3	Taburan Responden Mengikut Kaum	95
5.4	Taburan Responden Mempunyai Komputer Di Rumah	96
5.5	Taburan Responden Mempunyai Sambungan Internet	97
5.6	Taburan Responden Meminati Subjek Sejarah	98
5.7	Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini Bersumberkan Buku Teks	100
5.8	Kandungan Video Pembelajaran Multimedia Ini Memberi Penerangan Yang Jelas	101
5.9	Kandungan Video Pembelajaran Ini Teratur Dan Tersusun Mengikut Topik	103
5.10	Kandungan Video Pembelajaran Multimedia Ini Sesuai Menerangkan Proses Pembelajaran	104
5.11	Penggunaan Video Pembelajaran Multimedia Ini Menyenangkan Pelajar Untuk Belajar	106
5.12	Saya Dapat Meningkatkan Kefahaman Dengan Baik Apabila Menggunakan Video Pembelajaran	107

5.13	Multimedia Ini Video Pembelajaran Multimedia Sesuai Untuk Saya Gunakan	108
5.14	Reka Bentuk Video Pembelajaran Multimedia Ini Sesuai Untuk Dijadikan Bahan Pengajaran	110
5.15	Ayat Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Boleh Difahami	112
5.16	Saya Boleh Fokuskan Mata Apabila Video Pembelajaran Multimedia Ini Dipaparkan	113
5.17	Video Pembelajaran Multimedia Ini Menggunakan Latar Belakang Yang Menarik	115
5.18	Tulisan (Font) Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Mudah Untuk Dibaca	117
5.19	Imej instructor Video Perisian Multimedia Sesuai dan Selesa Untuk Dilihat	119
5.20	Suara Dalam Video Pembelajaran Multimedia Ini Jelas Untuk Saya Memahami Maklumat Yang Disampaikan	120
5.21	Saya Seronok Untuk Belajar Apabila Video Pembelajaran Multimedia Ini Dijadikan Bahan Pengajaran	122
5.22	Saya Tidak Berasa Bosan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Sebagai Bahan Pengajaran	124
5.23	Minat Saya Untuk Belajar Meningkatkan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini.	126
5.24	Saya Berminat Menghadiri Kelas Yang Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia	127
5.25	Penggunaan Video Pembelajaran Multimedia Tidak Membosankan Saya	129
5.26	Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Saya Memberi Tumpuan Sepenuhnya	130
5.27	Saya Tidak Tertekan Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Ini	132



5.28	Rasa Mengantuk Akan Hilang Apabila Guru Menggunakan Video Pembelajaran Multimedia Ini	133
5.29	Aktiviti Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran Multimedia Dapat Menarik Minat Saya	135





BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Melahirkan insan yang seimbang dan minda kelas pertama merupakan harapan besar negara dalam memastikan tampuk pemerintahan yang akan diwarisi dipacu dengan baik dan berterusan bagi memastikan kesejahteraan yang sedia ada diperkukuh dan terus dijadikan amanah yang akan digalas bersama. Bidang pendidikan memainkan peranan dan cabaran untuk menyediakan persekitaran yang berkesan, berteknologi dan komprehensif bagi melahirkan modal insan minda kelas pertama.





“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri, serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”(Kementerian Pendidikan Malaysia, 1996). Definisi Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) jelas memacu sistem pendidikan negara dalam melahirkan modal insan yang cemerlang dan berkualiti sekaligus menyediakan cendekiawan-cendekiawan yang terbaik untuk terus memacu pemerintahan negara. Pendidikan berkualiti menjamin masa depan yang lebih baik dalam mengharungi cabaran abad ke-21 yang semakin kompleks dan mencabar. Warga pendidik dan murid-murid perlu melengkapkan diri dengan kemahiran-kemahiran masa kini iaitu kemahiran ICT, kemahiran berfikir dan kemahiran berkomunikasi bagi menghasilkan modal insan yang berilmu, kreatif dan inovatif, (Alimuddin, 2010). Perubahan pendidikan ini memerlukan kepada inovasi yang kreatif dalam membantu menjayakan kecemerlangan pendidikan di Malaysia.

Oleh yang demikian, sistem pendidikan dan kaedah pembelajaran haruslah berdaya maju sejajar perkembangan zaman teknologi kini demi memastikan keberkesanan para pendidik dalam penyampaian sesuatu disiplin ilmu. Tidak dinafikan sistem pendidikan masa kini sedang mengalami perubahan yang amat pesat sekali sejajar dengan arus kemodenan negara. Pengajaran berbantuan komputer dan





ICT telah mula mendapat tempat di dalam sistem pendidikan Malaysia. Pelbagai kaedah dan pendekatan baru telah diperkenalkan serta digunakan dalam dunia pendidikan supaya pengajaran seseorang pendidik atau guru menjadi lebih berkesan dan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bermakna dan seronok. Kaedah pengajaran tradisional tidak dapat memenuhi keperluan ini kerana ia lebih menumpukan kepada aspek teori yang menyebabkan pelajar bosan dan tidak dapat memberi perhatian sepenuhnya kepada sesi pembelajaran (Tengku Siti Mariam, Zurina, Siti Fadzilah dan Mohd Juzaidin, 2000).

Penggunaan teknologi komputer melalui gabungan elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, audio dan video membolehkan pelajar mempelajari sesuatu dengan cepat, mengekalkan ingatan pelajar yang lebih lama, memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempercepatkan pemahaman pelajar (Mohd Arif, Abdullah, dan Rosnaini, 2000; Zaidatun dan Yap, 2000). Kini, para pendidik di peringkat sekolah telah mula menyesuaikan diri dengan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) berbantuan komputer. Koswer pembelajaran telah diperkenalkan oleh Bahagian Teknologi Pendidikan (KPM) pada tahun 2003, tetapi koswer tersebut hanya terhad kepada mata pelajaran matematik dan sains (PPSMI) sahaja di mana mata pelajaran tersebut telah diubah dasar kepada penggunaan Bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar di dalam kelas. Kini perkembangan teknologi pembelajaran telah memberi kesan positif kepada penyediaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) atau Alat Bantu Mengajar (ABM) para guru yang lebih kepada penggunaan komputer sebagai medium perantara di dalam kelas dan tidak terhad pada mata pelajaran tertentu sahaja. Dengan era teknologi maklumat dan komunikasi yang semakin meluas dan pesat ini, ianya





semakin mendapat tempat dan perhatian ramai para cendekiawan dan pendidik sekarang yang tidak ketinggalan dalam mengubah gaya atau kaedah menyampaikan wadah ilmu yang lebih moden, terkini, dan berkesan (Khairul Anuar & Norazrena, 2011).

Teknologi moden berkomputer ini mesti dilaksanakan bagi memastikan generasi muda remaja yang terdiri daripada pelajar-pelajar sekolah rendah atau menengah tidak ketinggalan dalam perkembangan teknologi pendidikan moden. Pengaplikasian teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran dilihat terbukti telah memberi impak yang positif. Kenyataan ini dikukuhkan lagi dengan kajian yang dilakukan oleh Mohamad Aris (2007), di mana hasil kajiannya, beliau mendapati kaedah pengajaran berbantuan komputer memberi kesan yang amat memberangsangkan terhadap pencapaian pelajar sama ada pelajar di kawasan bandar atau pun luar bandar. Antara elemen penting yang berkait rapat dengan pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer ialah penggunaan bahan berbentuk multimedia. Menurut Waterworth (1992) multimedia ialah persepadaan bunyi, muzik, animasi, teks, video, suara dan grafik yang dihasilkan daripada teknologi berasaskan komputer.

Perkembangan dalam teknologi multimedia pula menjanjikan potensi besar dalam merubah landskap pendidikan dan cara seseorang belajar, cara memperolehi maklumat, cara menyesuaikan setiap maklumat dan sebagainya. Menurut Ahmad Zamzuri (2012), teknik penggunaan pelbagai elemen multimedia berserta persembahan animasi dapat mengerakkan saluran verbal dan visual di dalam memori





yang merupakan strategi berkesan bagi memperoleh, memproses, mengekod, menyimpan dan mengingat maklumat di dalam proses pembelajaran. Sememangnya minat murid dalam pembelajaran adalah kecenderungan gaya pembelajaran berkaitan audio, visual, sentuhan, kinestatik, berkumpulan dan individu. Multimedia juga menyediakan pelbagai peluang kepada para pendidik untuk mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran dan pelajar pula diberi peluang untuk memegang kuasa kawalan bagi sesuatu sesi pembelajaran yang lebih terbuka dan bersifat sendiri. Pelajar juga berpeluang untuk menentukan teknik belajar yang bersesuaian dengan diri mereka, membentuk pengetahuan berdasarkan keperluan masing-masing serta mengalami suasana pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan. Sumber maklumat serta rujukan juga bukan lagi terikat dengan teks daripada buku semata-mata tetapi skop maklumat akan menjadi lebih luas dan tidak terbatas.



Elemen multimedia seperti video dalam pengajaran dan pembelajaran di zaman siber ini merupakan satu bentuk kaedah yang sangat sesuai untuk meningkatkan tahap pemahaman dan pencapaian murid-murid sekolah sekaligus meningkatkan emosi dan motivasi mereka di dalam kelas. Hal ini demikian kerana gabungan teks, audio dan visual di dalam video pembelajaran dilihat mampu menggerakkan deria mata dan telinga untuk mentafsir dan menerima maklumat dengan lebih berkesan. Menurut Bell dan Bull (2010), video digital yang dicipta oleh tenaga pengajar dapat menarik minat pelajar untuk memerhati, menjawab soalan dan mentafsir mesej yang hendak disampaikan. Video juga merupakan satu alat yang dapat membantu guru secara tidak langsung dalam membuat persediaan yang rapi sebelum memulakan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas dan makmal.





Penggunaan imej atau visual di dalam video pengajaran dan pembelajaran dilihat mampu memberi impak yang positif kerana tahap imiginasi murid akan meningkat dengan adanya bantuan imej yang dipaparkan di dalam video. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Noor Azean dan Zaidatun Tasir (2008), penggunaan visual dan imej mempunyai kelebihan lebih daripada pemikiran linguistik seperti berupaya menghubungkan sesuatu perkara (spatial), berkemampuan melakukan pembahagian hubungan sesebuah objek atau perkara dan berkeupayaan menggambarkan sesuatu perkara dalam bentuk yang lebih mudah atau meringkaskan sesebuah keterangan.

Sehubungan itu kajian keberkesanan penggunaan imej di dalam video perisian multimedia bagi subjek Sejarah perlu dibuat untuk meningkatkan pencapaian pelajar dan secara tidak langsung menarik minat serta meningkatkan tahap motivasi mereka semasa di dalam kelas sekaligus dapat membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah dengan lebih efektif dan berkesan.

1.2 Latar Belakang Kajian

Subjek Sejarah sering dikaitkan dengan kaedah lama dan statik dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini dilihat amat membimbangkan negara sekiranya generasi masa depan gagal menghayati dan memahami sejarah secara mendalam maka akan lahirlah masyarakat yang hilang suatu identiti nasional dan semangat patriotism (Anhar Gonggong, 2005). Bermulanya abad ke-21 sejajar dengan pendekatan pengajaran dan





pembelajaran (PdP) abad ke-21, masa yang amat sesuai untuk subjek Sejarah diberikan sentuhan baru dan anjakan paradigma dalam menarik minat pelajar menghayati mata pelajaran ini. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi dalam bidang komputer yang memiliki kebolehan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Multimedia merangkumi pelbagai media dalam satu perisian sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan pelajar berasa terlibat dalam proses pembelajaran kerana perisian multimedia membolehkan berlakunya interaktiviti. Multimedia dalam pendidikan adalah alat, kaedah dan pendekatan yang digunakan untuk membantu komunikasi di antara guru dengan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran (Ahmad, Baharom & Siti Nasrah, 2007). Perisian Multimedia dilihat mampu memberi kesan signifikan kepada peningkatan prestasi pencapaian pelajar dalam mata pelajaran sejarah. Ini kerana, reka bentuk, pengolahan bahan, dan interaktivitinya mampu menarik minat dan perhatian pelajar terhadap proses pembelajaran (Jamaluddin & Zaidatun, 2006). Selain itu, elemen multimedia juga mampu memberi gambaran sesuatu pelajaran dengan lebih jelas seterusnya meningkatkan tahap kefahaman pelajar (Rieber & Kini, 1991). Daripada sudut teori pula, persembahan elemen multimedia seperti animasi dapat menggerakkan saluran verbal dan visual di dalam memori pelajar yang merupakan strategi berkesan (Sorden, 2005; Mayer & Moreno, 2002; Mayer, 2009).

Mengikut Md Yusoff Daud dan Azhar Abdul Halim (2000), “multimedia dapat memainkan peranan untuk menyediakan persekitaran yang kaya dengan sumber





bagi membolehkan pengajaran guru berorientasikan pelajar di amalkan secara lebih berkesan”. Dalam pengajaran dan pembelajaran, aplikasi pelbagai multimedia dalam pengajaran oleh guru dapat memotivasikan pelajar untuk mengikuti pelajaran. Bagi guru pula, penggunaan multimedia yang berkesan akan menjadikan pengajaran guru itu lebih berkesan dan menyeronokkan (Mohd Arif Ismail et al., 2000). Bahan multimedia dapat digunakan untuk menggalakkan proses kumpulan dan pembelajaran aktif dengan cara kolaborasi dan kerjasama, mendorong pembelajaran peringkat tinggi, meningkatkan ingatan, fokus perkembangan pelajar, pembelajaran sendiri (*self-directed learning*) dan pembelajaran sendiri (Neo Mai, 2001). Menurut Jamalluddin dan Zaidatun (2003) penggunaan multimedia penting dalam pendidikan kerana memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi pelajar. Penggunaan elemen-elemen dalam multimedia juga dapat membentuk kefahaman serta kemahiran seseorang pelajar pada peringkat yang lebih tinggi. Di samping berupaya menarik perhatian, elemen-elemen multimedia yang dipersembahkan juga mampu membantu seseorang pelajar melakukan proses visualisasi dan secara tidak langsung mampu membentuk kefahaman terhadap sesuatu konsep, proses, idea dan sebagainya dengan lebih pantas dan jelas (Jamalluddin & Zaidatun, 2003).

Pengajaran dan pembelajaran Sejarah yang menggunakan perisian multimedia juga dapat menjadi agen membantu hubungan pelajar lebih interaktif dan spontan di dalam kelas (Mohamad Johdi, Ariegusrini, 2009). Selain itu juga, kandungan dan isi pelajaran yang disertai dengan pelbagai soalan yang diajukan di dalam perisian subjek dan melalui talian Internet mampu menerima maklum balas yang tepat dan cepat.





Pelajar dapat mengetahui jika jawapan yang mereka berikan tidak betul, kurang tepat atau salah. Jika salah mereka akan diberi penerangan lanjut dan pertolongan dalam talian turut disediakan. Jika jawapan mereka betul, pujian yang berbentuk motivasi kepada pelajar akan dipaparkan di skrin. Interaksi ini adalah dua hala di antara pelajar dan komputer (Mohamad Johdi & Ariegusrini, 2009). Bahan pengajaran dan pembelajaran Sejarah boleh diprogramkan dalam bentuk multimedia yang disampaikan dengan rajah, data, imej, teks, animasi, bunyi, suara, dan video. Persembahan kandungan pelajaran bentuk multimedia akan membuatkan teks yang dibaca lebih menarik dan menyeronokkan kerana disampaikan dengan bunyi dan animasi. Ini akan membantu pengajaran dan pembelajaran Sejarah lebih bertenaga, meriah, hidup dan berkesan. Penjelasan atau penerangan sesuatu konsep dapat dilakukan dengan mudah melalui kemudahan multimedia. Penggunaan teknologi multimedia dapat membantu alam kehidupan masa lalu, masa kini dan imaginasi akan datang dibawa ke bilik darjah. Ini akan menjadikan pembelajaran lebih realistik. Pelajar-pelajar akan memperoleh gambaran yang lebih jelas terhadap peristiwa yang lalu sebelum hayat mereka. Di samping itu mereka turut mendapat pertambahan perbendaharaan kata yang berkaitan dengan Sejarah (Mohamad Johdi & Ariegusrini, 2009). Penggunaan multimedia akan menjadikan pengajaran menarik, kefahaman meningkat dan penyertaan menyeluruh (Abdul Razaq & Isjoni, 2009). Tumpuan terhadap perisian multimedia seperti bunyi, grafik, rajah, animasi dan gambar berwarna-warni dapat meningkatkan pencapaian kognitif, psikomotor, minat dan perilaku pelajar. Sebahagian perisian kurikulum boleh dimiliki dan disiarkan semula demi mengukuhkan kefahaman dan meningkatkan prestasi lebih tinggi. Kecanggihan





ini memudahkan guru untuk mencapai objektif pengajaran di samping merealisasikan objektif pembelajaran seperti dirancang (Mohamad Johdi & Ariegusrini, 2009).

Kajian lain juga mendapati bahawa penggunaan teknologi multimedia telah mendapat maklum balas yang positif daripada pelajar dari pelbagai disiplin ilmu bagi pelbagai peringkat usia. Ianya juga mampu menyokong pembelajaran yang bersifat penyelesaian masalah, membentuk dan menguji hipotesis, penilaian berasaskan keupayaan serta meningkatkan kreativiti pelajar. Multimedia interaktif juga telah terbukti berkesan dalam membentuk serta mengekalkan maklumat untuk tempoh masa yang panjang dan ianya boleh dicapai kembali dalam masa yang lebih pantas berbanding kaedah pengajaran tradisi. Selain dari itu, penggunaan elemen-elemen multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga di dapati mampu menarik minat pelajar supaya mereka tidak merasa bosan dan dapat memberi tumpuan yang sepenuhnya terhadap proses pembelajaran (Jamalluddin & Zaidatun, 2003).

Secara umumnya terdapat pelbagai koswer multimedia pembelajaran Sejarah di luar seperti EduwebTV dan Edudulu Malaysia, namun kesannya masih lagi tidak seragam, ada yang memberi kesan yang sangat positif seperti aplikasi Eksplorasi Cabaran Sejarah (ECS), Inovasi dari Koperasi Sekolah Menengah Teknik Gombak (KSMTG) itu terbukti keberkesanannya apabila tersenarai dalam rekod pencapaian Persidangan Kualiti Antarabangsa (ICQ) di Tokyo, Jepun dengan memenangi Anugerah Emas 2015. ECS ialah perisian pendidikan maya pertama di negara ini untuk mata pelajaran Sejarah meliputi silibus tingkatan empat dan lima Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Aplikasi yang dibangunkan melalui ECS terbukti mampu membantu





proses pembelajaran sama ada dalam kelas atau secara individu melalui penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Perisian permainan interaktif ini dicipta khas menggunakan animasi 3D permainan Monopoli, sistem kuiz, analisis prestasi dan dilengkapi dengan akses ke pangkalan data yang mengandungi lebih 2,000 soalan SPM terkumpul. Ada koswer yang hanya memberi kesan biasa menurut En Zulkifli Bin Zainudin guru mata pelajaran Sejarah SMK Putrajaya Presint 11(2) seperti koswer yang bertajuk Kaedah Pengajaran Sejarah myDOLL terbitan IPGKKT namun secara keseluruhannya koswer multimedia dalam PdP mampu meningkatkan tahap pencapaian (Hasnah, 2012). Lantaran itu kajian akan dijalankan bagi mencari jawapan yang terbaik berkaitan video pembelajaran multimedia yang mampu memberikan impak yang berkesan terhadap peningkatan prestasi pencapaian mata pelajaran Sejarah. Kajian ini juga akan mengkaji sikap pelajar terhadap video pembelajaran Sejarah selepas sesi pembelajaran menggunakan video multimedia yang dihasilkan.



Elemen-elemen multimedia yang lazim digunakan ialah teks, grafik, audio, video, dan animasi. Dalam mata pelajaran Sejarah, imej banyak digunakan sama ada imej foto, ilustrasi ataupun peta (M. Kaviza, Fauziah Abdul Rahim, dan Nurliyana Bukhari, 2018). Hasil tinjauan literatur oleh pengkaji, integrasi audio bersama dengan imej narator dapat mempengaruhi kualiti penyampaian mesej multimedia sebagai contoh pengkaji membuat tinjauan awal dengan membuat tayangan video EduwebTV, namun kajian berkaitan perbezaan kesan penggunaan narator dalam perisian multimedia untuk pengajaran Sejarah masih lagi kurang dilaksanakan. Eksperimen akan dibuat di antara agen pedagogi narasi audio dan teks dan agen pedagogi narasi audio, teks dan imej untuk melihat kesan kedua-dua agen tersebut terhadap prestasi





pelajar. Perbezaan tahap realism imej dalam perisian multimedia juga mempengaruhi prestasi pelajar dalam pembelajaran sejarah. Terdapat beberapa kajian yang telah dijalankan bagi melihat kesan perbezaan tahap realism imej terhadap pencapaian pelajar namun kajian ini hanya untuk melihat kesan imej realism dan tanpa imej tanpa mengambil kira tahap realism imej tersebut (Christopher Lu Wei Wang, 2012).

Transformasi pendidikan melalui pendekatan multimedia seharusnya sudah mula diperkenalkan di Malaysia secara menyeluruh tanpa mengira lokasi luar bandar atau di bandar utama. Menurut Omar (2014) kaedah berkonsepkan pergantungan sepenuhnya terhadap buku teks kini sudah tidak sesuai lagi. Masalah pelajar tidak minat mata pelajaran Sejarah bukan satu perkara baharu malah menjadi satu kebimbangan terutama apabila Kementerian Pelajaran Malaysia meletakkan mata pelajaran ini wajib lulus dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) bermula tahun 2013.

Keputusan ini mendapat persepsi negatif oleh pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah, yang wajib lulus kerana mereka belajar bukan berdasarkan minat tetapi hanya sekadar melepasi syarat kementerian (KPM, 2013). Faktor ini dilihat menjadi antara halangan proses pembinaan semangat patriotism dan negara bangsa dalam kalangan generasi muda. Selain itu, kegagalan menghayati sejarah secara mendalam juga menyumbang kepada kesan negatif isu identiti. Menurut Omar (2014) berpendapat krisis identiti yang berlaku di kebanyakan negara menyebabkan rakyatnya tidak memahami siapa diri mereka dan apakah peranan dan tanggungjawab yang sepatutnya dimainkan. Ini berikutan cabaran dunia tanpa sempadan yang semakin hebat





menyebabkan generasi muda begitu mudah terdedah kepada perubahan dan keterbukaan yang boleh melunturkan kesetiaan terhadap negara dan bangsa. Menurut Omar (2014) pelbagai kajian dilakukan di seluruh dunia mendapati sebahagian rakyat negara tertentu jahil sejarah sehingga menjadi fenomena sosial global yang paling mendapat perhatian sejak akhir ini. Melihat kepada keruncingan itu, dunia mula melihat sejarah sebagai satu medium penting dalam dasar awam untuk menangani permasalahan isu identiti dan memperkasakan perpaduan. Negara-negara Asia seperti Korea Selatan, Hong Kong, Taiwan, China dan Singapura telah ke hadapan dalam transformasi pendidikan sejarah ke arah yang lebih progresif. Malaysia tidak seharusnya ketinggalan untuk menerapkan aspek kemahiran pemikiran sejarah sebagai satu komponen utama dalam proses pembelajaran dan pengajaran di peringkat sekolah.



Bagi menangani permasalahan ini, Kementerian Pendidikan telah melaksanakan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang antara lain untuk memperkasakan mata pelajaran yang dilabelkan sebagai membosankan, kaku dan tiada nilai komersial itu. Ahli akademik dan sejarah berharap proses transformasi melalui PPPM itu dapat membantu membina kekuatan jati diri yang unggul dalam kalangan generasi muda dan seterusnya melahirkan warganegara yang mempunyai identiti nasional dan semangat patriotism.

Teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dikatakan antara penyelesaian terbaik menangani kemelut itu. Di sebalik tanggapan ramai pihak bahawa Sejarah adalah mata pelajaran membosankan, hakikat sebenarnya ia amat menarik untuk





diterokai dan dipelajari. Penggunaan TMK dalam pengajaran dan pembelajaran boleh dilihat dalam dua aspek, iaitu aspek pengajaran oleh guru dan aspek pembelajaran oleh pelajar (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Pembangunan TMK akan mempunyai kesan ke atas pengajaran Sejarah. Sebagai contoh keupayaan untuk menghafal maklumat dalam jumlah yang besar akan menyebabkan pelajar bekerja secara aktif dan positif di dalam kelas.

Namun, semua itu bergantung kepada sejauh mana keberkesanan guru Sejarah dalam penyampaian maklumat, sedangkan mereka masih lagi dengan cara tradisi lama, tidak ada pembaharuan yang akhirnya memberi kesan negatif kepada minat dan motivasi pelajar (Low Gaik See, Chew Leong Woon, dan Mazlina Jamaludin, 2013).

Diharapkan kajian ini sedikit sebanyak dapat mengubah persepsi pelajar terhadap subjek Sejarah dan memberi persepsi positif kepada para guru untuk menggunakan pendekatan baru melalui perisian multimedia sekaligus meninggalkan teknik dan kaedah lama secara berperingkat. Pemindahan maklumat berkonsepkan stereotaip yang diguna pakai selama ini dengan tumpuan hanya kepada buku teks dan hafalan setiap fakta sejarah sudah tidak mampu lagi diterima pelajar.

Penggunaan video pembelajaran perisian multimedia dalam mata pelajaran Sejarah merupakan satu pendekatan positif dalam usaha membantu meningkatkan tahap pencapaian dan minat pelajar dengan lebih mendalam kerana mata pelajaran berkenaan memerlukan gambaran sebenar atau video yang menarik berkaitan peristiwa-peristiwa yang berlaku. Mata pelajaran ini perlu disampaikan menggunakan





teknik dan kaedah yang betul dan moden dan ia sememangnya bersesuaian dengan penggunaan video berbanding dengan pengajaran secara teori dan teks.

1.3 Pernyataan Masalah

Subjek Sejarah merupakan mata pelajaran yang menuntut pelajaranya memahami peristiwa-peristiwa lepas berdasarkan kepada tajuk, tarikh dan siapa yang terlibat. Permasalahan yang ketara ialah rata-rata pelajar tidak menghafal tahun dan tarikh peristiwa, dan gagal mengenali tokoh-tokoh serta watak-watak dalam peristiwa penting sejarah. Hasil kajian-kajian literatur lain yang telah dijalankan, rata-rata pelajar menghadapi masalah dalam pembelajaran sejarah, khususnya daripada segi keupayaan untuk mengingat dan menghafal fakta sejarah seperti peristiwa, tahun dan tarikh (Rohani Mat Salleh, 2012; Badrol Hisham, Ismail, Zaini, dan Abdullah, 2011; Tor dan Geok Hwa, 2004). Sejarah dianggap mata pelajaran yang membosankan, tidak memberi manfaat dan sekadar membuang waktu sahaja. Sejarah dipandang sebahagian orang sebagai masa lampau, lalu dianggap mata pelajaran yang membuang waktu (Anhar Gonggong, 2005). Melalui pemerhatian semasa PdP dalam kelas pula, guru telah mendapati bahawa pelajar ini sebenarnya amat pasif semasa PdP subjek sejarah dijalankan (Tor Geok Hwa, 2004). Mata pelajaran sejarah dipinggirkan dan kesannya, lahirlah generasi muda yang buta sejarah, yang gagal memahami dan menggunakan sejarah untuk memperbaiki kepincangan-kepincangan yang wujud dalam kehidupan mereka (Anhar Gonggong, 2005). Kaedah pengajaran subjek sejarah secara konvensional adalah antara punca prestasi emosi dan motivasi pelajar menjadi pasif (Lee Bih Ni, 2013).





Penggunaan buku teks dalam pengajaran dan pembelajaran tidak menimbulkan suasana pembelajaran yang menarik. Pelajar akan berasa bosan semasa membaca buku teks kerana isi kandungannya terlalu banyak fakta yang perlu dihafal (Noraizan, 2008). Penggunaan buku teks yang berlebihan menjadikan pengajaran bersifat stereotaip, kurang daya kreatif dan imaginatif. Guru yang terlalu bergantung kepada penggunaan buku teks akan menyebabkan pelajar kurang berminat terhadap pengajarannya kerana sifat buku teks yang statik dan tidak bersifat interaktif. Penggunaan buku teks dengan pengajaran salinan nota menimbulkan kebosanan kepada pelajar mengikuti mata pelajaran ini.

Terdapat pelbagai lagi rungutan-rungutan yang dilontarkan pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah, Kaedah memaksa pelajar menghafal fakta yang dipraktik dan diamalkan dalam pengajaran mata pelajaran itu sejak sekian lama menjauhkan lagi pelajar dengan Sejarah. Kajian untuk meningkatkan kemahiran menjawab soalan esei Sejarah yang dilakukan oleh Rozita dan Zaliza, (2005), ke atas 30 pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Convent, Jalan Peel telah mengenalpasti beberapa masalah pelajar terhadap mata pelajaran itu. Antaranya sikap para pelajar yang malas membaca, sukar mengingat fakta, tidak berminat dengan mata pelajaran Sejarah, tidak menguasai apa yang diajar serta pembelajaran kurang berkesan. Keadaan ini dikatakan berpunca daripada buku teks yang terlalu menekankan fakta selain kurangnya kemahiran guru untuk menghurai dan mentafsir satu-satu peristiwa sejarah yang berlaku serta memberi gambaran yang jelas peristiwa sebenar. Sementara itu, menurut Wong Seng Yue (2014) pensyarah pengkomputeran dan teknologi maklumat dari Universiti Taylor's dalam kajiannya ke atas 582 pelajar tingkatan empat dan 15





guru Sejarah di lima buah sekolah di Kajang mendapati mereka sukar mengingat fakta sejarah (Wong Seng Yue, 2014). Katanya, apabila penekanan hanya kepada bahan teks semata-mata, ia menyebabkan pelajar tidak mendapat gambaran jelas tentang peristiwa sejarah yang berlaku sekaligus menyukarkan mereka memahami dan menghayatinya. Penekanan wajib lulus subjek Sejarah dalam peperiksaan SPM dilihat satu bentuk paksaan ilmiah terhadap pelajar dalam memastikan pelajar dapat menguasai subjek tersebut, namun disebalik keputusan tersebut bukanlah penyelesaian bagi mengatasi permasalahan minat pelajar dalam menguasai subjek tersebut tetapi hanya sekadar memenuhi syarat yang ditetapkan KPM.

Sehubungan dengan itu, sudah tiba masanya subjek Sejarah ini diberi sentuhan

baru daripada segi kaedah penyampaian dan penerimaan pelajar untuk memastikan timbul minat dan keseronokkan pelajar melalui hati mereka sendiri dan secara tidak langsung dapat memudahkan mereka menguasai subjek Sejarah ini. Jawapan yang hampir tepat kepada permasalahan ini ialah penggunaan kaedah yang sesuai melalui garapan koswer multimedia yang sesuai dan menarik emosi dan motivasi mereka untuk penghayatan terhadap subjek Sejarah. Walaupun penggunaan multimedia dalam PdP semakin bertambah, namun kesan penggunaan multimedia masih lagi tidak seragam (ada yang berkesan, ada kurang berkesan) (Bahagian Teknologi Pendidikan, 2016). Pada persepsi pengkaji salah satu faktor mungkin dipengaruhi oleh reka bentuk mesej multimedia yang digabungkan dalam produk atau persembahan video multimedia berkenaan. Elemen multimedia yang lazim digunakan ialah teks, grafik, audio, video dan animasi dalam sejarah, imej banyak digunakan sama ada imej daripada foto sebenar atau pun ilustrasi. Tinjauan literatur oleh pengkaji mendapati





kurang kajian yang mengkaji perbezaan kesan imej dan tanpa imej dalam reka bentuk video pembelajaran multimedia.

Selain itu, penggunaan narasi dalam produk multimedia semakin meluas. Dikatakan integrasi audio bersama dengan imej narrator dapat mempengaruhi kualiti penyampaian mesej multimedia, namun kajian berkaitan perbezaan kesan penggunaan narrator dalam perisian multimedia untuk pengajaran sejarah masih lagi kurang dilaksanakan

Menurut Mayer (2009), perisian multimedia hanya memberikan kesan yang optimum terhadap prestasi pembelajaran pelajar apabila ia dihasilkan dengan reka bentuk berpusatkan kepada pelajar. Dalam teori kognitif pembangunan multimedia, Mayer (2009) mencadangkan tiga pendekatan yang boleh digunakan dalam meningkatkan keberkesanan perisian multimedia. Pendekatan berkenaan ialah mengurangkan beban kognitif pelajar semasa menggunakan perisian multimedia, menguruskan sumber kognitif dengan berkesan dan meningkatkan kecekapan penggunaan sumber kognitif pelajar semasa menggunakan perisian multimedia.

Mayer (2009) mencadangkan prinsip imej sebagai salah satu prinsip yang perlu diterapkan dalam perisian multimedia demi untuk meningkatkan kecekapan penggunaan sumber kognitif pelajar semasa menggunakan perisian multimedia. Prinsip imej yang digubal berdasarkan kepada teori ejen sosial dilihat sesuai diterapkan dalam perisian multimedia untuk pembelajaran subjek Sejarah. Ini kerana pengajaran subjek Sejarah banyak berorientasikan kepada penceritaan.





Kajian terdahulu mendapati prinsip imej memberikan kesan yang berbeza dalam pembelajaran dengan perisian multimedia. Sejalan dengan itu Mayer (2009) mencadangkan kajian lebih mendalam dilakukan terhadap aplikasi prinsip imej dalam perisian multimedia.

1.4 Objektif Kajian

Secara kesimpulan, merujuk kepada perbincangan yang telah dijalankan, kajian ini akan melihat kesan perbezaan prinsip imej dalam video perisian multimedia terhadap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. Pencapaian pelajar akan diukur melalui ujian pra dan ujian pos, manakala pembolehubah lain akan diukur dengan menggunakan soal selidik.

Objektif khusus kajian ini adalah seperti berikut:

1. Mereka bentuk dan membangunkan video pembelajaran Sejarah.
2. Mengenal pasti sikap pelajar terhadap penggunaan video dalam PdP Sejarah.
3. Mengenal pasti kesan penggunaan imej dalam video multimedia.





1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan kepada kerangka konseptual kajian, maka persoalan kajian yang cuba di jawab dalam kajian ini adalah :-

1. Apakah tahap penerimaan pelajar terhadap video dalam PdP Sejarah.
2. Apakah wujud perbezaan prestasi antara video bergambar dengan video tanpa gambar.

1.6 Hipotesis Kajian

Berdasarkan kepada persoalan kajian, hipotesis yang akan diuji dalam kajian ini adalah:

Ho1: Wujud perbezaan antara kumpulan yang menerima rawatan dengan video bergambar dan video tidak mengandungi gambar.

1.7 Kepentingan Kajian

Sehingga kini, terdapat beberapa kajian yang berkaitan dengan multimedia sebagai alat bahan bantu mengajar (BBM) dilaksanakan sama ada di dalam negara mahupun di luar negara. Kajian-kajian sebegini dijangka dapat meningkatkan teknik pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini bertujuan meningkatkan mutu dan kualiti pengajaran guru bagi melahirkan pelajar yang mahir dalam mata pelajaran yang dipelajari. Kajian tentang penggunaan video perisian multimedia mempunyai





beberapa kepentingan terhadap guru, pelajar dan KPM. Kajian ini diharap dapat membantu guru dan pelajar dalam memastikan PdP berjalan dengan baik. Hasil kajian ini, penyelidik berharap dapat memberi manfaat kepada peningkatan prestasi bagi mata pelajaran Sejarah di seluruh negara. Secara khusus hasil kajian ini dijangka dapat menyumbang kepada:

1. Meningkatkan minat dan pencapaian pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah.
2. Mendapat panduan reka bentuk multimedia yang melibatkan penggunaan grafik dalam pembelajaran.
3. Mendapat panduan tahap kesan imej dalam PdP Sejarah.
4. Mengatasi masalah kebosanan dan sikap pasif pelajar semasa PdP Sejarah.
5. Membantu para pendidik(guru) mendapat method yang terbaik bagi mengatasi masalah prestasi dan pencapaian yang lemah.
6. Membantu KPM dalam mencari kaedah pengajaran dan method yang sesuai untuk diguna pakai di peringkat sekolah sekaligus dapat membantu melahirkan pelajar yang celik subjek Sejarah.

1.8 Skop Kajian / Limitasi Kajian





Kajian ini hanya melihat kaedah pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Kaedah pengajaran ini melibatkan penggunaan multimedia iaitu penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran yang dimaksudkan dalam kajian ini merujuk kepada satu model pengajaran berdasarkan sukatan pelajaran yang telah ditetapkan.

Skop kajian ini adalah terbatas kepada sampel dan pembolehubah kajian yang digunakan dalam ini. Sampel kajian terdiri daripada pelajar-pelajar tingkatan 5, SMK Putrajaya Presint 11(2) lelaki dan perempuan yang dipilih secara rawak. Subjek yang dipilih ialah mata pelajaran Sejarah tingkatan 5, tema nasionalisma di Malaysia sehingga perang dunia kedua. Kajian ini menggunakan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2009). Mod persembahan bagi kajian ini adalah video perisian multimedia dengan kawalan sistem. Pembahagian sampel dipecahkan kepada dua kelas iaitu satu kelas kawalan dan satu kelas rawatan, manakala bilangan pelajar ditetapkan kepada 60 orang terdiri daripada pelajar lelaki dan pelajar perempuan.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian

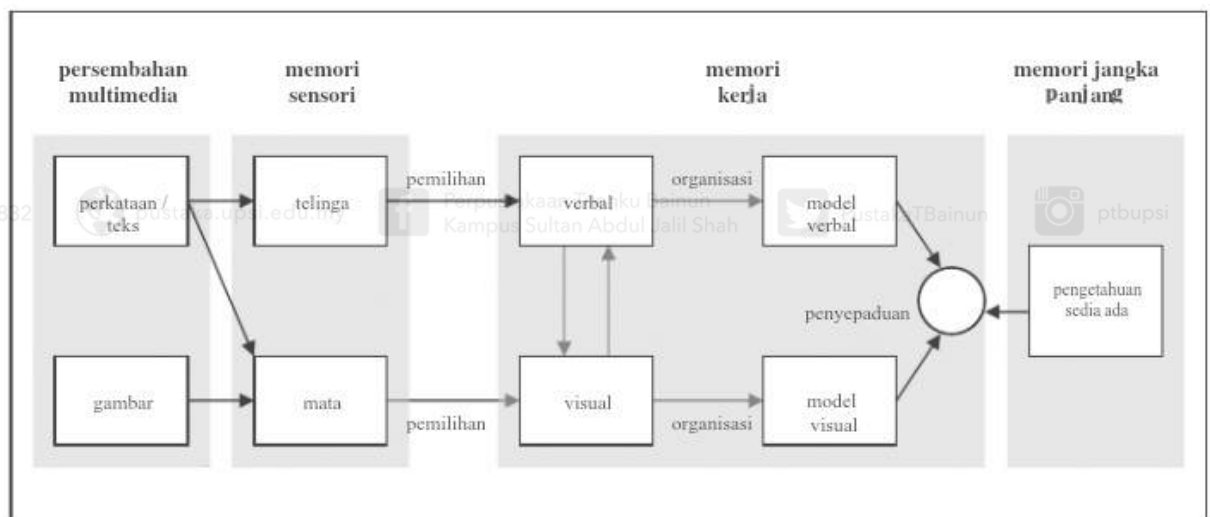
Kajian ini bertujuan untuk mengkaji perbezaan kesan prinsip imej terhadap prestasi pembelajaran pelajar dalam mata pelajaran Sejarah.

Kerangka konseptual kajian ini adalah berpandukan kepada Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2009). Berdasarkan kepada Teori Pembelajaran



Multimedia Mayer (2009), dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme Kognitif Piaget (1980).

Secara umumnya pembelajaran melalui teori multimedia Mayer membincangkan hubung kait ‘dual coding’ yang terdiri daripada tiga sistem memori iaitu memori sensori, memori kerja, dan memori jangka panjang. Pembelajaran teori ini menyalurkan maklumat kepada dua komponen, iaitu saluran verbal dan saluran visual. Model teori kognitif pembelajaran melalui multimedia Mayer adalah seperti dalam Rajah 1.1.



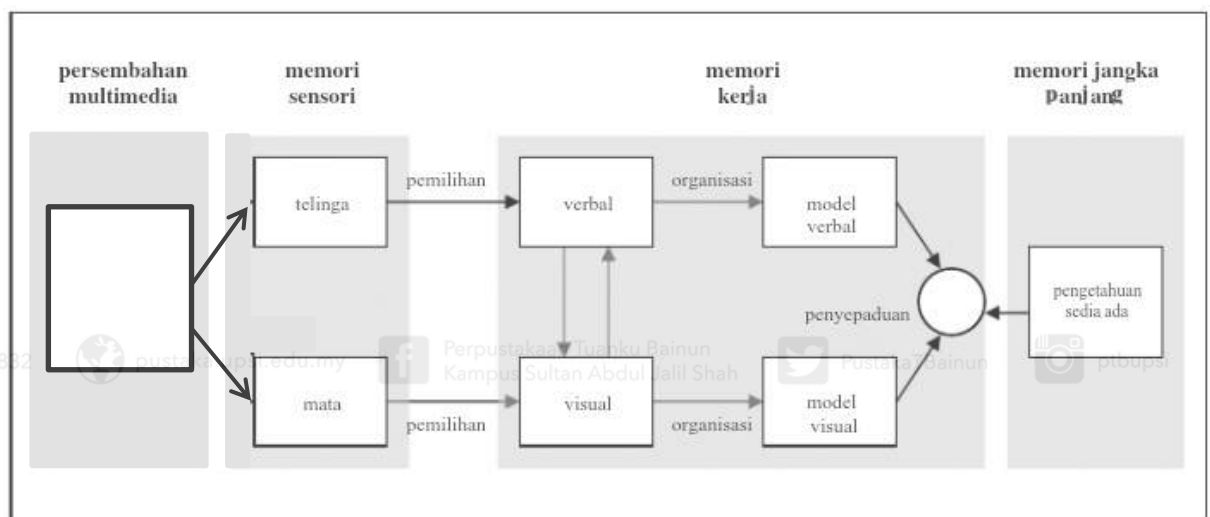
Rajah 1.1. Model Teori Kognitif Pembelajaran Melalui Multimedia Mayer (Sumber : Mayer, 2001).

Teori pembelajaran konstruktivisme yang dijalankan melalui penggunaan teknologi multimedia, dilihat mampu mencetus inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran di mana guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau pengurus manakala murid bebas berinteraksi dengan murid lain dan guru dan sekaligus memupuk semangat kerjasama antara individu dan kumpulan melalui aktiviti koperatif. Secara tidak langsung pendekatan ini menggalakkan pembelajaran aktif

berlaku dalam kalangan pelajar terutamanya semasa proses penerokaan sesuatu perisian multimedia. Koswer multimedia ini berpotensi membantu pelajar menguasai pembelajaran tanpa rasa bosan dan mampu membantu pelajar belajar secara sendiri dan aktif di mana-mana sahaja mengikut kehendak dan keselesaan mereka.

Satu kerangka konseptual berikut di cadangkan dalam kajian ini.

Eksperimen : Kesan Prinsip Imej Terhadap Pencapaian Pelajar



Rajah 1.2. Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan kerangka konseptual yang dibina ini, pembelajaran menggunakan koswer multimedia amat sesuai digabungkan dengan pendekatan teori konstruktivisme (Jurnal Teknologi, 2002). Kaedah ini akan menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih aktif dan pelajar bebas mempelajari secara sendiri tanpa bergantung kepada guru sepenuhnya. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pendekatan tradisional akan berjaya diatasi sekaligus masalah bosan dan pasif akan diatasi.



1.9 Definisi Operasional

a. Video

Video merupakan perantaraan elektronik untuk rakaman, menyalin dan penyiaran bergerak.

b. Imej

Imej merupakan gambar sebenar yang dihasilkan melalui proses tindakan cahaya.

Pola-pola cahaya yang dipancarkan atau dipancarkan oleh objek-objek dirakamkan pada perantaraan peka atau cip storan melalui pendedahan tempoh tertentu. proses ini dilaksanakan melalui peranti-peranti mekanik, kimia atau digit yang dikenali sebagai kamera.

c. Prestasi Dan Pencapaian

Proses yang dilakukan untuk menilai dan membuat keputusan tentang prestasi perisian komputer, apa yg telah dicapai dan melihat hasil yang telah diperoleh.

d. Sikap

Sikap ialah perbuatan atau pandangan yg berdasarkan sesuatu pendapat dan fikiran.





e. Pengajaran dan pembelajaran

Menurut Omardin (1997), pengajaran adalah merupakan aktiviti yang rumit dan melibatkan penggunaan berbagai-bagai bentuk dan jenis kemahiran. Ianya juga melibatkan perhubungan antara guru dan pelajar dan juga pelajar bersama pelajar. Menurut Baharuddin et. al (2001), pembelajaran adalah perubahan tingkahlaku yang berlaku kepada pelajar akibat daripada berinteraksi dengan persekitaran. Secara umumnya pembelajaran diertikan sebagai proses dengan kaedah-kaedah tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkahlaku yang sesuai dengan keperluan.



f. Multimedia

Berkaitan dengan penggunaan pelbagai jenis media seperti slaid atau televisyen, terutamanya dalam membuat persembahan, mengajar, menunjuk cara berkaitan dgn produk, program yang melibatkan penggunaan grafik, filem dan bunyi untuk menyampaikan sesuatu maklumat melalui sistem komputer yang menggabungkan suara, animasi, grafik, teks dan video.

g. Penggunaan

Penggunaan merujuk kepada perihal yang berkaitan perubahan, kegiatan menggunakan sesuatu (Kamus Dewan, 2010). Dari sudut penggunaan akar kata “Peng- guna- an” iaitu guna merujuk kepada manfaat, faedah. Manakala imbuhan





apitan “peng” dan “an” merujuk kepada menggunakan sebagai. Oleh itu secara maknanya penggunaan merujuk kepada menggunakan atau memanfaatkan.

1.10 Kesimpulan

Reka bentuk dan pembangunan perisian multimedia dilihat mampu membantu meningkatkan penguasaan sesuatu ilmu yang ingin disampaikan, namun sejauh manakah perisian multimedia yang sedia ada mampu mengatasi permasalahan penguasaan sesuatu disiplin ilmu. Hal ini terbukti melalui beberapa kajian sedia ada menunjukkan bahawa penggunaan elemen multimedia seperti animasi yang dinamik adalah lebih baik berbanding pembelajaran yang dijalankan secara konvensional. Oleh yang demikian, kajian yang akan dijalankan ini akan mengkaji bentuk video koswer multimedia yang berkesan dapat meningkatkan prestasi, minat dan emosi pelajar melalui prinsip imej dan boleh dikendalikan dengan mudah. Bagi mendapatkan hasil kajian yang benar-benar berkesan, dua bentuk eksperimen akan dijalankan dan dapatan hasil akan dinilai selepas sampel kajian melalui proses ujian pra dan ujian pos.

