

PENGUNAAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA SEBAGAI BAHAN BANTU MENGAJAR
(BBM) DALAM KALANGAN GURU PELATIH PENDIDIKAN JASMANI UNIVERSITI
PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)

NUR ZULFAH SYAFIEQAH BINTI ZAWAHID

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023

PENGUNAAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA SEBAGAI BAHAN BANTU MENGAJAR
(BBM) DALAM KALANGAN GURU PELATIH PENDIDIKAN JASMANI UNIVERSITI
PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)

NUR ZUFAR SYAFIEQAH BINTI ZAWAHID
D20191089874

PROJEK TAHUN AKHIR INI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN JASMANI)
DENGAN KEPUJIAN.

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2023

PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa penulisan projek akhir tahun ini adalah sepenuhnya hasil daripada karya saya sendiri kecuali pernyataan-pernyataan dan ringkasan yang setiap satunya telah dijelaskan dalam sumber rujukan.

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

NUR ZULFAH SYAFIEQAH BINTI ZAWAHID

(D20191089874)

Pelajar Tahun Akhir Kursus

Projek Tahun Akhir (QJR3996)

Tahun 2022/2023

TARIKH



PENGESAHAN PENYELIA KURSUS

Penulisan ilmiah ini telah diterima dan diluluskan untuk memenuhi keperluan untuk kursus QJR3996 Projek Tahun Akhir untuk mendapatkan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Jasmani) dengan Kepujian, Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak.



(DR. NORHAZIRA BINTI ABDUL RAHIM)

Penyelia Kursus

Projek Tahun Akhir Pendidikan Jasmani (QJR3996)

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tahun 2022/2023

TARIKH



PENGESAHAN PENYELARAS KURSUS

Penulisan ilmiah ini telah diterima dan diluluskan untuk memenuhi keperluan untuk kursus QJR3996 Projek Tahun Akhir untuk mendapatkan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Jasmani) dengan Kepujian, Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak.

(DR. NORHAZIRA BINTI ABDUL RAHIM)

Penyelaras Kursus

Projek Tahun Akhir Pendidikan Jasmani (QJR3996)

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tahun 2022/2023

TARIKH

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, pertama sekali saya ingin mengucapkan rasa syukur ke hadrat Allah S.W.T, kerana di atas limpah dan kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan Projek Tahun Akhir (FYP) dengan jayanya walaupun dengan adanya pelbagai halangan dan rintangan yang datang.

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Dr. Norhazira binti Abdul Rahim, selaku penyelia Projek Tahun Akhir (FYP). Beliau telah banyak memberi tunjuk ajar berkaitan dengan projek ini. Tidak dilupakan juga kepada barisan pensyarah Fakulti Sains Sukan dan kejurulatihan yang sudi berkongsi pengalaman dan ilmu mereka dalam dunia penyelidikan sepanjang saya menyiapkan Projek Tahun Akhir (FYP) ini. Ilmu dan pengalaman tersebut akan saya gengam sampai bila-bila.

Seterusnya, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan saya dari daripada batch Iris (Pendidikan Jasmani). Kerana sudi mengambil bahagian menjadi responden kajian ini. Semoga Allah S.W.T membalas segala budi baik dan masa yang telah diberikan dalam menjawab soal selidik yang diberikan. Terima kasih juga diucapkan kepada rakan-rakan daripada batch Antler dan Aslan (Pendidikan Jasmani).

Akhir sekali, ribuan terima kasih saya ucapkan kepada kedua ibu bapa saya yang sangat saya hormati iaitu Encik Zawahid bin Nik dan Puan Sabariah binti Yasin yang sentiasa percaya pada kebolehan saya dan tidak jemu dalam mendoakan dan memberikan semangat kepada saya agar tidak mengalah dalam perjuangan ini. Ucapan terima kasih kepada pihak yang terlibat secara langsung dan juga secara tidak langsung dalam membantu saya menyelesaikan kajian ini. Sesungguhnya segala pengorbanan yang telah dilakukan amat saya hargai dan akan saya ingati sepanjang hayat.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan teknologi multimedia sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam kalangan guru pelatih Pendidikan Jasmani. BBM ini dapat menarik minat pelajar untuk menghadirkan diri ke sekolah, dapat meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran di kalangan guru dan pelajar, serta dapat menyelesaikan pelbagai kaedah pengajaran guru yang sentiasa berubah mengikut peredaran zaman. Kaedah yang digunakan dalam kajian ini adalah tinjauan berbentuk deskriptif menggunakan borang soal selidik untuk meninjau tahap pengetahuan, tahap kemahiran, dan faktor-faktor penggunaan multimedia sebagai bahan bantu mengajar kepada guru pelatih Pendidikan Jasmani Universiti Pendidikan Sultan Idris. Sampel kajian ialah seramai 61 orang pelajar tahun akhir Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Jasmani) dan data yang diperolehi dianalisis menggunakan perisian SPSS. Dapatan menunjukkan bahawa responden bagi bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia berada pada tahap yang sangat memuaskan iaitu ($M=4.72$, $SD=0.76$) pada tahap pengetahuan, pada tahap kemahiran ($M=4.70$, $SD=0.65$) dan tahap faktor adalah ($M=4.75$, $SD=0.99$). Ini menunjukkan bahawa guru pelatih Pendidikan Jasmani Universiti Pendidikan Sultan Idris mempunyai tahap pengetahuan, tahap kemahiran, dan faktor-faktor yang baik terhadap bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia.



THE USE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGY AS A TEACHING AID (BBM) AMONG PHYSICAL EDUCATION TRAINING TEACHERS AT SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

ABSTRACT

This study aims to find out the use of multimedia technology as a teaching aid (BBM) among trainee Physical Education teachers. This BBM can attract students' interest to come to school, can improve the quality of teaching and learning among teachers and students, and can solve various teaching methods of teachers that are constantly changing with the times. The method used in this study is a descriptive survey using a questionnaire to survey the level of knowledge, skill level, and factors in the use of multimedia as a teaching aid to trainee Physical Education teachers at Sultan Idris Education University. The study sample consisted of 61 final year Bachelor of Education (Physical Education) students and the data obtained was analyzed using SPSS software. Findings show that the respondents for teaching aids based on multimedia technology are at a very satisfactory level which is ($M = 4.72$, $SD = 0.76$) in the knowledge level, in the skill level is ($M = 4.70$, $SD = 0.65$) and the factors are ($M = 4.75$, $SD = 0.99$). This shows that the physical education trainee teachers at the Sultan Idris Education University have a level of knowledge, skill level, and good factors towards teaching aids based on multimedia technology.

KANDUNGAN

	Muka Surat
PENGHARGAAN	i
ABSTRAK	ii
ABTRACT	iii
SENARAI JADUAL	vi – vii
SENARAI RAJAH	viii
SENARAI SINGKATAN	ix
SENARAI LAMPIRAN	58 – 69

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan	1-5
1.2 Pernyataan Masalah	5-7
1.3 Persoalan Kajian	7
1.4 Tujuan Kajian	7
1.5 Objektif Kajian	8
1.6 Kerangka Konseptual	9
1.7 Definisi Operational	10-11
1.8 Batasan Kajian	12
1.9 Kepentingan Kajian	12-13
1.10 Rumusan	14

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	15
2.2 Kajian-kajian Lepas	16-20
2.3 Rumusan	20

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pengenalan	21
3.2 Reka Bentuk Kajian	22-23
3.3 Subjek Kajian	24
3.4 Pembolehubah Kajian	24
3.5 Prosedur	24
3.6 Populasi Kajian	25
3.7 Kaedah Persampelan	26
3.8 Instrumen	26-27
3.9 Rumusan	27

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Kesimpulan	49-53
5.2 Cadangan	53-54

RUJUKAN

LAMPIRAN

SENARAI JADUAL

Jadual		Muka Surat
1	Taburan Kekerapan dan Peratusan Responden Mengikut Jantina	30
2	Taburan Kekerapan dan Peratusan Responden Mengikut Bangsa	31
3	Taburan Kekerapan dan Responden Mengikut Semester Pengajian	33
4	Purata (Min) Tahap Pengetahuan Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM.	34
5	Data Min dan Sisihan Piawai bagi Setiap Item Tahap Pengetahuan Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM.	36
6	Peratusan Kekerapan 'Penggunaan multimedia dapat membantu menjadikan pengajaran lebih kreatif dan boleh menarik minat murid'.	38
7	Purata (Min) Tahap Kemahiran Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM.	40
8	Data Min dan Sisihan Piawai bagi Setiap Item Tahap Kemahiran Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM.	41

9	Peratusan Kekerapan bagi 'saya setuju bahawa multimedia boleh menjadi antara bahan bantu mengajar yang berkesan'.	43
10	Purata (Min) Faktor-faktor Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM terhadap Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI.	45
11	Data Min dan Sisihan Piawai bagi Setiap Item Faktor-faktor Penggunaan Teknologi Multimedia sebagai BBM terhadap Guru Pelatih Pendidikan Jasmani UPSI.	46
12	Peratusan Kekerapan bagi 'melalui teknologi dapat mengatasi bahan bantu mengajar yang kaedag tradisional dan agak terhad'.	48

**SENARAI RAJAH**

Rajah		Muka Surat
1	Proses Keseluruhan Kajian	22
2	Reka Bentuk Kajian	23
3	Peratusan Responden Mengikut Jantina	30
4	Peratusan Responden Mengikut Bangsa	32
5	Peratusan Responden Mengikut Semester Pengajian	33
6	Taburan Min bagi Setiap Soalan di Bahagian B	38
7	Peratusan Kekerapan bagi 'Penggunaan multimedia dapat membantu menjadikan pengajaran lebih kreatif dan boleh menarik minat murid'.	39
8	Taburan Min bagi Setiap Soalan di Bahagian C	43
9	Peratusan Kekerapan bagi 'saya setuju bahawa multimedia boleh menjadi antara bahan bantu mengajar yang berkesan'.	44
10	Taburan Min bagi Setiap Soalan di Bahagian D	47
11	Peratusan Kekerapan bagi 'melalui teknologi dapat mengatasi bahan bantu mengajar yang kaedag tradisional dan agak terhad'.	48



SENARAI SINGKATAN

UPSI Universiti Pendidikan Sultan Idris

BBM Bahan Bantu Mengajar

PdP Pembelajaran dan Pengajaran

PdPc Pembelajaran dan Pemudahcaraan

SPSS Statical Package for Social Science

SENARAI LAMPIRAN

No. Lampiran

Muka Surat

A Soal Selidik Kajian

58-69

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Pada masa ini, teknologi merupakan pendekatan pengajaran yang inovatif, dinamik, kreatif dan menghiburkan merupakan medium utama yang berupaya menarik perhatian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 termasuklah di institusi pendidikan tinggi, sekolah menengah, dan sekolah rendah. Tidak dinafikan juga bahawa teknologimerupakan antara elemen yang terpenting pada zaman globalisasi dan liberalisasi ini. kepentingannya juga mencakupi hampir semua aspek dalam kehidupan seperti tuntutan ilmu pengetahuan, kemudahan komunikasi, dan kemudahan capaian akses terhadap pelbagai jenis maklumat. Oleh

itu, anjakan paradigma mestilah dilakukan termasuklah dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) sejajar dengan kehendak pendidikan era globalisasi dan liberalisasi dengan generasi pada masa kini yang dibesarkan dalam era 'maklumat di hujung jari'

Integrasi pelbagai media seperti grafik, audio, video, dan animasi semakin mendapat tumpuan dalam kajian pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan iaitu Said. C.H., Umar. I. N., Muniandy. B., dan Desa. S. (2015). Integrasi pelbagai media ini merujuk kepada konsep multimedia. Vaughan (2004) menyatakan bahawa multimedia merupakan integrasi pelbagai jenis media antaranya teks, suara, grafik, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan teknologi komputer. Selain itu, pelbagai jenis media ini juga telah dimanipulasi secara digital dan disampaikan secara interaktif. Multimedia ini terbahagi kepada tiga iaitu, multimedia interaksi, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear.

Penggunaan kaedah pengajaran multimedia meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran serta minat pelajar. Oleh itu, pengajaran berasaskan multimedia ini adalah kaedah pengajaran utama untuk para guru (Li & Wei, 2018). Multimedia ini memberi peluang kepada guru untuk memvisualisasikan bahan pengajaran dan pembelajaran dengan lebih jelas dan teliti. Selain itu, membolehkan guru menyediakan bahan pengajaran dan pembelajaran untuk pelajar mengoptimumkan tabiat belajar (Milkova, 2014). Multimedia ini memainkan peranan yang sangat penting dalam diri seseorang guru kerana setiap guru hendaklah meningkatkan pengetahuan dan kemahiran yang terkini. Hal ini demikian supaya dapat memberi pengajaran yang mengikuti kriteria pendidikan terkini Sukardjo dan Sugiyanta (2018) menyokong kenyataan ini dengan menyatakan multimedia ini mestilah digunakan oleh guru dalam membangunkan teknik pembelajaran untuk meningkatkan hasil

belajar pelajar. Berbanding dengan pengajaran secara tradisional di mana menulis di papan hitam, pengajaran multimedia ini menggunakan pelbagai media berkomputer untuk memproses dan mengendalikan pelbagai maklumat media seperti simbol, bahasa, teks, bunyi, grafik, imej, dan video secara komprehensif. Bukan itu sahaja, menggabungkan pelbagai elemen multimedia dalam pengajaran mengikut keperluan dengan melalui paparan skrin atau projektor. Pada masa yang sama juga, pengajaran multimedia ini boleh menambah bunyi mengikut keperluan, serta membenarkan interaksi manusia dengan komputer antara pengguna dan komputer untuk menyelesaikan proses pengajaran (Li & Wei, 2018).

Dalam era masa kini, guru mestilah bijak merancang pengajaran dan pembelajaran mengikut keperluan individu, kumpulan, dan keseluruhan kelas (Habsah Mohamed, 2014). Aktiviti yang menggunakan multimedia melalui pembelajaran digital dapat memberikan motivasi kepada pelajar untuk belajar dengan lebih baik. Pembelajaran digital berlaku sebagai proses yang dirancang apabila bahan khusus yang berkaitan dengan aktiviti yang dilaksanakan (Sousa & Rocha, 2018).

Dengan penggunaan multimedia dalam sesi PdP, dapat meningkatkan prestasi pelajar itu. Sehubungan dengan itu, dapat memberi pendedahan kepada guru dan pelajar terhadap penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM. Dengan cara ini juga, dapat meningkatkan imej sekolah yang terlibat sebagai sebuah sekolah yang memenuhi hasrat kerajaan untuk melahirkan pelajar yang cemerlang, gemilang, dan lengkap dengan nilai jasmani, emosi, rohani, dan intelek (JERI). Pengajaran dan pembelajaran menggunakan multimedia ini dapat mempelbagaikan bahan rujukan pelajar. Hal ini demikian kerana boleh diaplikasikan dengan pelbagai aktiviti yang melibatkan pembelajaran seperti teks, video, dan visual. Bukan itu

sahaja, pelajar juga tidak perlu terikat dengan sesuatu cara pembelajaran. Hal ini demikian kerana pembelajaran berbantuan multimedia ini dapat mengatasi masalah perbezaan pelajar seperti mengasingkan mereka dengan mengikut kebolehan masing-masing (Sharifah Alawiah, 1987). Oleh itu, dapat meningkatkan kefahaman dan pencapaian pelajar tersebut.

Dalam kajian Rosen dan Weil (1995), menerangkan bahawa komputer mestilah canggih dan perlu dilengkapi dengan pelbagai perisian yang berguna. Sebagai contoh, hardware dan software. Hal ini demikian dapat meningkatkan kecekapan dalam memaksimumkan proses memanipulasikan keupayaan komputer. Bukan itu sahaja, dengan adanya perisian seperti ini dapat meningkatkan keyakinan dan memudahkan para guru untuk berkongsi pengalaman mereka. Seterusnya, dapat membantu para pelajar untuk bersedia menggunakan komputer dan menerima proses pengajaran dan pembelajaran yang berlandaskan BBM yang telah disediakan oleh guru.

Dengan menggunakan multimedia ini, mudah guru untuk melakukan pengulangan. Guru boleh mengulang bahagian-bahagian yang perlu diberikan penekanan kepada pelajar. Dengan menggunakan bahan berunsurkan multimedia ini, pergerakan guru tidak menjadi terbatas. Menurut kajian Pedretti (1999), telah menunjukkan bahawa guru yang bijak mengaplikasikan komputer dan BBM yang lain mampu melakukan pembaharuan dalam menjalankan tugasnya sebagai pemberi ilmu kepada pelajar. Selain itu, para guru yang sering menggunakan komputer dan BBM mempunyai keyakinan yang tinggi dalam penggunaan ICT dan projektor (Cox, 1999). Hal ini demikian kerana penggunaan alat berteknologi tinggi ini mampu meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah, dan seronok.

Walaupun terdapat banyak kajian yang dijalankan menunjukkan kelebihan penggunaan BBM berasaskan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran, namun tahap penggunaan multimedia masih di paras sederhana. Kenyataan ini disokong oleh kajian Othman (2015), menyatakan bahawa penggunaan BBM berbantuan komputer dalam kalangan 59 orang guru kemahiran hidup adalah sederhana, walaupun mempunyai persepsi yang positif terhadap penggunaan BBM berbantuan komputer ketika sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Selain itu, kajian Aziz (2013) menunjukkan tahap penggunaan multimedia dalam kalangan guru sekolah menengah agama adalah sederhana juga walaupun kesediaan guru adalah tinggi terhadap penggunaan multimedia dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan untuk meninjau tahap pengetahuan dalam penggunaan teknologi multimedia, tahap kemahiran guru pelatih, dan faktor-faktor penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM dalam kalangan guru pelatih UPSI.



1.2 Pernyataan Masalah

Subjek Pendidikan Jasmani ini merupakan mata pelajaran yang wajib diambil oleh semua pelajar di sekolah menengah kebangsaan. Antara silibus dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang ditawarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) ialah bola sepak, bola tampar, bola jaring, gimnastik asas, ragbi sentuh, dan hoki. Namun, segelintir pelajar menganggap bahawa mata pelajaran Pendidikan Jasmani ini tidak penting. Bukan itu sahaja, mereka melihat mata pelajaran ini mudah dan ringan. Pendidikan Jasmani ini mengalami ketidakstabilan, iaitu kurang diminati dalam kalangan pelajar terutama pelajar sekolah menengah (Desma, 2001 dan Abdul, 2001). Penglibatan para pelajar dalam aktiviti yang melibatkan fizikal tubuh badan masih berada di tahap yang rendah. Kenyataan ini disokong dengan kajian yang dibuat oleh Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IPPBPM) mendapati bahawa golongan belia di Malaysia tidak aktif dalam aktiviti yang melibatkan fizikal tubuh badan. Mereka lebih gemar melakukan aktiviti melepak bersama rakan-rakannya berbanding dengan menyertai aktiviti secara kelab atau persatuan, kurang bersukan mahupun bersenam (2006). Dalam kajian Halijah & Omar Nor (2008) mendapati bahawa seramai 81 peratus pelajar menganggap mata pelajaran Bahasa Inggeris 'Sangat Penting', seramai 55 peratus pelajar menganggap mata pelajaran Kemahiran Hidup adalah 'Penting'. Manakala mata pelajaran Pendidikan Jasmani hanya seramai 15 peratus yang menyatakan 'Sangat Penting'. Selain itu, pelbagai alasan yang diberikan oleh pelajar untuk tidak mengikuti kelas Pendidikan Jasmani. Antaranya ialah tidak mempunyai nilai akademik, tidak sihat, dan pakaian sukan tertinggal. Isu pelajar tidak memakai pakaian sukan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) Pendidikan Jasmani masih berlarutan sehingga ke hari ini (Haslindah et al. 2011).



Pada zaman globalisasi ini telah mendedahkan para pelajar mengenai cabaran hidup yang lebih tinggi. Hal ini demikian kerana perkembangan teknologi maklumat (IT) dan penggunaan Internet yang meluas ini telah menjadi saingan yang hebat kepada dunia pendidikan. PdP yang hanya bergantung terhadap buku teks dan papan tulis ini menyebabkan pelajar mudah bosan dan tidak berminat untuk belajar. Oleh sebab itu, mata pelajaran Pendidikan Jasmani ini perlu disuntik dengan pelbagai teknik pengajaran seperti penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM supaya pelajar berasa seronok dengan suasana PdP Pendidikan Jasmani ini. Justeru itu, guru pelatih mestilah mengambil kesempatan dengan menggunakan kemudahan teknologi multimedia dalam meningkatkan lagi mutu pengajaran. Dalam kajian ini, tahap pengetahuan, tahap kemahiran, dan faktor-faktor penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM dalam kalangan guru pelatih akan dikaji.

1.3 Persoalan Kajian

- i. Adakah tahap pengetahuan guru pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam keadaan baik mengenai penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM?
- ii. Adakah tahap kemahiran guru pelatih Pendidikan UPSI dalam keadaan baik mengenai penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM?
- iii. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi ketika penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM kepada guru pelatih Pendidikan Jasmani UPSI?

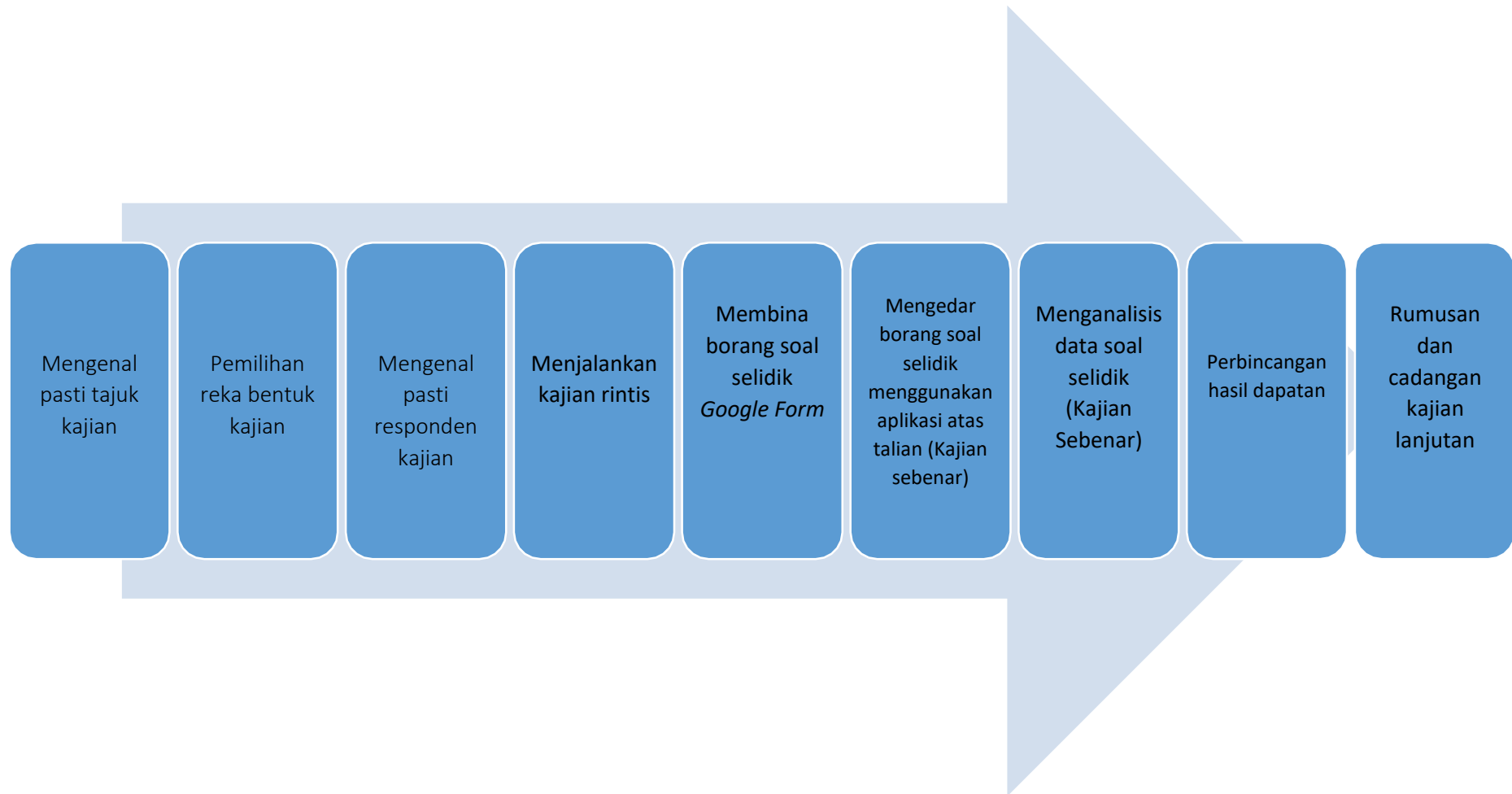
1.4 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk meninjau tahap pengetahuan dan tahap kemahiran guru pelatih UPSI dalam penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Selain itu, kajian ini juga dijalankan untuk meninjau faktor-faktor yang berlaku ketika penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM.

1.5 Objektif Kajian

- i. Menenalpasti tahap pengetahuan guru pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM.
- ii. Menenalpasti tahap kemahiran guru pelatih Pendidikan Jasmani UPSI dalam penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM.
- iii. Menenalpasti faktor-faktor penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM kepada guru pelatih Pendidikan Jasmani UPSI.

1.6 Kerangka Konseptual



1.7 Definisi Operational

i. Teknologi Multimedia

Teknologi multimedia ialah merangkumi beberapa media dalam satu persembahan yang memudahkan pendidikan menyampaikan bahan pengajaran. Gabungan beberapa elemen seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dalam satu persembahan (Vaughan, 2014). PdP yang mengaplikasikan mempunyai unsur-unsur animasi, bunyi, grafik, hiperteks, dan warna menjadikan persembahan lebih menarik dan mampu menarik minat pelajar (Maimun et al., 2011). Tambahan pula, teknologi multimedia ini juga mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan cepat, tepat, dan mampu menjadi daya tarikan bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan (Zamri dan Nur Aisyah, 2011).

ii. Bahan Bantu Mengajar (BBM)

BBM ialah amat penting dalam PdP. Hal ini demikian kerana dapat menyampaikan isi pengajaran dengan lebih jelas dan mudah difahami (Anas, 2013). BBM ialah segala kelengkapan yang digunakan oleh guru untuk membantunya dalam menyampaikan pengajaran. BBM merangkumi semua benda yang boleh dilihat, didengar, dipegang, dibaca, dikisahkan, dihidu, dan sebagainya. BBM terbahagi kepada dua kategori iaitu elektronik dan bukan elektronik. Antara kategori elektronik ialah radio, televisyen, projektor slaid, video, dan alat berbantuan komputer.

Manakala, kategori bukan elektronik ialah kad imbasan, model, jurnal, gambar, dan majalah yang berkaitan dengan pengajaran yang diajar. Keupayaan komputer dan Internet seperti ini mampu meningkatkan motivasi pelajar dari segenap lapisan masyarakat untuk menguasai ilmu terkini dari semasa ke semasa (Fook dan Sidhu, 2007).

iii. Guru Pelatih

Guru pelatih ialah komponen utama dalam mencipta proses dan hasil pendidikan yang berkualiti. Oleh itu, bagi menjamin kompetensi guru pelatih, kursus Amalan Profesioanl Guru merupakan kursus terasa bagi guru pelatih yang mengikuti Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP). Amalan Profesional Guru merangkumi tiga aspek utama yang perlu dilalui oleh guru pelatih iaitu amalan berkaitan dengan Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS), Praktikum, dan *Intership* (IPGM, 2014). Amalan Profesional ini dapat membantu meningkatkan perkembangan potensi guru pelatih supaya mereka mempunyai daya tahan diri dalam menghadapi pelbagai cabaran di sekolah. Untuk menjamin kualiti berterusan, pendidikan dan latihan keguruan diperuntukkan bagi guru pelatih yang telah mempelajari dan menguasai pembelajaran pedagogi secara teori dan amali. Dalam dua peringkat tersebut kualiti pengajaran guru pelatih dibangun dan diperkembangkan sesuai dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Dalam kedudukan ini, amalan praktikum bagi seseorang guru amat penting, merupakan komponen utama dan merupakan sebahagian daripada kurikulum (Kostasa, Galinia, & Maria, 2014).

1.8 Batasan Kajian

- i. Kajian ini hanya dijalankan di UPSI. Responden yang terlibat terdiri daripada semua guru pelatih UPSI sahaja.
- ii. Responden iaitu guru UPSI didapati bahawa tidak memberi komitmen yang sepenuhnya ketika menjawab soalan *Google Form* yang telah diedarkan kepada mereka. Mereka juga tidak menjawab dalam keadaan yang serius. Ada sesetengah daripada mereka hanya sekadar memilih skala tersebut tanpa membaca soalan.
- iii. Untuk mendapatkan data bilangan responden bagi soalan *Google Form* ini mengambil masa yang agak lama iaitu selama 1 bulan. Hal ini demikian berlaku kerana mereka menganggap soalan *Google Form* ini tidak penting. Oleh yang demikian, proses dapatan kajian yang dilakukan menjadi lambat.

1.9 Kepentingan Kajian

Kajian ini dilakukan untuk menyedarkan tentang kepentingan mempunyai pengetahuan mengenai penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM dalam kalangan guru pelatih UPSI. Hal ini demikian supaya guru-guru pelatih ini mempunyai pengetahuan yang mendalam dan mahir dalam penggunaan teknologi multimedia ini semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Pengetahuan ini amat penting supaya para guru pelatih ini mengetahui tentang penggunaan teknologi multimedia sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM). Justeru itu, kajian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak berikut;

i. Guru Pelatih

Kepentingan kajian ini akan dapat memberi kesedaran kepada para guru pelatih mengenai teknologi multimedia sebagai BBM. Hal ini dapat meningkatkan sesi pengajaran dan pembelajaran itu lebih menarik. Selain itu, dengan penggunaan teknologi multimedia sebagai BBM ini dapat menarik perhatian para pelajar dan menaikkan semangat mereka untuk datang ke sekolah. Dalam masa yang sama juga, kajian ini membantu membandingkan perbezaan cara mengajar para guru pelatih Pendidikan Jasmani dengan guru pelatih subjek lain.

ii. Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Kepentingan ini akan dapat memberi manfaat kepada para guru pelatih mengenai BBM. Hal ini demikian kerana dapat membantu para guru pelatih menarik lagi perhatian pelajar ketika sesi PdP dijalankan. BBM mestilah menarik dengan mempunyai carta gambar yang besar dan berwarna-warni. Oleh itu, para pelajar akan menjadi lebih seronok untuk menghadirkan diri ke sekolah.

1.10 Rumusan

Kesimpulan untuk Bab 1 ini, kefahaman tentang penggunaan teknologi multimedia adalah sangat penting bagi seseorang guru pelatih. Hal ini demikian kerana, guru pelatih yang memiliki pengetahuan tentang penggunaan teknologi multimedia yang baik akan lebih cenderung untuk mengamalkannya dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Kekurangan pemahaman mengenai penggunaan teknologi multimedia boleh memberi kesan yang buruk dalam BBM.