

**PEMBANGUNAN PROTOTAIP PERISIAN PENGAJARAN DAN
PEMBELAJARAN BERMULTIMEDIA BAGI KOMPONEN KESUSASTERAAN
MELAYU DALAM MATA PELAJARAN
BAHASA MELAYU**

Oleh

MOHAMIZZAM BIN MOHAMMAD

**Tesis ini Dikemukakan kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Putra
Malaysia sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Master Sains**

Julai 2006

DEDIKASI

Dedikasi ini khas untuk yang tersayang: Ibu bapa serta keluarga yang dikasihi, serta kedua-dua cahaya mata Elliesya dan Elaizza.

Buat isteri tercinta Suzana binti Baharudin, terima kasih atas segala dorongan, semangat dan pengorbanan serta doa yang diberikan sepanjang penulisan tesis ini.

Abstrak tesis dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Master Sains

**PEMBANGUNAN PROTOTAIP PERISIAN PENGAJARAN DAN
PEMBELAJARAN BERMULTIMEDIA BAGI KOMPONEN KESUSASTERAAN
MELAYU DALAM MATA PELAJARAN
BAHASA MELAYU**

Oleh

MOHAMIZZAM BIN MOHAMMAD

Julai 2006

Pengerusi : Shahrul Azman bin Shahbudin

Fakulti : Rekabentuk dan Senibina

KOMSAS ialah singkatan bagi istilah Komponen wajib Kesusteraan Melayu yang merupakan sebahagian daripada subjek Bahasa Melayu Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). KOMSAS merangkumi Puisi tradisional, puisi Moden, Prosa Tradisional, Cerpen, Drama, dan Novel. Menerusi kajian literasi, terdapat masalah dan kelemahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran sastera Melayu sehingga pelajar berasa kurang berminat dalam mendalami ilmu sastera. Keadaan ini adalah disebabkan oleh pelbagai faktor seperti corak pengajaran guru, bilik darjah dan kesukaran membayangkan keadaan persekitaran yang dimaksudkan di dalam elemen sastera tersebut. Senario ini merupakan faktor utama yang menyumbang kepada kegagalan pelajar menguasai ilmu sastera. Justeru penyelidik telah mengaplikasikan penggunaan teknologi multimedia berinteraktif dalam bentuk prototaip perisian pengajaran dan pembelajaran (P&P) bagi KOMSAS dalam mata pelajaran Bahasa Melayu untuk

kegunaan pelajar dan guru terlibat. Objektif utama pembangunan prototaip perisian P&P KOMSAS ini ialah untuk mereka bentuk Antara Muka prototaip perisian P&P KOMSAS yang menarik dan berteraskan multimedia interaktif. Di samping itu membangunkan satu prototaip perisian P&P KOMSAS dengan menggunakan cakera padat sebagai medium yang mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dan grafik bagi kegunaan guru. Kajian-kajian lampau dianalisis untuk tujuan pengesahsahihan teori pembangunan prototaip perisian ini. Dapatan dari hasil kajian lampau, diguna pakai bagi menyokong aspek-aspek pembangunan prototaip perisian P&P KOMSAS dan kesahihan teori mendapati prototaip P&P ini boleh dibangunkan menjadi perisian P&P sebenar. Adalah diharap menerusi kajian ini satu garis panduan untuk membangunkan perisian P&P KOMSAS akan dihasilkan. Diharap usaha akan memartabatkan lagi sastera negara menerusi P&P yang berteknologi tinggi selari dengan matlamat Kementerian Pelajaran Malaysia.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia in fulfilment of the requirement for the degree of Master of Science

**DEVELOPMENT OF A MULTIMEDIA COURSEWARE PROTOTYPE FOR
THE KOMPONEN KESUSASTERAAN MELAYU IN BAHASA MELAYU
SUBJECT**

By

MOHAMIZZAM BIN MOHAMMAD

Julai 2006

Chairman: Shahrul Azman bin Shahbudin

Faculty : Design and Architecture

KOMSAS (The Malay Literature Component) is a part of The Malay Language school syllabus in Malaysian Secondary school. KOMSAS consist with the elements of Traditional and Modern Poems, Traditional Prosa, Cerpen, Drama and Novel. Through the literature review and surveys that have been conducted by the researcher, it is shown that there were many obstacles in the process of teaching and learning Malay literature in the classroom. Those obstacles might encounter from the factor of the classroom size and it's surrounding, ineffective teaching methods delivered by the teachers and the difficulties to visualize the meaning of the literature contents. Therefore, the purpose of this research is to overcome those problems through the development of a multimedia prototype courseware. The prototype is specially developed for the usage of teachers and students who are involved with the subject of KOMSAS. The main objective of this multimedia prototype development is to raise students' interest towards learning Malay literature through the design of the user interface that is incorporated in the Multimedia

interactive courseware of KOMSAS. There are two main modules involved in this development which are the Teaching and Learning (P&P) Module and the Exercises Module. A theoretical validation research was conducted on the development of KOMSAS multimedia courseware in order to measure the effectiveness and the efficiency of the multimedia usage. From this research, it is hoped that teachers and students could collaborate together in order to master the Malay Literature and thus put the status of Malay Literature at the highest level using the new and high technology way teaching and learning.

PENGHARGAAN

Dipanjatkan syukur ke hadrat Allah SWT kerana memberikan kekuatan serta petunjuk untuk penulis melengkapkan penulisan tesis ini dalam masa yang ditetapkan.

Penulis juga mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan jutaan terima kasih kepada Encik Shahrul Azman Shahbudin selaku penyelia kajian penulis, tidak lupa juga kepada Profesor Madya Dr. Noorizan Mohamed dan Yang Mulia Raja Ahmad Azmeer Raja Ahmad Effendi yang banyak memberi tunjuk ajar, nasihat dan bimbingan sepanjang penulisan tesis ini. Budi dan jasa yang dicurahkan sangat-sangat penulis hargai.

Buat isteri tercinta Suzana binti Baharudin, cahaya mata tersayang Elliesya dan Elaizza serta ahli keluarga yang diingati selalu, terima kasih atas segala usaha, dorongan, semangat dan doa yang diberikan. Semua itu digarap penulis menjadi inspirasi sepanjang penulisan tesis ini.

Sekalung terima kasih kepada teman-teman di Fakulti Reka Bentuk dan Seni Bina, Rafidie bin Mohammad, Khairodze bin Jamaludin, dan Shahrizal bin Dolah serta keluarga atas bantuan dan pandangan yang diberikan sepanjang pengajian penulis di Universiti Putra Malaysia

PENGESAHAN

Saya mengesahkan bahawa Jawatankuasa Pemeriksaan Tesis bagi Mohamizzam Bin Mohammad telah mengadakan peperiksaan akhir pada 21 Julai 2006 untuk menilai tesis Master Sains beliau yang bertajuk “Pembangunan Prototaip Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Bermultimedia bagi Komponen Kesusasteraan Melayu Dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu” mengikut Akta Universiti Pertanian Malaysia (Ijazah lanjutan) 1980 dan Peraturan-peraturan Universiti Pertanian Malaysia (Ijazah Lanjutan) 1981. Jawatankuasa Peperiksaan Tesis memperakukan bahawa calon ini layak dianugerahi ijazah tersebut. Ahli Jawatankuasa Peperiksaan Tesis adalah seperti berikut:

Rahinah Ibrahim, PhD

Pensyarah Kanan/Timbangan Dekan II
Fakulti Rekabentuk dan Senibina
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Wong Su Luan, PhD

Pensyarah Kanan
Fakulti Pengajian Pendidikan
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Lim Swee Tin, PhD

Pensyarah
Fakulti Bahasa Moden Dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Tengku Mohd Tengku Sembok, PhD

Profesor
Fakulti Teknologi Dan Sains Maklumat
Universiti Kebangsaan Malaysia
(Pemeriksa Luar)

HASANAH MOHD GHAZALI, PhD

Profesor/ Timbalan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh: 21 DISEMBER 2006

Tesis ini telah diserahkan kepada Senat Universiti Putra Malaysia dan telah diterima sebagai memenuhi syarat-syarat keperluan untuk Ijazah Master Sains. Anggota Jawatankuasa Penyeliaan adalah seperti berikut:

Shahrul Azman Shahbudin, M.A
Pensyarah Kanan
Fakulti Reka Bentuk dan Seni Bina
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Noorizan Mohamed, PhD
Profesor Madya
Fakulti Reka Bentuk dan Seni Bina
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

Raja Ahmad Azmeer Raja Ahmad Effendi, M.A
Pensyarah Kanan
Fakulti Reka Bentuk dan Seni Bina
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

AINI IDERIS, PhD
Profesor/Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh: 16 JANUARI 2007

PERAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah jelaskan sumbernya. Saya juga mengaku bahawa tesis ini tidak dimajukan untuk ijazah-ijazah lain di Universiti Putra Malaysia atau di pusat pengajian tinggi lain.

MOHAMIZZAM BIN MOHAMMAD

Tarikh: 29 November 2006

JADUAL KANDUNGAN

	Halaman
DEDIKASI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTARCT	v
PENGHARGAAN	vii
PENGESAHAN	viii
PERAKUAN	x
SENARAI JADUAL	xvi
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI SINGKATAN	xx

BAB

1	PENDAHULUAN	
1.1	Pengenalan	
1.2	Falsafah Pendidikan Negara (FPN)	3
1.3	Era Multimedia di Malaysia	4
1.4	Konsep Sekolah Bestari	5
1.5	Penyataan Masalah	6
1.6	Pendekatan Penyelesaian	7
1.7	Objektif Kajian	8
1.8	Skop dan Matlamat Kajian	8
1.9	Kepentingan Kajian	9
1.10	Definisi Istilah	10
1.11	Batasan Kajian	11
1.12	Ciri-ciri Perisian Pembelajaran dan Pengajaran yang Disediakan	12
1.13	Kesimpulan	13
2	SOROTAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan	14
2.2	Pendidikan Bahasa Melayu Di Sekolah Menengah	15
2.3	Kesusasteraan Melayu dalam Pendidikan	15
2.4	Cabaran Pengajaran & Pembelajaran (P&P)	17
2.4.1	Faktor Halangan kepada Proses P&P Berkesan di Bilik Darjah	18
2.4.2	Faktor Kelemahan dan Masalah Pelajar dalam Mempelajari KOMSAS dalam mata pelajaran Bahasa Melayu	20

2.4.3	Senario P&P Secara Konvensional	21
2.5	Hasil Pembelajaran KOMSAS dan Genre KOMSAS	23
2.6	Kurikulum KOMSAS dalam mata pelajaran Bahasa Melayu dan Kemahiran Bernilai Tambah	27
2.7	Strategi P&P KOMSAS	29
2.8	Penilaian dan Penguasaan KOMSAS	34
2.9	Peranan Komputer dalam Sistem Pendidikan	34
2.10	Konsep Multimedia	35
2.11	Interaktiviti	36
2.11.1	Tahap Interaktiviti	37
2.11.2	Ciri-ciri Interaktiviti	38
2.11.3	Jenis Interaktif	49
2.11.4	Konsep Interaktif	41
2.12	Sumbangan Media Kepada P&P	42
2.13	Konsep Perisian Kursus	43
2.14	Konsep Asas Reka Bentuk Aplikasi Multimedia Pendidikan	45
2.14.1	Reka Bentuk Informasi	45
2.14.2	Mereka Bentuk Interaksi	47
2.14.3	Mereka Bentuk Antara Muka	47
2.15	Teori dan Model Reka Bentuk Instruksional	48
2.15.1	Model ADDIE	49
2.15.2	Model ASSURE	51
2.15.3	Model “Waterfall”	54
2.15.4	Ringkasan Keseluruhan Model Pembangunan	56
2.16	Kemahiran Berfikir	56
2.16.1	Kemahiran Berfikir Secara Kreatif	57
2.16.2	Kemahiran Berfikir Secara Kritis	57
2.17	Teori-teori Pembelajaran	59
2.17.1	Teori Kognitif	59
2.17.2	Teori Konstruktivis	61
2.17.3	Teori Tingkah Laku (Behaviorist)	61
2.17.4	Perbezaan Model Instruksi; Tingkah Laku, Kognitif dan Konstruktivis	63
2.17.5	Teori P&P Algo Heuristik	64
2.17.6	Teori Kawalan	66
2.17.7	Teori “Multiple Intelligence”	67
2.18	Taksonomi BLOOM	68
2.18.1	Bidang Kognitif (Mengetahui Fakta atau Maklumat)	69
2.18.2	Bidang Psikomotor	70
2.18.3	Bidang Afektif	71
2.19	Gaya Pembelajaran	74
2.19.1	Gaya Aktivistik	74
2.19.2	Gaya Reflektif	75
2.19.3	Gaya Teoris	75
2.19.4	Gaya Pragmatis	75
2.20	Pendekatan Pembelajaran	76

2.20.1	Pendekatan Cetek	76
2.20.2	Pendekatan Mendalam	76
2.20.3	Pendekatan Strategik	77
2.21	Proses Pengajaran	77
2.21.1	Perancangan.	79
2.21.2	Penyampaian	79
2.21.3	Penilaian	80
2.22	Kajian Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan	81
2.23	Kaedah Pelaksanaan P&P Berbantuan Komputer (PPBK)	83
2.23.1	Tutorial	83
2.23.2	Latih Tubi	84
2.23.3	Penyelesaian Masalah	86
2.23.4	Simulasi	87
2.23.4	Permainan	88
2.24	Sekolah Bestari	89
2.24.1	Pembelajaran Terarah Kendiri (Self-Directed)	89
2.24.2	Pembelajaran Akses Kendiri (Self Access)	90
2.24.3	Pembelajaran Kadar Kendiri (Self-Assessed)	90
2.24.4	Pembelajaran Langkah Demi Langkah (Self-Paced).	90
2.25	Kesan Penggunaan Multimedia Terhadap Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)	90
2.25.1	Teks	91
2.25.2	Grafik	92
2.25.3	Audio	93
2.25.4	Video	94
2.25.5	Animasi	96
2.26	Kesimpulan	97
3	REKA BENTUK KAJIAN	
3.1	Pengenalan	98
3.2	Konsep Pembelajaran	98
3.3	Proses Pengajaran	99
3.4	Metodologi Pembangunan Prototaip Perisian P&P	100
3.4.1	Matlamat Kajian	102
3.4.2	Mengenal Pasti Masalah	102
3.4.3	Menganalisis Piawaian dan Sukatan Pelajaran	102
3.5	Model ADDIE	103
3.5.1	Fasa Analisis	103
3.5.2	Mereka Bentuk Prototaip Perisian P&P Komsas Berdasarkan Keperluan Pelajar	106
3.5.3	Reka Bentuk Proses P&P Komsas	109
3.5.4	Reka Bentuk Aktiviti Pembelajaran	109
3.6	Membangunkan Bahan Pengajaran	110
3.7	Pengadaptasian Teori Kawalan Glasser dalam Reka Bentuk	112

3.8	Reka Bentuk Mengimplementasikan Sesi P&P KOMSAS Menggunakan Prototaip Perisian P&P KOMSAS	114
3.9	Model Kerangka Konseptual Prototaip Perisian P&P KOMSAS	114
3.10	Objektif Reka Bentuk	116
3.11	Media Pengajaran dan Pembelajaran P&P	117
	3.11.1 Interaktiviti	121
	3.11.2 Kaedah Pedagogi	122
	3.11.3 Pendekatan dan Strategi	126
3.12	Konsep Prototaip Perisian P&P KOMSAS	127
3.13	Teori Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)	129
3.14	Modul Prototaip Perisian P&P (P&P)	130
3.15	Struktur Asas Penggunaan Prototaip Perisian P&P KOMSAS.	132
3.16	Struktur Aliran Aktiviti Pembelajaran	135
3.17	Kesimpulan	138
4	PELAKSANAAN	
4.1	Pengenalan	139
4.2	Keperluan Pembangunan Prototaip Perisian KOMSAS	139
	4.2.1 Keperluan Peralatan	140
	4.2.2 Keperluan Sistem Pengoperasian	141
	4.2.3 Keperluan Perisian	141
4.3	Teknik dan Pendekatan Penyampaian Modul	143
4.4	Pelaksanaan Modul P&P	144
4.5	Antara Muka Prototaip Perisian P&P KOMSAS	146
	4.5.1 Skrin Utama	146
	4.5.2 Antara Muka prototaip perisian P&P KOMSAS	146
	4.5.3 Ruang dan Menu Antara Muka perisian P&P KOMSAS	148
4.6	Pendekatan Pelaksanaan Modul Latihan	156
	4.6.1 Latihan yang Mengadaptasi Teori Kognitif	157
	4.6.2 Latihan yang Mengadaptasikan Teori Behavioris	158
	4.6.3 Latihan yang Mengadaptasikan Teori Konstruktivis	158
4.7	Struktur Aliran Penggunaan Prototaip Perisian P&P KOMSAS	159
4.8	Antara Muka Prototaip Perisian P&P KOMSAS	162
	4.8.1 Antara Muka Pertama Prototaip Perisian P&P KOMSAS	162
	4.8.2 Antara Muka Skrin Previu	164
	4.8.3 Antara Muka Menu Utama	167
	4.8.4 Antara Muka Drama	168
	4.8.5 Tetingkap Kupasan dan Kajian	172
	4.8.6 Tetingkap Video	173
	4.8.7 Tetingkap Latihan	174
	4.8.8 Tetingkap Glosari	179
	4.8.9 Tetingkap Biodata Pengarang	180
4.9	Kesimpulan	181

5	RASIONAL TEORI DENGAN DAPATAN KAJIAN	
5.1	Pengenalan.	182
5.2	Tujuan	183
5.3	Keputusan yang Diharapkan	183
5.4	Konsep Asas Penilaian	183
5.5	Rasional Teori Dapatan Kajian	184
5.5.1	Susun Letak Grafik	184
5.5.2	Antara Muka	188
5.5.3	Teks	190
5.5.4	Interaktiviti	192
5.5.5	Video dan Animasi	194
5.5.6	Isi Kandungan	197
5.6	Corak Pembelajaran Berbeza	200
5.7	Rumusan	204
5.8	Kesimpulan	206
6	KESIMPULAN	
6.1	Pengenalan	207
6.2	Rumusan Dapatan Kajian	208
6.3	Kesimpulan	213
	RUJUKAN	214
	BIBLIOGRAFI	222
	LAMPIRAN	226
	BIODATA PENULIS	231

