

**PERSEPSI PELAJAR TERHADAP APLIKASI PERISIAN MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN KOMSAS BAHASA MELAYU TINGKATAN 1**

*(Students' Perceptions Towards The Usage of Multimedia Applications In
Learning Form 1 Malay Literature Component)*

NUR AISYAH MOHAMAD NOOR

asyanur_aisyah@yahoo.com

Universiti Kebangsaan Malaysia

ZAMRI MAHAMOD

d-zam@ukm.my

Universiti Kebangsaan Malaysia

AFENDI HAMAT

afendihamat@gmail.com

Universiti Kebangsaan Malaysia

MOHAMED AMIN EMBI

m.amin@ukm.my

Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK: Kajian ini dijalankan bagi meninjau persepsi murid Tingkatan 1 terhadap perisian Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PPBK) berasaskan multimedia bagi tajuk novel *Istana Menanti*. Novel tersebut merupakan teks sastera baru dalam komponen sastera (Komsas) bagi memenuhi sukatan pelajaran baru Bahasa Melayu yang bermula pada tahun 2010. Bahan PPBK ini menggunakan pendekatan tutorial berdasarkan model Hannafin dan Peck yang diintegrasikan dengan model ASSURE sebagai model reka bentuk bagi mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif. Kajian ini melibatkan seramai 122 orang murid Tingkatan 1 dari tiga buah sekolah menengah di daerah Muar, Johor. Dapatan kajian dipungut menggunakan soal selidik dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil kajian menunjukkan responden bersetuju bahawa perisian PPBK yang dibangunkan memenuhi keperluan mereka dalam proses pembelajaran novel. Murid dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh tanpa bergantung kepada guru. PPBK ini juga telah meningkatkan motivasi mereka untuk menguasai hasil pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap elemen sastera dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Kata kunci: Interaktif, motivasi, proses pembelajaran, komponen sastera, Bahasa Melayu

ABSTRACT: *the purpose of this study is to investigate the perception of form one students in using Computer-Assisted Teaching and Learning (CATL) to learn the Istana Menanti novel. It is a newly introduced text in the literature component aimed to fulfill the Malay language syllabus since 2010. These CATL materials adopted tutorial approach based on the Hannafin and Peck model and integrated with ASSURE model as a design to create an*

effective and creative learning environment. A total of 122 Form 1 students from 3 secondary schools in Muar, Johor were involved in this research. The data were collected using questionnaire which were then analysed using descriptive statistics. This study suggested that the multimedia software meets the students' needs in learning the novel. They can learn at their own pace without depending on their teachers. CATL has also increased their motivation and enhanced their understanding in the literature component.

Keywords: *Interactive, motivation, learning process, literature component, Malay language*

PENGENALAN

Sistem pendidikan negara kini telah mengalami satu fenomena penyesuaian matlamat dan kurikulum selaras dengan perkembangan teknologi maklumat (Kementerian Pendidikan Malaysia-KPM 1999). Kecanggihan dunia teknologi maklumat dan komunikasi kini telah memberi impak positif dalam sistem pendidikan dunia khususnya negara-negara yang sedang membangun. Kaedah pengajaran berasaskan komputer dan teknologi maklumat berupaya menggantikan kaedah konvensional dengan pelbagai cara. Dalam usaha untuk merealisasikan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dan teknologi multimedia dalam dunia pendidikan, KPM (1999) telah berusaha memajukan sistem pendidikan yang menerapkan elemen teknologi maklumat dalam bidang pendidikan.

Perkembangan dalam teknologi multimedia membuka peluang yang lebih besar dalam merubah cara pembelajaran, memperoleh maklumat dan mengaplikasikan maklumat dalam ilmu pengetahuan. Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2003), Zamri dan Nur Aisyah (2011), multimedia membuka ruang kepada para pendidik mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran, manakala murid diberi peluang untuk memegang kuasa kawalan bagi sesuatu sesi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa multimedia mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik berbanding kaedah konvensional yang hanya berpandukan buku teks.

Pendekatan pembelajaran berasaskan multimedia mampu memberikan kesan positif kepada murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) mereka. Ini kerana, proses memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang baru dengan lebih menarik, dinamik dan interaktif dengan bantuan media-media tambahan seperti audio, video, animasi dan grafik. Selain itu, aplikasi multimedia dalam bidang pendidikan akan melahirkan satu konsep pembelajaran baru gabungan daripada pendekatan pendidikan dan hiburan, iaitu *edutainment (education & entertainment)* (Jamalludin & Zaidatun 2000). Konsep ini akan menggantikan buku teks tradisi kepada buku teks elektronik yang lebih mesra penggunaannya.

Aplikasi multimedia berkeupayaan menggalakkan murid untuk berfikir secara kritikal, menyelesaikan masalah dan bermotivasi dalam pembelajaran. Menurut Buckley dan Smith (2008), penggunaan simulasi multimedia dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemahiran murid untuk menyelesaikan sesuatu masalah. Selain itu, simulasi multimedia mampu mengintegrasikan informasi dengan lebih berkesan dalam

meningkatkan peluang pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini menyebabkan murid berpeluang membentuk kemahiran berfikir pada aras yang lebih tinggi dan merubah pemikiran serta tingkah laku dalam pembelajaran dari segi berfikir, belajar dan mendapatkan maklumat (Mohd Aizani 2004; Zamri & Nur Aisyah 2011).

Kelebihan yang terdapat dalam multimedia berupaya mengatasi masalah dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu, khususnya Komsas. Antara masalah yang boleh dibantu melalui aplikasi multimedia adalah bebanan kurikulum. Sukatan pelajaran yang terlalu banyak menyebabkan guru terkejar-kejar untuk menghabiskan silibus dalam tempoh tiga tahun bagi Penilaian Menengah Rendah (PMR). Oleh itu guru cenderung memilih teks tertentu dalam Komsas untuk diajar kepada para murid. Kekangan ini telah mematikan kreativiti guru untuk menggunakan kaedah pengajaran yang lebih kreatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Komsas di dalam bilik darjah. Kenyataan ini disokong oleh Hassan Baseri (2007) menyifatkan adalah mustahil untuk murid perlu membaca tiga buah novel, 36 puisi, 12 buah prosa klasik, 18 buah prosa moden dan sembilan buah drama dalam tempoh yang ditetapkan. Selain itu, aktiviti sekolah yang padat menyebabkan jadual tugas guru padat (Lachs 2006). Penjadualan aktiviti guru yang tidak sistematik menyebabkan guru terkejar-kejar untuk menghabiskan silibus. Hal ini menyebabkan, guru kurang masa untuk merancang pengajaran mereka dengan lebih kreatif dan kritis.

Minat murid juga merupakan sebab utaman subjek Komsas kurang diterima. Bahan sastera sering disifatkan sebagai bebanan kepada para murid kerana teks dan konteksnya yang sukar difahami. Murid kurang berminat untuk membaca dan mendalami kandungan teks sastera kerana kurang faham dengan maksud yang hendak disampaikan dalam karya-karya tersebut. Kaedah pengajaran konvensional yang digunakan oleh guru seperti kaedah bercerita dan kuliah meningkatkan ketidakfahaman murid terhadap subjek berkenaan. Kajian Jeniri (2007) mendapati bahawa murid mempunyai tanggapan sambil lewa dan selalu menganggap bahawa bahan-bahan sastera kurang relevan dengan perkembangan semasa. Guru cenderung mengabaikan nilai estetika dalam sesebuah karya yang dikaji. Keadaan ini juga menyumbang kemerosotan minat dan motivasi mereka untuk mengikuti P&P Komsas di dalam bilik darjah.

Sehubungan itu, kajian ini diharap dapat menilai persepsi murid terhadap perisian multimedia novel *Istana Menanti* dalam usaha mewujudkan pembelajaran berkesan. Kajian ini juga diharap dapat menyumbang kepada pembaharuan proses pembelajaran di dalam bilik darjah. Selain itu, PPBK ini juga diharap mampu membantu murid mempelajari bahan sastera dengan lebih menarik dan efektif di samping memupuk minat dan motivasi mereka terhadap subjek tersebut.

PERNYATAAN MASALAH

Pembelajaran Komsas sering diabaikan dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan kenyataan Hassan Baseri (2007), pembelajaran Komsas kurang diambil berat dalam pembelajaran kerana murid berasa terbeban dengan teks yang perlu dipelajari. Hal ini juga diakui oleh Nur Aisyah (2011) dalam kajiannya tentang penggunaan perisian

multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Komsas Bahasa Melayu. Kebanyakan responden guru yang dikajinya menyatakan bahawa mereka kurang bersedia untuk menggunakan perisian PPBK multimedia dalam pengajaran Komsas.

Selain itu, bebanan kurikulum merupakan antara perkara paling utama dalam permasalahan ini. Kajian Hamzah (2004), Abdul Rasid, Shamsudin dan Norzila (2011) mendapati guru Bahasa Melayu terpaksa menanggung bebanan kurikulum terutama dalam tajuk Komsas. Hal ini kerana dalam tempoh tiga tahun, guru perlu menghabiskan teks Komsas untuk memenuhi keperluan Penilaian Menengah Rendah. Teks yang banyak bukan sahaja membebankan pengajaran guru, malah memberi tekanan kepada pembelajaran murid. Bebanan ini menyebabkan kreativiti pengajaran guru di dalam bilik darjah terbatas. Oleh itu, guru terpaksa menggunakan kaedah tradisi bagi memastikan teks kajian dapat dihabiskan dalam tempoh tersebut.

Selain itu, aktiviti sekolah yang padat menyebabkan jadual tugas guru padat. Selain terlibat dengan proses P&P di dalam bilik darjah, guru juga terlibat dengan kokurikulum dan aktiviti murid di luar bilik darjah. Jadual guru yang padat menyebabkan mereka kurang masa untuk merancang pengajaran mereka di dalam bilik darjah. Menurut Lachs (2006), aktiviti luar bilik darjah yang padat menyebabkan guru kurang masa untuk merancang penggunaan sebarang teknologi dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran sesuatu mata pelajaran. Kenyataan ini disokong oleh kajian Iman M. Alghazo (2006), Zamri dan Nur Aisyah (2011) yang menyatakan bahawa guru juga terbeban dengan tugas lain di luar bilik darjah seperti mengendalikan program yang melibatkan murid. Hal ini ditambah dengan penjadualan aktiviti guru yang tidak sistematik menyebabkan guru terkejar-kejar untuk menghabiskan silibus. Kekangan ini mematikan kreativiti guru untuk menggunakan kaedah pengajaran yang lebih kreatif dalam proses P&P Komsas dalam Bahasa Melayu.

Kekurangan bahan bantu mengajar di sekolah juga antara masalah yang dihadapi oleh guru Bahasa Melayu dalam P&P Komsas. Kekurangan bahan bantu mengajar bukan lagi isu yang melanda sekolah luar bandar dan sekolah pedalaman, tetapi keadaan ini turut dialami di sekolah bandar (Zuraidah 2008). Kemudahan berasaskan TMK seperti komputer, CD-ROM dan Internet yang kurang memuaskan di sekolah menyukarkan pengaplikasian multimedia dalam proses P&P. Masalah tersebut telah menyebabkan para guru memilih untuk menggunakan buku teks dan buku rujukan untuk mengajar di dalam bilik darjah. Kenyataan ini disokong dengan Rozinah (2005), Zamri dan Mohamed Amin (2008) bahawa kurangnya bahan bantu mengajar di sekolah membantutkan kreativiti guru untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran untuk mengalakkan pembelajaran aktif di dalam bilik darjah. Hal ini menyebabkan guru cenderung untuk bergantung kepada bahan bantu mengajar bercetak seperti buku teks dan buku kerja sebagai aktiviti P&P.

Selain itu, sokongan pihak pentadbiran juga merupakan isu yang menghalang pengaplikasian multimedia dalam proses P&P Komsas. Hal ini kerana kurangnya kesedaran pihak pentadbiran untuk memberikan latihan kemahiran penggunaan teknologi kepada guru. Kenyataan ini disokong oleh Brikerhoff (2006) dan Nur Aisyah (2011) yang menyatakan bahawa pihak pentadbiran perlu memberi peluang kepada guru menerima latihan intensif bagi membangunkan sesebuah perisian pembelajaran.

Pihak pentadbiran tidak boleh mengharap guru untuk mengambil inisiatif sendiri mendalami teknologi multimedia selepas waktu sekolah. Hal ini demikian bagi membangunkan sesebuah perisian multimedia memerlukan kemahiran dan kepakaran bagi memastikan perisian yang dibina mampu menggalakkan pembelajaran aktif. Walau bagaimanapun, matlamat untuk mempelajari teknologi ini sukar direalisasikan kerana peruntukan masa yang kurang untuk guru belajar menggunakan teknologi tersebut akibat terikat dengan aktiviti luar yang padat.

Faktor pembelajaran berasaskan peperiksaan juga antara masalah yang dihadapi guru untuk mengaplikasikan teknologi multimedia dalam P&P. Kenyataan ini disokong oleh kajian Ros Azura (2007), Nur Aisyah (2011) dan Zamri dan Nur Aisyah (2011) bahawa murid mempelajari Komsas semata-mata untuk lulus peperiksaan. Hal ini kerana sistem pendidikan semasa yang berasaskan peperiksaan menyebabkan murid belajar hanya untuk lulus dengan cemerlang dalam peperiksaan. Sistem pengajaran semasa ini tidak memberi peluang kepada murid menghayati citra budaya bangsa dan cita rasa mengikut acuan masyarakat Malaysia (Mohd. Azman 2003). Faktor ini telah mendorong murid mempelajari Komsas hanya untuk lulus peperiksaan bukan untuk penghayatan dalam membina jati diri. Menurut Jeniri (2007), corak pembelajaran berasaskan peperiksaan tidak mampu menghasilkan murid-murid yang berkebolehan berfikir secara kreatif dan tidak berpotensi melahirkan perasaan dan pemikiran mereka melalui ciptaan karya sastera. Murid-murid hanya belajar berpandukan format peperiksaan tanpa meneroka ilmu pembelajaran dengan lebih mendalam.

Selain itu, faktor kekangan masa telah menjadi halangan bagi menetapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Pembelajaran yang hanya memberikan tumpuan kepada latihan menjawab soalan pemahaman semata-mata tidak membolehkan murid berpeluang mengambil bahagian secara aktif dalam P&P, selain tidak mempelajari lain-lain kemahiran yang sewajarnya dikuasai. Kenyataan ini disokong oleh kajian Saifol Bahary (2004) bahawa guru cenderung menggunakan kaedah latih tubi dan latihan kefahaman selepas sesi pembelajaran di dalam bilik darjah sebagai usaha meningkatkan kefahaman murid. Kaedah ini kurang merangsang perkembangan kognitif murid terhadap hasil pembelajaran mereka. Kajian Ros Azura (2007) menyatakan bilangan murid yang melebihi 30 orang di dalam bilik darjah merupakan faktor yang menyukarkan guru untuk memberi peluang kepada setiap murid untuk terlibat secara aktif dalam P&P. Oleh demikian, penghasilan perisian P&P dapat memberikan ruang kepada murid belajar mengikut kemampuan diri.

Minat murid juga merupakan sebab utama tajuk Komsas kurang diterima. Kebanyakan murid dikatakan kurang berminat terhadap bahan-bahan sastera kerana beranggapan bahawa sastera tidak mempunyai kepentingan kepada mereka (Naapie 2002; Abdul Rasid, Shamsudin & Norzila 2011). Murid-murid kurang berminat dengan bahan sastera yang disifatkan tidak relevan dengan proses P&P kini. Selain itu, teks sastera yang sukar difahami dan memerlukan proses pembacaan yang panjang mengukuhkan lagi alasan mereka untuk mengabaikan pembelajaran tersebut. Hal ini berkaitan dengan kajian yang dilakukan oleh Adam (2003) yang mendapati bahawa murid mempunyai tanggapan sambil lewa dan selalu menganggap bahawa bahan-bahan sastera adalah sebuah karya ringan dan remeh-temeh.

Justeru, pengkaji mengambil inisiatif membina perisian PPBK dengan elemen teks yang ringkas bagi membantu murid dengan menerapkan elemen penting seperti teori pembelajaran, strategi pembelajaran, kemahiran berfikir dan nilai murni. Hal ini penting agar perisian yang dibina ini dapat membantu meningkatkan penghayatan terhadap novel yang dipelajari serta meningkatkan jati diri mereka sebagai pewaris budaya bangsa kelak

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah meninjau persepsi murid Tingkatan 1 terhadap Perisian P&P Berbantuan Komputer (PPBK) berasaskan multimedia bagi tajuk novel *Istana Menanti*. Kajian ini penting bagi menilai kesesuaian dan kebolehgunaan dalam pembelajaran Komsas. Bagi merealisasikan kajian ini, novel bertajuk *Istana Menanti* yang diguna pakai oleh murid Tingkatan 1 di Negeri Johor dipilih. Novel ini dipilih berdasarkan sukatan pelajaran baru Komsas yang bermula pada tahun 2010. Perisian ini dibangunkan berdasarkan gabungan dua model reka bentuk, iaitu Hannafin dan Peck (1988) serta model ASSURE (1996).

SOALAN KAJIAN

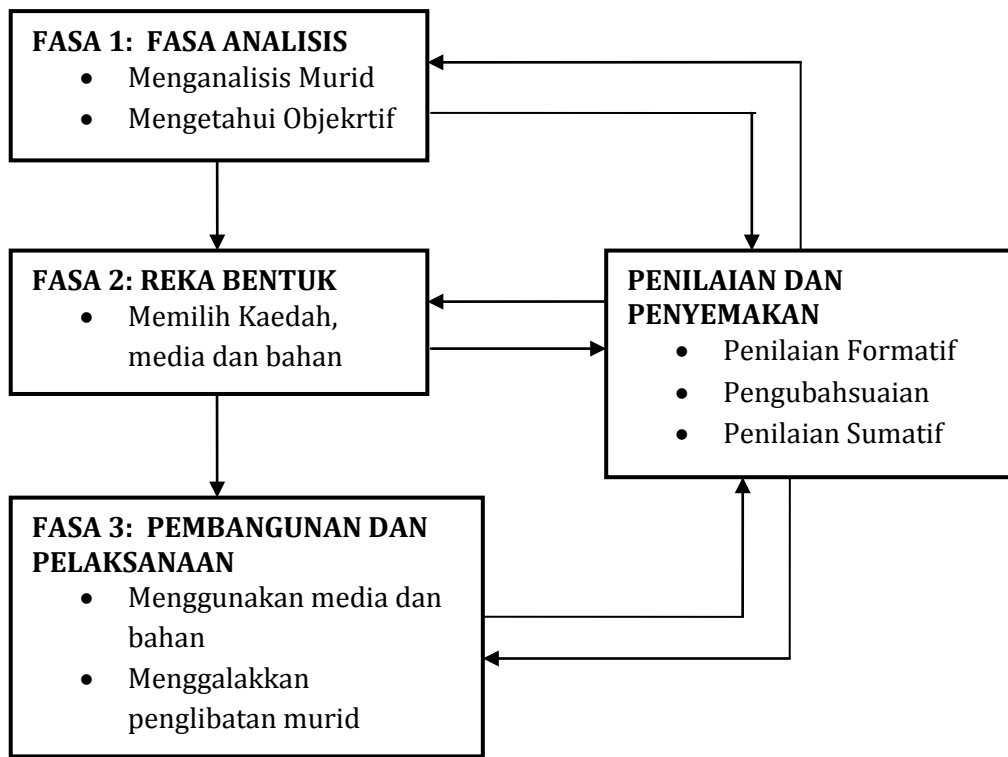
Berdasarkan tujuan kajian, sebanyak empat soalan kajian dibina bagi menjawab tujuan kajian, iaitu:

1. Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan dapat memenuhi dan menepati keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu menengah rendah?
2. Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan ini bersifat interaktif?
3. Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan dapat menarik minat dan motivasi para murid terhadap proses pembelajaran?
4. Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan menggalakkan proses pembelajaran?

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Penyelidikan ini menggunakan gabungan dua model iaitu Model Hannafin & Peck dan Model ASSURE untuk membina perisian PPBK *Istana Menanti*. Tujuan gabungan dua model tersebut kerana melibatkan segala langkah yang diperlukan bermula dari penyelidikan awal sehinggalah kepada pembinaan perisian. Langkah-langkah tersebut penting bagi membangunkan perisian kursus multimedia ini supaya mencapai objektif yang diinginkan. Hal ini penting bagi menghasilkan sebuah perisian pembelajaran yang berbentuk hiburan dan interaktif. Rajah 1 merupakan model reka bentuk gabungan model Hannafin dan Peck dan model ASSURE.



Rajah 1: Rajah menunjukkan aliran metodologi pembangunan perisian multimedia PPBK dalam novel *Istana Menanti* Komsas Tingkatan 1. Sumber: Adaptasi daripada Model Hannafin dan Peck (1988) dan Model ASSURE (1996).

Instrumen dan Responden Kajian

Proses penilaian dilakukan terhadap perisian yang dibangunkan bagi mendapatkan maklum balas yang berkesan untuk menentukan kejayaan kajian ini. Perisian PPBK novel *Istana Menanti* untuk Tingkatan 1 ini menggunakan beberapa instrumen kajian bagi mendapatkan penilaian yang dikehendaki daripada responden kajian. Instrumen kajian ini terdiri daripada set soal selidik, set senarai semak dan set temu bual berstruktur. Instrumen kajian ini akan digunakan dalam fasa analisis keperluan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian dan pengulangan. Seramai 122 orang murid Tingkatan 1 daripada tiga buah sekolah di daerah Muar, Johor terlibat dalam penilaian sumatif ini. Set soal selidik ini dibahagikan kepada empat bahagian, iaitu Bahagian A (keperluan sukatan dan kurikulum), Bahagian B (bersifat interaktif), Bahagian C (minat dan motivasi) dan Bahagian D (proses pembelajaran).

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian akan menjawab persoalan kajian berdasarkan analisis penilaian sumatif yang telah dijalankan. Penilaian sumatif dijalankan menggunakan Borang Penilaian dengan skala Likert empat pilihan iaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Data yang diperolehi ini dianalisis menggunakan peratus (%) berdasarkan kekerapan skala item yang dipilih oleh responden.

Persoalan Kajian 1: Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan dapat memenuhi dan menepati keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu menengah rendah?

Perisian ini dibina berdasarkan sukatan dan kurikulum baru Bahasa Melayu menengah rendah. Novel *Istana Menanti* merupakan novel baru yang digunakan oleh murid Tingkatan 1 bermula pada tahun 2010 di negeri Johor. Tajuk-tajuk pelajaran merangkumi aspek-aspek sastera yang perlu dipelajari berdasarkan sukatan pelajaran Bahasa Melayu KBSM. Penilaian sumatif telah dilakukan untuk melihat kesesuaian perisian ini dengan keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu.

Jadual 1: Isi kandungan dan sukatan pelajaran

Bil	Pernyataan	Peratusan & Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
1	Novel dalam perisian ini merupakan teks kajian wajib Komsas tingkatan 1.	47.5 (58)	47.5 (58)	4.1 (5)	0.8 (1)	3.58
2	Isi kandungan dalam perisian sesuai dengan keperluan saya.	41.8 (51)	48.4 (59)	9.8 (12)	0 (0)	3.68
3	Saya mudah memahami maklumat mengenai novel yang dipaparkan.	26.2 (32)	52.5 (64)	19.7 (24)	1.6 (2)	3.97
4	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam perisian ini.	33.6 (41)	42.6 (52)	18.6 (23)	4.9 (6)	3.95
5	Saya mudah memahami aspek-aspek dalam perisian novel ini.	29.5 (36)	45.1 (55)	23.8 (29)	1.6 (2)	3.98
6	Sinopsis novel dipaparkan dengan jelas.	37.7 (46)	43.4 (59)	13.1 (16)	0.8 (1)	3.77
7	Saya mudah memahami tema, persoalan, watak, perwatakan, plot, latar, gaya bahasa, nilai dan pengajaran novel yang dipelajari.	37.7 (46)	50.8 (62)	10.7 (13)	0.8 (1)	3.75
8	Aktiviti pembelajaran dalam perisian menarik minat saya.	51.6 (63)	40.2 (49)	7.4 (9)	0.8 (1)	3.57
Purata		38.2	46.3	13.4	1.41	3.78

Jadual 1 menunjukkan skala jawapan yang diberikan oleh murid Tingkatan 1 yang telah menggunakan perisian ini. Purata keseluruhan menunjukkan bahawa 46.3 peratus (%) murid memberikan pendapat setuju dan 38.2% sangat setuju bahawa isi pelajaran perisian tersebut memenuhi dan menepati keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu menengah rendah. Hanya 13.4 % murid menyatakan kurang setuju, manakala 1.41% menyatakan tidak setuju bahawa perisian ini menepati keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu.

Kesimpulannya, dapatan penilaian sumatif yang dijalankan terhadap responden menunjukkan bahawa perisian yang dibangunkan ini memenuhi dan menepati keperluan sukatan dan kurikulum Bahasa Melayu. Oleh itu, perisian ini sesuai digunakan dalam pembelajaran Komsas bagi murid Tingkatan 1. Selain itu, murid juga bersetuju dengan adanya perisian tersebut, mereka mengalami proses pembelajaran dengan mudah. Perisian ini mampu meningkatkan pemahaman dan minat mereka untuk mempelajari genre novel tersebut. Hal ini kerana, melalui perisian tersebut murid mengetahui dan memahami aspek-aspek sastera yang perlu dipelajari dalam sesebuah novel, iaitu tema dan persoalan, latar, plot, watak dan perwatakan, gaya bahasa, nilai pengajaran dan sudut pandangan.

Persoalan Kajian 2: Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan ini bersifat interaktif?

Perisian ini dibina dengan menerapkan ciri interaktif yang menarik dan memudahkan murid untuk mengawal perisian tersebut. Ciri interaktif ini penting dalam sesebuah perisian agar memudahkan murid memilih butang navigasi yang diperlukan bagi mendapatkan maklumat pembelajaran mereka. Oleh itu, kajian mengenai ciri interaktif dalam perisian ini dilakukan bagi menilai keberkesanan butang navigasi yang disediakan dalam memudahkan pembelajaran murid. Jadual 2 yang berkaitan dengan aspek interaktif, menunjukkan seramai 51.4% memilih pernyataan setuju berbanding hanya 3.97% yang menyatakan tidak setuju. Sebanyak 31.3% responden memilih pernyataan sangat setuju bahawa perisian ini bersifat interaktif.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* menepati ciri interaktif yang diperlukan dalam sesebuah perisian P&P. Butang navigasi yang disediakan dapat memandu murid untuk mengikuti pembelajaran yang diperlukan dengan mudah. Pengguna diberi kebebasan untuk memilih isi pelajaran yang dimahukan dengan hanya memilih butang pautan yang berkaitan. Oleh itu, proses P&P yang mesra pengguna dapat diwujudkan bagi memudahkan murid mendapatkan maklumat yang diperlukan.

Jadual 2: Aspek interaktif

Bil	Pernyataan	Peratusan & Kekerapan				Min
		SS	S	KS	TS	
9.	Butang yang terdapat pada perisian ini membantu saya meneroka pengetahuan dalam perisian tersebut.	32 (39)	54.1 (66)	13.1 (16)	0.8 (1)	3.83
10.	Saya dapat berhubung secara langsung dengan perisian tersebut.	42.6 (52)	44.3 (54)	13.1 (16)	0 (0)	3.70
11.	Arahan pada perisian memudahkan meneroka perisian tersebut.	26.2 (32)	58.2 (71)	14.8 (18)	0.8 (1)	3.90
12.	Saya tidak mengalami gangguan teknikal semasa menggunakan perisian ini.	33.6 (41)	54.1 (66)	12.3 (15)	0 (0)	3.79
13.	Reka bentuk skrin perisian menarik untuk diikuti.	20.5 (25)	54.9 (67)	19.7 (24)	4.9 (6)	4.09
14.	Ikon yang terdapat pada perisian tersebut mudah dikenalpasti fungsinya.	34.4 (42)	45.1 (55)	19.7 (24)	19.7 (24)	3.87
15.	Ikon yang digunakan dalam perisian tersebut konsisten dan tersusun.	29.5 (36)	49.2 (60)	19.7 (24)	1.6 (2)	3.93
Purata		31.3	51.4	16.1	3.97	3.88

Persoalan Kajian 3: Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan dapat menarik minat dan motivasi para murid terhadap proses pembelajaran?

Pengkaji membangunkan perisian PPBK (multimedia) adalah untuk menjadikan proses P&P Komsas lebih menarik dan meningkatkan motivasi murid untuk belajar novel. Oleh itu, kajian ini dilakukan bagi mendapatkan maklum balas responden terhadap aspek gaya persembahan perisian PPBK ini. Berdasarkan Jadual 3, hasil dapatan kajian bagi aspek menarik minat dan motivasi murid secara keseluruhannya memilih pernyataan setuju seramai 48.5% berbanding hanya 2.23% yang menyatakan tidak setuju dengan kenyataan tersebut.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* mampu meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa gaya persembahan yang dipaparkan mampu menarik minat mereka untuk mengikuti isi pengajaran yang disediakan melalui perisian ini. Murid juga bermotivasi untuk mengikuti pembelajaran melalui perisian ini kerana bahan yang disediakan ringkas dan padat serta mudah untuk diingat untuk jangka masa yang panjang.

Jadual 3: Aspek menarik minat dan motivasi terhadap proses pembelajaran

Bil	Pernyataan	Peratusan & Kekekapan				Min
		SS	S	KS	TS	
16.	Menu, ikon dan lokasi butang pautan membantu dan memudahkan saya meneroka perisian tersebut.	33.6 (41)	47.5 (58)	17.2 (21)	1.6 (2)	3.87
17.	Saiz font dan teks perisian adalah bersesuaian.	32.8 (40)	46.7 (57)	18 (22)	2.5 (3)	3.90
18.	Warna yang digunakan dalam perisian tersebut sesuai dan menarik minat saya	27 (33)	41.8 (51)	25.4 (31)	5.7 (7)	4.10
19.	Animasi yang digunakan menarik minat saya dan sesuai digunakan dalam perisian tersebut.	31.1 (38)	50 (61)	15.6 (19)	3.3 (4)	3.91
20.	Grafik yang digunakan menarik minat saya.	27.9 (34)	48.4 (59)	22.1 (27)	1.6 (2)	3.98
21.	Muzik latar belakang dalam perisian tersebut dapat menarik minat saya.	27 (33)	50 (61)	18 (22)	4.9 (6)	4.10
22.	Audio yang digunakan bersesuaian dan tidak mengganggu tumpuan saya	19.7 (24)	61.5 (75)	16.4 (20)	2.5 (3)	4.02
23.	Maklum balas yang diberikan selepas menjawab soalan latihan menaikkan semangat saya untuk terus belajar.	23 (28)	53 (65)	23 (28)	0.8 (1)	4.02
24.	Saya seronok menggunakan perisian ini.	54.1 (66)	37.7 (46)	7.4 (9)	0.8 (1)	3.55
25.	Saya boleh menggunakan perisian ini berulang-ulang tanpa masalah.	44.3 (54)	49.2 (60)	5.7 (7)	0.8 (1)	3.63
26.	Saya boleh keluar daripada perisian tersebut pada bila-bila masa.	38.5 (47)	47.5 (58)	13.9 (17)	0 (0)	3.75
Purata		32.6	48.5	16.6	2.23	3.90

Persoalan Kajian 4: Adakah perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibangunkan menggalakkan proses pembelajaran?

PPBK (multimedia) dibangunkan untuk menggalakkan proses pembelajaran Komsas menjadi lebih mudah dan efektif. Selain itu, perisian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman murid. Hal ini kerana, perisian ini berperanan sebagai tutor peribadi kepada murid dengan guru bertindak sebagai fasilitator. Dapatan kajian berkaitan item-item yang disenaraikan dalam bahagian proses pembelajaran ini menunjukkan bahawa sebanyak 53.87% menyatakan setuju. Seterusnya, 32.8% menyatakan sangat setuju. Sebanyak 12.14% responden memilih pernyataan kurang bersetuju berbanding hanya segelintir kecil sahaja yang tidak bersetuju, iaitu sebanyak 0.8%.

Kesimpulannya responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* membantu memudahkan kaedah pembelajaran dan mewujudkan proses pembelajaran yang berkesan. Kajian ini menunjukkan murid mendapat segala maklumat pembelajaran dengan mudah tanpa terikat dengan sesi pengajaran yang

panjang di dalam bilik darjah. Selain itu, strategi berpusatkan murid juga dapat menerapkan teori konstruktivisme kerana murid diberi peluang untuk membina pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sedia ada. Oleh itu, PPBK ini telah menyumbang kepada perkembangan daya pemikiran kreatif dan kritis dalam kalangan murid dalam memartabatkan imej pendidikan Bahasa Melayu khususnya Komsas.

Kesimpulannya, responden bersetuju bahawa perisian PPBK (multimedia) novel *Istana Menanti* yang dibina telah menerapkan elemen nilai murni. Dapatan ini menunjukkan bawa responden kajian bersetuju dengan menerapkan nilai murni dalam perisian ini mampu memupuk keperibadian murid agar membudayakan nilai murni dalam kehidupan harian mereka. Selain itu, nilai-nilai murni yang diterapkan semasa sesi P&P seperti peniruan dan pengalaman akan diperteguhkan dan diulangi pada masa hadapan. Secara langsung, dapat menggalakkan pembentukan insan yang seimbang dan memupuk nilai positif seseorang insan.

Jadual 4: Proses pengajaran dan pembelajaran

Bil	Pernyataan	Peratusan & Kekekapan				Min
		SS	S	KS	TS	
27.	Saya dapat mengenalpasti ciri-ciri novel melalui perisian tersebut.	36.1 (44)	54.9 (67)	9 (11)	0 (0)	3.73
28.	Saya dapat menyatakan semula sinopsis novel yang telah dipelajari menggunakan perkataan sendiri.	33.6 (41)	54.9 (67)	10.7 (13)	0.8 (1)	3.79
29.	Saya dapat menyatakan dan menilai tema dan persoalan dalam novel melalui perisian	35.2 (43)	50.8 (62)	13.9 (17)	0 (0)	3.79
30.	Saya dapat menyata dan membandingkan perwatakan watak dalam novel melalui perisian.	30.3 (37)	57.4 (70)	12.3 (15)	0 (0)	3.82
31.	Saya dapat menyatakan dan membezakan latar masa, tempat dan masyarakat dalam novel melalui perisian.	29.5 (36)	52.5 (64)	17.2 (21)	0.8 (1)	3.89
32.	Saya dapat menyatakan dan menilai pengajaran dalam novel melalui perisian.	27.5 (34)	57.4 (70)	12.3 (15)	2.5 (3)	3.89
33.	Saya memahami dengan jelas nilai murni yang terdapat dalam novel yang dipelajari.	37.7 (46)	49.2 (60)	11.5 (14)	1.6 (2)	3.77
Purata		32.8	53.87	12.14	0.8	3.59

PERBINCANGAN

Penggunaan kaedah baru seperti PPBK dalam subjek Bahasa Melayu khususnya Komsas seperti masih belum meluas kerana guru sudah terbiasa dengan menggunakan kaedah konvensional. Kaedah seperti ceramah dan kuliah digunakan kerana guru kurang terdedah dengan penggunaan alat bantu mengajar berasaskan elektronik. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan menunjukkan dengan berbantuan perisian ini murid

mudah untuk mendapatkan maklumat pembelajaran mereka tanpa bergantung sepenuhnya pada buku teks dan guru. Selain itu, belajar melalui perisian ini telah membudayakan sifat bertanggungjawab murid dalam pembelajaran mereka.

Selain itu, murid juga mampu belajar sendiri melalui maklumat yang disampaikan dalam perisian PPBK tersebut tanpa menunggu pengajaran guru di dalam bilik darjah. Hal ini kerana, menurut Draper dalam Auzar (2009) menggunakan teknologi sebagai alat bantu P&P membolehkan sesuatu konsep disampaikan dengan lebih berkesan dan murid mudah untuk mengingati konsep yang disampaikan. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Irene Cheng (2008) bahawa pengajaran berasaskan teknologi multimedia mampu meningkatkan pemahaman murid dengan persembahan isi pengajaran yang berbantuan teks, gambar dan bunyi.

Penggunaan PPBK juga dapat mengekalkan tumpuan, meningkatkan kemampuan kognitif dan kemahiran sosial belajar dalam suasana yang lebih selesa dari segi masa dan kebolehan mereka untuk mempelajari novel (Zamri & Nur Aisyah 2011). Perisian PPBK (multimedia) yang bercorak interaktif ini telah meningkatkan minat murid terhadap pelajaran mereka serta dapat memotivasikan mereka untuk belajar. Hal ini kerana, berdasarkan ciri multimedia yang terdapat pada perisian PPBK (multimedia) murid yang belajar dengan bantuan komputer akan mempunyai rangsangan atau motivasi yang tinggi. Penyediaan latihan serta pengayaan dalam perisian memberi peluang kepada murid untuk mengukuhkan pemahaman mereka terhadap pengajaran novel yang diajar (Ros Azura 2007, Zamri & Nur Aisyah 2011).

Minat dan motivasi murid dalam proses P&P Komsas juga mewujudkan implikasi yang positif. PPBK ini dapat membantu murid menguasai elemen-elemen sastera yang terdapat dalam novel *Istana Menanti* dengan mudah berbantuan perisian tersebut. Selain itu, mereka juga mudah mendapatkan maklumat pengajaran yang diperlukan dengan hanya memilih butang pautan yang disediakan. Dapatan ini menunjukkan persamaan dengan pendapat Rozinah (2005) bahawa kefahaman murid dapat ditingkatkan dengan kaedah multimedia berbanding kaedah konvensional. Menurut beliau lagi, kaedah multimedia yang berkonsepkan pembelajaran hiburan mudah menarik minat murid untuk memahami isi pengajaran sastera dengan lebih mudah.

Penggunaan perisian PPBK ini juga mampu mempengaruhi perkembangan pembelajaran murid bukan sahaja pada mata pelajaran Komsas, tetapi meningkatkan kemahiran mereka dalam literasi komputer. Menurut Ros Emiliana (2007) dan Lachs (2006), penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemahiran murid dalam penggunaan literasi komputer. Hal ini kerana, penggunaan komputer dalam proses belajar memahirkan murid dalam mengendalikan sistem komputer dalam kehidupan harian mereka. Kaedah ini membolehkan murid memperoleh dua ilmu secara langsung, iaitu ilmu berkaitan pelajaran dan ilmu literasi komputer (Zamri & Nur Aisyah 2011).

IMPLIKASI KAJIAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa minat dan motivasi murid dalam pembelajaran Komsas mewujudkan implikasi yang positif. Sepanjang kajian dijalankan di tiga buah

sekolah yang dipilih menunjukkan murid teruja untuk mengikut P&P berasaskan PPBK yang dibina. Murid dapat menguasai elemen-elemen sastera yang terdapat dalam novel *Istana Menanti* dengan mudah berbantuan perisian tersebut. Selain itu, mereka juga mudah mendapatkan maklumat pengajaran yang diperlukan dengan hanya memilih butang pautan yang disediakan. Dapatan ini menunjukkan persamaan dengan pendapat Rozinah (2005) bahawa kefahaman murid dapat ditingkatkan dengan kaedah multimedia berbanding kaedah konvensional. Menurut beliau lagi, kaedah multimedia yang berkonsepkan pembelajaran hiburan mudah menarik minat murid, di samping meningkatkan motivasi pembelajaran mereka. Hal ini kerana murid tidak berada dalam keadaan tertekan ketika proses pembelajaran kerana perisian PPBK telah mewujudkan hiburan sampingan ketika belajar.

Penggunaan perisian PPBK ini juga mampu mempengaruhi perkembangan pembelajaran murid bukan sahaja pada mata pelajaran Komsas, tetapi meningkatkan kemahiran mereka dalam literasi komputer. Menurut Ros Emiliana (2007) dan Lachs (2006) penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemahiran murid dalam penggunaan komputer literasi komputer. Hal ini kerana, penggunaan komputer dalam proses belajar memahirkan murid dalam mengendalikan sistem komputer dalam kehidupan harian mereka. Kaedah ini membolehkan murid memperoleh dua ilmu secara langsung, iaitu ilmu berkaitan pelajaran dan ilmu literasi komputer. Murid yang celik menggunakan komputer amat diperlukan ketika sistem pendidikan negara berkembang di era teknologi maklumat dan komunikasi.

KESIMPULAN

Dapatan kajian menunjukkan murid ini bersetuju bahawa aplikasi multimedia dalam P&P Komsas telah mewujudkan pembelajaran yang lebih berkesan dan menghiburkan. Dengan dapatan tersebut diharapkan penggunaan bahan bantu mengajar (PPBK) berasaskan multimedia dapat diperluaskan dalam pengajaran guru dan pembelajaran murid. Hal ini kerana, penggunaan kaedah ini berjaya menunjukkan keberkesanannya dalam meningkatkan minat dan motivasi murid dalam pembelajaran teks sastera. Secara tidak langsung, penggunaan multimedia ini dapat kurangkan persepsi negatif murid bahawa pembelajaran teks sastera sukar untuk difahami. Diharapkan kajian ini dapat membawa revolusi baru dalam proses P&P Bahasa Melayu khususnya Komsas agar setanding dengan mata pelajaran Sains dan Teknikal yang lain.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Norzila Md. Yusof. (2011). Keberkesanan cerpen dalam mempertingkatkan prestasi penulisan karangan Bahasa Melayu dalam kalangan murid. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1 (2): 45-57.
- Adam@Karim Abdul Malek. (2003). Hubungan komponen sastera dalam mata pelajaran Bahasa Melayu terhadap pemilihan jurusan pelajar Tingkatan Empat di daerah Seremban. Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

- Auzar. (2009). Pembangunan dan penilaian keberkesanan perisian pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer asas membaca Bahasa Indonesia. Tesis Ph.D Fal. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Brikerhoff, J. (2006). Effects of a long-duration, professional development academy on technology skills, computer self-efficacy, and technology intergration belief and practices. *ProQuest Education Journals*, 39 (1): 22-43
- Buckley, W. & Smith, A. (2008). Application of multimedia technologies to enhance distance learning. *Educational of Technology*, 55-66.
- Hamzah Dollah. (2004). Pembangunan perisian pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer bertajuk 'Puisi dalam Komponen Sastera Bahasa Melayu Menengah Rendah'. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Hannafin M. J. & Peck, K. L. (1988). *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Longman.
- Hassan Baseri Budiman. (2007). Mata pelajaran Kesusasteraan Melayu tidak relevan lagi. *Dewan Sastera*, Jun: 33-35. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Heinich, R. Molenda, M. Russel, J. D & Smalindino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*, Ed. ke 8. Ohio: Merril Prentice Hall.
- Imam M. Alghazo. (2006). Quality of internet use by teachers in the United Arab Emirates. *ProQuest Education Journals*, 126 (4): 769-780
- Irene Cheng. (2008). Assessing rhythm recognition skills in a multimedia environment. *Educational Technology Journal*, 45 (3):73-89.
- Jamalluddin Harun & Zaidatun Tasir. (2000). *Pengenalan kepada multimedia*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Jamalluddin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. Bentong: PTS Publication & Distributors.
- Jamalludin Harun, Baharuddin Aris, & Zaidatun Tasir. (2001). *Pembangunan perisian multimedia: Satu pendekatan sistematik*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Jeniri Amir. (2007). Sastera dalam pendidikan perlu pemikiran semula: *Dewan Sastera*, Jan 40-42. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (1999). *Pukal latihan kurikulum bersepadu sekolah menengah rendah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Lachs, V. (2006). *Making mltimedia in the classroom*. Dlm. Muhammad Asyraf Mustaffa. (Terj). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Mohd Azman. (2003). Pembangunan dan penilaian perisian kursus multimedia menggunakan perisian pengarangan Comil bagi subjek Pangajian Am bertajuk "Yang di Pertuan Agong. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Mohd. Aizani Maarof. (2004). *Teknologi maklumat: Sistem komputer dan perisian Siri 1*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Naapie Mat. (2002). Sastera mampu membuka cakerawala ilmu. *Dewan Sastera*, Mei:18-23

- Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). Pembangunan dan penilaian Perisian PPBK (Multimedia) novel Istana Menanti dalam komponen sastera Bahasa Melayu Tingkatan 1. Tesis Sarjana Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi
- Pusat Perkembangan Kurikulum. (2002). *Nilai muni dalam kurikulum bersepadu sekolah menengah*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Pusat Perkembangan Kurikulum. (2008). *Sukatan pelajaran kurikulum bersepadu sekolah menengah Bahasa Melayu tingkatan 1*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Ros Azura Jantan. (2007). Pembangunan dan penilaian perisian PPBK bagi tajuk cerpen *Dugong* dalam komponen sastera Bahasa Melayu. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Ros Emiliana Kartika Mohamad. (2007). Pendekatan kepelbagaian antara muka pengguna dalam pembangunan perisian kursus multimedia. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Shaifol Bahary Sulaiman. (2004). Pembangunan dan penlaian perisian multimedia bagi kursus teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Kursus Sekolah Bestari. Tesis Sarjana Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 11 (3): 163-177.
- Zamri Mahamid & Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan praktis*. Shah Alam: Karisma Publication.
- Zuraidah Abd. Karim. (2008). Aplikasi e-pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Melayu: Kajian kes di Sekolah Bestari. Tesis Dr. Falsafah Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

Maklumat lanjut, boleh hubungi:

Nur Aisyah Mohamad Noor
74 Taman Laksamana,
Jalan Temenggong Ahmad,
84000 Muar Johor.
asyanur_aisyah@yahoo.com