

Kepentingan penggunaan Perisian Berasaskan Multimedia terhadap kefahaman konsep PdP PSV bagi SJKC

The importance of the use of Multimedia-Based Software on the understanding of the PSV PdP concept for SJKC

Yong Yeat Fang*, Harozila Ramli, Noor Azlin Mohd

Fakulti Seni Kelestarian & Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

* yfcat0113@gmail.com

Published: 26 July 2023

To cite this article (APA): Yong, Y. F., Ramli, H., & Mohd, N. A. (2023). The importance of the use of Multimedia-Based Software on the understanding of the PSV PdP concept for SJKC: Kepentingan penggunaan Perisian Berasaskan Multimedia terhadap kefahaman konsep PdP PSV bagi SJKC. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 16, 113–122. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol16.sp2.11.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol16.sp2.11.2023>

ABSTRAK

Kepentingan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep Pengajaran dan Pembelajaran PSV bagi SJKC adalah kandungan penggunaan perisian berasaskan multimedia yang mempunyai pembelajaran abad ke-21, KBAT, nota teori pendek yang ringkas, menggunakan kombinasi elemen multimedia seperti penggunaan teks, animasi, audio, imej, video dan kawalan pengguna yang menarik dapat membantu memberikan kefahaman jelas, tepat dan tidak membosankan. Guru secara tidak langsung dapat menampilkan sifat profesional dengan kepakaran dan keilmuan agar nampak lebih yakin dan telah bersedia mengajar dalam kelas. Satu kaedah kajian yang digunakan ialah kajian reka bentuk dan pembangunan (Design and Development Research) yang diperkenalkan oleh Richey dan Klein (2007). Kajian DDR tersebut melibatkan empat fasa komprehensif. Berdasarkan kajian yang dijalankan, penyelidik memperkenalkan penggunaan perisian berasaskan multimedia sebagai bahan bantu belajar bagi guru-guru PSV khususnya dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran PSV tahun satu di SJKC. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini membantu guru-guru PSV memahami tajuk PSV dengan jelas serta berasa lebih bersedia dan yakin apabila masuk mengajar. Kesimpulannya, Penggunaan perisian berasaskan multimedia bukan sahaja sebagai sumber maklumat, tetapi ia juga dapat meningkatkan keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahawa dengan penggunaan perisian tersebut, murid-murid dapat mencapai pencapaian pembelajaran yang lebih baik. Guru merupakan faktor utama kecemerlangan seseorang murid.

Kata Kunci: multimedia, perisian, reka bentuk

ABSTRACT

The importance of the use of multimedia-based software to the understanding of the PSV Teaching and Learning concept for SJKC is the content of the use of multimedia-based software that has 21st-century learning, KBAT, short theoretical notes, using a combination of multimedia elements such as the use of text, animation, audio, images, interesting videos, and user controls can help provide a clear, accurate and non-boring understanding. Teachers can indirectly display professional qualities with expertise and knowledge to appear more confident and ready to teach in class. One research method used is design and development research (Design and Development Research) introduced by Richey and Klein (2007). The DDR study involves four comprehensive phases. Based on the research that will be conducted, the researcher introduces the use of multimedia-based software as a learning aid for PSV teachers, especially in the PSV Teaching and Learning process in year one at SJKC. The use of this multimedia-based software helps PSV teachers understand PSV topics clearly and feel more prepared and confident when teaching. In conclusion, the use of software based on multimedia is not only a source of

information, but it can also increase student activity in the learning process. It is hoped that with the use of the software, students can achieve better learning outcomes. The teacher is the main factor in the excellence of a student.

Keywords: *multimedia, software, design*

PENGENALAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) merupakan salah satu dari banyak mata pelajaran yang telah dirancang berdasarkan kurikulum standard yang dipraktikkan secara antarabangsa. KSSR dibuat untuk memenuhi keperluan dasar baru dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, dengan tujuan agar kualiti kurikulum yang diterapkan di sekolah rendah setara dengan standard antarabangsa. Kementerian Pendidikan Malaysia mengupayakan untuk memperkembangkan pendidikan bertaraf dunia sebagai suatu wacana dalam dasar pendidikan negara, dan menempatkan proses pendidikan sebagai bidang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di sekolah-sekolah yang berfungsi sebagai institusi perkembangan ilmu. KSSR diterapkan secara bertahap mulai tahun 2011, menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR). Kerangka KSSR mencakup integrasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, serta secara eksplisit memasukkan Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep Pengajaran dan Pembelajaran PSV bagi SJKC, murid dapat terus dievaluasi untuk menentukan tingkat penguasaannya dan memungkinkan guru untuk mengambil tindakan segera untuk meningkatkan pencapaian murid.

Kandungan Standard Pembelajaran KSSR Pdp meliputi Bahasa Seni Visual, Kemahiran Seni Visual, Kreativiti dan Inovasi Seni Visual, serta Apresiasi Seni Visual. Dalam kajian ini, peneliti menekankan seluruh bidang dalam PSV yang berfokus pada Unsur Seni dan Prinsip Rekaan. PSV merupakan suatu sistem pendidikan yang terstruktur dengan kemampuan pengukuran kinerja untuk memenuhi kebutuhan individu. Kebutuhan tersebut dapat dinilai dan diperoleh melalui kegiatan yang melibatkan pengetahuan dan keterampilan tentang proses, teknik, dan media, serta pembentukan nilai. Multimedia dapat digunakan dalam pelbagai bidang, termasuklah perniagaan, tempat awam, rumah dan pendidikan. Dalam aplikasi multimedia untuk tujuan pendidikan, terdapat enam elemen utama iaitu audio, imej, teks, video, animasi dan kawalan pengguna. (Muhammad Zaffwan Idris, 2021).

Pertama, walaupun audio sering dianggap sebagai elemen yang kurang penting, paparan teks yang hanya memuatkan grafik tidak dapat menarik minat pelajar. Bunyi boleh ditambahkan melalui suara, muzik dan kesan bunyi dalam produk multimedia. Objek bunyi yang biasa digunakan dalam produk multimedia adalah cakera padat, audio airbentuk, trek MIDI, mp3 dan audio. Fungsi bunyi juga untuk menunjukkan keadaan fikiran atau perasaan seseorang serta memperkuat mesej. Namun, gangguan mungkin timbul jika audio terlalu bising, yang akan mengganggu matlamat pembelajaran. Dengan adanya audio, pelajar dapat menggunakan imaginasi mereka dengan lebih bebas dan ini akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Kedua, grafik digunakan sebagai latar belakang untuk teks yang membentuk sebuah kerangka yang indah. Gambar seringkali menjadi bahasa bagi sebuah gambar yang dapat menjelaskan ribuan kata-kata. Imej yang digunakan haruslah sesuai dengan tajuk yang hendak disampaikan. Terdapat beberapa jenis imej grafik seperti gambar digital, imej vektor, gambar bitmaps dan gambar hiper. Saiz imej haruslah sesuai dengan teks. Contoh imej yang biasa digunakan ialah lukisan, gambar, dan karya seni.

Ketiga, teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah dikendalikan dan disimpan. Teks sangat penting kerana kita selalu memerlukan teks untuk menyampaikan maklumat. Fungsi teks adalah memberikan makna pada cerita. Teks juga dianggap sebagai kunci komunikasi idea. Teks mencakup berbagai jenis seperti teks imbas, teks elektronik, teks cetak dan hiperteks. Teks juga didukung oleh beberapa komponen seperti jenis, tata letak teks, dan jenis huruf untuk menyampaikan makna terkait atau tema aplikasi media. Namun, pada umumnya penonton lebih mudah bosan dengan teks jika dibandingkan dengan gambar.

Keempat, video merujuk kepada gambar hidup atau gambar bergerak yang disusun secara berurutan. Ia merupakan unsur yang paling mudah untuk menarik perhatian penonton dalam aplikasi

multimedia. Terdapat dua jenis video iaitu video digital dan video analog. Video digital terhasil daripada gelombang digital yang direkodkan sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum. Ia boleh dimuat turun melalui pelbagai sumber seperti cakera video, televisyen, pita video dan klip video digital. Manakala video analog dihasilkan daripada urutan gelombang yang direkodkan melalui kamera dan disiarkan melalui gelombang udara. Gelombang-gelombang ini bersifat analog.

Kelima, animasi digunakan untuk menggambarkan konsep atau menunjukkan idea. Objek yang kelihatan kabur dalam video boleh dipersembahkan dengan jelas dalam animasi kerana ia boleh melihat perubahan objek dari semasa ke semasa. <https://utmcdex.utm.my/wp-content/uploads/2014/01/elemenMM.pdf>

Akhir sekali, kawalan pengguna digunakan untuk memberikan pelajar pilihan melampaui bahagian tertentu aplikasi multimedia dan membenarkan mereka menavigasi kawasan lain program tersebut. <https://www.ukessays.com/essays/media/multimedia-applications-educational-4151.php>

Terdapat juga beberapa ciri dalam pendidikan iaitu navigasi, reka bentuk skrin, interaksi dan maklum balas, elemen video dan audio mengajar. Navigasi perkembangan dalam pendidikan.

Ciri pertama, navigasi boleh menghebatkan hasil pembelajaran dan menjadikan aplikasi multimedia interaktif senang digunakan oleh pelajar, menyediakan beberapa kawalan ke atas acara dan membolehkan mereka melompat ke bahagian baharu atau melihat semula maklumat dari skrin sebelumnya. Para pelajar juga boleh belajar dan memahami lebih lanjut apabila mereka mengawal aplikasi multimedia seperti memulakan, berhenti atau memperlahankan pada maklumat tertentu yang mereka suka.

Ciri kedua, reka bentuk skrin digunakan untuk melaraskan elemen teks dan grafik untuk mempersembahkan kandungan tersusun supaya menyenangkan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman pelajar. Setiap arahan yang dipaparkan pada skrin dalam aplikasi multimedia mesti mempunyai alat arahan dan navigasi yang tepat kepada para pelajar. Reka bentuk skrin juga digunakan untuk meningkatkan minat para pelajar dan menyampaikan maklumat yang diperlukan kepada mereka. Pendek kata, reka bentuk skrin yang baik harus mempunyai upaya menarik tumpuan perhatian pelajar, mengekalkan minat mereka, menggalakkan pemprosesan dan penglibatan antara pelajar ke atas kandungan pelajaran, membantu para pelajar mencari dan menyusun maklumat serta menyenangkan navigasi pelajaran.

Ciri ketiga ialah interaksi dan maklum balas, ia mengizinkan para pelajar berinteraksi dan mengawal aliran maklumat serta peringkat pembelajaran dengan aplikasi multimedia. Maklum balas dan interaksi membolehkan pelajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan respons serta-merta selepas tindakan. Maklum balas ialah maklumat tentang kesesuaian atau ketepatan reaksi pelajar yang biasanya dipaparkan pada skrin.

Akhir sekali, elemen video dan audio mengenai perkembangan dalam pendidikan mempunyai keistimewaan bagi menyampaikan maklumat kepada murid-murid yang mempunyai kelemahan dalam kemahiran membaca dan pembelajaran. Para pelajar lebih senang memahami pelajaran dengan menggunakan audio dan video untuk menyampaikan maklumat daripada bahan pembelajaran yang tidak aktif. Apabila audio dan video digunakan untuk menyokong teks, ia boleh memberi peluang kepada pelajar untuk berhenti dan mengulangi bahagian video yang tertentu.

Aplikasi multimedia digunakan sebagai sumber maklumat untuk menyampaikan sumber pembelajaran kepada para pelajar dalam pendidikan. Aplikasi multimedia juga digunakan untuk menambah-baik proses pembelajaran dan mempertingkatkan interaksi antara pelajar dengan guru. Guru boleh melahirkan pengajaran lebih menarik dengan menggunakan aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia boleh digunakan untuk menyebarkan maklumat penting tertentu dengan segera, dan bukannya dengan cara menulis di papan kenyataan. Tidak dapat dinafikan bahawa peranan aplikasi multimedia untuk tujuan Pendidikan amatlah penting. Konteks pembelajaran baharu ini pastinya akan menjadi era baru atas cara pengajaran dan cara pembelajaran oleh para guru dan pelajar. Para guru semestinya menggunakan cara yang lebih berkesan ini untuk melibatkan para pelajar semasa pembelajaran serta mempertingkatkan hasil pembelajaran para pelajar. Contoh aplikasi multimedia ialah World Wide Web, TV interaktif, perisian kursus, permainan komputer dan realiti maya. <https://www.ukessays.com/essays/media/multimedia-applications-educational4151.php>

Makna, Konsep Perisian Multimedia dan Kajian Lepas

Menurut Elissavet & Economidas (2003), perisian multimedia (koswer) adalah istilah yang terkini bagi pembelajaran berasaskan komputer, dimana ia merujuk kepada penggunaan komputer dalam penyampaian pengajaran dalam mod interaktif. Manakala Ismail Zain (2002) dalam penerangannya mengenai multimedia menyatakan bahawa multimedia berasal daripada dua perkataan iaitu multi dan media yang bermaksud pelbagai media. Menurut beliau lagi, istilah multimedia boleh diklasifikasikan kepada generasi 1 dan generasi 2. Istilah multimedia bagi generasi 1 merujuk kepada bahan cetakan, tayangan, pergerakan atau teknologi elektronik dalam bentuk analog yang memerlukan perkakasan tertentu secara berasingan untuk berfungsi. Manakala istilah multimedia bagi generasi 2 pula membawa maksud kepelbagaian media seperti teks, audio, video, dan animasi berbentuk digital. Menurut Jamalluddin Harun dan Zaidatun Tasir (2000) pula, "multimedia merupakan suatu peralatan komunikasi interaktif berasaskan komputer yang merangkumi penggunaan media audio visual seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi. Kajian lepas melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep Pengajaran dan Pembelajaran, menurut Bailey, D.H. (1996), multimedia adalah alat baharu yang dapat memberikan banyak manfaat pembangunan kepada dunia pendidikan. Pembangunan yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara mengumpul bahagian-bahagian tertentu dari kehidupan sebenar pelajar. Manfaat lain pula membawa erti pelajar yang terlibat dalam pembelajaran multimedia boleh mempelajari ilmu yang sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan, dan emosinya. Terdapat pelbagai strategi pengajaran yang boleh digunakan dalam merekabentuk informasi sesuatu PBK. Antaranya tutorial, latih tubi dan permainan pendidikan. Dalam penggunaan perisian ini, Babbitt, B.C. (2000) mencadangkan perisian program tutorial, latih tubi, simulasi dan permainan adalah di antara perisian yang sesuai untuk pengajaran. Manakala Jamaluddin Harun dan Zaidatun Tasir (1999) juga mencadangkan rekabentuk informasi PBK perlu mengandungi tutorial, latih tubi, dan permainan pendidikan digunakan dalam perisian multimedia.

Guru-guru masa kini dihadapkan dengan tugas yang melampaui batas masa sebagai pendidik, fasilitator, mentor, dan pengajar bagi pelajar. Cabaran yang dihadapi oleh guru masa kini jauh berbeza dengan cabaran yang dihadapi oleh guru-guru pada zaman dahulu, kenyataan oleh Dr. Aminudin Mansor (Majalah Pendidik: 6 Julai 2017). Ketiadaan usaha untuk mengatasi kelemahan ini mungkin akan menghalang pencapaian objektif sepenuhnya dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan. Guru perlu selalu peka dan kreatif dalam menyediakan bahan yang tersusun dan teratur supaya dapat disesuaikan dengan tahap penerimaan, tahap perkembangan jiwa, keperluan dan fizikal murid. Melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep Pdp PSV bagi sekolah jenis kebangsaan cina ini, gabungan antara unsur seni dan prinsip rekaan adalah merupakan perkara utama dan teras dalam mekanisme penghasilan sesuatu karya seni yang bermutu. Selain daripada itu, dalam membuat kritikan seni dan apresiasi karya visual, guru-guru yang mengajar PSV seharusnya memahami dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkandung di dalam Bahasa Seni Visual terlebih dahulu agar memudahkan mereka menjalani proses pembelajaran dan pemudahcaraan bersama murid di dalam kelas. Dalam proses pengajaran, guru perlu berusaha untuk melibatkan sebanyak mungkin indra dan menggalakkan kerjasama di antara pelajar untuk memastikan pembelajaran yang berkesan.

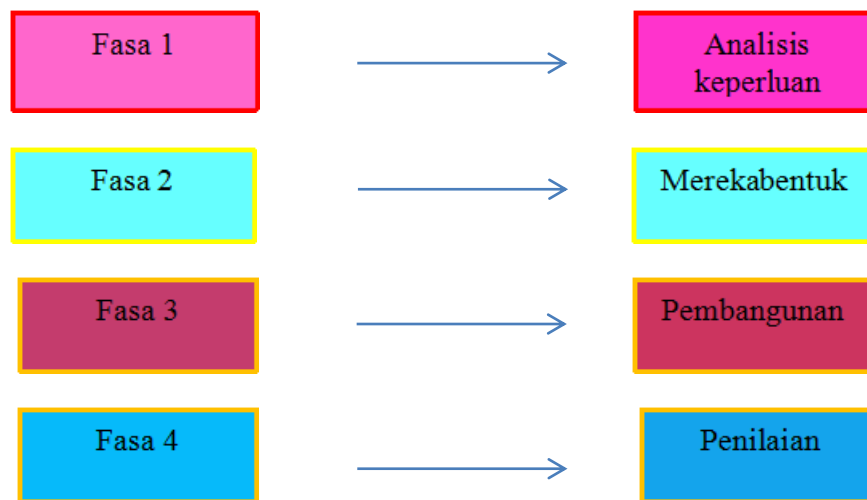
Dalam kalangan pelajar tahun satu pendidikan seni visual di sekolah jenis kebangsaan cina yang kurang mahir dalam Bahasa Cina, perisian multimedia yang berasaskan konsep Pdp PSV bagi sekolah jenis kebangsaan cina harus dilaksanakan.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan Reka Bentuk dan Pembangunan (Design and Development Research) yang diperkenalkan oleh Richey & Klein (2007). Richey & Klein (2007) menyatakan bahawa penggunaan pendekatan kajian Reka Bentuk dan Pembangunan sangat sistematik, melibatkan proses reka bentuk, pembangunan, dan penilaian berdasarkan kajian empirikal.

Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan ini pada dasarnya mempunyai empat fasa komprehensif. Fasa pertama dikenali sebagai fasa Analisis Keperluan. Fasa kedua dikenali sebagai fasa Reka Bentuk. Fasa ketiga adalah fasa Pembangunan manakala fasa keempat ialah fasa Penilaian. Rajah di bawah menunjukkan Reka Bentuk dan Pembangunan Richey & Klein (2007).

https://www.academia.edu/52691580/Pendekatan_Penyelidikan_Reka_Bentuk_dan_Pembangunan_DR_Dalam_Pembangunan_Model_Pemikiran_Inventif_Pelajar_Mata_Pelajaran_Reka_Cipta



Model Dick dan Reiser juga mempunyai tujuh elemen. Menurut Dick dan Reiser (1996), reka bentuk pengajaran adalah satu proses yang sistematik dan terancang untuk mereka bentuk, membangunkan, melaksanakan, dan menilai pengajaran.

Kajian reka bentuk dan pembangunan ke atas aplikasi multimedia ini telah dilakukan oleh Richey & Klein (2007) yang merangkumi fasa analisis keperluan, reka bentuk, pembangunan, dan penilaian keberkesanan aplikasi multimedia. Sementara itu, model Dick dan Reiser (1996) pula mempunyai tujuh elemen yang digunakan untuk mengadaptasikan elemen dalam aplikasi multimedia ini iaitu kenalpasti objektif, kesahan pakar dan uji aplikasi multimedia. Gabungan kedua-dua model ini telah diaplikasikan dalam pembangunan aplikasi multimedia bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di tahun satu, khusus untuk guru-guru pendidikan seni visual. Konsep kerangka yang dihasilkan dipaparkan dalam rajah di bawah.



Rasional pemilihan adaptasi reka bentuk dan pembangunan Richey & Klien (2007) dan model Dick and Reiser (1996) digunakan adalah kerana penyelidik ingin membangunkan sebuah aplikasi multimedia sebagai bahan pengajaran baharu dari bahan sedia ada bagi Pendidikan Seni Visual di tahun satu bagi sekolah jenis kebangsaan Cina untuk keperluan guru-guru pendidikan seni visual. Penghasilan aplikasi multimedia boleh membantu guru-guru seni visual terutamanya merangsang fikiran, minda, perhatian dan minat murid dalam proses pembelajaran. Tujuan membangunkan aplikasi multimedia ini adalah untuk meningkatkan produktiviti dan keberkesanan dalam bidang pendidikan seni visual agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualiti dan relevan dengan keperluan semasa. Aplikasi multimedia ini akan dibangunkan bagi kegunaan guru-guru pendidikan seni visual dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual kepada murid-murid tahun satu di sekolah jenis kebangsaan Cina. Diharapkan aplikasi multimedia ini dapat membantu meningkatkan penguasaan dan keyakinan para pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah rendah.

Pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan adalah sesuai digunakan kerana ia akan mengkaji, meninjau dan menganalisis data untuk menjawab persoalan kajian yang sebenarnya. Melalui pendekatan kajian reka bentuk dan pembangunan, penyelidik dapat melihat, memerhati sekaligus mengenalpasti kaedah Pdp guru-guru PSV di dalam kelas dan dapat melihat kelebihan dan kekurangan sebelum dan selepas penggunaan aplikasi multimedia. Penyelidik dapat mengumpul maklumat dengan menggunakan pelbagai kaedah dengan lebih mendalam seperti penggunaan kaedah pemerhatian, temubual dan soal selidik. Kajian secara kajian reka bentuk dan pembangunan ini juga merupakan unit analisis dalam kajian ini adalah menganalisis hasil sampel tahap pada penguasaan murid (TP) secara penilaian formatif dalam bentuk ujian di akhir pembelajaran Pendidikan Seni Visual bagi melihat sejauh mana keberkesanan penyampaian guru-guru PSV dalam pengajaran mata pelajaran PSV dengan menggunakan aplikasi multimedia ini.

Kepentingan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina

Pada pembinaan penggunaan perisian berasaskan multimedia ini, gabungan antara unsur seni dan prinsip rekaan adalah merupakan perkara utama dan teras dalam mekanisme penghasilan sesuatu karya seni yang baik dan bermutu. Di samping itu, dalam membuat kritikan seni dan apresiasi karya visual. Guru-guru yang mengajar pendidikan seni visual sememangnya memahami dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkandung di dalam Bahasa Seni Visual terlebih dahulu agar menyenangkan mereka menjalani proses pembelajaran dan pembelajaran bersama murid di dalam kelas.

Murid-murid pendidikan seni visual tahun satu bagi sekolah jenis kebangsaan cina yang kurang fasih dengan perkataan cina juga menyebabkan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina harus dibina. Selain daripada itu, menurut Muhammad Zaffwan Idris (2021), pada peringkat sekolah rendah, banyak pelajar yang menghadapi kesulitan untuk mengungkapkan perasaan atau pandangan mereka melalui penulisan. Oleh itu, seni dianggap sebagai medium yang sangat berkesan untuk mencapai objektif tersebut. Aktiviti seni juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemahiran pelajar.

Penyelidikan ini menggunakan perisian multimedia untuk membantu guru pendidikan seni visual mengajar dengan lebih terancang, terutamanya dalam memahami konsep pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina. Menurut KPM (2018), semasa PdP, guru perlu menggunakan pendekatan komunikasi seluruh yang merangkumi ungkapan, bahasa lisan, gerak badan, gerak bibir, isyarat tangan dan kiu visual (gambar / lukisan) untuk memaksimumkan pemahaman pelajar. Oleh itu, penulis ingin berkongsi pengalaman dan idea untuk meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Seni Visual di tahun satu bagi sekolah jenis kebangsaan cina, serta memberi impak positif pada perkembangan rohani, emosi, jasmani dan intelek murid-murid melalui penilaian berterusan di sekolah.

Melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia ini, murid boleh menjalankan sesi ulangkaji pada bila-bila masa. Dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual, guru-guru yang mengajar subjek ini boleh menggunakan aplikasi multimedia yang telah dibangunkan sebagai alat bantu untuk mencipta persekitaran Pembelajaran dan Pengajaran secara atas talian (PdPc) yang aktif.

Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini membolehkan murid membaca sebelum mereka menghadiri kelas penggunaan perisian berasaskan multimedia ini boleh dijadikan bahan rujukan tambahan di tahun satu sekolah jenis kebangsaan cina yang lain. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini juga sedikit sebanyak dapat memberi impak yang membolehkan sekolah jenis kebangsaan cina menghasilkan murid yang berkualiti, berfikir kreatif dan kritis serta berinovasi.

<https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2022/01/906433/konsep-pendidikanberasas-video-wajar-diperkayakan>

Sambil memenuhi keperluan sukatan pelajaran dan kandungan pengajaran yang telah ditetapkan dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang terkandung di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang baharu, guru-guru juga perlu bersedia untuk menghadapi perubahan yang berlaku.

KBAT dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (2013-2025), murid diajar memahami sesuatu fakta seterusnya dapat mengaplikasikan dan menyelesaikan sesuatu masalah. Disebabkan murid-murid sangat mahir mengakses maklumat melalui teknologi siber, mereka sentiasa bertanyakan perkara yang lebih mendalam dan di luar jangkauan guru. Oleh yang demikian, guru mesti lebih bersedia untuk menangani perkara tersebut. Sebagai kelanjutan, penyelidikan ini berkaitan kepentingan memahami gaya belajar dengan penerapan teknologi media baharu pengajaran dalam PdPc PSV pada masa kini ke arah pembelajaran bermakna. Amalan praktis pengintegrasian ini menjurus kepada pelaksanaan kepelbagaian sumber dan media dalam menghasilkan satu sesi PdPc PSV yang kreatif dan berinovasi. Hasil daripada analisis keperluan ini akan dimanfaatkan oleh penyelidik untuk menggerakkan fasa kajian seterusnya dalam pembangunan modul pembelajaran PSV.

Guru dan murid dapat menjalankan aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara lebih terancang dan bersistematik dengan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina sebagai bahan pembelajaran dan pembelajaran (PdP). Menggunakan perisian berasaskan multimedia dalam

pengajaran dan pembelajaran seni visual dapat membantu guru sekolah jenis kebangsaan cina memahami dan menentukan isi pelajaran yang cukup disampaikan dalam masa yang diperuntukkan. Para guru berusaha semaksimal mungkin untuk menggunakan masa pengajaran secara efektif dengan menggunakan strategi yang lebih teratur dan terstruktur untuk mencapai semua objektif pengajaran. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini diharapkan dapat menggalakkan juga penguasaan guru-guru opsyen seni lain agar lebih efektif, proaktif dan menyumbangkan pelbagai idea serta kreativiti yang tinggi.

Pembangunan aplikasi multimedia pendidikan seni visual ini diperlukan kerana ia dapat membantu persediaan dan melancarkan guru mengajar di dalam kelas. Melihat kepada kepentingan pembangunan aplikasi multimedia pendidikan seni visual dalam meningkatkan kefahaman pendidikan seni visual guru-guru terutamanya, maka kajian kepada pembangunan aplikasi multimedia ini adalah wajar. Penggunaan alat pengukur dianggap serupa dengan pembangunan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual di sekolah jenis kebangsaan cina. Ini kerana kedua-duanya merupakan sumber dan panduan bagi pembina aplikasi multimedia untuk mendapatkan data dan maklumat berkaitan dengan kajian dan penyelidikan yang dijalankan.

Perisian berasaskan multimedia yang digunakan adalah perisian “Quizizz”. Perisian ini menyediakan simulasi interaktif untuk konsep-konsep PSV seperti sifat-sifat suatu bahan. Pelajar dapat memainkan simulasi dan mengamati interaksi antara unsur-unsur yang berbeza dalam bahan-bahan (Komalasari, K. & Rahmat, 2019).

Analisis ujian-t menunjukkan perbezaan yang signifikan antara kedua-dua kumpulan dalam ujian pasca kajian dengan nilai p kurang daripada 0.05. Ini menunjukkan bahawa penggunaan perisian berasaskan multimedia dalam PBK memberikan implikasi yang signifikan terhadap kefahaman konsep PSV di kalangan pelajar di SJKC di Malaysia.

Namun, walaupun penggunaan perisian berasaskan multimedia dapat membantu meningkatkan kefahaman konsep PSV di kalangan murid, ia tidak boleh menjadi satu-satunya kaedah PdP. Penggunaan perisian berasaskan multimedia perlu diselaraskan dengan penggunaan kaedah PdP yang lain seperti PdP melalui aktiviti berbentuk kumpulan atau PdP berbantuan teknologi lain. Hal ini dapat membantu murid memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan membolehkan mereka mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan sebenar.

Selain itu, kajian ini juga memberikan panduan untuk guru dalam merancang strategi PdP PSV yang lebih efektif dan memotivasi murid untuk belajar dengan lebih berkesan dan menyeronokkan. Pendekatan ini dapat membantu guru memahami peranan perisian berasaskan multimedia dalam PdP PSV dan memilih perisian yang sesuai dengan keperluan PdP. Guru juga dapat memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran berasaskan multimedia yang tersedia untuk membantu murid memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep PSV.

Melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia ini, murid boleh menjalankan sesi ulangkaji pada bila-bila masa. Guru-guru yang mengendalikan subjek PSV ini juga boleh menggunakan perisian berasaskan multimedia ini sebagai bahan bantuan mengajar bagi menyediakan persekitaran PdP yang aktif. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini membolehkan murid membaca sebelum mereka menghadiri kelas. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini boleh dijadikan bahan rujukan tambahan di tahun satu sekolah jenis kebangsaan cina yang lain. Penggunaan perisian berasaskan multimedia ini juga sedikit sebanyak dapat memberi impak yang membolehkan sekolah jenis kebangsaan cina menghasilkan murid yang berkualiti, berfikiran kreatif dan kritis serta berinovasi.

Guru pada masa kini menghadapi cabaran yang terlalu besar bezanya jika berbanding dengan guru dahulu. Ini akan menyebabkan pelaksanaan kurikulum pendidikan tidak dapat dicapai dengan sepenuhnya. Guru perlu peka dan kreatif dalam menyediakan bahan yang tersusun dan teratur supaya dapat disesuaikan dengan tahap penerimaan, tahap perkembangan jiwa, keperluan dan fizikal pelajar. Melalui penggunaan perisian berasaskan multimedia, guru dapat membimbing murid mengembangkan idea, kemahiran, cara berfikir kritis, kreatif dan inovatif (Faiza & Zamri, 2017).

Kegunaan sesuatu pembangunan aplikasi multimedia dapat dilihat dari tahap kesahihan yang dicapai. Pembangunan aplikasi multimedia yang mempunyai kesahan yang tinggi akan mencapai hasil yang dikehendaki. Kesahan kandungan pembangunan aplikasi multimedia dianggap baik sekiranya ia dapat mengukur semua isi kandungannya dengan berkesan. Untuk menilai kesahan alat pengukur atau modul, cara yang sesuai adalah dengan meminta pendapat dan pandangan pakar dalam bidang pendidikan seni visual. Oleh itu, tiga orang pakar telah dipilih untuk menilai kesahan dalam kajian ini.

Proses penilaian kesahan pembangunan aplikasi multimedia melibatkan pengenalan, objektif umum, teori asas, kandungan keseluruhan, serta lampiran-lampiran yang diberikan kepada panel pakar untuk dikaji dan dinilai, dan memberi cadangan.

KESIMPULAN

Kelebihan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina, guru dapat melakukan pendekatan secara individu kepada murid seterusnya membantu suasana pembelajaran di dalam kelas terkawal. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan profesionalisme guru kerana setiap cabaran yang dihadapi dapat merangsang guru untuk berfikir secara kritis dan mendorongnya untuk bersikap lebih saintifik terhadap profesinya. Oleh yang demikian, penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni visual bagi sekolah jenis kebangsaan cina adalah sangat mustahak dalam konteks ini. Murid-murid boleh belajar menerusi penggunaan perisian berasaskan multimedia dengan menggunakan kombinasi elemen multimedia seperti penggunaan teks, animasi, audio, imej, video dan kawalan pengguna yang menarik. Terdapat beberapa ciri yang cuba dipertingkatkan oleh pembangun untuk meningkatkan keberkesanan aplikasi multimedia pendidikan yang menarik perhatian pelajar, membantu pelajar menyusun maklumat dan menyenangkan navigasi pelajaran dan mengintegrasikan semua maklumat ke dalam pengetahuan. Kepentingan penghasilan penggunaan perisian berasaskan multimedia ini adalah sebagai panduan dan nilai tambah bagi rujukan yang sedia ada serta menambahkan nilai intelek kepada dunia pendidikan seni visual di samping mempelbagaikan bahan rujukan dan panduan di Kementerian Pendidikan Malaysia. Diharapkan penggunaan perisian ini juga akan dapat meningkatkan motivasi, penguasaan dan kemahiran guru-guru pendidikan seni visual agar pengajaran di dalam kelas berjalan dengan lancar.

RUJUKAN

- Babbitt, B.C. (2000). *Tips For Software selection for Math Instruction*. Atas Bachelor Pendidikan (Bimbingan dan Kaunseling). Fakulti Pengajian
- Bailey, D.H. (1996). *Constructivism and Multimedia: Theory and Application: Innovation and Transformation*. *Journal of Instruction Media*. 23(2).161-165.
- Dr. Aminudin Mansor. (Majalah Pendidik: 6 Julai 2017)
- Elissavet, G. Dan economides, A.A. (2003). *An Evaluation Instrument for Hypermedia Courseware*. *Educational Technology & Society* 6 (2) 31-44.
- Faiza & Zamri. (2017). Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Pelajar Asing Cemerlang Bahasa Mengikut Kemahiran
<https://utmcdex.utm.my/wp-content/uploads/2014/01/elemenMM.pdf>
https://www.academia.edu/52691580/Pendekatan_Penyelidikan_Reka_Bentuk_dan_Pembangunan_DDR_Dalam_Pembangunan_Model_Pemikiran_Inventif_Pelajar_Mata_Pelajaran_Reka_Cipta
<https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2022/01/906433/konsep-pendidikanberasas-video-wajar-diperkayakan>
<https://www.moe.gov.my/muat-turun/penerbitan-dan-jurnal/1818-pelan-pembangunan-pendidikan-2013-2025>
<https://www.ukessays.com/essays/media/multimedia-applications-educational-4151.php>
- Jamalluddin Harun & Zaidatun Tasir. (2000). Pengenalan kepada multimedia. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Jamaludin Harun dan Zaidatun Tasir. (1999). Rekabentuk Perisian Multimedia. Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia Protect and Secure Your WiFi : https://bit.ly/vpn_secure Protect and Secure Your WiFi : https://bit.ly/vpn_secure
- Komalasari, K., & Rahmat. (2019). *Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning*. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113-126.
- KPM (2018)
- Muhammad Zaffwan Idris. (2021). *Multimedia Applications for Educational Purposes* Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (2013-2025).
- Reiser, R.A. & Dick, W. (1996). *Instructional Planning: A Guide for Teachers*. Boston: Allen and Bacon.
- Richey, R. C., & Klein, J. (2007). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989018.pdf>

The importance of the use of Multimedia-Based Software on the understanding of the PSV PdP concept for SJKC

Richey, R. C., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Richey, R. C., & Klein, J. (2007).[https://www.semanticscholar.org/paper/Design-and-Development-Research%3A-Methods%2C-and-Richey Klein/332ce47982c42e1255d611ce9042a028150a4358](https://www.semanticscholar.org/paper/Design-and-Development-Research%3A-Methods%2C-and-Richey%20Klein/332ce47982c42e1255d611ce9042a028150a4358).