

## Penggunaan multimedia dalam mata pelajaran sejarah

Nur Syazwani Abdul Talib  
[wanie0513@gmail.com](mailto:wanie0513@gmail.com)  
Universiti Malaysia Kelantan (UMK)

Mohd Mahzan Awang  
[mahzan@ukm.edu.my](mailto:mahzan@ukm.edu.my)  
Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)

Kamarulzaman Abdul Ghani,  
[kamarulzaman@umk.edu.my](mailto:kamarulzaman@umk.edu.my)  
Universiti Malaysia Kelantan (UMK)

Nur Azuki Yusuff  
[azuki@umk.edu.my](mailto:azuki@umk.edu.my)  
Universiti Malaysia Kelantan(UMK)

### ABSTRAK

Mata pelajaran Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh pelajar walaupun subjek sejarah kini telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus. Justeru, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan perlu diwujudkan bagi menangani masalah ini. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti tahap penggunaan multimedia dalam mata pelajaran Sejarah dan hubungannya dengan minat belajar sejarah. Kajian ini dijalankan di Mukah, Sarawak yang melibatkan 60 orang pelajar Tingkatan Empat. Instrumen kajian yang digunakan adalah borang soal selidik yang mengandungi enam bahagian. Kajian rintis telah dilakukan ke atas 30 orang pelajar dan nilai alpha yang diperoleh adalah mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi iaitu bahagian B (.754), bahagian C (.704), bahagian D (.721), bahagian E (.773) dan bahagian F (.863). Analisis data telah dilakukan dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 20.0* untuk menjalankan *t-test* dan ANOVA. Dapatan kajian mendapati bahawa penggunaan sumber adalah berada pada tahap sederhana. Analisis inferensi mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara jantina dan etnik dari segi penggunaan sumber dalam mata pelajaran Sejarah. Namun terdapat perbezaan yang signifikan penggunaan sumber dalam mata pelajaran Sejarah berdasarkan tahap pencapaian akademik pelajar.

**Kata Kunci:** minat; pencapaian; multimedia; sejarah; pelajar

## MULTIMEDIA IN HISTORY

### ABSTRACT

History is one of the subjects that students are less interested in, even though History has now become to compulsory subjects. Hence, an effective teaching and learning methods need to be established to address this problem. The purpose of this study was to identify the level of multimedia use in the History subject and its relationship with the interest of learning history. This study was conducted in Mukah, Sarawak involving 60 Form Four students. The research instrument used is a questionnaire consisting of six parts. The pilot study was conducted on 30 students and the alpha value obtained was high reliability which are part B (.754), part C (.704), part D (.721), part E (.773) and part F (.863). Data analysis has been done using the Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 20.0 to run t-test and ANOVA. The findings show that resource utilization is at moderate level. Inference analysis found that there was no significant difference between gender and ethnicity in terms of resource use in History subjects. However, there are significant differences in the use of resources in History subjects based on students' academic achievement levels.

Keywords: interest; achievement; multimedia; history; student

### PENGENALAN

Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus dalam Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Dengan mewajibkan mata pelajaran Sejarah telah membuktikan bahawa mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Mempelajari sejarah akan dapat memupuk semangat patriotisme dalam kalangan pelajar (Hasnah, 2010). Melalui peristiwa sejarah pelbagai iktibar yang dapat diambil untuk menjadikan sejarah tidak lagi berulang. Sejarah juga akan dapat membentuk perpaduan (Abd. Rahim Abd. Rashid, 1999) dan menjadi asas pembinaan negara bangsa (Hasnah, 2010). Justeru itu, pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang perlu dilakukan oleh guru untuk menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah memandangkan sejarah kurang di minati oleh pelajar.

Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran akan menjadikan suasana pembelajaran menyeronokkan dan tidak statik. Multimedia merupakan gambar, grafik, animasi, teks dan suara dalam suatu maklumat digital (Tony Feldman 1997 dalam Rozinah Jamaludin, 2005). Penggunaan multimedia pada masa ini bukan hanya untuk bidang hiburan semata-mata malah multimedia turut digunakan dalam bidang perniagaan, pentadbiran dan juga pendidikan. Penggunaan bahan multimedia merupakan trend terkini dalam pengajaran dan pembelajaran (Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, 2007). Justeru, kemunculan teknologi maklumat adalah bukan satu fenomena yang baru pada masa ini. Zamri dan Mohamed Amin (2008) menyatakan melalui multimedia maklumat dapat diterima dengan cepat, tepat dan mampu menarik minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran (Abdul Rasid Jamian, Norhashimah Hashim dan Shamsudin Othman, 2012).

Multimedia juga akan mampu mempersembahkan maklumat dengan lebih baik dan berkesan berbanding media lain seperti buku atau radio (Kozma, 1991 dalam Mahanom Mat Sam & Rohaida Mohd. Saat, 2008). Di samping itu, penggunaan multimedia adalah untuk memudahkan guru dalam mempelbagaikan gaya pengajaran dan bukanlah bermaksud untuk menggantikan terus peranan guru sebagai tenaga pengajar. Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar Sejarah dalam kalangan pelajar (Rossafri dan Wan Ahmad, 2007). Hal ini kerana sejarah dikatakan sebagai

salah satu mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati (Anuar Ahmad, Siti Haishah Abdul Rahman dan Nur Atiqah T. Abdullah 2009; Hasnah Hussiin, 2010) disebabkan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang hanya berpusatkan guru (Rossafri dan Wan Ahmad, 2007).

Masih terdapat lagi guru yang hanya menggunakan kaedah pengajaran yang berbentuk ceramah dan menggunakan buku teks (Mohd Samsudin dan Shahizan Shaharudin, 2012). Justeru itu, pelajar-pelajar kurang diberikan peluang untuk melibatkan diri secara aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran sedang berlangsung (Rossafri dan Wan Ahmad, 2007). Selain itu, Lee (2013) menyatakan *Information and Communication Technology* (ICT) telah digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran di negara-negara Eropah dan terbukti dapat menarik minat belajar dan meningkatkan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. Penggunaan multimedia juga dapat merangsang pelbagai deria pelajar selain dapat menarik minat pelajar dalam pembelajaran (Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003).

### **ISU DAN PERMASALAHAN**

Memandangkan mata pelajaran Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus (Mohamad Fadzil Che Amat dan Abdul Jaleel Abdul Hakeem, 2013) dan mendapat pelbagai reaksi daripada semua pihak (Mohd Samsudin dan Shahizan Shaharudin, 2012) kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan pelajar perlu dilaksanakan. Penglibatan aktif pelajar dalam pembelajaran adalah sangat penting bagi membolehkan pelajar mudah menerima dan mengingati maklumat semasa sesi pengajaran dan pembelajaran (Mayer, 2004) selain meningkatkan kefahaman pelajar. Justeru itu, salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran sejarah yang dapat melibatkan pelajar secara aktif dan menarik minat pelajar adalah melalui penggunaan multimedia (Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003). Melalui penggunaan multimedia, guru membimbing pelajar dalam mengakses, memilih, menilai, mengorganisasikan dan menyimpan maklumat daripada pelbagai sumber ilmu. Hasil kerja menjadi fleksibel dan mudah dikongsi dengan pelajar lain serta menggalakkan interaksi antara pelajar dengan bahan selain pembelajaran dua hala (Mahanom dan Rohaida, 2008).

McGloughlin (1997) menyatakan pengintegrasian teknologi multimedia dan teknologi internet akan membawa kesan yang positif dari segi minat, menjimatkan masa, kos pembangunan yang rendah, meningkatkan kebolehan capaian dan membolehkan pemahaman terhadap sesuatu isi kandungan. Di samping itu, Jamalludin dan Zaidatun (2003) menyatakan kepentingan teknologi multimedia dalam pendidikan adalah untuk memberikan ruang penyimpanan dan kemudahan penyebaran, kemudahan carian, sumber rujukan, kuasa kawalan yang lebih fleksibel, penerokaan tanpa batasan dan konstruktif. Begitu juga dengan penggunaan ICT akan meningkatkan kefahaman pelajar terhadap pelajaran, memberi peluang pembelajaran yang sama, meningkatkan motivasi, membolehkan pembelajaran sendiri, mengakses maklumat yang sukar diperoleh, mewujudkan suasana pembelajaran yang seronok dan mencabar, meningkatkan kreativiti dan imaginasi, bimbingan minimum oleh guru dan meningkatkan kemahiran ICT (Norsalleh Ngatimin dan Sahat md. Shah, 2004).

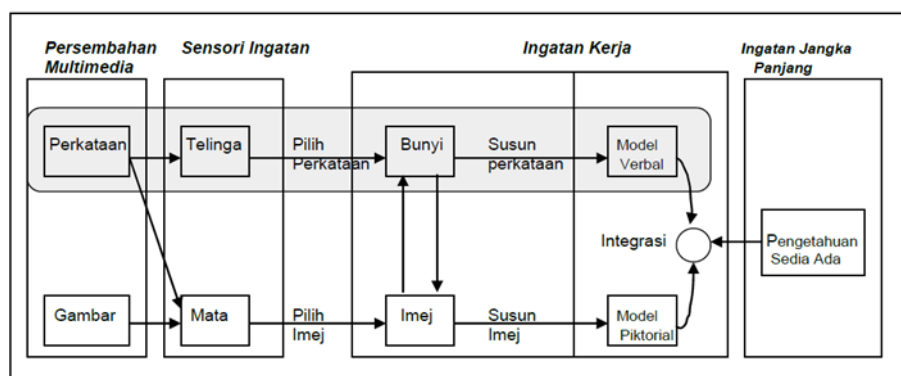
Brown (1980) menyatakan kelemahan sebenar dalam menguasai kurikulum sejarah adalah disebabkan gaya penyampaian yang kurang berkesan. Gaya penyampaian guru dalam bentuk syarahan yang panjang akan mendatangkan beberapa masalah iaitu 1) tumpuan pelajar merosot bagi setiap minit yang berlalu 2) menarik kepada pelajar auditori 3) menggalakkan pembelajaran maklumat berdasarkan fakta yang rendah tahapnya 4) mengandaikan semua pelajar memerlukan maklumat dan kepantasan yang sama 5) pelajar cenderung tidak menyukainya (Zainab Ahmad, 2009). Justeru kreativiti guru diperlukan bagi membolehkan gaya penyampaian dan kaedah semasa pengajaran dan pembelajaran dapat melibatkan pelajar secara aktif. Pengajaran dan pembelajaran sejarah tanpa unsur kreatif akan menyebabkan

sejarah itu diajar mendatar sahaja yang akhirnya membawa kepada rasa bosan dan kurang minat dalam kalangan pelajar. Perkara ini berpunca daripada pengajaran sejarah yang lebih kepada ingin lulus peperiksaan sahaja dan menghabiskan sukatan pelajaran (Hazril Jamil, 2003). Oleh itu, penggunaan multimedia merupakan salah satu kaedah dalam mempelbagaikan teknik mengajar dalam Pendidikan Sejarah.

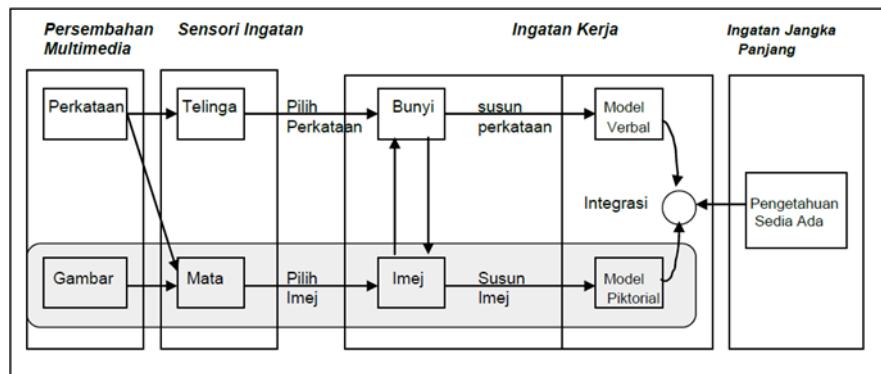
## LITERATUR KAJIAN

Penggunaan multimedia kini telah dijadikan satu gaya pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran sejajar dengan matlamat Falsafah Pendidikan Negara (Rossafri dan Wan Ahmad, 2007). Perubahan telah berlaku dalam proses P&P iaitu daripada kaedah pembelajaran tradisional kepada pembelajaran berbantuan komputer dengan berkembangnya teknologi maklumat. Bahan pembelajaran yang digunakan adalah berdasarkan aplikasi multimedia melalui perisian kursus (Ahmad Esa, Baharom Mohamad dan Siti Nasrah Mukhtar, 2007). Penggunaan multimedia telah menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik daripada sebelum ini. Kenyataan ini disokong oleh Teori Kognitif yang menyatakan bahawa pembelajaran melalui multimedia akan merangsangkan lagi minda pelajar berbanding kaedah lama yang hanya bergantung kepada pembacaan bertulis sahaja (Ahmad Esa, Baharom dan Siti Nasrah, 2007).

Tinzmann et al. (1990) menyatakan pengajaran dan pembelajaran tradisional adalah berpusatkan kepada guru. Hal ini dapat dilihat apabila guru memberikan segala maklumat mengenai pembelajaran yang diketahui kepada pelajar. Pembelajaran yang berpusatkan guru ini kurang sesuai lagi untuk diteruskan pada masa kini kerana pembelajaran sedemikian akan menghalang pelajar daripada bertindak aktif dalam pembelajaran bagi mengemukakan idea-idea yang ada (Ramlah Jantan, 2002). Keadaan ini seterusnya akan membawa kemerosotan dalam pembelajaran (Rafiza Abdul Razak, 2013). Oleh itu, teori kognitif telah memperkukuhkan lagi dakwaan bahawa multimedia sangat diperlukan dalam kaedah P&P. Unit sensori ingatan dan ingatan kerja dibahagikan kepada dua saluran mengikut Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer (2001). Saluran pertama adalah auditori atau verbal dan kedua adalah visual atau dikenali juga sebagai piktorial seperti Rajah 1 dan 2 di bawah (Abdul Hadi Mat Dawi, 2012).



RAJAH 1. Saluran Verbal/ Auditori dalam Teori Kognitif



RAJAH 2. Saluran Visual/Piktorial dalam Teori Kognitif

Mayer (2001) telah mengemukakan Teori Kognitif Pembelajaran berdasarkan kepada Teori Beban Kognitif Sweller, Teori Pengekodan Dual Paivio dan Model Ingatan Kerja Baddeley Multimedia. Teori Kognitif ini merangkumi tiga andaian yang dicituskan oleh Mayer iaitu dua saluran pemprosesan maklumat, kapasiti terbatas dan pemprosesan aktif (Abdul Hadi, 2012). Berdasarkan kepada Rajah 1 dan Rajah 2 Teori Mayer menyatakan bahawa pelajar akan melalui tiga proses kognitif yang penting dalam penggunaan multimedia iaitu pertama memilih perkataan atau teks bagi pemprosesan dalam verbal dan memilih imej-imej bagi pemprosesan dalam saluran visual. Kedua berlakunya pengorganisasian perkataan atau teks yang dipilih kepada model mental verbal dan mengorganisasikan imej yang dipilih kepada model mental visual. Proses terakhir adalah menggabungkan perwakilan verbal dan visual dengan pengetahuan sedia ada (Mayer, Heiser dan Lonn, 2001). Menurut Mayer (2001), proses kognitif ini akan berlaku berulang kali dan segmen demi segmen dalam keseluruhan pembelajaran multimedia dan dapat disimpan dalam jangka masa yang panjang (Abdul Hadi, 2012).

Sehubungan dengan itu, peranan yang dimainkan oleh teknologi maklumat dan komunikasi dalam kehidupan pada masa ini tidak dapat dinafikan lagi. Sekolah-sekolah telah diberikan peruntukan untuk pembinaan makmal-makmal komputer dan perkara ini menunjukkan kerajaan semakin prihatin dalam penggunaan perisian multimedia pendidikan untuk P&P. Perkembangan pesat dalam multimedia dan internet telah membawa perubahan baru dalam sistem pendidikan (Jamalludin dan Zaidatun, 2003). Selain itu juga, bagi memperlihatkan pentingnya multimedia dalam pendidikan perisian persembahan telah diperkenalkan bagi melatih pelajar menghasilkan persembahan multimedia (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2007). Perkara ini selaras dengan kajian yang dilakukan oleh Carver et al. (1992) yang menyatakan bahawa kemahiran berfikir aras tinggi akan dapat dibina oleh pelajar melalui penglibatan pelajar dalam aktiviti reka bentuk multimedia (Rafiza dan Maryam, 2013).

Pengajaran multimedia menurut Singh (2003) adalah bersesuaian dalam dua keadaan. Pertama, bagi pelajar yang mempunyai domain pengetahuan lepas dan kecenderungan pembelajaran yang rendah. Dalam hal ini, multimedia akan membantu pelajar bagi membentuk model mental dan menghubungkan dengan domain pengetahuan yang baru. Dengan itu, mereka akan dapat menggambarkan aktiviti dalam domain pengetahuan dan mempelajarinya. Kedua, bagi pelajar yang mempunyai motivasi yang rendah. Pembelajaran yang menyeronokkan adalah penting bagi pelajar ini. Pembelajaran yang menyeronokkan di sini bermaksud mereka dapat menggunakan gaya pembelajaran mereka yang tersendiri dan hal ini akan memberikan keseronokan dalam mempelajari sesuatu (Tan dan Leong, 2003). Penggunaan gambar, animasi dan bunyi akan memberikan keseronokan kepada pelajar dalam mempelajari domain pengetahuan yang baru (Azura et al., 2009).

Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya (2007) telah melakukan kajian terhadap 120 pelajar tingkatan satu hingga tingkatan tiga. Kajian menggunakan kaedah kuantitatif dan kualitatif. Dapatan mendapati tidak wujud perbezaan yang signifikan antara jantina dari aspek peningkatan motivasi selepas menggunakan multimedia. Kumpulan pelajar lelaki dan kumpulan pelajar perempuan bersetuju bahawa penggunaan bahan multimedia dapat meningkatkan motivasi untuk meminati mata pelajaran Sejarah. Selain itu, dapatan juga mendapati penggunaan multimedia dapat mengurangkan kebergantungan pelajar kepada guru dan ini dapat menggalakkan pembelajaran akses sendiri. Dapatan turut mendapati minat terhadap sejarah meningkat dengan menggunakan bahan multimedia. Gaya pembelajaran pelajar juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan multimedia. Di samping itu, kualiti pengajaran guru dapat ditingkatkan daripada kaedah tradisional kepada kaedah penggunaan multimedia.

Renuka Ramakrishnan, Norizan Esa dan Siti Hawa Abdullah (2013) menjalankan kajian mengenai kesan penggunaan sumber digital sejarah terhadap amalan pemikiran sejarah. Kajian telah dilakukan ke atas 70 orang pelajar tingkatan Empat di dua buah sekolah menengah di utara Malaysia. Kumpulan eksperimen menggunakan sumber digital sejarah secara terbimbing manakala kumpulan kawalan menggunakan sumber digital sejarah secara bebas. Secara keseluruhannya dapatan menunjukkan bahawa penggunaan sumber digital sejarah dapat meningkatkan amalan pemikiran sejarah pelajar bagi kedua-dua kumpulan. Namun terdapat perbezaan min yang signifikan dalam amalan pemikiran sejarah pelajar bagi kumpulan eksperimen dan kawalan. Selain itu, kedua-dua kumpulan juga menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan sumber digital sejarah. Keberkesanan sumber digital sejarah juga bergantung kepada penglibatan aktif pelajar dalam meneroka dan mengkaji sendiri sumber digital sejarah.

Kajian ini ingin melihat penggunaan multimedia dalam P&P sejarah namun multimedia bukan sahaja digunakan dalam mata pelajaran Sejarah tetapi turut digunakan dalam mata pelajaran lain dan kajian-kajian tersebut telah membuktikan penggunaan multimedia dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi pelajar serta memberikan keseronokan dalam pembelajaran. Dalam kajian yang dijalankan oleh Joseph Anjuman dan Wan Rozali Wan Hussin (2013) mengenai 'ICT dan Kelestarian Penggunaannya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Geografi di Sekolah' mendapati bahawa ICT mampu menjadikan pembelajaran Geografi lebih menarik dan dapat memupuk kreativiti dan inovasi pelajar. Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan multimedia kerana pembelajaran bukan sahaja terhad dalam bilik darjah tetapi merentasi luar darjah. Penggunaan komunikasi melalui ICT telah menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Geografi dan meningkatkan komunikasi merentasi dunia luar dan ini bersesuaian dengan matlamat falsafah pendidikan.

Selain itu, kajian yang dilakukan oleh penyelidik yang lain terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam juga mendapati hal yang sama. Kajian oleh Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul dan Roseamnah Abd. Rauf (2013) merupakan kajian hasil daripada analisis artikel terdahulu. Dapatan kajian yang diperoleh adalah menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan multimedia kerana dapatan yang diperoleh adalah dapat menarik minat pelajar, memudahkan pemahaman, meningkatkan kualiti P&P dan meningkatkan efektif dalam P&P. Penggunaan laman web juga bukan sahaja memberikan kemudahan kepada pelajar malah turut memudahkan guru dalam menyediakan bahan pengajaran dan memantau aktiviti pelajar. Penggunaan internet dan aplikasi web ini menjadikan pembelajaran berlaku secara dua hala dan tidak lagi berpusatkan guru semata-mata.

Di samping itu, kajian oleh Ngu Hang Ling (2009) mengenai 'Penggunaan Video untuk Meningkatkan Kefahaman dan Minat Murid Tahun Empat dalam Tajuk Proses Kehidupan Haiwan' menyatakan bahawa penggunaan video berjaya meningkatkan kefahaman dan

memudahkan proses P&P. Responden menyatakan bahawa video yang ditayangkan itu menarik perhatian dan pelbagai soalan dilontarkan oleh murid-murid. Hal ini menunjukkan berlakunya komunikasi dua hala antara pelajar dan guru dan sememangnya penglibatan aktif pelajar adalah dituntut dalam sistem pendidikan pada masa ini. Penayangan semula video ini mampu menjadikan murid-murid dengan mudah memahami isi kandungan yang ingin disampaikan oleh guru. Secara keseluruhannya, kajian ini mengatakan bahawa penggunaan video mampu meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari topik tersebut.

Dalam kajian yang dijalankan oleh Yahya Othman dan Roselan Baki (2007) mengenai 'Aplikasi Komputer dalam Pengajaran Bahasa: Penguasaan Guru dan Kekangan dalam Pelaksanaan' pula mengkaji tentang keberkesanan pengajaran dengan menggunakan komputer dan penguasaan kemahiran bahasa pelajar serta kekangan yang dihadapi oleh guru. Sampel yang digunakan adalah dalam kalangan guru di daerah Hulu Langat, Selangor. Kajian ini mendapati bahawa melalui konsep bahasa berbantuan komputer dapat memberikan peluang kepada pelajar berinteraksi dengan guru kerana kehadiran guru bersama dalam sesi pembelajaran untuk memberikan tunjuk ajar. Dapatan kajian juga mendapati penggunaan komputer dapat menarik minat pelajar dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Malaysia. Hal ini disokong oleh kajian Saad Al Kahtani (1999) yang mengatakan bahawa penulisan karangan menggunakan komputer memberikan kesan positif kepada pelajar.

Abdul Wahab, Kamaliah dan Hasrina (2006) pula mengkaji tentang 'Penggunaan Komputer dalam Pengajaran-Pembelajaran dalam kalangan Guru Sekolah Menengah: Satu Kajian Kes di Pulau Pinang'. Kajian yang dijalankan ini adalah untuk melihat tahap penggunaan komputer dalam P&P dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya. Kajian ini telah dijalankan dengan menggunakan kaedah tinjauan di tiga buah sekolah menengah di Pulau Pinang yang melibatkan 184 responden yang terdiri daripada guru-guru. Kemantapan dan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi maklumat bergantung pada keupayaan dan kebolehan guru dan pelajar yang terlibat. Dapatan kajian mendapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara guru perempuan dengan guru lelaki dalam penggunaan komputer.

Kajian ini turut menyatakan sebab penggunaan komputer dalam kalangan guru. Faktor penggunaan komputer adalah untuk menjadikan proses P&P menjadi lebih menarik, penyampaian lebih kemas, mencari sumber pendidikan, menguruskan data dan juga tujuan hiburan dan permainan. Keseluruhannya faktor utama komputer digunakan adalah untuk tujuan akademik. Namun kajian ini turut mengkaji sebab responden tidak menggunakan komputer dalam P&P. Faktor utama dalam kajian ini adalah disebabkan kekurangan kemudahan di sekolah. Selain itu, guru menyatakan bahawa mereka tidak bersedia dan tidak minat untuk menggunakan komputer dalam P&P. Faktor organisasi juga memberi pengaruh yang kuat dalam penggunaan komputer. Lucas (1986) mengatakan sokongan organisasi akan membuahkan hasil (Abdul Wahab, Kamaliah dan Hasrina, 2006).

Pembelajaran dengan menggunakan ICT dikatakan mampu meningkatkan prestasi dan juga minat pelajar dalam pembelajaran. Kajian oleh Robiah Sidin dan Nor Sakinah Mohamad (2007) telah membuktikan kenyataan ini. Perkembangan dalam globalisasi telah membawa pelbagai perubahan termasuk dalam sistem pendidikan. Oleh itu, kajian kuasi eksperimen telah dijalankan ke atas pelajar di sebuah sekolah menengah di Bentong, Pahang yang mengambil subjek komputer bagi melihat pencapaian ke atas pembelajaran. Kajian ini dijalankan dengan membahagikan pelajar kepada dua kumpulan iaitu pelajar yang diajar melalui kaedah perantis menggunakan pendekatan konstruktivisme dan pembelajaran secara tradisional. Kajian ini dilakukan di dua buah kelas Tingkatan Dua dan dibahagikan kepada dua kumpulan yang terdiri daripada 24 orang bagi kumpulan kawalan yang diajar kaedah tradisional dan 25 orang bagi kumpulan rawatan yang diajar kaedah perantis.

Hasil dapatan yang diperoleh menunjukkan terdapat perbezaan antara kedua-dua kumpulan dalam tahap pencapaian pelajar. Kaedah pembelajaran konstruktivisme mampu melibatkan murid secara aktif dalam P&P dan ini akan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam bidang komputer. Selain itu, dapatan yang diperoleh juga menyatakan bahawa pemikiran aras tinggi dapat ditingkatkan dan kerjasama antara pelajar juga wujud melalui kaedah ini. Pelajar tidak lagi mengharapkan guru semata-mata untuk mendapatkan maklumat mengenai pembelajaran. Hasil tugas pelajar yang menggunakan kaedah ini juga adalah lebih baik dari sudut reka bentuk, susun atur, pilihan warna dan semua pautannya berfungsi. Secara keseluruhannya, ICT dapat meningkatkan pencapaian dan minat pelajar dalam pembelajaran komputer walaupun terdapat halangan dalam pelaksanaannya namun langkah-langkah sewajarnya wajib diambil bagi memperbaikinya (Robiah dan Nor Sakinah, 2007).

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Mengenal pasti perbezaan penggunaan multimedia dalam aktiviti pembelajaran sejarah oleh pelajar berlainan jantina, tahap pencapaian dan etnik.

### **METODOLOGI**

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk kaedah tinjauan. Data yang dimanipulasikan melalui ujian atau soal selidik adalah lebih mudah diuruskan dan diproses untuk dianalisis (Johari Hassan dan Fazliana Rashida, 2011). Populasi kajian ini terdiri daripada pelajar-pelajar sekolah menengah di Mukah, Sarawak. Data telah dikumpulkan melalui soal selidik yang ditadbir di salah sebuah sekolah di Mukah yang melibatkan hanya 60 orang pelajar lelaki dan perempuan dalam kalangan pelajar Tingkatan Empat. Sampel telah dipilih secara rawak. Terdapat pelbagai pendapat dalam jumlah pemilihan sampel yang digunakan oleh penyelidik. Gay (1976) mengatakan jumlah sampel bagi mewakili populasi adalah sebanyak sepuluh peratus daripada jumlah populasi (Noor Azlan Ahmad Zanzali dan Noraziah Kassim@Aziz, 2010). Rasional pemilihan sampel ini adalah kerana pelajar-pelajar ini merupakan pelajar yang akan menghadapi peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) pada tahun berikutnya dan merupakan pelajar di kawasan luar bandar yang menjadi fokus utama lokasi kajian ini. Instrumen kajian yang digunakan adalah borang soal selidik. Hal ini kerana penggunaan borang soal selidik adalah lebih efektif dan mudah untuk penyelidik menjalankan kajiannya (Mohamad Najib, 1999). Selain itu, penggunaan soal selidik dapat menjimatkan masa kerana dapat ditadbir dalam masa yang singkat dan tidak memerlukan tindakan susulan (Rabaishah Azirun, 1999).

Oleh itu, borang soal selidik telah diedarkan kepada para pelajar bagi menjawab soalan soal selidik yang dikemukakan. Soalan tersebut mengandungi lima bahagian iaitu berkaitan kekerapan penggunaan multimedia atau sumber, kreativiti guru dalam penggunaan sumber, kepelbagaian penggunaan sumber, penglibatan pelajar dalam penggunaan sumber dan minat terhadap penggunaan sumber. Semua soalan ini adalah daripada persepsi pelajar bagi mendapatkan maklum balas daripada pelajar mengenai penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah. Bagi menentukan kebolehpercayaan instrumen kajian ini kajian rintis telah dijalankan ke atas 30 orang pelajar di salah sebuah sekolah di Mukah, Sarawak selepas pengesahan instrumen dilakukan. Kajian rintis ini dijalankan bagi menentukan soalan-soalan yang perlu diubahsuai atau dikekalkan. Di samping itu, melalui kajian rintis ini penyelidik akan dapat menilai sama ada pelajar dapat memahami soalan dengan baik atau sebaliknya. Kajian rintis dijalankan untuk menguji kesahan dan kebolehpercayaan item-item dalam soal selidik dan masalah yang mungkin wujud semasa kajian dijalankan (Tuckman, 1978). Data kajian



rintis telah diproses menggunakan program SPSS. Setelah itu, data mentah yang diperoleh disusun dan diproses menggunakan SPSS untuk mendapatkan kekerapan dan peratus bagi setiap item. Melalui program SPSS juga ujian t-test dan ANOVA dapat ditentukan bagi kajian yang dijalankan ini.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

### Perbezaan Min Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan Jantina

Jadual 1 di bawah menunjukkan perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jantina. Merujuk kepada Jadual 8 Ujian-t 2 sampel tidak bersandar telah dijalankan untuk menguji hipotesis sama ada terdapat perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jantina. Dapatan menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jantina ( $t_{.05} (58) = -0.471, p > 0.05$ ). Oleh itu,  $H_0$  gagal ditolak.

JADUAL 1. Perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jantina

Kumpulan	Bil.	Min	S.P	<i>t-test for Equality for Means</i>		
				T	Df	Sig. (2-tailed)
Lelaki	21	3.50	0.51	- 0.471	58	0.639
Perempuan	39	3.56	0.36			

\*Signifikan pada aras 0.05

Dapatan kajian ini mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan penggunaan multimedia dalam mata pelajaran Sejarah antara pelajar lelaki dan perempuan. Dapatan ini juga selari dengan kajian yang dilakukan oleh Rossafri dan Wan Ahmad (2007) yang mengkaji tentang 'Impak Bahan Multimedia ke atas Mata Pelajaran Sejarah berbentuk Naratif: Satu Kajian terhadap Mata Pelajaran Sejarah' yang mengatakan tiada perbezaan penggunaan multimedia dari segi jantina. Begitu juga dengan kajian yang dilakukan oleh Norliza, Wong Su Luan dan Ahmad Fauzi (2011) yang mendapati bahawa tiada perbezaan antara jantina dan sikap pelajar terhadap komputer.

### Perbezaan Min Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan Tahap Pencapaian

Jadual 2 di bawah menunjukkan perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan tahap pencapaian merujuk kepada jenis kelas. Merujuk kepada Jadual 9 Ujian-t 2 sampel tidak bersandar telah dijalankan untuk menguji hipotesis sama ada terdapat perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jenis kelas. Dapatan menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan jenis kelas ( $t_{.05} (58) = 2.124, p < 0.05$ ). Oleh itu,  $H_0$  ditolak.

JADUAL 2. Perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan tahap pencapaian

Kumpulan	Bil.	Min	S.P	<i>t-test for Equality for Means</i>		
				T	Df	Sig. (2-tailed)
Cemerlang	35	3.63	0.41	2.124	58	0.038
Sederhana	25	3.41	0.40			

\*Signifikan pada aras 0.05

Dapatan kajian ini menunjukkan tahap pencapaian dari segi jenis kelas iaitu cemerlang dan sederhana terdapatnya perbezaan penggunaan multimedia dalam mata pelajaran Sejarah. Dapatan kajian sebegini adalah penting dalam mengetahui minat pelajar terhadap penggunaan multimedia berdasarkan tahap akademik mereka. Ini adalah untuk memastikan guru mengambil langkah yang wajar dalam menjalankan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Kajian lain yang dilakukan ke atas pelajar yang berisiko mendapati bahawa mereka mempunyai minat terhadap penggunaan multimedia dan menyebabkan peningkatan pencapaian dalam pembelajaran Matematik (Azura, Zakaria, Mohd Hasan dan Bahaman, 2009). Hal ini menunjukkan bahawa pelajar dalam kategori sederhana ataupun lemah juga akan lebih tertarik dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

### Perbezaan Min Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan Etnik

Jadual 3 di bawah menunjukkan perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah. Merujuk kepada jadual tersebut Analisis ANOVA Satu Hala telah dijalankan untuk menguji hipotesis sama ada terdapat perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan etnik. Dapatan menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan etnik ( $F_{(2, 57)} = 1.605, p > 0.05$ ). Oleh itu,  $H_0$  gagal ditolak.

JADUAL 3. ANOVA Satu Hala perbezaan skor min penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah berdasarkan etnik

Punca variasi	<i>Sum of Square</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
Antara kumpulan	0.54	2	0.27	1.605	0.210
Dalam kumpulan	9.55	57	0.17		

\*Signifikan pada aras 0.05

Dapatan kajian ini menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan penggunaan multimedia berdasarkan etnik. Hal ini bermaksud tiada perbezaan penggunaan antara responden Melanau, Iban dan Cina di sekolah berkenaan. Dapatan ini berbeza dengan dapatan yang diperolehi oleh Zainuddin Abu Bakar (2008) yang menyatakan terdapat perbezaan antara etnik terhadap penggunaan ICT iaitu antara Melayu, Cina, India dan golongan minoriti yang mana Melayu dan golongan minoriti adalah lebih tinggi berbanding Cina dan India dalam penggunaan ICT.

### RUMUSAN DAN CADANGAN

Kajian ini merupakan kajian yang berbentuk tinjauan dengan skop kajian yang terbatas. Kajian ini telah dilaksanakan ke atas 60 orang pelajar di Mukah, Sarawak. Ekoran daripada itu, kajian ini tidak boleh dibuat generalisasi kepada semua sekolah di bahagian ini. Justeru itu, kajian yang sama boleh dilakukan ke atas sekolah yang lain di daerah-daerah lain termasuklah sekolah

rendah. Hal ini akan dapat memberikan gambaran yang lebih tepat dan jelas mengenai penggunaan multimedia dalam Pendidikan Sejarah. Selain itu, melalui multimedia minat belajar sejarah dapat dipupuk kerana multimedia menyediakan pembelajaran melalui video, animasi, audio dan dapat berhubung melalui laman sosial. Hal ini telah menjadikan pelajar mempunyai semangat untuk belajar sejarah dan memberikan keseronokan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia dalam sejarah juga bukan sahaja telah dikaji di dalam negara malah kajian di luar negara juga memperlihatkan perkara yang sama iaitu multimedia dapat meningkatkan motivasi pelajar dan menarik minat pelajar untuk mempelajari sejarah memandangkan sejarah merupakan mata pelajaran penting di setiap negara bagi memupuk semangat cintakan negara

### RUJUKAN

- Abdul Hadi Mat Dawi. (2012). Pemerolehan Pembelajaran Bermakna Berasaskan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. *Research and Issues in Technology-based Education* 1(1): 1-5.
- Abdul Rahim Abdul Rashid. (1999). Pendidikan Sejarah: Falsafah, Teori dan Amalan. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors. Sdn. Bhd.
- Abdul Rasid Jamian, Norhashimah Hashim & Shamsudin Othman. (2012). Multimedia Interaktif Mempertingkatkan Pembelajaran Kemahiran Membaca Murid-murid PROBIM. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 2(2): 46-53.
- Abdul Wahab Ismail Gani, Kamaliah Siarap & Hasrina Mustafa. (2006). Penggunaan Komputer dalam Pengajaran-Pembelajaran dalam Kalangan Guru Sekolah Menengah: Satu Kajian Kes di Pulau Pinang. *Kajian Malaysia*, Vol XXIV, (1 & 2): 203-225.
- Ahmad Esa, Baharom Mohamad & Siti Nasrah Mukhtar. (2007). Peranan Multimedia di dalam Pembelajaran Kanak-kanak. *Seminar Kebangsaan JPPG 2007: Teknologi dalam Pendidikan, 18-20 November 2007*: 1-12.
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Abdul Rahman & Nur Atiqah T. Abdullah. (2009). Tahap Keupayaan Pengajaran Guru Sejarah dan Hubungannya dengan Pencapaian Murid di Sekolah Berprestasi Rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 34 (1)(2009): 53-66.
- Azura Ishak, Zakaria Kasa, Mohd Hasan Selamat & Bahaman Abu Samah. (2009). Perbandingan Pengajaran Berasaskan Multimedia dan Tradisional ke atas Pencapaian Matematik dan Sikap Matematik di kalangan Pelajar Berisiko. *Jurnal Teknologi Maklumat dan Multimedia* 5(2009): 79-89.
- Hasnah Hussiin. (2010). Isu-isu Negara Bangsa Abad ke-21. Pahang: Universiti Malaysia Pahang.
- Hazri Jamil. (2003). Teknik Mengajar Sejarah. Kuala Lumpur: PTS Publication & Distribution Sdn. Bhd.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong: PTS Publications.
- Johari Hassan & Fazliana Rashida. (2011). Penggunaan ICT dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran di kalangan Pendidik Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia Skudai, Johor. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education* (4): 22-37.
- Joseph Anjuman & Wan Rozali Wan Hussin. (2013). ICT dan Kelestarian Penggunaannya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Geografi di Sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 (UMS, 29-30 Ogos 2013)*: 55-75.
- Lee, Bih Ni. (2013). ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 UMS, 29-30 Ogos 2013*: 106-115.

- Mahanom Mat Sam & Rohaida Mohd. Saat. (2008). Penggunaan Teknologi dalam Memperkasakan Pendidikan Sains di Malaysia. (dalam). Nik Azis Nik Pa dan Noraini Idris. *Perjuangan Memperkasakan Pendidikan di Malaysia: Pengalaman 50 tahun Merdeka*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2004). Should There Be a Three Rule Against Pure Discovery Learning. The Case for Guided Methods of Instruction. *American Psychologist* 59 (1): 14-19.
- Mohamad Fadzil Che Amat & Abdul Jaleel Abdul Hakeem. (2013). Menilai Keberkesanan Pelaksanaan Program Diploma Perguruan Lepas Ijazah Pendidikan Sejarah Sekolah Rendah di Institusi Pendidikan Guru Kampus Pulau Pinang. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 (UMS, 29-30 Ogos 2013)*: 214-225.
- Mohamad Najib Abdul Ghafar. (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Edisi Keempat. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Samsudin & Shahizan Shaharudin. (2012). Pendidikan dan Pengajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah di Malaysia. *JEBAT Malaysian Journal of History, Politics & Strategic Studies* 39 (2)(2012):116-141.
- Ngu Hang Ling. (2012). Penggunaan Video untuk Meningkatkan Kefahaman dan Minat Murid Tahun Empat dalam Tajuk Proses Kehidupan Haiwan. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL tahun 2012 (27&28 September 2012)*: 46-60.
- Noor Azlan Ahmad Zanzali & Noraziah Kassim. (2010). *Penggunaan ICT dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik di kalangan Guru-Guru Pelatih UTM*. Johor: UTM.
- Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul dan Roseamnah Abd. Rauf. (2013). Penggunaan Laman Web sebagai Transformasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. *Online Journal of Islamic Education* June 2013, 1(2): 58-73.
- Norliza Ibrahim, Wong Su Luan & Ahmad Fauzi Mohd Ayub. (2011). Sikap terhadap Komputer di kalangan Pelajar ICT Tingkatan Empat. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia* 1(1): 15-29.
- Norsalleh Ngatimin & Sahat Md. Shah. (2004). Pedagogi ICT (Information & Communication Technology) dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. *Bahan Sejarah*: 22-28.
- Rabaishah Azirun. (1999). Tahap Penggunaan Multimedia di kalangan Guru-guru Pendidikan Islam di Melaka Tengah, Melaka. *Tesis Sarjana*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rafiza Abdul Razak. (2013). Strategi Pembelajaran Aktif secara Kolaboratif atas Talian dalam Analisis Novel Bahasa Melayu. *JUKU* 1(3): 34-46.
- Rafiza Abdul Razak & Maryam Abdul Rahman. (2013). Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia di kalangan Guru ICTL. *JUKU* 1(2): 20-31.
- Ramakrishnan, Renuka, Norizan Esa dan Siti Hawa Abdullah. (2013). Kesan Penggunaan Sumber Digital Sejarah terhadap Amalan Pemikiran Sejarah. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Robiah Sidin & Nor Sakinah Mohamad. (2007). ICT dalam Pendidikan: Prospek dan Cabaran dalam Pembaharuan Pedagogi. *Jurnal Pendidikan* 32: 139-152.
- Rossafri Mohamad & Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya. (2007). Impak Bahan Multimedia ke atas Mata Pelajaran Berbentuk Naratif: Satu Kajian terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *1<sup>st</sup> International Malaysia Educational Technology Convention*: 920-929. Pulau Pinang: USM.
- Saad Al Kahtani (1999). Electronic portfolios in ESL writing: An Alternative Approach. *Computer Assisted Language Learning*. 12 (3): 261-268.

- Tuckman, B.W. (1978). *Conducting Education Research*. United State: Hascourt Bruce Jovanovich. Inc.
- Yahya Othman & Roselan Baki. (2007). Aplikasi Komputer dalam Pengajaran Bahasa: Penguasaan Guru dan Kekangan dalam Pelaksanaa. *1<sup>st</sup> International Malaysian Education Technology Convention*: 47-54.
- Zainab Ahmad. (2009). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi untuk Mengajar Apa Jua Subjek*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Zainuddin Abu Bakar. (2008). *Kemahiran ICT di kalangan Guru Pelatih IPTA Malaysia*. Selangor: Arah Pendidikan Sdn Bhd.

## **Penulis**

Nur Syazwani binti Abdul Talib merupakan pelajar pascasiswazah peringkat Doktor Falsafah di Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan.

Mohd Mahzan Awang ialah Profesor Madya di Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Beliau berkepakaran dalam Sosiologi Pendidikan, Pendidikan Komuniti, Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan. Beliau kini merupakan Pengerusi Pusat Kepelbagaian Pendidikan Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia.

Kamarulzaman bin Abdul Ghani ialah Profesor Madya di Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan. Beliau berkepakaran dalam bidang Pendidikan Bahasa Arab dan Linguistik Arab. Beliau kini merupakan Timbalan Pengarah (Akademik dan Antarabangsa) di UMK.

Nur Azuki bin Yusuff ialah Profesor Madya di Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan. Beliau berkepakaran dalam bidang Sains Sosial, Sejarah dan Peradaban, Pengajian Islam dan Sains Kemasyarakatan. Beliau kini adalah Ketua Kluster Penyelidikan Kontemporari Melayu di UMK.