

**PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN PERISIAN PBK
BERTAJUK PROMOSI BERASASKAN TEORI MOTIVASI ARCS**

NORLIAH BINTI SAMAN

Tesis ini dikemukakan sebagai
memenuhi syarat penganugerahan
Ijazah Sarjana Pendidikan (Teknologi Pendidikan)

**Fakulti Pendidikan
Universiti Teknologi Malaysia**

OKTOBER 2004

DEDIKASI

Ingatan Kasih Sayang Yang Berkekalan Kepada

Ayah dan Ibuku

**SAMAN BIN A.RAHMAN
MAZNAH BINTI ABDULLAH**

Restumu Kekuatanku

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, saya bersyukur ke hadrat Allah S.W.T kerana dengan limpah kurniaNya memberi ilham, kesabaran dan semangat sehingga kajian ilmiah ini dapat disempurnakan.

Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada penyelia kajian sarjana saya iaitu Encik Megat Aman Zahiri bin Megat Zakaria di atas segala bimbingan dan tunjuk ajar yang diberikan serta nasihat dan sokongannya sepanjang tempoh kajian penyelidikan ini. Terima kasih juga kepada semua pensyarah yang telah memberikan sumbangan yang tidak ternilai dalam kajian penyelidikan ini.

Penghargaan yang tidak ternilai juga ditujukan khusus buat suami, Hj. Md. Shahrom bin Hj. Mamin dan anak-anak tercinta, Afhammudiiin, Nuraina Aqilah, Azammudiiin dan Aizuddiin yang telah banyak berkorban dan memberikan dorongan untuk memastikan pengajian dan penulisan ini disempurnakan.

Ucapan terima kasih juga ditujukan buat Al-.Imran bin Ariffin, Zulkamal bin Othman, rakan-rakan guru, rakan-rakan kuliah serta anak-anak didik yang banyak memberikan kerjasama dan sokongan sepanjang tempoh kajian dijalankan. Semoga jasa baik kalian mendapat ganjaran pahala daripada Allah S.W.T.

ABSTRAK

Dalam penyelidikan ini, penyelidik telah membangunkan sebuah PBK bertajuk Promosi yang merupakan subtopik mata pelajaran Perdagangan Tingkatan Lima. Perisian tersebut kemudiannya digunakan untuk menilai empat aspek motivasi Model ARCS oleh John M.Keller iaitu perhatian, perkaitan, keyakinan dan kepuasan. Kaedah soal selidik, temubual dan pemerhatian terus telah digunakan ke atas 21 pelajar sebuah sekolah di Johor Bahru. Hasil soal selidik 36 item Skala Motivasi Bahan Pengajaran (IMMS) diproses menggunakan SPSS bagi mendapatkan min bagi empat elemen motivasi yang dikaji. Dapatan kajian menunjukkan PBK Promosi mempunyai hubungan yang positif bagi keempat-empat elemen motivasi yang dikaji dengan purata min 4.19. Hasil temubual dengan pelajar mendapati mereka amat gembira dan mengharapkan teknik P & P mata pelajaran Perdagangan menggunakan PBK ini digunakan dengan meluas di sekolah. Pemerhatian terus mendapati penggunaan animasi dan video amat diperlukan oleh pelajar untuk mengukuhkan pembelajaran mereka. Beberapa kajian lanjutan juga dicadangkan pada masa akan datang.

ABSTRACT

In this study, the researcher has developed a PBK entitled 'Promosi', a subtopic for subject Perdagangan Form Five. The courseware is then used to analyze four motivational aspects from Model ARCS by John M.Keller, which are attention, relevance, confidence and satisfaction. The methods used are questionnaires, interviews and observation. Twenty one students of a school in Johor Bahru have been chosen as sample for this study. The results of the 36 IMMS items are processed using the SPSS to get the mean of the four motivational elements studied. The findings show that 'PBK Promosi' has a positive relation in all the four elements with the average mean at 4.19. From the interviews, it is learnt that the students are very happy and hope that this teaching technique is used widely in school. The findings of the observation show that the usage of animation and video is needed by the students to enrich their learning. It is suggested that further studies be carried out in future.

SENARAI KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS	i
	PENGESAHAN PENYELIA	ii
	TAJUK KAJIAN	iii
	PENGAKUAN PENKAJI	iv
	DEDIKASI	v
	PENGHARGAAN	vi
	ABSTRAK	vii
	ABSTRACT	viii
	SENARAI KANDUNGAN	ix
	SENARAI JADUAL	xiii
	SENARAI RAJAH	xiv
	SENARAI LAMPIRAN	xv
BAB I	Pengenalan	
	1.0 Pendahuluan	1
	1.1 Latar Belakang Masalah	2
	1.2 Pernyataan Masalah	5
	1.3 Objektif Kajian	5
	1.4 Kerangka Teori	6

1.4.1	Pendekatan Kognitif	6
1.4.2	Pendekatan Afektif (Motivasi)	8
1.4.2.1	Model Motivasi ARCS	9
1.5	Persoalan Kajian	10
1.6	Kepentingan Kajian	11
1.7	Batasan Kajian	12
1.8	Terminologi	12
1.8.1	PBK	12
1.8.2	Promosi	13
1.8.3	Motivasi	13
1.8.4	Perhatian (<i>attention</i>)	13
1.8.5	Perkaitan (<i>relevance</i>)	14
1.8.6	Keyakinan (<i>confidence</i>)	14
1.8.7	Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	14
BAB II	SOROTAN PENULISAN	
2.0	Pendahuluan	15
2.1	Teori-teori dan Model-model Berkaitan	17
2.2	Multimedia	19
2.3	Pembangunan Perisian	21
2.4	Gaya Kognitif	24
2.5	Model Motivasi ARCS Keller	25
BAB III	METODOLOGI KAJIAN	
3.0	Pendahuluan	29
3.1	Reka Bentuk Penyelidikan	29
3.2	Populasi Kajian	30
3.3	Persampelan	30
3.4	Instrumen Kajian	30
3.4.1	Borang Soal Selidik (1)	31
3.4.2	Borang Soal Selidik (2)	31
3.4.3	Temubual	33

	3.4.4	Pemerhatian Terus	33
	3.5	Prosedur Kajian	34
	3.6	Analisis Data	34
BAB IV		KANDUNGAN PERISIAN	
	4.0	Pendahuluan	35
	4.1	Kandungan Perisian	35
	4.1.1	Elemen Perhatian	36
	4.1.2	Elemen Perkaitan	45
	4.1.3	Elemen Keyakinan	49
	4.1.4	Elemen Kepuasan	52
	4.2	Kaedah Menggunakan Perisian PBK Promosi	56
BAB V		KEPUTUSAN KAJIAN	
	5.0	Pendahuluan	57
	5.1	Analisis Soal Selidik	57
	5.1.1	Soal Selidik (1)	58
	5.1.2	Soal Selidik (2)	58
	5.2	Analisis Temubual	63
	5.3	Analisis Pemerhatian Terus	63
BAB VI		PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
	6.0	Pendahuluan	65
	6.1	Dapatan Dan Perbincangan	66
	6.1.1	Maklumbalas Elemen Perhatian	66
	6.1.2	Maklumbalas Elemen Perkaitan	68
	6.1.3	Maklumbalas Elemen Keyakinan	69
	6.1.4	Maklumbalas Elemen Kepuasan	70
	6.2	Rumusan	71

6.3	Saranan Kajian Lanjutan	73
	RUJUKAN	75
	RUJUKAN INTERNET	81
	LAMPIRAN	83

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Keputusan Ujian	2
1.2	Analisis Soalan peperiksaan Perdagangan SPM 1998 – 2002	3
3.1	Pembahagian Item	32
3.2	Pengkelasan Skala Likert	32
3.3	Analisis Skor Min	33
5.1	Min Elemen Perhatian	58
5.2	Min Elemen Perkaitan	59
5.3	Min Elemen Keyakinan	60
5.4	Min Elemen Kepuasan	61
5.5	Purata Min	62

SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
2.1	Model Asas Pembelajaran dan Memori Berdasarkan Teori Pemprosesan Maklumat (Gagne, 1985)	18
2.2	Model Pendekatan Sistem untuk Mereka Bentuk Pengajaran Dick dan Carey (1996)	22
2.3	Komputer sebagai medium instruksi (Ellington et. al., 1993)	24
2.4	Model Keller Motivasi, Pencapaian Pengaruh Pengajaran Sumber : Keller (1992)	26

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Soal Selidik 1	83
B	Soal Selidik 2	84
C	Min item	89
D	Surat Kebenaran Sekolah	90

BAB I

PENGENALAN

1.0 Pendahuluan

Pendidikan hari ini mengalami anjakan paradigma daripada pengajaran dan pembelajaran berpusatkan guru kepada pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar (Percival dan Ellington, 1984; Ellington, 1995). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mencakupi teknologi sebagai alat dan bahan pembelajaran seperti komputer dan CD-ROM (Yusup Hashim, 1999).

Menurut Khor Tark Wei (1997), guru telah diperkenalkan kepada aplikasi teknologi multimedia agar dapat mengubah pendekatan pedagogi untuk menimbulkan minat dan motivasi pelajar terhadap pembelajaran serta menjadikan suatu pembelajaran itu lebih menarik dan bermakna.

Perkembangan pesat dalam teknologi multimedia dan juga teknologi internet sedikit sebanyak berjaya membawa nafas baru dalam dunia pendidikan berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi. Pembangunan teknologi multimedia yang menekankan unsur-unsur pembelajaran interaktif juga membawa persepsi baru dalam era penggunaan komputer di bidang pendidikan (Jamaludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003).

Penggunaan perisian multimedia, menjanjikan para pelajar suatu pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik melalui gabungan unsur-unsur teks, grafik, animasi, audio dan video (Baharuddin Aris, S. Manimegalai dan Rio Sumarni Sharifuddin, 2001). Menurut Jamaluddin Badushah, Muhammad Hussin, Abdul Rashid Johar (2000) pendekatan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dapat menggalakkan pembelajaran secara sendiri dan ini seterusnya mendorong pelajar belajar dengan betul dan teratur, berdikari dan berusaha sendiri.

1.1 Latar Belakang Masalah

Ledakan perisian pembelajaran dalam bentuk CD-ROM di pasaran hari ini lebih menumpukan kepada subjek Sains dan Matematik. Namun, kajian rintis terhadap sepuluh orang guru Perdagangan sekitar daerah Johor Bahru mendapati mereka tidak pernah membeli perisian CD-ROM Perdagangan di pasaran mahupun dibekalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Guru-guru ini juga menyokong 100% sekiranya topik promosi dibuat dalam bentuk perisian multimedia.

Hasil temubual dengan guru-guru yang berpengalaman mengajar subjek Perdagangan selama 2 hingga 21 tahun juga mendapati kebanyakan pelajar mencapai keputusan yang rendah di dalam peperiksaan. Hal ini disebabkan kebanyakan pelajar aliran sastera ini terdiri daripada mereka yang tiada A semasa peperiksaan Penilaian Menengah Rendah (PMR) dan sudah tentu agak lemah dalam subjek berbentuk ingatan maklumat.

Hasil analisa pencapaian pelajar yang akan mengambil subjek Perdagangan di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia tahun 2004 di SMK (P) Sultan Ibrahim, Johor Bahru juga mendapati kebanyakan pelajar sangat lemah dalam subjek ini dan mendapat keputusan seperti berikut :

Jadual 1.1 : Keputusan Ujian

Ujian	Gred									
	A1	A2	B3	B4	C5	C6	D7	E8	G9	TH
1	-	1	-	5	1	3	-	4	10	2
2	-	-	-	-	-	1	3	2	19	1
½THN	-	-	-	-	-	1	3	4	17	1
3	-	-	-	-	2	3	2	4	14	1

Keputusan ujian bulanan dan peperiksaan setara pertengahan tahun menunjukkan pelajar lemah menguasai topik-topik yang diuji dan motivasi yang rendah terhadap subjek ini. Setiap kali ujian dilaksanakan, ada pelajar yang tidak hadir (TH) untuk menduduki ujian tersebut. Subjek Perdagangan SPM terdiri daripada 2 kertas iaitu kertas 1 (40 soalan objektif) dan kertas 2 (6 soalan esei, pilih 4 sahaja) mengandungi 15 tajuk utama yang mesti diajar di tingkatan 4 dan tingkatan 5.

Jadual 1.2 : Analisis Soalan peperiksaan Perdagangan SPM 1998 - 2002

TAJUK	1998		1999		2000		2001		2002	
	K1	K2	K1	K2	K1	K2	K1	K2	K1	K2
1.Asas kepada Perdagangan	2	-	3	-	4	2*	6	1*	2	2*
2. Unsur Perdagangan	2	1*	1	2*	1	1*	-	1*	3	1*
3. Perniagaan Dalam Negeri	3	1*	10	1	6	1	3	1	4	1*
4. Perniagaan Antarabangsa	2	1*	3	1*	5	-	3	1	7	2*
5. Industri Kecil dan Sederhana	2	1*	2	1*	1	1*	3	1*	1	-

6. Pemilikan Perniagaan	8	1	5	1	10	1*	4	2*	2	-
7. Pelaburan	2	-	2	-	3	-	2	-	2	-
8. Perbankan dan Institusi Kewangan Lain	3	1	3	-	1	1*	1	1	6	2*
9. Insurans	1	1	2	-	1	-	2	-	4	1*
10. Pengangkutan	3	-	2	-	2	1*	5	-	1	1*
11. Komunikasi	1	-	1	-	1	-	1	-	2	1*
12. Pergudangan	3	1*	-	-	-	-	3	-	1	1*
13. Promosi	5	-	4	-	4	1*	4	-	2	-
14 Peranan Kerajaan Dalam Perniagaan	2	-	-	-	-	-	-	-	2	-
15. Konsumersime	2	1*	2	1	1	1*	3	1*	1	-

* sebagai pecahan soalan

Analisis tajuk utama di atas menunjukkan promosi akan diuji dalam kertas 1 (objektif) setiap tahun. Kesemua tajuk utama ini biasanya memakan masa purata 8 – 12 waktu P & P untuk menyelesaikannya tanpa sebarang gangguan P & P. Masa yang diperuntukkan seminggu untuk Perdagangan ialah 4 waktu (kebanyakan sekolah 3 waktu P & P) di mana 1 waktu selama 35 hingga 40 minit (bergantung kepada sekolah).

Kaedah P & P menggunakan buku teks dan adakalanya guru yang kreatif menggunakan perisian Microsoft Power-point yang dihasilkan sendiri dalam usaha mempelbagai teknik pengajaran mereka. Maklumat yang banyak berbentuk fakta amat sukar difahami dan diingati apatah lagi membuat imiginasi konsep yang abstrak. Pelajar aliran sastera yang kebanyakannya agak lemah dari segi akademik dibebani dengan maklumat yang begitu banyak dan tiada kaedah P&P menggunakan perisian CD-ROM bagi menjimatkan masa, mudah difahami serta meningkatkan motivasi pelajar.

Kementerian Pendidikan (Musa Mohamad, 2001) mahu lebih banyak perisian multimedia mengenai pelbagai tajuk pembelajaran dan pengajaran bagi melahirkan tenaga pengajar mahir dalam bidang komputer di sekolah. Bahan P & P berbentuk multimedia amat penting dalam era dunia digital sekarang untuk menarik minat pelajar mengikuti mata pelajaran yang lebih sukar dan bersifat abstrak.

1.2 **Pernyataan Masalah**

Joyce dan Weil (1992) menyatakan bahawa prestasi pelajar banyak bergantung kepada kaedah pengajaran guru, terutamanya P & P bagi pelajar berprestasi rendah. Kebanyakan pelajar yang mengambil subjek Perdagangan terdiri daripada mereka yang berprestasi rendah dan sederhana. Para pendidik khususnya memerlukan satu kaedah P & P yang menarik dan berkesan bagi membantu para pelajar ini. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk merekabentuk, membangunkan dan menilai satu perisian PBK bertajuk promosi menggunakan model motivasi ARCS.

1.3 **Objektif Kajian**

Kajian ini bertujuan :

- 1.3.1 Merekabentuk satu perisian PBK berasaskan model motivasi ARCS.
- 1.3.2 Membangunkan satu perisian PBK berasaskan model motivasi ARCS.
- 1.3.3 Menilai PBK yang dibangunkan dari aspek minat (*attention*) pelajar .
- 1.3.4 Menilai PBK yang dibangunkan dari aspek perkaitan (*relevance*) dengan keperluan pelajar .
- 1.3.5 Menilai PBK yang dibangunkan dari aspek keyakinan (*confidence*) pelajar .
- 1.3.6 Menilai PBK yang dibangunkan dari aspek kepuasan (*satisfaction*) pelajar .

1.4 Kerangka Teori

1.4.1 Pendekatan Kognitif

Tokoh-tokoh seperti Gagne (1985; 1987), Merrill (1983), Dick dan Carey (1985, 1990), Jonassen dan Hannum (1987), Regelituh (1983) dan Keller (1987) telah memperkenalkan teori-teori dan model-model yang boleh dikaitkan dengan pembinaan perisian multimedia.

Menurut Gagne dan Briggs (1979), semasa pembelajaran terdapat beberapa tahap dalaman yang berlaku dalam otak manusia. Dorongan yang membolehkan pembelajaran berlaku dapat dirangsangkan melalui langkah-langkah yang dipanggil adegan pengajaran. Teori kognitif ini sangat sesuai digunakan dalam proses mereka bentuk koswer multimedia yang dapat dipersembahkan dalam mod yang mendorong pembelajaran yang berkesan.

Proses pembelajaran memberi keutamaan kepada proses-proses kognitif serta menjelaskan bahawa hasil pembelajaran hanya boleh dicapai atau diperolehi setelah seseorang pelajar itu berjaya melalui dan menguasai beberapa tahap atau hierarki kemahiran. Hierarki pembelajaran ini serta pemprosesan maklumat melibatkan pengamatan, penyimpanan maklumat jangka pendek, raptai mengekodkan makna, penyimpanan maklumat jangka panjang dan mendapatkan kembali maklumat berbagai jenis asas operasi kognitif dalaman (Gagne dan Glaser, 1987).

Gaya kognitif merupakan suatu keadaan di mana individu berbeza dalam tabiat memproses maklumat yang berkaitan dengan tanggapan, pemikiran dan penyelesaian masalah dalam pembelajaran (Witkin et.al, 1977; Wittich, 1979; dalam Ahmad Moghini, 1997). Ahli teori kognitif kenal bahawa pembelajaran melibatkan hubungan atau perkaitan yang dijalin melalui amalan terus menerus dan ulangan. Pengukuhan adalah penting tetapi peranannya untuk memberi maklum balas seperti

motivasi ditekankan. Teori kognitif memandang pembelajaran sebagai ‘mendapatkan atau penyusunan semula struktur kognitif di mana manusia memproses dan menyimpan maklumat’, (Good dan Brophy, 1990)

Dilihat dari segi kognitif, ketidakupayaan pelajar memperolehi pencapaian yang baik disebabkan oleh kelemahan dalam pembelajaran konsep dan penggunaan strategi pengajaran yang tidak berkesan (Gagne et. al., 1993). Pemahaman konsep mempengaruhi proses kognitif dari segi apa yang diperlukan, apa yang diingat kembali, apa yang dipelajari dan seterusnya bagaimana menyelesaikan masalah. Malah jika seseorang pelajar itu tidak mempunyai pemahaman konsep, maka dia akan menghadapi kesukaran dalam menyelesaikan masalah. Kajian oleh Gabrielle (2002) menunjukkan bahawa dalam aspek penggunaan strategi pengajaran, pelajar-pelajar yang diajar oleh seorang guru yang mahir menggunakan pelbagai strategi pengajaran yang bersesuaian dengan situasi pembelajaran akan memperolehi prestasi yang lebih tinggi berbanding pelajar-pelajar yang diajar oleh guru yang tidak mahir.

Aplikasi teori kognitif ke dalam reka bentuk pembinaan PBK ini di mana pembelajaran dan pengajaran akan melibatkan penglibatan yang aktif daripada pelajar. PBK memberi kawalan kepada pelajar sendiri, menggunakan analisis hierarki untuk mengenal pasti dan mengilustrasikan hubungan yang sedia ada, organisasi bahan daripada mudah dan sukar dan pembentukan persekitaran pembelajaran yang membenarkan pelajar membuat hubungan dengan apa yang telah dipelajari dahulu. Selain itu PBK ini dapat memberikan maklum balas serta merta di mana mengikut prinsip ACT, apabila pelajar mengambil laluan pembelajaran yang salah, pelajar diberi maklum balas serta merta (Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, Manimegalai Subramaniam, 2001).

1.4.2 Pendekatan Afektif (Motivasi)

Di samping teori kognitif, kajian ini juga berlandaskan pendekatan afektif yang menekankan aspek motivasi dan minat. Motivasi mempunyai impak yang besar dan merupakan salah satu faktor yang penting dalam usaha meningkatkan pencapaian belajar (Main, 1993). Ia merujuk kepada keadaan luaran dan dalaman yang mempengaruhi kebangkitan, arah dan ketetapan tingkahlaku seseorang (Martin dan Briggs, 1986). Motivasi amat penting bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Guru perlu menyediakan peluang bagi murid-murid menikmati kejayaan agar terus terdorong untuk belajar.

Menggunakan komputer semasa mengajar dan belajar dapat meningkatkan semangat atau motivasi pelajar untuk terus belajar dan mencuba sesuatu yang baru dalam hidup mereka (Jamalludin Harun, Zaidatun Tasir, 2003). Menurut Abdul Rahim (1997), proses pembelajaran memerlukan usaha tetapi usaha ini akan dapat dipertingkat jika ianya menjadi menarik dan dapat menjana minat para pelajar.

Motivasi merupakan satu aspek yang penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran di mana motivasi dapat mendorong seseorang pelajar untuk bertindak agar satu-satu matlamat tercapai (Ee, 1997). Secara amnya, faedah-faedah motivasi adalah seperti berikut :

i. Menarik perhatian pelajar

Murid yang mempunyai tahap motivasi yang tinggi akan sentiasa memberikan perhatian terhadap penyampaian pelajaran. Bagi mewujudkan motivasi ini, guru hendaklah menggunakan pelbagai rangsangan seperti penggunaan multimedia komputer.

ii. Menimbulk dan mengekalkan minat pelajar

Motivasi guru akan menimbulkan minat pelajar terhadap pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran menerusi penggunaan media seperti multimedia komputer pasti akan menimbulkan dan mengekalkan minat pelajar.

iii. Motivasi menggalakkan semangat persaingan

Persaingan yang dimaksudkan ialah persaingan ke arah yang mempertingkatkan proses pencapaian dan kualiti pembelajaran.

1.4.2.1 Model Motivasi ARCS

Satu model reka bentuk pengajaran yang dapat memasukkan unsur motivasi secara jelas adalah Model Motivasi ARCS yang dibangunkan oleh Keller (1983). Model ini mengandaikan bahawa strategi-strategi yang terkandung di dalam bahan pengajaran dapat meningkatkan perhatian pelajar terhadap bahan dan juga kepuasan mempelajari bahan tersebut. Peningkatan dalam aspek-aspek seperti yang tersebut di atas, akan dapat meningkatkan pencapaian kognitif pelajar.

Keller (1983) telah mengenal pasti empat atribut yang akan memberi kesan ke atas pembelajaran iaitu perhatian, perkaitan, keyakinan dan kepuasan. Berdasarkan keempat-empat atribut ini, model motivasi ARCS telah dibangunkan.

- i. Perhatian (attention) - merujuk kepada sama ada perasaan ingin tahu pelajar telah dirangsangkan atau tidak sama ada perasaan ini dapat dikekalkan untuk tempoh masa yang tertentu ;
- ii. Perkaitan (relevance) - merujuk kepada sama ada pelajar telah dapat persepsi pengajaran yang dapat memuaskan keperluan peribadinya atau boleh membantunya mencapai gol-gol peribadinya;
- iii. Keyakinan (confidence) - merujuk kepada tanggapan pelajar tentang kemungkinan kejayaan dan sama ada kejayaan tersebut dianggap sebagai kawalannya atau tidak;

- i. Kepuasan (satisfaction) - merujuk kepada motivasi intrinsik pelajar dan tindak balasnya terhadap ganjaran-ganjaran ekstrinsik.

Keempat-empat atribut ini boleh dikaitkan dengan sembilan jenis Peristiwa Pengajaran (*Events of Instruction*) yang diperkenalkan oleh Gagne dan Briggs (1979) iaitu :

- i) Menarik perhatian (*gain attention*)
- ii) Mengenal pasti objektif (*identify objective*)
- iii) Mengingat pembelajaran sedia ada (*recall prior learning*)
- iv) Mempersembahkan stimulus (*present stimulus*)
- v) Memberi panduan pembelajaran (*guide learning*)
- vi) Menggalakkan prestasi (*elicit performance*)
- vi) Memberi maklum balas (*provide feedback*)
- vii) Menilai prestasi (*assess performance*)
- ix) Mempertingkatkan penyimpanan/ pemindahan maklumat (*enhance retention/transfer*)

1.5 Persoalan Kajian

Kajian ini akan menjawab persoalan sama ada unsur-unsur motivasi dalam persembahan koswer multimedia dapat mempertingkatkan keberkesanan pembelajaran pelajar. Oleh itu, kajian ini menjawab persoalan-persoalan berikut :

- 1.5.1 Adakah pelajar menunjukkan minat (*attention*) terhadap PBK tajuk promosi ini?
- 1.5.2 Adakah pengetahuan dalam PBK ini mempunyai perkaitan (*relevance*) dengan pengetahuan sedia ada pelajar?

- 1.5.3 Adakah PBK ini memberi keyakinan (*confidence*) bahawa pelajar dapat memahami tajuk promosi?
- 1.5.4 Adakah PBK tajuk promosi ini memberi kepuasan (*satisfaction*) kepada pelajar?

1.6 Kepentingan Kajian

- 1.6.1 Kajian ini dapat membantu pelajar sekolah menengah menggunakan PBK untuk tujuan pembelajaran mengikut tahap pemahaman masing-masing.
- 1.6.2 Kajian ini dapat membantu para pendidik untuk menggunakan PBK dalam pengajaran dan pembelajaran subjek Perdagangan. Kajian ini juga menggalakkan para pendidik meningkatkan pengetahuan tentang multimedia dan cenderung ke arah mempertingkat perisian pembelajaran dalam setiap topik yang diperlukan.
- 1.6.3 Menjadi panduan kepada pereka koswer multimedia lain untuk menghasilkan perisian Perdagangan yang berkualiti dengan berasaskan reka bentuk pengajaran serta mengambilkira perbezaan kognitif pelajar dalam memproses maklumat.
- 1.6.4 Membantu pihak Kementerian Pelajaran Malaysia dalam usaha memperbanyak bahan PBK subjek Perdagangan.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan di Sekolah Menengah Kebangsaan (P) Sultan Ibrahim yang terletak di Bandar Johor Bahru. Seramai 26 pelajar tingkatan 5 yang mengambil subjek Perdagangan SPM yang merupakan populasi sebenar akan diambil sebagai sampel kajian. Keputusan kajian ini tidak mewakili pelajar di sekolah lain dalam mata pelajaran yang sama.

Penyelidik menggunakan sukatan pelajaran Perdagangan Tingkatan 5 bagi menghubungkan penggunaan multimedia di dalam pembelajaran. Pembangunan perisian menekankan tajuk promosi sahaja di dalam Sukatan Pelajaran Perdagangan Tingkatan 5 Sijil Pelajaran Malaysia yang terdiri daripada enam subtopik iaitu peranan promosi, campuran pemasaran, jenis-jenis promosi, kelebihan dan kekurangan, media pengiklanan dan faktor-faktor pemilihan media.

1.8 Terminologi

Dalam menjalankan kajian ini, beberapa terminologi akan digunakan untuk memudahkan perbincangan.

1.8.1 PBK

Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer bersifat 'mengajar' penggunaannya mengenai sesuatu perkara. Perisian berbentuk tutorial, latihan tubi dan perisian model ARCS.

1.8.2 Promosi

Salah satu tajuk utama subjek Perdagangan Tingkatan 5 di peringkat Sijil pelajaran Malaysia. Proses memberitahu atau mengumumkan kepada orang ramai tentang wujudnya sesuatu jenama barang dan perkhidmatan di pasaran serta menggalakkan mereka membeli dan menggunakan jenama atau perkhidmatan itu.

1.8.3 Motivasi

Merujuk kepada empat elemen di dalam Model Motivasi ARCS Keller iaitu minat, perkaitan, keyakinan dan kepuasan.

1.8.4 Perhatian (*attention*)

Merujuk kepada *montage* pada permulaan persembahan perisian. Persembahan contoh-contoh konkrit dan gambaran visual yang menarik. Menggunakan pelbagai unsur multimedia; teks, grafik, audio, video dan animasi. Merangsangkan dan mengekalkan rasa ingin tahu dan perhatian pelajar.

1.8.5 Perkaitan (*relevance*)

Merujuk kepada penggunaan analogi yang selari dengan pengalaman dan pengetahuan yang sedia ada pada pengguna perisian.

1.8.6 Keyakinan (*confidence*)

Merujuk kepada pernyataan matlamat dan objektif pembelajaran dengan memperincikan kriteria yang akan dinilai. Bahan pengajaran disusun dari mudah kepada sukar.

1.8.7 Kepuasan (*satisfaction*)

Merujuk kepada pemberian pengukuhan ekstrinsik dan intrinsik (insentif yang menarik, pujian secara lisan).

RUJUKAN

- Abdullah Sani Yahaya (2003). *Perkembangan Pendidikan di Malaysia*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Ab. Rahim Selamat (2000) . *Kemahiran Dalam Sekolah Bestari*. Johor Bahru: Badan Cemerlang Sdn. Bhd.
- Ahmad Moghni Sarbani (1997). *Keberkesanan Persembahan Multimedia Dalam Pengajaran Biologi Bagi Pelajar Gaya Kognitif Berbeza*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Ainon Mohd., Abdullah Hassan (2002). *Guru Sebagai Pendorong Dalam Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Alessi, S.M. dan Trolip, S.R. (1985). *Computer-based Instruction : Methods and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Aminudin Sulaiman (1995). *Kaedah Penyelidikan*. Modul 1 – 4. Pulau Pinang : Universiti Sains Malaysia.
- Baek, T.K, dan Layne, B.J. (1998). Colour, Graphic and Animation in a Computer-Assisted Learning Tutorial lesson. *Journal of Computer-Based Instruction*, 15(4).
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, Manimegalai Subramaniam (2001). *Reka Bentuk Perisian Multimedia*. Johor Bahru: Muapakat Jaya Percetakan Sdn. Bhd.
- Banes, D. dan Walter, R. (1997). The Internet : A New Frontier for Pupils With Severe Learning Difficulties? *British Journal of Special ducation*. Vol 24:1

- Barker, P.G. (1989). *Multimedia Computer Assisted Learning*. New York : Kogan Page Ltd.
- Bell, M.E. (1981). A Systematic Instructional Design Strategy Derived From Information-Processing Theory. *Educational Technology*, 21(3). 32-35.
- Bestari - *Koleksi Guru Johor*. (1997). Jabatan Pendidikan Johor.
- Dick, W., & Carey, L. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. Glenview, IL : Scott Foresman and Company.
- Dick, W. dan Reiser, R.A. (1989). *Planning Effective Instruction*. New Jersey: Prentice Hall., Inc.
- Dick, W. dan Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction*, (3rd ed.). Glenview : Scott and Foresmen.
- Dwyer, F.M. & Moore, D.M. (1995). Effect of Colour Coding and Test Type (Visual/Verbal) on Student Identified as Possessing Different Field Independences Level. *ERIC Document Reproduction Service No. ED 3800078*.
- Ee, A.M. (1994). *Psikologi dalam Bilik Darjah*. Kuala Lumpur : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Ee, A.M. (1997). *Psikologi Pendidikan II (Semester II)*. Shah Alam : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Gagne, R.M. (1984). *The Condition of Learning and the Theory of Instruction*. NY : CBS Publishing.

- Gagne, R.M. (1985). *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York:Holt, Rinchart and Winston, Inc.
- Gagne, R.M. (1987). *Instrutional Tehnology : Foundations*. Florida State University. London. Hillsdale New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Gagne, R.M. dan Driscoll, M.P. (1988). *Essentials of Learning for Instruction* (2nd Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Gayeski, D.M. (1993). *Multimedia for Learning : Development, Application, Evaluation*. Engelwood Cliffs, New Jersey : Education Technology Publication.
- Hairudin Harun (2001). *Kosmologi Melayu dalam Era Teknologi Maklumat*. Selangor: Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D. (1991). *Instructional Media : The New Technologies of Instrutional*. New York : Willey
- Jabatan Pendidikan Johor (1999). *Peranan Dan cabaran Pusat Sumber Sekolah di Alaf Baru*. Johor Bahru : PSPN.
- Jamalludin Harun, Zaidatun Tasir (2003). *Multimedia Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Jamalludin Harun, Zaidatun Tasir (2000). *Macromedia Authorware Attain 5*. Skudai : Universiti Teknologi Malaysia.
- Jamalludin Harun, Zaidatun Tasir (2003). *Adobe Photoshop 7 Siri 2*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.

- Jamaluddin Badushah, Muhammad Hussin & Abdul Rashid Johar (2000). *Inovasi dan Teknologi Dalam Pengajaran & Pembelajaran*. Selangor : Percetakan Warni Sdn. Bhd.
- J.D Tinsley, T.J. Van Weert. (1989). *Educational Software at Secondary Level*. New York U..S.A.: Elsevier Science Publishing Company Inc.
- Joyce, B., Weil., M. (1992). *Models of Teaching*. Fourth Edition. Allyn and Bacon.
- Keller, J.M. (1983). Motivational Design of Instruction. In C.M. Reigeluth (Ed.) , *Instructional-design Theories and Models. An Overview of Their Current Status*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Keller, J.M. dan Koop, T.W. (1987). An Application of the ARCS Model of Motivational Design. In C.M. Reigeluth (Ed.), *Instructional Theories In Action. Lessons Illustrating Selected Theories and Models*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (1999). Sukatan Pelajaran Sekolah Menengah : Perdagangan.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2002). Perdagangan Tingkatan Lima.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2004). Siri Koleksi Abstrak Penyelidikan. Kuala Lumpur : Bahagian Teknologi Pendidikan.
- Martin, B.L. dan Briggs, L.J. (1986). *The Affetive amd Cognitive Domain Integration Of Instruction and Research*. Englewood Cliffs, New Jersey : Educational Technology Publication.
- Mills, J.R, (2004). Kids College 2004 : An Implementation of The ARCS Model Of Motivational Design. *Educational Research*.

- Mohamad Najib Abdul Ghafar (1998). *Penyelidikan Pendidikan*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd. Fauzi bin Fadzil (2003). *Kesan Strategi Idea Utama Menerusi Teknologi Ke atas Mutu Karangan Jenis Gambaran Pelajar Tingkatan Empat SMK (P) Sultan Ibrahim, Johor Bahru : Satu Kajian Kes*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Muhamad Kasim Basir (2004). *Pola Interaksi Pelajar Di dalam Persekitaran Pembelajaran Multimedia Interaktif : Satu Kajian Kes*. Pusat Dokumentasi Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan : RT 371.334 MUH
- Noraini bt Ab. Ghani (2001). *Pembinaan & Keberkesanan Perisian Multimedia Interaktif Konsep Asid dan Bes*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.
- Norhashim Abu Samah, Mazenah Youp, Rose Alinda Alias (1996). *Pengajaran Bantuan Komputer*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka dan Universiti Teknologi Malaysia.
- Omar Mohd. Hashim (1999). *Pengisian Misi Pendidikan*, Edisi Kedua. Selangor: Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Percival, F., dan Ellington, H. (1994, 1998). *A Handbook of Educational Technology (Second Edition)*. New York : Nichols Publishing Company.
- Rao, G.S., Rao, A.K., Noraini Wati Abas dan Wan Fauzy Wan Ismail (1991). *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Shah Alam : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Reigeluth, C.M. (1983). *Instructional Design : What is it and why is it?* Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.

- Rozinah Jamaluddin (2000). *Asas-asas Multimedia Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distribution Sdn. Bhd.
- Small, Ruth. (1997). Motivation In Instructional Design. *ERIC Digest, July 1997*.
- Syahrul Nizam Junaidi, S.H. Cheah (2000). *Penggunaan Multimedia Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Di Sekolah*. Sarawak : Penerbit UNIMAS.
- Tang Howe Eng (2001). *Pembangunan dan Penilaian Penggunaan Perisian Prototaip CONDIFD Dalam Pembelajaran Pembezaan*. Skudai : Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Vijaya Kumaran Nair (1995). Multimedia Across The Curriculum : The Stamford Experience. *The INNOTECH Journal, July-December, 39 – 45*.
- Wittich, W.A., and Schuller, C.F. (1979). *Instructional Technology : Its nature and Use* (Sixth Edition). NY : Harper and Row.
- W Kenneth Richmond. (1970). *The Concept of Educational Tehnology – A Dialogue With Yourself*. London. Cox & Wyman London, Fakenham and Reading.
- Yusuf Hashim dan Razmah Man (1999). Teknologi Instruksi dan Pendidikan Bestari, Persediaan dan Cabaran Dalam Alaf Baru. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke-12: Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia*.
- Zol Bahri Razali (1999). Pembelajaran Berbantu Multimedia : Implikasi Pembelajaran Subjek Kejuruteraan Mekanikal. *Kertas Seminar Maktab Perguruan Perlis*.

RUJUKAN INTERNET

- Gabrielle, D.M. (2002). *The Effects of Technology-Mediated Instructional Strategies on Motivation, Performance, and Self-Directed Learningf (Electronic)*: U.S. Military Academy Center for Teaching Excellence.
- Jerry T. Fernandez, George Mason (1999). *Attribution Theory and Keller's ARCS Model of Motivation*. Available at : <http://chd.gse.gmu.edu/immersion/knowledgebase/strategies/cognitive.htm>. 13 Ogos 2004.
- Keller, J.M. (1983). *Keller's ARCS Model of Motivation*. Florida State University: Program Leader, Instructional Systems.
Available at : www.ittheory.com/keller1.htm. Julai 2004.
- Keller, J.M. (1987). *John Keller's ARCS Model for Learner Motivation*.
Available at : www.e-learningguru.com/articles/art3_5.html
12 Jun 2004
- Keller, J.M. *Motivation in Instructional Design*. ERIC Digest.
Available at : www.ed.gov/databases/ERIC_Digests/ed409895.html
Jun 2004.
- Kimberly, G. dan Daugherty, Jim (2003). *Learning Theories & Instruction*.
Available at : <http://teachers.usd497.org/kgrinnel/learningtheoriespaper.html>
Jun 2004.
- Keller, J.M. (1997). *Keller's ARCS Model of Motivation*. Available at :
<http://www.ittheory.com/keller1.html>. 13 ogos 2004
- Keller, J.M (1997). *The ARCS Model of Motivational Design*. Available at :
www.ed.gov/databases/ERIC_Digests/ed409895.html. Jun 2004

Means, Jonassen, & Dwyer, (1997). *Keller's ARCS Model Of Motivation* .
Available at : [www.kihd.gmu.edu/immersion/knowledgebase/
strategies/cognitivism/keller](http://www.kihd.gmu.edu/immersion/knowledgebase/strategies/cognitivism/keller). Jun 2004.

Ruth Small, (1997). *Motivation In Instructional Design*. Available at :
<http://www.ils.unc.edu/daniel/214/MotivationsSmall.htm>.
14 Ogos 2004.

Scott McDonald, Edgar Pagaza, Kenny Schroeder, (1998). Keller's ARCS Theory
Of Motivation. Available at : www.rohan.sdsu.edu/~mcdonalds/history2.html
Julai 2004.