

PEMBANGUNAN ELEMEN MULTIMEDIA BERASASKAN *CONTENT* DAN  
*CONTEXT* SENI DALAM PdP UNTUK PENDIDIKAN LATIHAN TEKNIKAL  
DAN VOKASIONAL

SITI SOLEHA BINTI RAZALI

Tesis ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat  
penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan Teknikal dan Vokasional (KBV)



Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional  
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

APRIL 2021

Saya akui projek ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.



Pelajar : .....  
SITI SOLEHA BINTI RAZALI

Tarikh : .....  
30 April 2021

Penyelia : .....  
Ts. Dr. AFFERO BIN ISMAIL



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

*'Syukur ke hadrat ilahi akhirnya saya berjaya mengharungi cabaran sepanjang menyiapkan laporan projek Sarjana ini'*

*Untuk keluarga yang dikasihi*

*Pengorbananmu amat dihargai sepanjang diri ini memerlukan pertolongan untuk menyiapkan laporan ini. Terima kasih di atas doa dan restu kalian.*

*Semoga Allah merahmatimu di dunia dan di akhirat.*

*Untuk bapa tersayang*

*Razali bin Ahmad Isnin*

*Terima kasih abah di atas pertolongan abah untuk kakak menjayakan projek ini dan sepanjang kakak melanjutkan pengajian ini. Doa dan restumu amat diperlukan semoga Allah memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat untuk abah.*

*Dan kepada penyelia Ts. Dr Affero bin Ismail dan rakan-rakan seperjuangan, Kalian adalah sumber kekuatan sepanjang pengajian ini susah dan senang bersama.*

*Semoga perjalanan kita ini menjadi inspirasi kepada masyarakat di luar sana untuk menjadi insan yang berjaya dan cemerlang di dunia dan di akhirat.*



## PENGHARGAAN

Alhamdulillah, syukur kepada-Nya, saya berjaya menyiapkan penulisan tesis kajian ini. Saya ingin merakamkan penghargaan yang tidak terhingga serta ucapan terima kasih kepada Ts. Dr Affero Bin Ismail selaku penyelia saya di atas bimbingan dan tunjuk ajar membantu saya sepanjang saya menjalankan kajian ini. Setinggi-tinggi penghargaan juga buat pensyarah Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV) selaku penilai saya dalam memberi teguran serta galakan untuk memantapkan hasil kajian saya ini. Dengan maklum balas daripada pihak penilai dapat memberikan saya semangat dan dorongan untuk istikomah sepanjang pelaksanaan kajian ini.

Terima kasih juga saya tujukan buat rakan-rakan seangkatan dalam perjuangan menambah ilmu di dada sepanjang menjadi pelajar sarjana di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM). Kalian juga banyak berkongsi ilmu serta sudi berkongsi pendapat dan tunjuk ajar dalam saya menyiapkan kajian ini. Selain itu, saya juga berterima kasih kepada pensyarah *Department of Fine Art* UiTM dan pensyarah Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional UTHM kerana memberikan kerjasama yang konsisten sepanjang saya menjalankan kajian ini.

Penghargaan terakhir dan teristimewa adalah buat keluarga tercinta yang disayangi dan dikasihi, terima kasih di atas sokongan dan doa kalian buat saya dalam menyiapkan tesis untuk kajian ini supaya berjalan lancar dan berada di landasan yang betul. Terima kasih semua.

## ABSTRAK

Elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni adalah satu pembangunan kajian yang perlu ada di dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP). Namun kurang kajian yang dilakukan terhadap *content* dan *context* seni dalam PdP untuk konteks Pendidikan Latihan Teknikal dan Vokasional (PLTV). Kajian ini bertujuan untuk mengkaji pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP untuk PLTV. Kajian ini adalah menggunakan rekabentuk kajian teknik *Fuzzy Delphi*. Pada fasa pertama pengkaji telah menjalankan temu bual tidak berstruktur kepada lima (5) orang pensyarah yang mempunyai kepakaran didalam bidang multimedia dan seni. Selepas mendapat dapatan daripada temu bual, pengkaji telah menjalankan analisis matrik untuk mendapatkan tema untuk membangunkan instrumen. Pada fasa kedua, seramai Sembilan (9) orang pakar telah membuat pengesahan terhadap item-item yang telah dikeluarkan dan pakar tersebut termasuk lima (5) orang pakar yang telah ditemu bual. Dapatan kajian telah dianalisis menggunakan *Fuzzy Delphi Method* untuk mendapatkan nilai purata  $m^1$ ,  $m^2$  dan  $m^3$ , nilai 'd' *Threshold value*, konsensus 75% pengesahan kumpulan pakar dan *Fuzzy Evaluation*. Dapatan bagi Fasa pertama 80 item daripada 8 elemen namun di dalam elemen deria mempunyai tiga item yang telah ditolak namun peratusan keseluruhan elemen diterima. Seterusnya, keseluruhan elemen telah diterima oleh pihak kumpulan pakar bagi elemen emosi, subjektiviti, pelaksanaan, psikologi, konsep, persembahan dan peristiwa. Bagi implikasi dapatan ini dapat menyumbang kepada tenaga pengajar PLTV berbentuk garis panduan untuk pendidik. Kesimpulannya, pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP untuk PLTV perlu dilanjutkan untuk membuat garis panduan di dalam PdP untuk para pendidik pada masa akan datang.



## ABSTRACT

*Multimedia elements based on content and context art are a necessary development of research in T&L. However, less research has been done on the content and context of art in T&L for the Technical and Vocational Education (TVET). This study aims to examine the development of multimedia elements based on content and context art in T&L for TVET. This study is using the Fuzzy Delphi technique study design. In the first phase, the researcher conducted unstructured interviews with five (5) lecturers with expertise in the field of multimedia and art. After obtaining the findings from the interviews, the researchers conducted a matrix analysis to obtain the theme for developing the instrument. In the second phase, a total of nine (9) experts have confirmed the items that have been issued and the experts include five (5) experts who have been interviewed. The findings of the study were analyzed using the Fuzzy Delphi Method to obtain average values of  $m_1$ ,  $m_2$ , and  $m_3$ , 'd' value Threshold value, consensus 75% expert group validation, and Fuzzy Evaluation. Findings for the first Phase 80 items out of 8 elements but in the sensory elements have three items that have been subtracted but the overall percentage of constructs is accepted. Subsequently, the entire item was accepted by a group of experts for emotional, subjectivity, execution, psychological, concept, presentation, and event items. The implications of these findings can contribute to TVET instructors in the form of guidelines for educators. In conclusion, the development of multimedia elements based on content and context art in T&L for TVET should be extended to create guidelines in T&L for educators in the future.*



## KANDUNGAN

<b>JUDUL</b>		<b>i</b>
<b>PENGAKUAN</b>		<b>ii</b>
<b>DEDIKASI</b>		<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN</b>		<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>		<b>v</b>
<b>KANDUNGAN</b>		<b>vii</b>
<b>SENARAI JADUAL</b>		<b>xi</b>
<b>SENARAI RAJAH</b>		<b>xii</b>
<b>SENARAI SINGKATAN</b>		<b>xiii</b>
<b>BAB 1</b>	<b>PENGENALAN</b>	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	3
	1.3 Penyataan Masalah	5
	1.4 Objektif Kajian	8
	1.5 Persoalan Kajian	9
	1.6 Kerangka Konsep Kajian	9
	1.7 Kepentingan Kajian	10
	1.8 Skop dan Batasan Kajian	12
	1.9 Definisi Istilah dan Operasi	12
	1.10 Rumusan	14
<b>BAB 2</b>	<b>KAJIAN LITERATUR</b>	
	2.1 Perbincangan Teori	15
	2.1.1 Teori Kongnitif Pembelajaran Multimedia	15
	2.1.2 Teori <i>Content</i> dan <i>Context</i> seni	20
	2.2 Kajian-kajian lepas	25



2.3	Rumusan	26
-----	---------	----

### BAB 3

3.1	Reka Bentuk Kajian	27
3.1.1	Kajian kualitatif	28
3.2	Prosedur Pemilihan Responden	28
3.2.1	Langkah Pertama	29
3.2.2	Langkah kedua	30
3.3	Prosedur Pengumpulan Data	30
3.3.1	Teknik <i>Fuzzy Delphi</i>	31
3.4	Prosedur Penganalisan Data	32
3.4.1	Teknik Fuzzy Delphi	32
3.5	Kesahan dan kebolehpercayaan	36
3.6	Rumusan	37

### BAB 4

4.1	Pendahuluan	38
4.2	Elemen multimedia berasaskan <i>content</i> dan <i>context</i> seni dalam PdP	39
4.2.1	Analisis Data Protokol Temubual	39
4.3	Kesesuaian elemen multimedia berasaskan <i>content</i> dan <i>context</i> seni dalam PdP	40
4.3.1	Analisis Data Mengikut Tema	40
4.3.2	Analisis Matrik	42
4.4	Analisis kesepakatan pakar untuk elemen multimedia berasaskan <i>content</i> dan <i>context</i> seni dalam PdP	50
4.4.1	Analisa kesepakatan pakar bagi emosi dalam elemen multimedia	50
4.4.2	Analisa Kesepakatan pakar bagi deria dalam elemen multimedia	51
4.4.3	Analisa kesepakatan pakar bagi subjektiviti dalam elemen multimedia	52
4.4.4	Analisa kesepakatan pakar bagi pelaksanaan dalam elemen multimedia	53





4.4.5	Analisa kesepakatan pakar bagi psikologi dalam elemen multimedia	54
4.4.6	Analisa kesepakatan pakar bagi konsep dalam elemen multimedia	55
4.4.7	Analisa kesepakatan pakar bagi persembahan dalam elemen multimedia	56
4.4.8	Analisa kesepakatan pakar bagi peristiwa dalam elemen multimedia	57
4.5	Elemen <i>Content</i> dan <i>context</i> seni dalam PdP untuk PLTV	58
4.6	Rumusan	59

## **BAB 5**

5.1	Rumusan Perbincang Dapatan Kajian	60
5.2	Kesimpulan	65
5.3	Implikasi Kajian	66
5.3.1	Pengajaran dan pembelajaran	66
5.3.2	Pendidikan Teknikal dan Vokasional	66
5.3.3	Pendidik	67
5.3.4	Pelajar	67
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	68
5.5	Penutup	69

<b>RUJUKAN</b>	<b>70</b>
----------------	-----------

<b>LAMPIRAN</b>	<b>81</b>
-----------------	-----------

**92**

<b>VITA</b>	<b>112</b>
-------------	------------



PTTA AUTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## SENARAI JADUAL

2.1	Elemen Multimedia menurut Hade (2002)	19
2.2	Buku <i>Fundamental</i> seni 1994	24
3.1	Butiran Maklumat pakar pada langkah pertama	32
3.2	Jumlah Pakar dalam Kajian	33
3.3	Jumlah Pakar dalam Kajian Bagi Setiap Langkah Pada Method <i>Fuzzy Delphi</i>	33
3.4	Penggunaan Teknik Fuzzy Delphi Pada Pembangunan Elemen	35
3.5	Skala Linguistik Tujuh Point	36
3.6	Penggunaan Fuzzy Delphi pada Setiap Langkah Pembangunan Elemen	38
3.7	Matrik Kajian Pembangunan Elemen Multimedia Berasaskan <i>Content</i> dan <i>Context</i> seni	38
4.1	Kod temu bual kajian awal	46
4.2	Data Temu bual dalam Pembangunan elemen Multimedia berasaskan <i>Content</i> dan <i>context</i> seni (Tema)	47
4.3	penyusunan tema dan kod	47
4.4	Analisis Matrik	50
4.5	Item Soal Selidik - emosi dalam elemen Multimedia	58
4.6	Item Soal Selidik - deria dalam elemen Multimedia	59
4.7	Item Soal Selidik – subjektiviti dalam elemen Multimedia	60
4.8	Item Soal Selidik – pelaksanaan dalam elemen Multimedia	61
4.9	Item Soal Selidik – psikologi dalam elemen Multimedia	62
4.10	Item Soal Selidik – konsep dalam elemen Multimedia	63
4.11	Item Soal Selidik – persembahan elemen Multimedia	64
4.12	Item Soal Selidik – peristiwa elemen Multimedia	65



**SENARAI RAJAH**

1.1	Kerangka Konsep Kajian	13
3.1	Langkah dalam Fuzzy Delphi	31
4.1	elemen pembangunan <i>content</i> dan <i>context</i> seni	66



**PTTA UTHM**  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## KATA SINGKATAN

1. Pendidikan Teknikal Dan Vokasional (PLTV)
2. Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)



**PTTA UTHM**  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH



# PTTA UTHM

PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan

Dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini menjadi keutamaan di kalangan pendidik untuk mencetuskan daya pemikiran yang kreatif, profesional dan memiliki keupayaan untuk menyelesaikan masalah terutama yang melibatkan perkembangan pendidikan Negara. Di antara ilmu asas di dalam kehidupan yang perlu dikuasai dan menjadi penghubung di antara seseorang individu dengan teknologi adalah seni. Penguasaan di dalam *content* dan *context* seni dapat melahirkan generasi yang berdaya saing dan bijak mengaplikasikan pengetahuan seni dalam kehidupan seharian dengan berkesan terutama dalam membuat keputusan ketika menyelesaikan sesuatu masalah (Abdul, 2018).

Multimedia merupakan bahan PdP yang menggabungkan elemen teks, grafik, animasi, imej, suara dan video, seperti CD-ROM, permainan komputer dan program komputer yang telah diwujudkan pada tahun 80-an yang telah membuka dimensi baru dalam teknologi informasi di dunia menurut Gollagi (2019). Manakala Mayer (2015) mendefinisikan multimedia sebagai penggunaan komputer untuk membentangkan teks, grafik, video, animasi, dan bunyi. Oleh yang demikian, dengan cara ini dapat membantu pendidik untuk melayari, berinteraksi, mencipta dan berkomunikasi. Selain itu, multimedia dapat membantu pendidik menuju ke arah pendidikan secara berkesan dengan menggunakan elemen multimedia yang telah mencipta aplikasi multimedia ke arah interaktif di dalam pendidikan PLTV. Oleh itu, elemen multimedia telah membawa satu fasa perubahan yang pesat di dalam sektor industri media. Selain itu, teknologi multimedia berkemampuan menyatukan



kelebihan televisyen sebagai alat audio visual, teknologi mesin cetak dan berkemampuan meningkatkan teknologi multimedia dalam bentuk interaktif komputer.

Manakala Barrertt (1994) menyatakan bahawa seni mempunyai perkara yang merujuk kepada individu, objek, tempat dan peristiwa yang berlaku untuk menghasilkan sesebuah karya seni. Menurut beliau lagi, di setiap bidang yang terdapat di dalam seni perlu menggunakan *content* dan *context* di dalam pembelajaran. Dengan itu, elemen multimedia mempunyai elemen yang tersendiri yang dapat membantu pelajar dan pengajar PLTV untuk menjalankan PdP di dalam kelas dengan lebih mudah.

Terdapat beberapa keperluan untuk mengkaji bagaimana *content* dan *context* seni dalam elemen multimedia yang digunakan sebagai bahan PdP dapat mempengaruhi pembelajaran PLTV untuk belajar. Menurut Jailani (2008), sistem pendidikan hari ini telah mengalami perubahan pantas seperti yang ditunjukkan menerusi penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan teknologi yang di perkenalkan. Kemasukan teknologi pendidikan dalam PdP boleh meningkatkan proses PdP kerana ianya memberi tumpuan kepada kandungan penting topik yang dibentangkan, dan pada masa yang sama dapat menjimatkan masa, tenaga dan perbelanjaan. Pembangunan pendidikan tidak boleh dipisahkan daripada globalisasi sains dan teknologi yang semakin meningkat. Oleh itu, kerajaan perlu meningkatkan kualiti dan kuantiti pendidikan kepada pelajar. Pada sisi lain, kuantiti dan kualiti pendidikan seringkali terhalang oleh pembelanjaan di dalam negara.

Selain itu juga, terdapat kekurangan kemudahan dan infrastruktur sokongan untuk pembelajaran. Halangan-halangan ini perlu ditangani kerana kemajuan di dalam pendidikan amat penting kepada pelajar untuk menentukan hasil pembelajaran. Kajian ini dijalankan bagi melihat bagaimana penggunaan *content* dan *context* seni dalam bahan berasaskan multimedia untuk memastikan interaktiviti yang dapat membantu meningkatkan pendidikan di dalam sekolah PLTV. Interaktiviti adalah hubungan timbal balik antara pelajar dan unsur-unsur multimedia yang digambarkan melalui bagaimana tindakan pelajar bergantung kepada sistem tindakan dan sebaliknya. Definisi ini memberi tumpuan kepada hubungan antara pelajar dan cara pembelajaran yang menggunakan bahan pembelajaran secara berkesan kepada pelajar. Dalam hal ini, bahan berasaskan multimedia mengandungi media yang berbeza yang boleh dimasukkan ke dalam persekitaran pembelajaran, dan pada masa



PERPUSTAKAAN FUNKSI UTM MELAKA

yang sama, ia termasuk ciri-ciri yang berpotensi melibatkan pelajar dalam aktiviti pembelajaran kerana mereka dikehendaki untuk bertindak balas terhadap aktiviti yang disediakan dalam cara yang bermakna (Kirchner 2015). Oleh itu, kajian ini dilaksanakan dapat membangunkan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam kalangan PLTV.

## 1.2 Latar Belakang Masalah

Menjadi satu harapan agar pendidik yang menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni ini menjadi generasi yang mempunyai kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penggunaan bahan pembelajaran berbentuk multimedia dalam PdP di kelas memberikan kesan yang positif berbanding dengan kaedah tradisional dimana perkara ini menjadi harapan agar murid yang melalui proses PdP dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni untuk menjadi satu bentuk generasi yang mempunyai kemampuan berfikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Mayer (2015), menjadi rasionalnya penyediaan bahan PdP yang dapat memberi motivasi untuk belajar, bermakna dan mencabar adalah sesuatu yang penting untuk pembelajaran yang dijalankan bagi memastikan pelajar bersedia menghadapi cabaran yang akan dihadapi oleh mereka pada abad ke-21 ini. Dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni sebagai bahan pembelajaran PdP, terdapat beberapa kesan positif berbanding dengan pembelajaran secara konvensional.

Susulan daripada pelaksanaan pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni ini, maka kajian proses PdP yang menggunakan bahan multimedia dapat mengenal pasti keberkesanan di antara penggunaan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni tersebut dengan kaedah konvensional tanpa menggunakan teknologi. Ia melihat kepada pencapaian pelajar dalam topik pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan elemen multimedia sebagai bahan PdP yang berasaskan *content* dan *context* seni. Bahan pembelajaran yang berasaskan elemen multimedia berbentuk *content* dan *context* seni ini diharapkan dapat melancarkan proses pembelajaran dan pengajaran PdP di dalam kelas untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam pembelajaran sesebuah topik





yang dipelajari. Oleh itu, dalam bahan elemen multimedia ini, terdapat lima (5) bahagian utama iaitu teks, grafik, audio, video dan animasi.

Semasa proses PdP dijalankan, dengan menggunakan elemen multimedia yang berasaskan *content* dan *context* seni sebagai bahan pengantara bahan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyeronokkan sekiranya kaedah PdP dapat dibangunkan untuk membantu pelajar untuk menyelesaikan masalah, meningkatkan tahap kemahiran pelajar, mencetuskan minat pada diri pelajar di dalam sesi pembelajaran, merangsang pemikiran dan membentuk nilai murni yang tinggi dalam diri terhadap aktiviti PdP di dalam kelas (Sang 2006). Pengetahuan di dalam elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi dalam *content* dan *context* seni yang melibatkan maklumat yang disampaikan di dalam pengajaran adalah amat penting dalam meneruskan pemahaman pembelajaran konsep pembelajaran yang di belajar di dalam topik pembelajaran.

Penggunaan bahan pengajaran dengan menggunakan elemen multimedia dapat memberi para pelajar dan pendidik PLTV merasa mudah didalam PdP yang dijalankan. Kegagalan untuk meningkatkan motivasi pelajar di dalam akademik membuatkan sesebuah sistem pendidikan atau PdP gagal dijalankan. Oleh itu, pendidik perlu membuat perubahan melalui kaedah dan teknik dalam bentuk pengajaran dalam PLTV dalam bentuk unsur multimedia supaya pelajar dan pendidik mudah menjalankan sesi pembelajaran di dalam kelas. Ianya adalah satu cabaran yang perlu ditangani dan ditangani segera. Beban terhadap pelajar untuk mempelajari sesuatu kandungan tanpa *content* dan *context* seni dalam elemen multimedia adalah salah satu faktor yang menyumbang kepada kegagalan pelajar menggunakan multimedia sebagai bahan pembelajaran kepada pelajar. Ini telah dipersetujui oleh Azura (2009) yang menyatakan bahawa pelajar terbeban dengan pembelajaran konvensional dan penggunaan multimedia dapat mempengaruhi sikap, kemahiran dan komitmen pelajar terhadap pembelajaran.

Kajian ini adalah bertumpu kepada pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP bagi bagi pendidik PLTV. Pendidik perlu bijak untuk menjadikan proses pengajaran sesuatu topik sesuatu yang bermanfaat dan kecekapan seseorang guru itu memainkan peranan yang penting untuk mempengaruhi pelajar dalam menunjukkan sikap yang positif terhadap pencapaian dalam akademik. Selain itu, proses PdP yang dijalankan juga berteraskan kepada strategi pembelajaran yang bersifat perasaan, penerokaan dan penyiasatan di



dalam bidang akademik. Perkembangan di dalam bidang pendidikan pada masa kini menjadi cabaran kepada pendidik untuk mengaplikasikan teknologi dalam PdP. Semua pelajar perlu mendapat pembelajaran yang bermakna terutamanya pelajar yang bermasalah dengan pembelajaran kerana mereka juga berhak untuk mencapai kecemerlangan dalam bidang akademik.

### 1.3 Penyataan Masalah

Pengetahuan elemen multimedia adalah sangat penting di dalam kalangan pelajar dan pendidik yang ingin menuju ke arah tahap pendidikan yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang cemerlang dalam PLTV. Pada masa kini, dengan adanya sektor perindustrian yang semakin membangun, ia memerlukan tenaga kerja yang dapat berfikir pada aras yang tinggi. Dengan adanya elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni, dapat membantu meningkatkan asas pendidikan yang lebih baik menjurus kepada penguasaan akademik dan kemahiran di kalangan pelajar PLTV. Masalah pembelajaran dengan menggunakan bahan multimedia bukanlah suatu perkara baru (Theong, 2014). Oleh hal yang demikian, menjadi tanggungjawab pendidik untuk mengambil inisiatif yang positif untuk meningkatkan pencapaian pelajar dengan menguasai elemen multimedia yang berasaskan *content* dan *context* seni untuk meningkatkan pencapaian pelajar dalam akademik. Pendidikan akan memperkenalkan bahan pembelajaran yang lebih mudah dalam menguasai elemen multimedia dalam pembangunan elemen multimedia berdasarkan *content* dan *context* seni dalam kalangan pelajar PLTV pada masa kini dan seterusnya meningkatkan tahap akademik pelajar PLTV.

*Content* dan *context* seni yang berbentuk abstrak menyukarkan pendidik untuk mengaitkan perkaitan di antara satu elemen multimedia dengan konsep yang baru dan berbeza-beza (Mulyadi, 2001). Menurut Steffi (2010), pendidik menunjukkan kesilapan lazim dalam menyelesaikan masalah melibatkan PdP dalam bentuk konsep, penyusunan, kemahiran dan pengertian. Kebanyakan pendidik melakukan kecuaiian kerana semasa menyelesaikan masalah dalam PdP, mereka tidak menitik beratkan cara dan penyampaian PdP dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni kerana elemen ini ada menyatakan bahawa dapat membantu pelajar untuk memahami dan menarik minat pelajar untuk

menjalani pembelajaran di dalam kelas. Oleh itu, bakal pendidik perlu lebih mahir akan perkara ini (Razali, 2019).

Penguasaan elemen multimedia berasakan *content* dan *context* seni perlu diberikan penekanan bagi memastikan pencapaian dalam akademik oleh pelajar berada pada tahap yang baik. Dengan itu, bagi memastikan pendidik dapat menguasai elemen multimedia dalam PdP, kajian bagi membangunkan elemen multimedia berasakan *content* dan *context* seni dalam PLTV di dalam kalangan pendidik PLTV perlu dijalankan kerana secara tidak langsung, ia dapat memberi kesan kepada pelajar. Bagi memastikan proses PdP berjalan dengan lancar, proses penyampaian maklumat melalui elemen multimedia yang berasakan *content* dan *context* seni ini dirangka dengan teratur dan tersusun. Menurut Ayun (2016), kepelbagaian kaedah penyampaian semasa proses PdP dapat memberikan impak positif di kalangan pelajar PLTV. Dengan mewujudkan pembangunan elemen multimedia berasakan *content* dan *context* seni ini, ia dapat mengarahkan strategi pembelajaran dan kemahiran pelajar dalam bentuk nilai akademik dan kemahiran teknikal secara kritis dan kreatif.

*Content* dan *context* seni adalah salah satu daripada faktor yang dapat membantu pendidik menggunakan elemen multimedia dalam PLTV. Dengan menggunakan *content* dan *context* seni, pelajar dapat menguasai pembelajaran dengan lebih mendalam dan mudah untuk difahami kerana kandungannya adalah saling berkaitan dengan topik-topik di dalam pembelajaran dengan menggunakan elemen multimedia. Sekiranya pendidik tidak dapat menguasai elemen multimedia yang berasakan *content* dan *context* seni akan menyukarkan pembelajaran pelajar terhadap pembelajaran yang akan datang dan akan menjadi lebih mencabar. Hal ini dapat mengakibatkan pelajar hilang keyakinan diri untuk meneruskan pembelajaran pelajar terhadap sesi akademik dan menyebabkan pencapaian pendidikan merosot.

Antara kelemahan yang perlu hadapi untuk menguasai elemen multimedia berasakan *content* dan *context* seni ialah pendidik tidak memahami cara penggunaan elemen multimedia dan tidak menguasai kemahiran multimedia dengan baik menyebabkan pendidik sukar menyelesaikan masalah melibatkan elemen multimedia di dalam PdP yang akan di jalankan. Oleh yang demikian, perkara ini menyebabkan pelajar juga menjadi kurang berkemahiran untuk menggunakan elemen multimedia sebagai bahan PdP di dalam kelas (Aziz, 2016). Pendidik dan pelajar seharusnya didedahkan dengan kemahiran menguasai *content* dan *context* seni dalam elemen



multimedia secara berperingkat dengan menyampaikan bahan pembelajaran secara berbeza untuk menguasai elemen multimedia dalam PdP. Menurut Loriece (2002), pengetahuan dan kemahiran yang melibatkan cara pembelajaran ini adalah satu kemahiran yang melibatkan pendidik dan pelajar di dalam kelas namun pendidik perlu mengambil berat tentang perkara ini kerana pendidik perlu mengawal pelajar dalam sesi PdP kerana ianya adalah satu kemahiran asas untuk merentasi subjek-subjek akademik di dalam kelas. Manakala, menurut kajian Marina (2013), beliau menyatakan bahawa tahap kefahaman keseluruhan pendidik dan pelajar bagi pembelajaran pengajaran adalah pada tahap sederhana di dalam penggunaan bahan elemen multimedia.

Secara ringkasnya, didapati pendidik sering menunjukkan kesilapan lazim terhadap elemen multimedia seperti kesilapan konsep, kesilapan penyusunan, kesilapan kemahiran dan kesilapan pengertian. Oleh itu, kajian bagi kaedah PdP yang sesuai perlu di selidiki agar minat pelajar terhadap mata pelajaran PLTV terutamanya dalam menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dapat dipupuk.

Terdapat pendidik yang beranggapan bahawa elemen multimedia ini tidak penting untuk dikuasai kerana tiada kaitan dengan kehidupan seharian dan tanggapan ini menyebabkan pendidik tidak berminat untuk menguasai elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni (Hassan, 2012). Kelemahan pendidik dalam menguasai elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni adalah disebabkan *content* dan *context* seni itu bersifat abstrak. Bakal pendidik perlu mempunyai daya berfikir yang tinggi dalam menyelesaikan masalah di dalam PLTV. Hal ini menyebabkan pendidik mempunyai daya fikir yang rendah dan sukar menguasai kemahiran tersebut. Hakikatnya, elemen multimedia ini sangat berkait rapat dengan kehidupan seharian misalnya berkaitan dengan bunyi, gambar dan penulisan. Justeru, adalah menjadi tanggungjawab pendidik bagi merancang pengajaran yang bersesuaian untuk memastikan pelajar dapat menguasai elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni di dalam PdP.

Pendidik-pendidik yang tidak menguasai elemen multimedia dari peringkat awal akan berdepan dengan masalah yang lebih kritikal. Pelajar yang akan mempelajari kesinambungan elemen multimedia seperti dalam *content* dan *context* seni akan berdepan dengan kesukaran kerana pendidik tidak menguasai elemen multimedia. Kebanyakan pendidik melakukan kesilapan dalam memahami elemen



multimedia berasaskan *content* dan *context* seni kerana pendidik sukar membezakan di antara elemen (Ayse, 2015). Oleh itu, adalah menjadi tanggungjawab pendidik untuk memanfaatkan perisian bahan pembelajaran multimedia untuk pendidik PLTV. Menurut Joel (2015), penggunaan bahan pembelajaran multimedia semasa proses PdP berlangsung dapat memberikan impak yang jauh lebih baik daripada penggunaan kaedah pengajaran konvensional.

Di dalam kajian ini, pengkaji telah mengkaji pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP untuk pendidik di dalam PLTV. Pendidik perlu bersikap positif dalam penggunaan elemen multimedia semasa PdP dalam PLTV seiring dengan pembentukan masyarakat digital. Tiada elemen multimedia dalam *content* dan *context* seni yang digunakan untuk keperluan PLTV.

#### 1.4 Objektif Kajian

Objektif utama kajian ini untuk membangunkan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PLTV. Objektif kajian yang lebih khusus adalah seperti berikut:

- i. Meneroka elemen-elemen multimedia dalam *content* dan *context* seni dalam PdP.
- ii. Mengenal pasti elemen-elemen multimedia dalam *content* dan *context* seni dalam PdP.
- iii. Megesahkan elemen-elemen multimedia dalam *content* dan *context* seni dalam PdP.



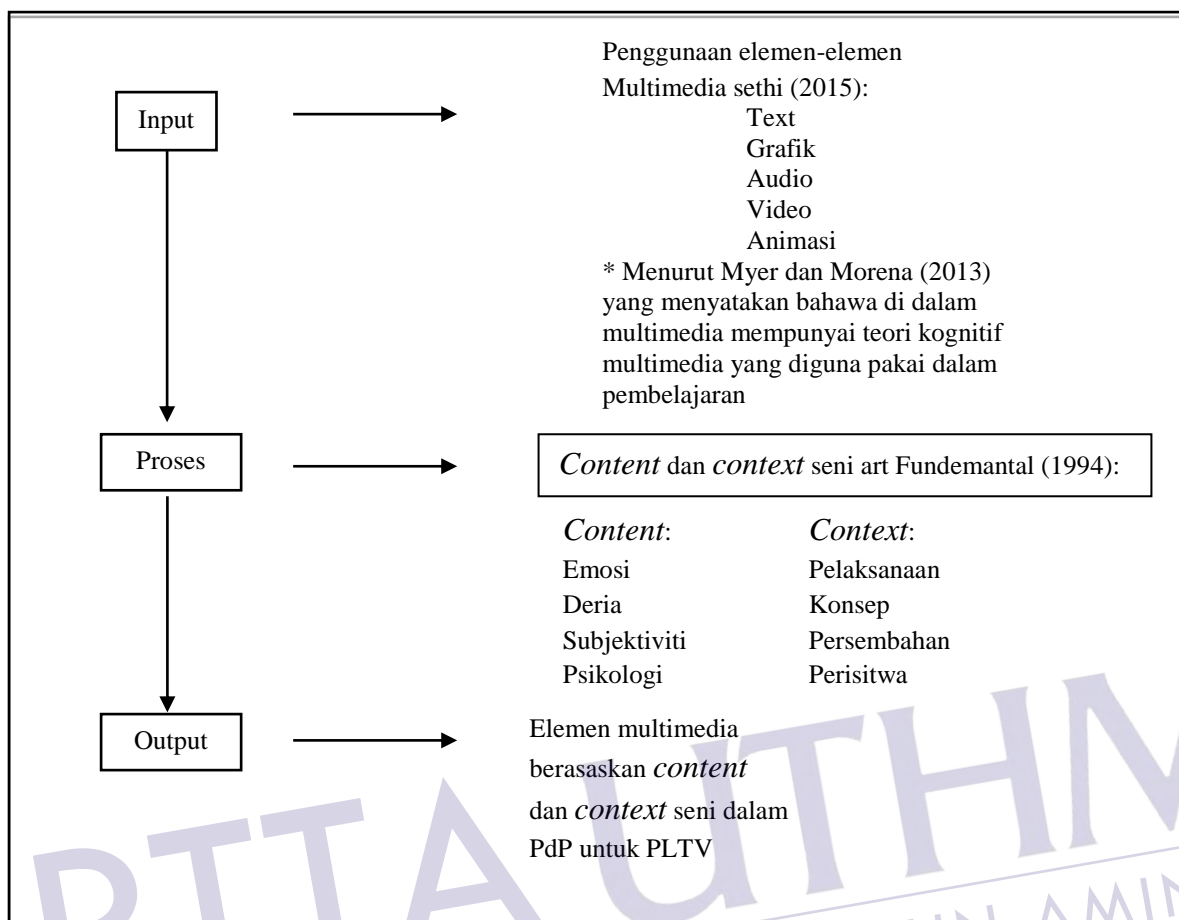
## 1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian yang telah dikenal pasti, secara lebih terperinci kajian ini untuk menjawab beberapa persoalan kajian yang telah dibentuk dan disusun dengan teliti bagi mendapatkan jawapan yang tepat agar maklumat kajian yang dijalankan ini tercapai dengan jayanya. Antara persoalan kajian yang telah dirancang ialah:

- i. Apakah elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP?
- ii. Sejauhmanakah kesesuaian elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PdP?
- iii. Apakah kesepakatan elemen multimedia daripada pihak pakar untuk *content* dan *context* seni dalam PdP?

## 1.6 Kerangka Konsep Kajian

Rangka kerja konseptual seperti yang ditunjukkan di bawah menjadi asas kajian ini. Penyelidikan ini mempunyai tiga tujuan utama, iaitu (1) meneroka elemen-elemen multimedia yang digunakan dalam bahan PdP. Menurut Sethi (2015) elemen multimedia mempunyai lima elemen yang tersediri elemen tersebut ialah teks, grafik, audio, video dan animasi. Manakala di dalam teori kognitif multimedia pula ke semua elemen tersebut telah di guna pakai di dalam pembelajaran menurut Mayer dan Morena (2013) dalam teori kognitif multimedia dalam PdP, (2) menegenal pasti *content* dan *context* seni yang digunakan dalam elemen multimedia dalam PdP. Elemen tesebut terbahagi kepada dua iaitu *content* dan *context* seni bagi elemen content terdiri daripada elemen emosi, deria subjektiviti dan psikologi manakala bagi elemen context seni pula terdiri daripada elemen pelaksanaan, konsep, persembahan dan peristiwa; dan (3) mendapatkan pengesahan pakar berdasarkan item-item yang telah dibangunkan. Kajian ini memberi tumpuan kepada cara PdP di dalam kelas di kalangan pelajar PLTV di Malaysia. Rajah 1.1 menggambarkan rangka kerja konseptual untuk kajian ini.



Rajah 1.1 Kerangka Konsep Kajian

## 1.7 Kepentingan Kajian

Melalui kajian ini, penyelidik berharap agar hasil dapatan daripada kajian dapat membantu dan memberikan kesan positif kepada pendidik dan Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memastikan tahap penguasaan pelajar dalam PdP dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni dalam PLTV. Hasil kajian ini juga dapat membantu pelajar meningkatkan penguasaan dan kefahaman mereka terhadap akademik dan kemahiran yang ada pada diri mereka. Kajian ini akan membantu pelajar dan pendidik untuk memperbaiki mutu PdP di dalam kelas dengan menggunakan bahan multimedia dengan memahami konsep elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni semasa proses PdP. Pembangunan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni ini akan menjadi satu kaedah yang signifikan di kalangan pendidik pada masa kini yang



seiring dengan kemajuan pesat dalam teknologi dan sekaligus menjadikan pelajar mahir dalam teknologi. Dengan ini, perspektif negatif pelajar terhadap akademik dan kemahiran yang dikatakan sukar untuk dikuasai dapat dibendung. Berikut adalah beberapa kepentingan pembangunan elemen multimedia dalam *content* dan *context* seni dalam PdP untuk PLTV:

i. Pendidik dan pelajar dalam PLTV

Secara umum, kajian ini dapat membantu pendidik untuk mengenal pasti PdP dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni. Selain itu, ianya akan menghasilkan idea baru untuk meningkatkan pemahaman pelajar dan membantu pendidik dalam inovasi pembelajaran secara baharu.

Di samping itu, data yang diperoleh dapat membantu pendidik menilai potensi mereka sendiri sebelum meneroka bidang pelajaran yang pelajar minati dalam kemahiran yang mereka ceburi. Dalam hal ini, pendidik perlu mengambil kesempatan untuk belajar dengan menggunakan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni kerana bidang ini penting dalam industri di Malaysia hari ini. Perkara ini bukan sahaja memberi peningkatan tahap pendidikan kepada pelajar tetapi turut menyumbang kepada pembangunan negara. Di samping itu, kajian ini juga membantu untuk membuka minda pelajar bahawa pengkhususan dan kepakaran yang diperoleh dalam bidang semasa pengajian kadang-kadang menjamin seseorang untuk berjaya. Ianya juga memberi pelajar kesedaran bahawa bidang kepakaran yang mereka pelajari mempunyai tahap kemajuan multimedia yang tinggi.

ii. Bidang Kajian PLTV

Kajian ini dapat membantu dalam penggunaan bahan multimedia dalam PdP dalam bidang PLTV. Ini akan membantu jabatan yang berkaitan untuk merancang strategi untuk memperbaiki rancangan pendidikan sedia ada.

iii. Penyelidik

Kajian ini juga diharapkan dapat membantu penyelidik lain yang berminat untuk melakukan kajian masa depan mengenai penggunaan elemen multimedia berasaskan *content* dan *context* seni yang lebih baik. Para penyelidik masa depan boleh menggunakan data dan cadangan yang diberikan oleh kajian ini. Kajian ini





## RUJUKAN

- Abdul R., Syed N., Rafi S.Z, *Projek Pembangunan Perisian Multimedia: Strategi Pengajaran yang membentuk Keperibadian Guru Pelatih*. JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 42-52, oct. 2017. ISSN 2289-3008.
- Airasian, L. R. (2013). *Education research*. NJ: Merrill: 7<sup>th</sup> Edition.
- Andhika, I. M. E., & Wiyasa, I. W.. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Berbasis Media Audio Visual Animation Terhadap Hasil Belajar IPS*. Pgsd, 1(1), 12–18
- Anna Antonina Nogaj (2020) *Emotional Intelligence and Strategies for Coping with Stress among Music School Student in Context of Visual Art and General Education Student*. Journal of Research in Music Education.
- Ames-Lewis, F., & Rogers, M. (eds.). (2019). *Concepts of beauty in Renaissance art*. Routledge.
- Ayse C. I. (2015). *New approaches in Art Education: Moodle learning and content Management system Based Art Education*. Ataturk University, Turkey.
- Ayun A. B. (2016). *Penggunaan Bentuk Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bagi Tajuk interger di Kalangan Pelajar Tingkatan 1*. Open Universiti Malaysia: tesis Sarjana.
- Aziz, S. A. (2016). *Model Konsep Persembahan Multimedia Bersepadu Bagi Guru Di Malaysia*. Universiti Utara Malaysia: tesis Phd.
- Azura Ishak, Z. K. (2009). *Perbandingan Pengajaran Berasaskan Multimedia dan Tradisional ke Aras Pencapaian Matematik dan Sikap Matematik di Kalangan Pelajar Berisiko*. Teknologi Maklumat & Multimedia, 79-89.
- Babette, P, Terri, T., & Roland B., (2015). *Cognitive and effective effect of seductive detail in multimedia Learning*. University of New Mexico, Educational Psychology.
- Barrett Terry (1994). *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*. Mountain View: Mayfield publication.



PERPUSTAKAAN TUNKU TUNJALINAH  
PTAHUTM

- Brieber D. Nadal M. & Leder H. (2015). *In the white cube: museum context enhance the Valuation and memory of art*. Act psychologia, 154, 36-42.
- Brieber D. Nadal M. Leder H. & Rosenberg R. (2014) *Art in time and space: context Modulates the relation between art experience and viewing time*. PloS One 9 (6), e99019.
- Brown & Brenchmark (2013). *Art Fundamentals: Theory & Practice*. Publishers 3D total Publishing. Carta Perkembangan Teknik Delphi (Atas Talian). Di muat turun daripada: <http://present.me/download/presentation/77364-teknik-delphi-kp1>.
- Choi, L. J. (2004). *Kesan Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematik: Kajian di Sekolah Bestari Terpilih di Kucing, Serawak*. Universiti Malaysia Serawak:Tesis Ijazah Sarjana.
- Darling Hammond. L (2016) *Constructing 21<sup>st</sup> century teacher education*. Journal of Teacher Education, 57 (3).
- Dokuz E., (2015) *Modle Learning and Content Manegment system Based Art Education*. University Turkey.
- Daniel, A., (2016). *The Low Bridge to High Benefit: Entry-Level Multimedia, Literacies and Motivation*. Department of English and Comparative Literature. Univeristy of North Carolina, Chapel Hill, NC 27599, USA.
- Ellen ven, D. V. Leanne Jansen & Peter Blijleven (2004). *Learning with Multimedia Cases: AnEvaluation Study*. JI of Technology and Teacher Education.
- Fui-Theng Leow & Mai Neo. (2014). *Interactive Multimedia Learning: Inovating Classroom Education in a Malaysia Univerisity*. Turkish Online Journal of Educational Technology.
- Gollagi S.G. Math M.M Kulkarni U.P (2019) *Research outlook and State of the art Method in context awerness data modelling and retrieval*. Evolutionary Intelligence, 1 – 12.
- Hasan, A. B. (2012). *Instrumen Penilaian Pembimbingan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Kerja Pelajar di Industri*. Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia.
- Jailani Md Yunos S. Y. (2008). *Peranan Multimedia dan Guru Dalam Pengajaran Sains, Matematik dan Teknik dalam Bahasa inggeris*. Seminar Kebangsaan Jawatankuasa Penyelarasan Pendidikan Guru, Malaysia: M. Iqbal Zainal A.
- Joel s. Mtebe, Betty Mbwilo & Mussa M. Kissaka, (2015). *Factors influencing*



*teachers Use of Multimedia Enhanced Content in secondary Schools in Tanzania.* Univeristy of Dar es Salaam, Tanzania.

Kirschner, Park B. Malone & Jarodzka, H. (2015). *Towards a Cognitive Theory of Multimedia Assesment (CTMMA).* Open University of the Netherland & Lund University, Sweden.

Loriane Blaxter C. H. (2002). *How to Research.* Buckingham Open Univeristy, 122.

Marina P. Elisana P. Ioannis T. & Konstantina K. (2013). *Examming the potential of web-based Multimedia to Support complex fine motor skill learning an Empirical Study.* Busnies Media New York.

Mayer R. E. (2015). *For whom is a Picture worth a Thousand Words? Extension of a Daul-Coding Theory of Multimedia Learning.* Journal of Education Psychology.

Mayer & Morena, R. (2015). *Optimising Learning from Animations by Minimising Cognitive Load: Cognitive and Affective Consequences of Signalling and Segmentation Methods.* *Applied Cognitive Psychology.* 21(6), 765-781

McNiff, S. (1994). *Fundamentals of art therapy.* Charles C Thomas, Publisher

Mokhtar, M. A. (2006). *Keberkesanan Modul Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kefahaman Pelajar Sekolah Menengah Terhadap Topik Pembahagian Sel.* Univeristi Putra Malaysia.

Mohd & Elmagzoub A. Babiker (2015). *For Effective Use of Multimedia in Education Teacher Must Develop their Own Educational Multimedia Application.* University of Science & technology.

Muliyadi Mohammad (terbitan pertama 2001) *Seni Lukis Modern Malaysia Era Perintis Hingga Era Plurasi (1930 – 1990)* Utusan Publication & Distributors SDN BHD.

Rafi M. N. (2010). *Designing Interactive Multimedia Curricular to Enhance Teaching And Learning in the Malaysia Classroom from teacher led Student Centred Experiences.* International Journal of Instructional Media, 51-59.

Rafiza A.R, Punithavathy, P. (2013). *Cognitive Task Analysis of Expert in Designing Multimedia Learning Object Guideline (M-long): The Malaysian Online Juornal of Education Technology,* Vol.1(1):1-14.

Razali S.S. Ismail A. (2019) *The Element of Fine Art Context in Multimedia element in Teaching and Learning Material towards Motivation to Learn.* International Journal and Advanced Technology (IJEAT)

- Saedah S. (2013). *Kokurikulum Masa Depan*. Universiti Malaysia: Kuala Lumpur
- Sang, M. S. (2006). *Nota Pengurusan Pengajaran-Pembelajaran*. Kuala Lumpur: Multimedia-ES Resources Sdn. Bhd.
- Sara McNeil (2014). *Visualizing mental Models: Understanding Cognitive Change to Support Teaching and Learning of Multimedia Design and Development*. Educational Comunication and Technology.
- Slamet, T. I., Setyosari, P., Oktaviani, H. I., & Wedi, A. (2020). *Incorporating Flat Design Element in Multimedia Learning to Foster Motivational Engagement (ARCS)*. Journal of Education and Human Resources, 1(1), 12-23
- Steffi D.A. Ruth N. Schwartz B. & Jan L. Plass B. (2010). *Cognitive and effective effect Of learning: An integrated model*. Noew York University. USA.
- Theong Leow (2014) *Interactive Multimedia Learning: Inovation Classroom Education In a Malaysia University*. Univerisity Malaysia.
- Trollip, A. (2019). *Mulimedia for Learning*. USA: Pearson Education.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). *Challenges to learning and schooling In the digital networked world of the 21st century*. Journal of Computer Assisted Learning, 29(5), 403–413.
- Zainudin S. I, Saud .S & Nordin .S (2012) *Curriculum in TVET: Catalyst Towards Nation's Success*. Journal of Technical Vocational & Engineering Education, 5, 20-27.
- Zakaria. F Hussin, Daud, S. (2017) *Kajian Tinjauan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Robotik dalam Pembelajaran dan Pengajaran - e-Proceedings iCompEx17 Academic Paper*.

