

**PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN BAHAN PENGAJARAN BERBANTU
KOMPUTER BAGI MATA PELAJARAN PEMASARAN 1: TINJAUAN DI
POLITEKNIK**

NURAZLEN AHMAD @ MAZLAN

Laporan Projek Sarjana ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada
syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional

Jabatan Pendidikan Teknik dan Vokasional
Fakulti Teknologi Kejuruteraan
Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn

SEPTEMBER 2003

Istimewa Buat Mak & Ayah Tersayang...

Junidah bt Othman & Ahmad @ Mazlan Mohd Zain

Kata-kata hikmat dan doa yang dipanjatkan ke hadirat Ilahi setiap waktu adalah bekal buat anakmu untuk mengecapi kejayaan pada hari ini. Kasih sayang yang dicurahkan sekian lama tanpa rasa jemu tidak dapat dibalas buat selama-lamanya. Semoga Allah s.w.t melindungi dan merahmati kalian buat selama-lamanya. Amin...

Buat Adik-adikku Yang Dikasih...

Mohd Asri, Mohd Azrol & Mohd Azmer

Terima kasih di atas segala sokongan, kasih sayang dan bantuan yang diberikan. Semoga kebahagiaan tetap milik kita sekeluarga buat selama-lamanya. Amin...

Buat Insan Yang Pernah Bertahita Di Hati...

Nik Dhiauddin Nik Ishak

Pengorbanan, bantuan dan nasihat yang diberikan merupakan pemangkin semangat untuk terus berjaya, semoga dikau berbahagia kini. Amin...

Buat Sahabat Yang Mengerti...

Intan Haryani, Rusla Idayu, Ida Aryatti, Mazlina,

Suelly, Vin, Pearl, Awin, Ayong, Yath, Najah, Ma...

Semoga kalian akan terus berjaya. Amin...

PENGHARGAAN

Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Pengasih

Alhamdulillah, dipanjangkan kesyukuran kepada yang Maha Esa di atas limpah rahmatNya yang berpanjangan, memberikan keizinan untuk saya menyiapkan kajian ini dengan jayanya. Semoga dengan sedikit usaha yang saya lakukan untuk menimba ilmu dunia dapat memberikan seribu rahmat dalam kehidupan dunia dan akhirat.

Ucapan jutaan terima kasih tidak terhingga diucapkan kepada Tn. Hj. Sapon Ibrahim di atas segala tunjuk ajar, bimbingan, nasihat, galakkan, pengorbanan serta teguran yang membina dari awal kajian ini dijalankan sehingga di akhir kajian. Tidak lupa juga kepada kedua ahli panel iaitu Dr. Noraini Kaprawi serta En. Atan Hj. Hussein.

Sekalung budi dan penghargaan juga ditujukan kepada pihak Politeknik Sultan Abdul Hamid Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah kerana memberi ruang untuk menjalankan kajian dan memberikan kerjasama semasa proses mendapatkan data yang diperlukan terutama En. Mohd Zaki serta pelajar-pelajar Diploma Pemasaran semester satu. Tidak lupa juga kepada semua rakan seperjuangan yang telah banyak membantu samada secara langsung atau tidak langsung.

ABSTRAK

Pada masa kini, perkembangan teknologi maklumat dalam dunia pendidikan tidak lagi boleh di nafikan. Modul Pengajaran Pemasaran 1 (MPP1) adalah satu bahan pengajaran yang dibangunkan berbantuan komputer. Antara aspek yang dikaji ialah, isi kandungan dan reka bentuk pengajaran MPP 1, juga penerimaan serta minat pelajar terhadap MPP1 ini. Kajian ini melibatkan 3 orang pensyarah politeknik yang mengajar mata pelajaran Pemasaran 1 dan 45 orang pelajar semester satu Diploma Pemasaran Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS). Sampel yang digunakan adalah sampel rawak kelompok. Untuk kajian ini, instrumen yang digunakan ialah senarai semak dan soal selidik di mana penilaian dilakukan berdasarkan kepada persepsi responden terhadap MPP1. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *Statistical Packages For Social Science* (SPSS) Versi 11.0 yang melibatkan skor min dan kekerapan. Hasil kajian menunjukkan MPP1 memenuhi isi kandungan mata pelajaran pemasaran 1 di samping menepati reka bentuk pengajaran berdasarkan senarai semak yang diterima dari pensyarah. Penerimaan pelajar terhadap MPP1 juga adalah baik (skor min=3.209) dan pelajar begitu berminat terhadap MPP1 ini (skor min=3.308). Ini jelas menunjukkan pelajar adalah berminat dan menerima MPP 1 sebagai bahan pengajaran. Dengan itu, MPP1 ini adalah sesuai untuk digunakan sebagai bahan pengajaran oleh pensyarah di peringkat politeknik. Cadangan bahawa MPP1 ini dihasilkan bagi subtopik lain dalam mata pelajaran pemasaran 1, serta adalah lebih baik sekiranya, MPP1 ini dapat dicapai melalui web dan membuka laluan kepada pengkaji seterusnya untuk membina modul bagi mata pelajaran lain.

ABSTRACT

Nowadays, the growth of information technologies in the field of education is undeniable. *Modul Pengajaran Pemasaran 1* (MPP1) was developing by using the technologies. A few aspect have been assessed in this research, which is the contents and instructional design of the MPP1 and also students respond at MPP1. This research consists 3 lecturers who were teaching Marketing 1 and 45 students of Diploma in Marketing at Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah (POLIMAS). The sample for this research is cluster sampling. By using checklist and questionnaires, the evaluation were base on the perception of respondents towards the MPP1. The data collected were then analyzed by using *SPSS*, which were represented by mean scores and frequencies. The findings show that the contents and instructional design were fulfilled in the MPP 1 by received the checklist from lecturers. The student gives a good respond for the MPP1 with the score of mean for *Penerimaan* is 3.209 and *Minat* is 3.308, which meant student can accepted the MPP1 for learning material. The research suggests that other researcher after this can continue make same module in other sub topic for Marketing 1 subject and also this MPP1 can download from the internet.

KANDUNGAN

	MUKA SURAT
PERKARA	
BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS	
PENGESAHAN PENYELIA	
JUDUL	i
PENGAKUAN	ii
DEDIKASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xvii

BAB 1	PENGENALAN	1
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	3
	1.3 Pernyataan Masalah	4
	1.4 Persoalan Kajian	5
	1.5 Objektif Kajian	5

1.6	Kepentingan kajian	6
1.7	Skop Kajian	6
1.8	Definisi Istilah	7
1.8.1	Pengajaran	7
1.8.2	Bahan Pengajaran	7
1.8.3	Bahan Pengajaran Berbantu Komputer	8
1.8.4	Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)	8
1.8.5	Pembangunan	8
1.8.6	<i>Instructional Design</i> (reka bentuk pengajaran)	9
1.9	Batasan Kajian	10
1.10	Kerangka Teori	11
1.10.1	Huraian Kerangka Teori	12

BAB II

SOROTAN PENULISAN

2.1	Pendahuluan	13
2.2	Perkembangan Teknologi Dalam Bidang Pendidikan	13
2.3	Penggunaan Komputer Dalam Pengajaran dan Pembelajaran	14
2.4	Peranan Pendidik Menggunakan Komputer Dalam Pendidikan	16
2.5	Kriteria-kriteria Dalam Pemilihan Bahan Pengajaran	16
2.6	Model ASSURE dan Teknik ABCDEFGH Sebagai Panduan Dalam Mereka Bentuk Bahan Pengajaran	17
2.7	Penggunaan Perisian <i>Authorware 6.5</i> Dalam Pembinaan Bahan Pengajaran	20
2.8	Reka Bentuk Pembinaan Modul Pengajaran	21
2.9	Kajian Lepas	22



PPTA UTHM

PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

BAB III	METODOLOGI KAJIAN	23
3.1	Pendahuluan	23
3.2	Reka bentuk Kajian	24
3.3	Tempat Kajian	24
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	25
3.5	Instrumen Kajian	26
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan	28
3.7	Kaedah Analisis Data	29
3.8	Andaian Kajian	30
3.9	Kronologi Kajian	31
BAB IV	REKA BENTUK PRODUK	32
4.1	Pendahuluan	32
4.2	Latar Belakang Teori Penghasilan Produk (MPP 1)	32
4.3	Objektif Produk Dihasilkan	33
4.4	Reka Bentuk Produk	34
4.5	Permasalahan Dalam Pembinaan Produk	39
4.6	Fokus Penilaian	40
4.7	Penutup	40
BAB V	ANALISIS DATA	41
5.1	Pendahuluan	41
5.2	Pengesahan oleh Pakar	42
5.3	Analisis Data dan Dapatan Kajian	43
5.3.1	Latar Belakang Responden	44
5.3.1.1	Taburan Responden Berdasarkan Jantina dan Bangsa	44

5.3.1.2	Taburan Responden Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan	45
5.3.1.3	Taburan Responden Berdasarkan Jurusan / Aliran Yang Diambil Semasa Di Sekolah Menengah	45
5.3.1.4	Taburan Responden Berdasarkan Pengalaman Menggunakan Komputer	46
5.3.2	Penerimaan Pelajar Terhadap MPP1	47
5.3.3	Minat Pelajar Terhadap MPP1	55
5.4	Rumusan	63

BAB VI PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN 64

6.1	Pendahuluan	64
6.2	Perbincangan dan Kesimpulan	65
6.2.1	Isi Kandungan	65
6.2.2	Reka Bentuk Pengajaran	66
6.2.3	Penerimaan Pelajar	67
6.2.4	Minat Pelajar	68
6.3	Cadangan	69
6.4	Penutup	69

RUJUKAN

LAMPIRAN

A-F

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Populasi dan Sampel Kajian	25
3.2	Skala Pemeringkatan Likert	27
3.3	Persoalan Kajian, Item-item Soalan dan Kaedah Analisis	29
3.4	Ukuran Tahap Persetujuan Min	29
5.1	Maklum Balas Terhadap Produk Yang Dibangunkan	42
5.2	Bilangan dan Peratus Responden Mengikut Jantina dan Bangsa	44
5.3	Latar Belakang Pendidikan Responden	45
5.4	Jurusan/Aliran Yang Diambil Oleh Responden Semasa Di Sekolah Menengah	45
5.5	Pengalaman Menggunakan Komputer Oleh Responden	46
5.6	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item bahan pengajaran ini boleh digunakan pada bila-bila masa atau kelapangan	47
5.7	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item pengajaran menggunakan modul membantu memahami dengan mudah	48
5.8	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item berasa seronok belajar menggunakan modul ini	48
5.9	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item mencadangkan modul ini dihasilkan untuk pengajaran masa hadapan	49
5.10	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item gaya persembahan dalam modul menarik minat untuk belajar	50
5.11	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item objektif pengajaran di awal bahagian modul membantu memahami dengan jelas apa yang akan dipelajari	50
5.12	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item modul ini	

	sangat sesuai digunakan untuk pengajaran	51
5.13	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item berpuas hati selepas menggunakan modul ini	51
5.14	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item pembelajaran menggunakan modul lebih menarik dari sebelumnya	52
5.15	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item modul ini dapat membantu dalam proses pembelajaran Pemasaran 1	53
5.16	Tahap Penerimaan Serta minat Pelajar ke atas Bahan Pengajaran	53
5.17	Min dan Sisihan Piawai bagi keseluruhan item penerimaan pelajar dalam bahagian B borang soal selidik	54
5.18	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item penggunaan modul dalam pengajaran menimbulkan minat untuk belajar Pemasaran 1	55
5.19	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item lebih suka belajar menggunakan modul bagi mata pelajaran ini	56
5.20	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item minat terhadap mata pelajaran ini meningkat apabila modul ini digunakan	57
5.21	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item pengajaran menggunakan modul dapat menimbulkan minat untuk belajar	57
5.22	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item lebih berinisiatif untuk belajar apabila pensyarah menggunakan modul	58
5.23	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item persembahan modul sangat menarik perhatian	58
5.24	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item terdapat unsur yang menarik pada awal pengajaran dan menarik minat	59
5.25	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item tidak berasa tertekan ketika mengikuti pengajaran menggunakan modul	60
5.26	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item seronok melihat nota dalam bentuk animasi dan bunyi	60
5.27	Keputusan SPSS maklum balas responden bagi item bahan yang terdapat dalam pengajaran ini memotivasikan untuk terus belajar	61

SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Kerangka Teori	11
2.1	Model ASSURE	18
2.2	Teknik ABCDEFGH	20
4.1	Carta Alir Mereka Bentuk Dan Pembangunan Modul	35
4.2	Laman Utama MPP 1	37



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
Lampiran A	: Borang Senarai Semak	70
Lampiran B	: Borang Soal Selidik	71
Lampiran C	: Alpha Cronbach Kajian Rintis	72
Lampiran D	: Maklum balas Terhadap Produk Yang Dibangunkan	73
Lampiran E	: Surat Kebenaran Menjalankan Kajian	74
Lampiran F	: Borang Pengesahan Pakar	75



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

BAB I

Pengenalan

1.1 Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat berlaku dalam dunia pendidikan. Ini termasuk penggunaan komputer. Menurut Ismail Zain (2002) teknologi boleh membantu mencapai matlamat dan tujuan pendidikan untuk menjadikan proses pengajaran lebih berkesan.

Ini ditambah dengan kenyataan Norazah Yusof (1994), penggunaan komputer dalam membantu melaksanakan tugas semakin meluas dan mencakupi pelbagai bidang. Bidang pengajaran dan pembelajaran merupakan satu bidang yang amat penting dan tidak patut ketinggalan dalam arus perkembangan teknologi masa kini. Tenaga pengajar perlu peka dan prihatin terhadap perkembangan teknologi ini dan berusaha untuk menggunakan komputer di dalam pengajaran.

Menurut Halimah Badioze Zaman (2001) kewujudan multimedia dalam persekitaran pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih berkesan melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Bahkan kalau boleh untuk menarik minat pelajar perlulah menggunakan bahan pengajaran yang berbantu komputer.

Pendekatan pengajaran berasaskan komputer mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang lebih menarik, dinamik dan interaktif.

Selaras dengan agenda negara untuk mencapai Wawasan 2020, peranan pendidikan dalam merealisasikan perubahan serta pencapaian Malaysia menjadi sebuah negara maju merupakan agenda yang begitu mencabar dan kritikal. Begitu juga dengan corak pendidikan di Malaysia pada masa kini sedang berkembang dengan pesatnya. Proses perkembangan ini selaras dengan arus perkembangan pendidikan dunia sejagat. Pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran diketengahkan dari pelbagai peringkat pengajian iaitu dari peringkat pra-persekolahan sehinggalah kepada institusi pengajian tinggi.

Dunia pendidikan kini tidak terlepas dengan pelbagai masalah terutamanya masalah berkaitan pelajar dan kaedah pembelajarannya. Pembelajaran berkesan adalah pembelajaran yang menyeronokkan. Menurut Dick & Reiser (1989) keseronokan belajar adalah sesuatu yang diharapkan oleh semua golongan pendidik terhadap pelajar-pelajarnya. Keseronokan membawa implikasi pelajar tertarik dan berminat hendak belajar, manakala pendidik pula mempunyai strategi yang boleh mendorong pelajar-pelajarnya memberi tumpuan serta mengambil bahagian yang menyeluruh dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Edger (1965) melalui Nasibah Omar (2000) ABBM mampu merangsang minat yang tinggi dalam diri pelajar. Ini menunjukkan ABBM merupakan faktor penggalak kepada proses pembelajaran. Sekiranya pelajar tidak berminat maka proses pemindahan maklumat tidak berjalan lancar.

1.2 Latar Belakang Masalah

Setiap individu kebiasaannya akan mengalami kebosanan. Pada golongan pelajar rasa bosan atau hilang minat yang terdapat di dalam jiwa mereka boleh memberi kesan yang buruk dalam proses pembelajaran. Menurut Ismail Zain (2001) salah satu faktor yang menyebabkan hilang minat terhadap sesuatu mata pelajaran ialah kekeliruan atau ketidakfahaman mengikuti pelajaran khususnya yang berbentuk teori semata-mata.

Mata pelajaran Pemasaran 1 adalah merupakan mata pelajaran yang berbentuk teori sepenuhnya dan ia memerlukan banyak pembacaan. Pensyarah biasanya menyediakan nota edaran untuk dirujuk oleh pelajar. Oleh itu, melihat kepada perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sesuatu penyampaian isi pengajaran dan nota boleh disampaikan melalui komputer. Pengajaran berbantuan komputer ini akan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pemasaran 1 lebih menyeronokkan dan menarik.

Tidak dapat dinafikan sehingga kini, ramai pendidik berjaya sebagai penyebar ilmu menggunakan kaedah pengajaran tradisional. Walau bagaimanapun menurut Yusup Hashim (2000), perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) telah mengubah cara pendidik mengajar dan pelajar belajar. Proses pengajaran tradisional kini perlu disokong oleh bahan pengajaran berbantu komputer bagi menarik minat pelajar untuk belajar.

Menurut Ismail Zain (2001), pengajaran menggunakan berkomputer berupaya menyediakan suatu situasi pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi pelajar. Dalam sesuatu pengajaran dan pembelajaran, motivasi membolehkan pelajar melibatkan diri secara aktif di samping menjadikan proses pembelajaran itu bermakna, berfaedah dan menyeronokkan.

Didapati kelebihan penggunaan bahan pengajaran menggunakan multimedia di dalam proses pengajaran adalah lebih mudah. Ini kerana, bahan pengajaran yang disampaikan oleh pensyarah dalam kelas tradisional telah ditukar kepada arahan

aplikasi multimedia yang interaktif dalam pengajaran menggunakan komputer. Tetapi sejauh manakah bahan pengajaran seperti ini diaplikasikan di dalam persekitaran pendidikan di politeknik?

1.3 Penyataan Masalah

Melalui masalah yang diutarakan inilah maka penyelidik ingin membuat satu kajian yang bertujuan untuk membina satu bahan pengajaran yang berbantu komputer dan melihat penerimaan dan minat pelajar terhadap bahan pengajaran itu.

Berdasarkan temu bual tidak formal dengan beberapa orang pensyarah Pemasaran Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah serta pengalaman pengkaji sendiri semasa menjalankan latihan mengajar di sana, pengkaji mendapati pensyarah hanya menggunakan nota edaran dalam proses P&P bagi mata pelajaran Pemasaran 1. Sedangkan menurut Yusup Hashim (2002), ABBM merupakan sumber yang boleh membantu dalam penyampaian pengajaran. Tambah beliau lagi, satu cara untuk menambahkan interaksi dan minat pelajar dalam sesuatu mata pelajaran adalah melalui kaedah pengajaran berbantu komputer.

Oleh itu, untuk mengelakkan seseorang pelajar hilang minat terhadap sesuatu mata pelajaran, satu kaedah pengajaran yang berbantu komputer barangkali boleh dilaksanakan. Kajian ini berhasrat untuk mengetahui sejauh mana penggunaan bahan pengajaran berbantu komputer ini dapat menarik minat serta melihat penerimaan pelajar terhadap bahan pengajaran yang di bangunkan oleh pengkaji.

1.4 Persoalan Kajian

- (i) Sejauh manakah bahan pengajaran berbantu komputer ini menepati isi kandungan mata pelajaran Pemasaran 1?
- (ii) Sejauh manakah bahan pengajaran berbantu komputer ini menepati reka bentuk pengajaran (*Instructional Design*)?
- (iii) Sejauh manakah penggunaan bahan pengajaran berbantu komputer ini diterima oleh para pelajar?
- (iv) Sejauh manakah penggunaan bahan pengajaran berbantu komputer ini menarik minat para pelajar?

1.5 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah:

- (i) Menghasilkan bahan pengajaran berbantu komputer yang menepati isi kandungan mata pelajaran Pemasaran 1.
- (ii) Menghasilkan bahan pengajaran berbantu komputer yang menepati reka bentuk pengajaran (*Instructional Design*).
- (iii) Meninjau penerimaan pelajar terhadap penggunaan bahan pengajaran berasaskan komputer yang di hasilkan oleh pengkaji.
- (iv) Meninjau minat pelajar terhadap penggunaan bahan pengajaran berasaskan komputer yang di hasilkan oleh pengkaji.

1.6 Kepentingan Kajian

Diharapkan kajian ini dapat menghasilkan bahan pengajaran yang baik serta membantu para pendidik menggunakannya untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Kajian ini juga diharapkan dapat memberi panduan kepada pihak-pihak yang terlibat khususnya pensyarah-pensyarah politeknik supaya dapat menggunakan bahan pengajaran berbantu komputer ini secara menyeluruh di kesemua politeknik di Malaysia.

1.7 Skop Kajian

Kajian ini hanya melibatkan pelajar Diploma Pemasaran (DPR) yang mengambil Pemasaran 1 di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, Jitra, Kedah Darul Aman (POLIMAS). Namun begitu, hasil kajian boleh diguna pakai oleh semua politeknik Kementerian Pendidikan Malaysia kerana memiliki ciri-ciri yang piawai dari segi kurikulum, sistem pengambilan kakitangan, pentadbiran dan organisasi, pengambilan pelajar dan kaedah pengajaran.

1.8 Definisi Istilah

Kajian ini menggunakan beberapa istilah yang perlu diberi definisi supaya pemahaman terhadap istilah-istilah itu jelas terutamanya dalam konteks kajian ini.

Takrif tentang istilah-istilah yang digunakan dalam kajian ini adalah seperti yang berikut:

1.8.1 Pengajaran

Menurut Farrant (1985) dalam Azrina (2002), pengajaran bermaksud satu proses yang membantu pelajar memperoleh kemahiran, pengetahuan dan sikap yang telah ditetapkan. Pengajaran moden berpusatkan pelajar dengan menggunakan kaedah pengajaran yang sesuai.

1.8.2 Bahan Pengajaran

Menurut Kamus Dewan (2002), bahan adalah sesuatu atau beberapa benda iaitu barang yang digunakan untuk menghasilkan sesuatu atau untuk sesuatu tujuan. Menurut Ee Ah Meng (2000), definisi bagi pengajaran ialah proses penyampaian kemahiran, ilmu pengetahuan, sikap dan nilai-nilai. Dalam kajian ini, bahan pengajaran adalah merujuk kepada modul pengajaran mata pelajaran Pemasaran 1 yang dibangunkan menggunakan perisian *Authorware 6.5*.

1.8.3 Bahan Pengajaran Berbantu Komputer

Menurut Ismail Zain (2002) bahan pengajaran berbantu komputer adalah sebarang bahan yang dihasilkan dengan menggunakan perkakasan komputer yang boleh disampaikan di bilik darjah dengan memilih mod penyampaian berbantuan komputer seperti perisian persembahan elektronik *Authorware*. Dalam kajian ini, ia merujuk kepada bahan pengajaran berbantu komputer bagi mata pelajaran Pemasaran 1 bagi topik pasaran pengguna dan pasaran perniagaan.

1.8.4 Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)

Menurut Ee Ah Meng, (1997) Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) ialah satu proses memperoleh kemahiran dan pengetahuan yang membolehkan perubahan sikap atau tingkah laku kesan daripada pengalaman dan latihan yang diterima oleh pelajar.

1.8.5 Pembangunan

Menurut Kamus Dewan (2000), pembangunan bermaksud perihal membangun dan proses membangun yakni mencapai kemajuan atau perkembangan. Dalam kajian ini, pembangunan bermaksud membangunkan bahan pengajaran berasaskan komputer bagi mata pelajaran Pemasaran 1.

1.8.6 *Instructional Design* (reka bentuk pengajaran)

Menurut Patricia (1999)

Instructional Design refers to the systematic and flective process of translating principles of learning and instruction materials, activities, information resources and evaluation which is tested and proven methodology for developing instruction.

Daripada takrif di atas, dapatlah dihuraikan bahawa reka bentuk pengajaran adalah metodologi yang telah diuji serta terbukti boleh diguna untuk membangunkan bahan pengajaran. Dalam kajian ini, reka bentuk pengajaran merujuk kepada urutan serta reka bentuk kandungan mata pelajaran yang telah diguna pakai di politeknik. Pengkaji telah menjalankan proses penentu sahan bahan pengajaran yang dibangunkan untuk melihat sama ada bahan pengajaran ini mengikut reka bentuk pengajaran bagi mata pelajaran yang dipilih.



PTTA UTM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUNJUNG AMINAH

1.9 Batasan Kajian

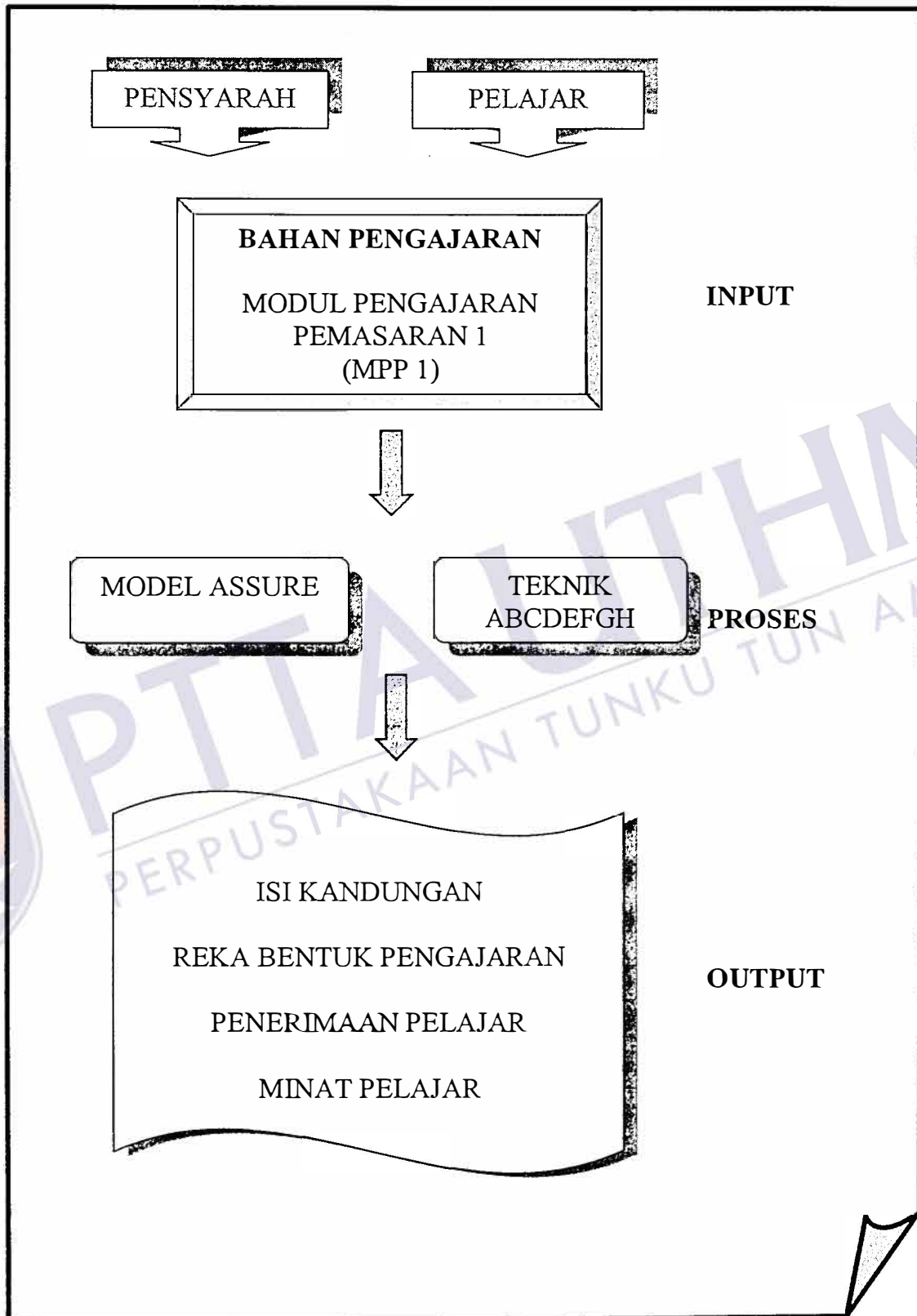
Antara batasan kajian ini ialah:

- (i) Borang Soal Selidik yang digunakan hanya terhad kepada objektif kajian. Seseorang pelajar mungkin akan terpengaruh dengan jawapan pelajar lain semasa menjawab soal selidik tersebut.
- (ii) Pembinaan bahan pengajaran ini hanya untuk penggunaan mata pelajaran Pemasaran 1. Oleh itu, kesimpulan yang boleh dibuat ke atas kajian ini berkenaan dengan bahan pengajaran berbantu komputer dapat diterima oleh para pelajar semasa proses pengajaran adalah tidak mewakili keseluruhan pandangan pelajar.



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

1.10 Kerangka Teori



(Adaptasi dari sumber Ee Ah Meng, 1997)

Rajah 1.1: Kerangka Teori

RUJUKAN

- Abdul Rahim Bin Mohammed Sani (2003). "Pengajaran Dan Pembelajaran: Pembinaan Modul Pembelajaran Reka Bentuk Struktur Kayu Secara Interaktif". Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn: Tesis Sarjana Pendidikan. (Tidak diterbitkan)
- Ahmad Hishamudin (2001). "Membina Profil Pelajar Berisiko: Satu Kajian Kes Terhadap Pelajar Sarjana Muda Pendidikan Teknik dan Vokasional di Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn". Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn. (Tidak diterbitkan)
- Alias Bin Baba (1999). "Statistik Penyelidikan Dalam Pendidikan Sains Sosial". Bangi: UKM.
- Azlinda Ahmad (2000). "Penghasilan dan Penilaian Modul Pengajaran Kendiri Seni Reka Grafik Untuk Pelajar-pelajar Institusi Teknologi Swasta". Universiti Malaya. Tesis Sarjana.
- Azma A.Hamid (1990). "Teknologi Dalam Pendidikan: Mampukah Guru-Guru Mengeksploitasinya?" Jurnal Pendidikan. Kementerian Pendidikan Malaysia. Jemaah Nazir Sekolah Persekutuan. Ms 20-21.
- Azrina (2002). "Pembangunan dan Penilaian Modul Pembelajaran Kadar Kendiri: Pembangunan Kemahiran Dalam Penyelidikan ". Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn. (Tidak diterbitkan)

Baharuddin Aris et al (2001). "Teknologi Pendidikan: Dari Tradisi Kepada Yang Terkini: Siri Modul Pembelajaran". Johor: Universiti Teknologi Malaysia.

Che Mat Hussein (1994). "Pengajaran Berkesan". Jurnal IPDA, Jilid 7. Halaman 25-33

Diana Laurillard (1992). "Strategizing Teaching and Learning in The 21st Century". London: Scoot, Roesman and Company.

Dick, W., and Reiser, R.A (1989). "Planning Effective Instruction". New Jersey. Prentice Hall.

Dupagne and Krendl (1992). "Terjemahan Profession Keguruan". Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM).

Ee Ah Meng (1997). "Pedagogi II. Pelaksanaan Pengajaran." Shah Alam:Fajar Bakti Sdn.Bhd

Ee Ah Meng (2000). "Psikologi Pendidikan II (Semester II)." Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd. Selangor Darul Ehsan.

Fadzillah Ariffin (2001). "Bahan Internet mampu tarik perhatian pelajar". Dicapai pada 7 Februari 2003. Daripada laman web:
<http://www.moe.edu.my/smartschool/newweb/Akhbar/bh2072001.htm>

Gagne, R.M., Briggs, L.J., & W.W. (1992)." Principles of Instructional Design". New York: Harcourt Brace Joyanovich Colledge Publishers.

Halimah Badioze Zaman (2001). "Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan". Universiti Kebangsaan Malaysia.

Heinich, Molenda, Russell & Smelldino (1997). "Instructional media and technologies for learning". New Jersey : Prentice Hall

Hussein Ahmad, (2001). "Tujuh strategi utama tingkatkan kecemerlangan pendidikan". Kuala Lumpur : Berita Harian. Mei 2001.

Ismail Zain (1994). "Keberkesanan Reka Bentuk Pengajaran Bersistem Di Kalangan Pelajar-pelajar sekolah Menengah". Disertasi Doktor Falsafah. Universiti Sains Malaysia.

Ismail Zain (2001). "Motivasi Utusan: Menangani Kebosanan Pelajar". Dicapai pada 16 Januari 2003 di <http://www.cikgu.net.my>

Ismail Zain (2002). "Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran". Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distribution Sdn. Bhd.

Isnawarni Ismail, Ramli Mat Amin, Rizan Othman (1999). "Tinjauan Kritikal Kepentingan Modul Pembelajaran Kepada Pelajar-Pelajar Sarjana di ITTHO. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn: Projek Sarjana. (Tidak diterbitkan)

Jamalluddin Harun & Zaidatun Tasir (2000). "Pengenalan Kepada Multimedia"..Kuala Lumpur : Venton Publishing.

Mohd Khatim Hassan. (2000). "Pembelajaran Matematik Di Era Digital: pendekatan Dan Caranya." Kuala Lumpur: Unversiti Kebangsaan Malaysia.

Mohd. Majid Konting, (2000). "Kaedah Penyelidikan Pendidikan". Kuala Lumpur. Dewan Bahasa Dan Pustaka.

Mohd. Najib Abdul Ghafar, (1999). "Penyelidikan Pendidikan". Johor. Universiti Teknologi . Malaysia.

Mok Soon Sang (1993). "Asas Pedagogi 1 Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran." Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

Mok Soon Sang (1996). "Asas Pedagogi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran." Perak: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

Mok Soon Sang (1997). "Pedagogi II: Perlaksanaan." Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

Mok Soon Sang. (2000). "Pedagogi 2: Pelaksanaan Pengajaran (edisi kedua)." Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn Bhd.

Norazah yusof et.all (1994). "Pembangunan Perisian Kursus PBK Berteknologi Multimedia". Prosiding Seminar Sains Komputer UPM, Fakulti Sains Komputer dan Sistem Maklumat, Universiti Teknologi Malaysia 14 Jun.

Nasibah Omar (2000). "Persepsi Pensyarah Politeknik Terhadap ABBM Bidang Perdagangan yang disediakan oleh ITTHO". Kolej Universiti Teknologi Tun Hessein Onn. (Tidak diterbitkan)

Noraihan Ahmad @Mohamad (2003). Penghasilan Modul Pengajaran Kendiri Bagi Mata Pelajaran Teknologi Katering. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn: Tesis Pelajar Sarjana. (Tidak diterbitkan)

Norazrina Binti Abd. Shukor (2003). "Pembangunan Dan Penilaian Modul Pengajaran Kendiri Berasaskan Web Untuk Subjek Pola Pakaian (Jurusan Fesyen) Di Politeknik." Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn: Projek Sarjana. (Tidak diterbitkan)

Norhashim Abu Samah, Mazenah Youp dan Rose Alinda Alias (1996). "Pengajaran Bantuan Komputer". Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Nor Hawanis Binti Abdul Rahim (2002). "Penghasilan Modul Pengajaran Kendiri (MPK) Mata Pelajaran Teknologi Binaan Dan Bahan II Bagi Kegunaan Pensyarah Dan Pelajar Kursus Ukur Bahan Di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah." Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn: Projek Sarjana. (Tidak diterbitkan)

Nur Farrah Azwa Jasni (2003). Penghasilan Modul Pembelajaran Kendiri Berbentuk CD Interaktif Subjek Undang-Undang Syarikat di Politeknik. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn: Tesis Pelajar Sarjana. (Tidak diterbitkan)

Oblinger, D (1993). "Multimedia In Instruction". Chapel Hill, NC: The Institute For Academic Technology.

Patton M.Q, (1990). "Qualitative Evaluation And Research Methods". 2nd Ed. Newbury Park: Sage Publications

Patricia L. Smith and Tillman J Ragan (1999). "Instructional Design". USA. Prentice Hall.

Rootzin et.all (1999). Learning With Technology:Contstructivist Perspective. USA: Prentice Hall

Rozinah Jamaludin, (2000). "Asas-Asas Multimedia Dalam Pendidikan". Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributions Sdn. Bhd.

Russell, J.D (1974). "Modular Instruction". Minneapolis, Minnesota. Burgess Publishing.

Shaffe Mohd Daud (1995). "Penggunaan Media Pendidikan Untuk Pengajaran Pembelajaran Berkesan". Jurnal IPDA. 6. 3-10.

Shaharom Noordin (1993). "Kesan Modul Pengajaran Kendiri (MPK) Di Kalangan Pelajar Berbeza kebolehan Ke Atas Penguasaan Konsep Fizik Dan Sikap Mereka Terhadapnya." Seminar Penyelidikan Fakulti Sains. Johor Bahru: Universiti Teknologi Malaysia.

Shaharom bin Noordin (1995). "Pengajaran Individu Menggunakan Modul Pengajaran Kendiri Di Sekolah Menengah." Seminar Nasional Ke-5 Pengurusan Pendidikan. Institut Aminuddin Baki.. Kuala Lumpur : Kementerian Pendidikan Malaysia.

Shaharom Noordin (1997). "Pengajaran Bermodul Di Sekolah Menengah: Perubahan Konsep Para Pelajar Tingkatan Empat Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Fizik." Seminar Pendidikan Sains Dan Matematik. Kuala Lumpur: Malaysia.

Shaharom Noordin (1999). "Penyelidikan dalam Pendidikan." Jurnal Pendidikan. Skudai. Universiti Teknologi Malaysia. Jil.5. ms26-44.

Shaharom Noordin dan Yap Kueh Chin (1993). "Penggunaan Modul Pengajaran Kendiri (MPK) dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran." Jurnal Guru. ms 325 – 358.

Sharifah Alawiah Alsagof (1984). "Teknologi Pengajaran". Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Sufean Abdullah (1991). "Kaedah Pengajaran Berkesan Mampu Tarik Minat Pelajar". KL: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Sulaiman Ngah Razali, (1996). "Analisis Data Dalam Penyelidikan Pendidikan". Kuala Lumpur. Dewan Bahasa Dan Pustaka.

Sulie Anak Slat (2002). "Penghasilan dan Penilaian Manual Pembelajaran Terarah Kendiri (MPTK) Bagi Hitungan Isipadu Kerja Tanah Menggunakan Perisian Sdr Mapping Dan Design." KUiTTHO: Tesis Sarjana Pendidikan Teknik Dan Vokasional. (Tidak diterbitkan)

Townsend & Townsend (1992). "Instructional Media and New Technologies of Instruction". New York. Maxwell Memillan Canada, Inc.

Yusup Hashim (1993). "Penggunaan Teknologi Dalam Inovasi Pendidikan".Kertas Kerja Untuk Pengetua, Guru Besar, Guru Sumber Daerah Baling Dalam Sminar Pusat Sumber Sekolah di Bangunan Peladang. Sungai Petani. Kedah.

Yusuf Hashim (1997). "Media Pengajaran Untuk Pendidikan dan Latihan". Shah Alam. Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Yusup Hashim (2000). "Teknologi Pengajaran". Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd. Shah Alam.

Wan Zah Wan Ali (2000). "Memahami Pembelajaran". Kuala Lumpur : Utusan Publication &Distributors Sdn. Bhd.

Wierman, W. (1995). "Research Method In Education: An Introduction." 9th. ED. London: Ally and Bacon

William M. Trochim (2002). "Likert Scaling."
<http://trochim.human.cornell.edu/kb/scallik.htm>. Diakses pada 7 Februari 2003.

Woodrow, D.H. (1992). " Constructivisme and Multimedia : Teory and Aplication" : Innovation and Transformation. Journal of Instruction Media. 23 (2). Ms 161-165.

Zaidatun Tasir dan Mohd Salleh Abu (2003). "Analisis Data Berkomputer SPSS 11.5". Venton Publishing: Universiti Teknologi Malaysia.

Zaidatun Tasir dan Yap Sao Wen (2000). "Reka bentuk Perisian Multimedia Berasaskan Teori Pembelajaran, Pendapat Tenaga Pengajar dan Pelajar Serta Prinsip Reka Bentuk". Konvensyen Pendidikan UTM 2000. UTM, Skudai.

_____. "Kamus Dewan" (2000). Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH