

## **Tajuk: Rekabentuk Bahan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Seni Visual**

*Oleh: Dr. Sajap Maswan  
Jabatan Teknologi Pendidikan  
Institut Perguruan Tuanku Bainun Pulau Pinang*

---

### **Multimedia Interaktif**

Menurut Heinich et.al (1996) perkataan ‘multimedia’ bermaksud gabungan dua atau lebih format media yang disepadukan untuk membentuk aturcara maklumat atau pengajaran. Gayeski (1993) pula mendefinisikan ‘multimedia’ sebagai kelas sistem komunikasi interaktif yang berasaskan komputer untuk mencipta, menyimpan menukar dan mendapatkan semula sumber-sumber media. Secara umumnya ‘multimedia’ adalah gabungan pelbagai media seperti filem, video, televisyen, radio dan lain-lain. Namun apabila komputer mula mendapat tempat sebagai fungsi yang pelbagai, maka fokus multimedia terangkum dalam sebuah PC komputer. Zuraini (1994) ‘multimedia’ melalui komputer mula diperkenalkan sejak awal 1990-an. Ada juga pendapat yang mengatakan bahawa multimedia ada kaitannya dengan kemunculan CD ROM (Rosch, 1995).

Menurut Jamaludin (1996) ‘interaktiviti’ ialah suatu proses yang membenarkan pemprosesan maklumat yang mendalam di dalam minda pelajar. Mikovec dan Dake (1995) pula mengatakan bahawa ‘interaktif’ berkait rapat dengan maklum balas atau kawalan individu. Multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran pula didefinisikan sebagai program pengajaran yang dihubungkan dengan pengajar melalui komputer dengan menggunakan satu sistem. Program ini direka bentuk bertujuan memberi maklumat kepada pengguna dan memudahkan melalui alat-alat arahan visual (Schwker dan Misanchuk, 1993).

## **Kelebihan Multimedia Interaktif**

Di dalam pembelajaran arahan-kendiri berbagai media boleh digunakan, tetapi perisian komputer multimedia adalah yang paling efektif. Beberapa kajian telah dilakukan dan dapatannya memberangsangkan. Feidler (1988) telah membuat kajian tentang penggunaan multimedia interaktif berasaskan animasi video interaktif ke atas sekumpulan pelajar yang membuat pengkhususan dalam pementasan drama. Perisian tersebut membenarkan para pelajar tersebut merekabentuk adegan-adegan yang mereka ingini. Ia merupakan proses kognitif peringkat tinggi dimana mereka dibenarkan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam situasi sebenar. Hasilnya didapati para pelajar telah dapat menggunakan kreativiti minda untuk menyelesaikan masalah.

Komputer multimedia juga didapati mampu meningkatkan motivasi pengguna. Dalam satu kajian yang dijalankan ke atas 167 pelajar yang mengambil kursus penulisan akademik di 12 universiti di Hong Kong, Taiwan dan Amerika Syarikat, mendapati pelajar-pelajar berkenaan menunjukkan reaksi positif terhadap penggunaan komputer dalam kursus penulisan dan komunikasi yang diikuti oleh mereka (Warschaur, 1996).

Dari dapatan di atas didapati pembelajaran arahan-kendiri dengan menggunakan perisian komputer multimedia interaktif ada kesesuaian untuk diaplikasikan dalam pengajaran teori seni. Ini adalah kerana waktu Pendidikan Seni yang sangat terhad iaitu 80 minit seminggu. Agak sukar untuk guru menerangkan kepada pelajar tentang tajuk-tajuk seperti batik, ukiran kayu, songket, tekat, siramik, anyaman, dan sebagainya, kerana tidak mudah untuk membawa pelajar ke tempat

tersebut. Melalui perisian multimedia interaktif para pelajar seolah-olah di bawa ke bengkel batik, bengkel siramik dan sebagainya.

### **Teori dan Model yang berkaitan**

Pelajaran Pendidikan Seni telah lama di ajar di sekolah-sekolah di Malaysia. Mata pelajaran ini telah mula di ajar semenjak zaman British dan telah berkekalan hingga ke hari ini. Kaedah pembelajaran dan pengajaran ini juga telah berkembang mengikut peredaran masa. Pengajaran dan Pembelajaran di zaman Kurikulum Sekolah Menengah (KLSM ) lebih kepada peniruan atau kraf. Pada masa itu ia dikenali sebagai Seni Lukis dan Pertukangan Tangan. Aktiviti yang dijalankan ialah seperti melukis alam benda, gubahan Fikiran dan sebagainya. Ia lebih kepada kemahiran psikomotor atau amali . Ia sesuai dengan aliran behavioris. Dalam Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM) Pendidikan Seni di ajar secara teori dan amali. Dalam KBSM Pendidikan Seni menekankan aspek intelek yang digabungkan melalui unsur-unsur pengetahuan, kemahiran dan nilai. Ia sesuai dengan aliran kognitif. Mengikut buku panduan guru yang dikeluarkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (1990) guru-guru disaran mengamalkan strategi inkuiri dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni. Walaubagaimanpun dari segi perlaksanaan ia masih sukar dan sering menimbulkan pelbagai reaksi terutamanya dikalangan para guru ( Liying Cheng, 1999)

Dalam kajian ini saya akan menggunakan Teori Pengajaran Inkuiri yang disarankan oleh Collins & Stevens . Ini adalah untuk menjamin pelajar dapat melalui proses meneroka,, mencari jawapan pada sesuatu masalah secara sistematik dan

seterusnya memahami konsep tertentu sebelum menghasilkan kerja. Strategi ini boleh memastikan bahawa pelajar dapat memahami proses kerja ke arah mendapatkan hasil yang lebih bermakna dan bermutu tinggi.

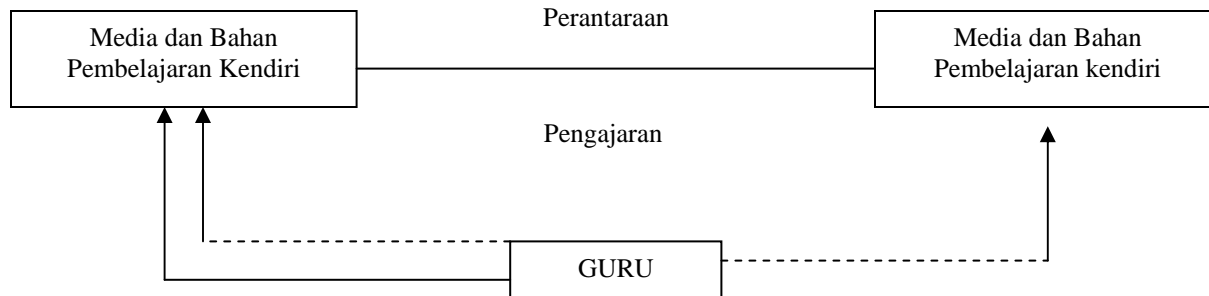
Collins dan Stevens (1983) telah menghasilkan teori rekabentuk pengajaran inkuiri yang dikategorikan dalam 'discovery tradition'. Collins dan Stevens memberikan tumpuan terhadap tiga perkara utama yang menjadi komponen kaedah pengajaran inkuiri, iaitu;

1. Set-set matlamat yang guru bina
2. Set-set strategi untuk mendapatkan matlamat tersebut
3. Mekanisme untuk menentukan bilakah dan apakah matlamat yang ingin dicapai.

Menurut Collins dan Stevens lagi, biasanya guru menghadapi masalah untuk mengenalpasti strategi manakah yang paling sesuai untuk mendapatkan hasil yang terbaik daripada pelajar mereka. Untuk tujuan itu Collins dan Stevens menggunakan struktur kawalan dialog yang terdiri daripada tiga bahagian asas iaitu, *strategi memilih kes-kes berdasarkan matlamat utama, model pelajar dan terakhir ialah set peraturan keutamaan*. Di dalam strategi memilih kes-kes berdasarkan matlamat utama pula, mereka mengariskan tiga asas pertimbangan iaitu, kes yang penting berbanding yang kurang penting, dari tahap konkrit hingga ke tahap abstrak dan memilih kes-kes yang kerap berlaku berbanding kes-kes yang jarang berlaku.

## Pembelajaran Inkuiri dengan menggunakan bahan Pembelajaran -Kendiri

Para penyelidik banyak membuat penyelidikan mengenai penggunaan multimedia yang berasaskan multimedia sebagai kaedah penyampaian pengajaran. Ellington, Prevail dan Race (1993) menjelaskan bagaimana pelajar boleh belajar secara sendiri dengan bahan yang digunakan melalui koswer multimedia.



*Mengurus dan membantu proses pembelajaran ( Elligton, Prevail dan Race, 1993)*

Menurut mereka lagi (1993) koswer multimedia sebagai media dalam pengajaran, sistem penerokaan dalam pengajaran dan pembelajaran secara individu boleh dicapai seperti perkara berikut:

- i. Pencapaian secara total terhadap objektif pembelajaran.
- ii. Pembelajaran secara sendiri.
- iii. Menyiapkan dan memperkenalkan satu penerokaan pengalaman pelajar.
- iv. Menggalakkan penerokaan dan perkembangan minda yang kreatif.

## **Bibliografi:**

Chang Hon Woon, (1997), *Teori Seni Tampak, Asas seni reka*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur

Collins, A. & Stevens, A.L (1983), *A cognitive theory of inquiry teaching*. Di dalam Reigeluth (Ed.) *Instructional Design Theories and Models: an overview of their current status*, 257-776, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates.

Heinich, R Molenda, M.Russell,J.D.&Smaldino, S. (1999) *Instructional media and technologies for learning*, Englewood Cliffs. N.J. Merrill

Jamaludin Mohaidin, (1996), *Interaktiviti dalam rekabentuk multimedia* , Prosiding Konvensyen Teknologi Pendidikan IX, Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia, Johor Bahru: 81-91

Kementerian Pendidikan Malaysia, (1988), *Sukatan Pelajaran Sekolah Menengah Pendidikan Seni*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur

Mikovec, A.E dan Dake,D.M (1995)), *Typing theory to practice, Cognitive aspects of computer interaction in the future*, The annual conference of the international visual literacy association (27th, Chicago,IL, October: 18-22

Schwier, R.A & Misanchuke, E. R (1993, *Interactive multimedia instruction*, Englewood cliffs, NT: Educational Technology Publication

Warschour,M. ( 1996) , Motivational aspects of using computers for writing and communication, <http://www.iii.hawaii.edu/infira/Networks/nwl/nw01.htm>

Zoraini Wati Abas (1995), *The state of computers-in-educations in Malaysia school*. ICCE'95, Proceeding: 10-13, Singapore