

PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN SEJARAH PADA ABAD KE-21 DAN HUBUNGANNYA DENGAN MINAT BELAJAR SEJARAH

¹Mohd Mahzan Awang, ²Abdul Razaq Ahmad, &

³Nur Syazwani Abdul Talib

^{1,2}Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia;

³Universiti Malaysia Kelantan

¹mahzan@ukm.edu.my, ²razaq@ukm.edu.my, ³wanie0513@gmail.com

ABSTRAK

Bermula pada tahun 2013, mata pelajaran Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus pada peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) untuk memupuk semangat patriotisme dalam kalangan pelajar. Namun, kajian lampau mendapati mata pelajaran Sejarah adalah mata pelajaran yang kurang diminati pelajar kerana cara penyampaian yang berbentuk tradisional dan tidak menarik perhatian pelajar. Dengan itu, kaedah pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 telah diusulkan oleh pakar pendidikan alaf baru. Ia meliputi penggunaan kepelbagaian teknologi termasuklah penggunaan multimedia. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti penggunaan salah satu daripada ciri pembelajaran abad ke-21 iaitu penggunaan multimedia dalam mata pelajaran Sejarah dan sejauh mana ia mempengaruhi minat belajar sejarah. Kajian ini melibatkan 120 orang pelajar Tingkatan Empat di Sarawak dengan menggunakan instrumen borang soal selidik. Kajian rintis untuk kesahan dan kebolehpercayaan telah dilakukan ke atas 30 orang pelajar dan nilai alfa yang diperoleh adalah melebihi 0.6 yang boleh digunakan dalam kajian sebenar. Analisis data telah dilakukan dengan menggunakan *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) Version 20.0* untuk mendapatkan nilai korelasi Pearson. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara kekerapan penggunaan sumber, kepelbagaian penggunaan sumber, dan penggunaan sumber dalam pengajaran dan pembelajaran dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah manakala kreativiti guru dalam penggunaan sumber adalah tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan minat pelajar. Kajian ini memberi implikasi kepada amalan pengajaran dan pembelajaran Sejarah berbantuan teknologi terkini. Oleh kerana para guru masih menggunakan teknologi yang asas dalam pengajaran seperti *Powerpoint* dan *Youtube*, kreativiti mereka masih menjadi tanda tanya. Justeru, penggunaan aplikasi berguna seperti

Classdojo, Creative Writing Prompts, Subtext, dan Trello amat wajar digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: pengajaran dan pembelajaran Sejarah, minat, multimedia, kreativiti, pedagogi

PENGENALAN

Pendidikan pada abad ke-21 perlu mengambilkira teknologi terkini yang boleh diaplikasikan secara langsung dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini kerana pelajar pada hari ini dilahirkan dengan pelbagai jenis gadget dan aplikasi yang memberi banyak maklumat dan pengetahuan kepada mereka. Dalam konteks sekolah, aplikasi sebegini masih menjadi tanda tanya kerana para guru diberi tugas yang mencabar terutama dalam penyediaan bahan pengajaran dan pembelajaran selari dengan perkembangan dan perubahan kurikulum. Kebanyakan sekolah di Malaysia telah dilengkapi dengan peralatan komputer dan internet yang membolehkan pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer dapat dilakukan. Multimedia di sekolah adalah antara teknologi pendidikan yang kerap digunakan oleh guru. Multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran adalah melibatkan pelbagai bentuk bahan bantu mengajar yang berbentuk digital atau elektronik sama ada gambar, grafik, animasi, teks, dan suara dalam suatu maklumat digital (Rozinah Jamaludin, 2005). Aplikasi multimedia lebih mudah difahami dengan melihat kepada sistem sebaran maklumat dalam dunia perkomputeran hari ini. Malah penggunaan multimedia kini telah diperluaskan kepada bidang-bidang lain seperti perniagaan, pentadbiran, dan khususnya bidang pendidikan. Dalam pendidikan, penggunaan bahan multimedia merupakan trenda terkini semasa sesi pengajaran dan pembelajaran. Namun, perkembangan teknologi maklumat ini menimbulkan pelbagai reaksi daripada pelbagai golongan masyarakat (Rossafri Mohamad & Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, 2007).

Teknologi multimedia ini bukanlah bermaksud untuk menggantikan terus peranan guru sebagai tenaga pengajar tetapi penggunaan multimedia adalah sebagai pemudah cara bagi meningkatkan motivasi dan minat belajar Sejarah dalam kalangan pelajar. Hal ini kerana sejarah dikatakan sebagai satu mata pelajaran yang membosankan disebabkan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang hanya berpusatkan guru (Rossafri & Wan Ahmad, 2007). Kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru sebelum ini adalah dalam bentuk ceramah dan menggunakan buku teks

serta papan hitam. Justeru itu, pelajar-pelajar kurang diberikan peluang untuk melibatkan diri secara aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran sedang berlangsung (Rossafri & Wan Ahmad, 2007). Di negara-negara Eropah, pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dapat menarik minat belajar dan meningkatkan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Sejarah (Lee, 2013).

Pada tahun 2013, mata pelajaran Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus pada peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Perkara ini bukanlah untuk membebankan pelajar tetapi untuk meningkatkan pengetahuan mereka mengenai sejarah negara. Dengan mewajibkan mata pelajaran Sejarah sebagai mata pelajaran wajib lulus akan dapat menunjukkan kepada pelajar bahawa pentingnya mata pelajaran Sejarah dalam usaha untuk mendidik pelajar menjadi warganegara yang baik. Kini, internet adalah salah satu inovasi penting dalam arus pendidikan. Permulaan kepada munculnya internet adalah dengan penciptaan komputer. Penggunaan multimedia ini akan dapat merangsang pelbagai deria pelajar malah akan dapat menarik minat para pelajar dalam mempelajari sesuatu mata pelajaran (Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir, 2003).

Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah

Keputusan Kerajaan Malaysia untuk menjadikan sejarah sebagai mata pelajaran wajib lulus pada peringkat SPM bermula pada tahun 2013 (Mohamad Fadzil Che Amat & Abdul Jaleel Abdul Hakeem, 2013) telah mendapat pelbagai reaksi daripada semua pihak. Pelbagai persoalan yang timbul mengenai isi kandungan mata pelajaran Sejarah yang diajar kini dan mendesak agar dikaji semula namun banyak pihak bersetuju dengan keputusan kerajaan tersebut (Mohd Samsudin & Shahizan Shaharudin, 2012). Hasrat kerajaan ini adalah bagi memastikan semangat patriotisme dipupuk dalam kalangan pelajar dan merupakan asas penting pembinaan negara bangsa (Hasnah, 2010). Oleh itu, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pelajar secara aktif adalah sangat penting kerana pelajar ini akan lebih banyak mengingati maklumat yang diterimanya (Mayer, 2004).

Pengintegrasian teknologi multimedia dan teknologi internet akan membawa kesan yang positif kepada perkongsian maklumat. 'Multimedia on Web' tulisan McGloughlin (1997) menyatakan bahawa beberapa

kepentingan pengintegrasian kedua-duanya kerana dapat meningkatkan minat pengguna, menjimatkan masa, kos pembangunan yang rendah, meningkatkan kebolehcapaian dan membolehkan pemahaman terhadap sesuatu isi kandungan dengan mudah. Teknologi multimedia melalui web mampu mengatasi masalah teknikal yang biasa dihadapi teknologi cakera padat dan berkeupayaan dimainkan pada komputer lama yang mempunyai tahap keupayaan yang rendah. Teknologi multimedia sangat diperlukan dalam pendidikan kerana memberikan ruang penyimpanan dan kemudahan penyebaran, kemudahan carian, sumber rujukan, kuasa kawalan yang lebih fleksibel, penerokaan tanpa batasan dan konstruktif (Jamalludin & Zaidatun, 2003).

Kelemahan sebenar dalam menguasai kurikulum sejarah adalah disebabkan gaya penyampaian yang kurang berkesan (Brown, 1980). Keberkesanan penyampaian pula adalah bergantung pada gaya kreativiti guru Sejarah yang mana guru perlu memantapkan ilmu sejarah dan melibatkan pelajar dalam semua kemahiran belajar sejarah yang ada (Bahari Md Shah, 2011) dalam Mohamad Fadzil dan Abdul Jaleel (2013). Perkembangan minda, emosi, sikap, dan nilai para pelajar dapat dibentuk melalui daya kreativiti yang tinggi dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran. Dalam mencipta kreativiti, daya imaginasi juga diperlukan (Abdul Rahim Abdul Rashid, 1999). Pengajaran dan pembelajaran sejarah tanpa unsur kreatif akan menyebabkan sejarah itu diajar mendatar sahaja yang akhirnya membawa kepada rasa bosan dan kurang minat dalam kalangan pelajar (Mohd Mahzan Awang et al., 2013). Perkara ini berpunca daripada pengajaran sejarah yang lebih kepada ingin lulus peperiksaan sahaja dan menghabiskan sukatan pelajaran (Hazril Jamil, 2003).

Justeru itu, penggunaan multimedia adalah salah satu langkah dalam mencipta kreativiti seorang guru dalam mengajar Sejarah. Sejak beberapa tahun yang lalu, penggunaan alat bantu mengajar menggunakan komputer semakin popular dalam kalangan pelajar disebabkan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi. Perkembangan dalam multimedia telah dapat mengubah cara pembelajaran pelajar. Penggunaan multimedia membolehkan pelajar memperoleh pelbagai maklumat di hujung jari (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan kaedah terkini dalam menarik minat pelajar (Rosaffri & Wan Ahmad Jaafar, 2007). Hal ini kerana penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi memberikan banyak faedah kepada pelajar dan juga guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul, & Roseannah Abd.Rauf, 2013).

Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Perubahan yang amat pesat sedang dialami sistem pendidikan di Malaysia pada masa ini. Guru kini menggunakan pelbagai kaedah dalam pengajaran untuk menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih bermakna (Abdul Razaq et al., 2013). Pembelajaran berasaskan teknologi dilihat dapat memberikan kesan yang positif kepada pelajar. Kenyataan ini dapat dibuktikan melalui kajian yang dilakukan oleh Mohd Aris (2007) yang mendapati bahawa penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian pelajar (Rafiza & Maryam, 2013). Multimedia telah memberikan peluang kepada guru-guru untuk mencipta suasana pembelajaran yang menarik dan pelajar berpeluang untuk belajar dalam keadaan yang mereka inginkan (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Guru perlu mempelbagaikan teknik pengajaran dan mencipta kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran supaya pelajar tidak bosan dengan mata pelajaran Sejarah (Azwan Ahmad, Abdul Ghani Abdullah, Mohammad Zohir Ahmad, & Abd. Rahman Abd. Aziz, 2005).

Berdasarkan kajian luar negara, penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran juga telah diakui lebih berkesan daripada kaedah tradisional (Andrade, Mercado, & Reynoso, 2008). Alessi Trollip (2001) berpendapat bahawa pembelajaran melalui TMK memberikan pelbagai kemudahan seperti pembelajaran dapat dicapai dengan mudah, mendapat bahan bukan berpusatkan guru semata-mata dan pengurusan menjadi lebih teratur (Sharifah Nor Puteh & Kamarul Azman Abd Salam, 2011). Pembelajaran berasaskan web juga akan membolehkan pelajar belajar pada bila-bila masa sahaja kerana dengan mudah pelajar dapat melayari internet tidak mengira tempat. Antara laman web sejarah yang boleh digunakan dalam pembelajaran Sejarah adalah seperti *Titanpad.com*, *Twiddla.com*, *Dropbox*, *Murally*, *Bubbls.us*, *StoryJumper*, dan *Sixty* (Johan, 2013).

Selain itu, multimedia juga dikatakan mampu memberikan pembelajaran yang baik kepada pelajar di Great Britain. Kajian yang dilakukan ke atas pelajar sekolah rendah yang berumur dalam lingkungan 10-11 tahun di dua buah sekolah rendah di barat Scotland adalah untuk melihat peranan yang dimainkan oleh multimedia dalam pembelajaran. Kajian mendapati penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah memberikan keseronokan dalam pembelajaran sejarah (Hillis, 2008). Selain daripada mata pelajaran Sejarah, mata pelajaran lain juga turut menggunakan multimedia dalam menarik minat pelajar dalam

pembelajaran. Kajian di Indonesia telah dijalankan oleh Kwartolo (2010) mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran. Kajian tersebut dijalankan di Jakarta dengan kaedah kualitatif berbentuk kajian kes. Gaya pembelajaran yang pelbagai akan mencipta suasana pembelajaran yang menarik. Pemilihan sekolah ini adalah kerana prestasi akademik pelajar sekolah berkenaan yang agak membanggakan. Hasil dapatan yang diperolehi adalah penggunaan komputer, projektor, dan internet mampu menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Bahasa Inggeris, Fizik, dan Sosiologi. Kajian mendapati pelajar dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggeris. Pelajar dapat mengulang tayang bahan yang telah dimasukkan oleh guru ke dalam ruangan yang telah disediakan di dalam komputer. Pelajar juga telah melakukan aktiviti berlatih bercakap dalam Bahasa Inggeris (*speaking*) tanpa memerlukan guru berada berdekatan dengan mereka. Dalam bidang Fizik pula, penggunaan internet dapat dijadikan alat untuk mendapatkan maklumat berkaitan dengan tajuk yang dipelajari. Guru dan pelajar menggunakan cakera padat pembelajaran Fizik dan tidak lagi mengharapkan buku teks semata-mata.

Secara amnya, penggunaan teknologi berupaya memberikan keseronokan dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan mewujudkan komunikasi dua hala (Kwartolo, 2010). Kajian yang dilakukan oleh Tee (2012) juga mengatakan bahawa penggunaan teknologi pengajaran mampu menarik minat, penyertaan dan pencapaian murid dalam mata pelajaran Sains. Seharusnya penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran perlu lebih terkehadapan kerana para pelajar telah didedahkan dengan pelbagai aplikasi. Sekiranya guru masih lagi menggunakan pendekatan yang tradisional serta mengamalkan pengajaran berbantuan teknologi lama, pastinya minat pelajar juga akan berkurangan. Antara aplikasi berguna (*helpful applications*) yang boleh digunakan di sekolah dalam pengajaran dan pembelajaran adalah *ClassDojo*, *eBackpack*, *Creative Writing Prompts* (\$3), *Edmodo*, *Teachers' Assistance Pro: Classroom Management*, *Notes*, *Teacher Aide Pro 2*, *ScreenChomp*, *Educreations*, *StudyBlue*, *Splashtop Whiteboard*, *TED*, *Zite*, *Blackboard Mobile Learn*, *Class Messenger*, *Classroom Organizer*, *Remind101*, *Subtext*, dan *Trello*.

Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti hubungan antara kekerapan, kreativiti, kepelbagaian, dan penglibatan dalam penggunaan multimedia dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah.

METODOLOGI KAJIAN

Reka bentuk kajian ini adalah kajian tinjauan. Kajian ini menggunakan instrumen soal selidik yang dibina berdasarkan kajian lampau yang berkaitan dengan penggunaan multimedia dan motivasi pembelajaran. Hal ini kerana penggunaan borang soal selidik adalah lebih efektif dan mudah untuk penyelidik menjalankan kajiannya (Mohamad Najib, 1999). Kajian rintis dijalankan ke atas 30 orang pelajar di salah sebuah sekolah dalam Daerah Dalat, Bahagian Mukah, Sarawak dengan tujuan untuk menentukan kebolehpercayaan bagi instrumen kajian ini Keputusan analisis Alfa Cronbach menunjukkan nilai bagi setiap sub-konstruk adalah tinggi iaitu sub-konstruk B (.754), sub-konstruk C (.704), sub-konstruk D (.721), sub-konstruk E (.773) dan sub-konstruk F (.863). Sampel kajian ini adalah 120 orang pelajar Tingkatan Empat yang dipilih secara rawak di Daerah Dalat, Sarawak. Saiz sampel ditentukan berdasarkan Gay (1976) (dalam Noor Azlan Ahmad Zanzali & Noraziah Kassim@Aziz, 2010) yang menyatakan bahawa jumlah sampel bagi mewakili populasi adalah sebanyak sepuluh peratus daripada jumlah populasi. Rasional pemilihan sampel ini adalah kerana pelajar-pelajar ini merupakan pelajar yang akan menghadapi peperiksaan Sijil Penilaian Malaysia (SPM) pada tahun berikutnya dan merupakan pelajar di kawasan luar bandar yang menjadi fokus utama lokasi kajian ini.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jumlah responden kajian ini adalah seramai 120 orang dengan majoritinya berbangsa Melanau (81.7%) manakala responden yang lain adalah terdiri daripada etnik Iban (13.3%) dan Cina (5.0%). Kajian ini juga mengambil kira jenis kelas iaitu kelas cemerlang dan sederhana.

Hubungan Kekerapan dalam Penggunaan Sumber dengan Minat Pelajar terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Jadual 1 menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kekerapan dalam penggunaan sumber dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah. Analisis korelasi Pearson mendapati hubungan antara skor kekerapan dalam penggunaan sumber dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah adalah rendah ($r_{.05}(58) = 0.351, p < 0.05$).

Jadual 1: Hubungan Antara Skor Kekerapan Dalam Penggunaan Sumber Dengan Minat Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

	Minat terhadap mata pelajaran Sejarah
Skor kekerapan dalam penggunaan sumber	
Korelasi Pearson	0.351*
<i>p</i>	.006
<i>N</i>	120

*Signifikan pada aras 0.05

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa terdapatnya hubungan yang signifikan antara kekerapan penggunaan sumber dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Dapatan ini menyamai dengan kajian yang dilakukan oleh Mat Redhuan Samsudin (2014) mengenai penggunaan *e-Book* dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Geografi. Kajian ini dilakukan ke atas pelajar Tingkatan Satu dan mendapati bahawa kekerapan penggunaan *e-Book* menjadikan pembelajaran tersebut menyeronokkan dan minat untuk belajar bertambah kerana dapat menggunakan *e-Book* untuk tujuan pembelajaran seperti berbincang dengan rakan dan mencari maklumat berkaitan mata pelajaran Geografi.

Hubungan Kreativiti dalam Penggunaan Sumber dengan Minat Pelajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Jadual 2 menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kreativiti dalam penggunaan sumber dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah ($r_{.05}(58) = 0.237, p > 0.05$). Oleh itu, H_0 gagal ditolak.

Jadual 2: Hubungan Antara Skor Kreativiti Dalam Penggunaan Sumber Dengan Minat Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

	Minat terhadap mata pelajaran Sejarah
Skor kreativiti dalam penggunaan sumber	
Korelasi Pearson	0.237
<i>p</i>	0.068
<i>N</i>	120

Dapatan kajian ini mendapati bahawa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kreativiti guru dalam penggunaan sumber dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Hal ini bermaksud kreativiti guru menggunakan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran tidak mempunyai hubungan dengan minat pelajar dalam kawasan kajian dijalankan. Dapatan ini berbeza dengan kajian oleh Azwan, Abdul Ghani, Mohammad Zohir, dan Abdul Rahman (2005) yang menyatakan guru perlu kreatif dalam pengajaran dan pembelajaran supaya pelajar tidak mudah bosan dengan mata pelajaran Sejarah.

Hubungan Kepelbagaian dalam Penggunaan Sumber dengan Minat Pelajar terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Kajian mendapati hubungan yang sederhana dan signifikan antara skor kepelbagaian dalam penggunaan sumber dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah ($r_{.05}(58) = 0.623$, $p < 0.05$) (Jadual 3). Oleh itu, H_0 ditolak.

Jadual 3: Hubungan Antara Skor Kepelbagaian Dalam Penggunaan Sumber Dengan Minat Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

	Minat terhadap mata pelajaran Sejarah
Skor kepelbagaian dalam penggunaan sumber	
Korelasi Pearson	0.623*
p	< 0.0005
N	120

Dapatan kajian ini mendapati bahawa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kreativiti guru dalam penggunaan sumber dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Hal ini bermaksud kreativiti guru menggunakan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran tidak mempunyai hubungan dengan minat pelajar dalam kawasan kajian dijalankan. Dapatan ini berbeza dengan kajian oleh Azwan, Abdul Ghani, Mohammad Zohir, dan Abdul Rahman (2005) yang menyatakan guru perlu kreatif dalam pengajaran dan pembelajaran supaya pelajar tidak mudah bosan dengan mata pelajaran Sejarah.

Hubungan Kepelbagaian dalam Penggunaan Sumber dengan Minat Pelajar terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Kajian mendapati hubungan yang sederhana dan signifikan antara skor kepelbagaian dalam penggunaan sumber dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah ($r_{.05}(58) = 0.623$, $p < 0.05$) (Jadual 3). Oleh itu, H_0 ditolak.

Jadual 3: Hubungan Antara Skor Kepelbagaian Dalam Penggunaan Sumber Dengan Minat Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

	Minat terhadap mata pelajaran Sejarah
Skor kepelbagaian dalam penggunaan sumber	
Korelasi Pearson	0.623*
p	< 0.0005
N	120

Dapatan kajian menunjukkan hubungan antara kepelbagaian dalam penggunaan sumber dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah adalah signifikan. Dapatan ini disokong oleh kajian Norliza, Mohamad Sattar, dan Roseamnah (2013). Dalam kajian lain yang dijalankan terhadap mata pelajaran Sains turut mendapati hal yang sama iaitu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minda, minat dan perhatian pelajar dalam pembelajaran (Rian Vebrianto & Kamisah Osman, 2012).

Hubungan Penggunaan Sumber dalam Pengajaran dan Pembelajaran dengan Minat Pelajar terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Analisis korelasi Pearson telah dijalankan untuk menguji hipotesis sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara skor penggunaan sumber dalam pengajaran dan pembelajaran dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah. Kajian mendapati hubungan yang signifikan antara skor penggunaan sumber dalam pengajaran dan pembelajaran dengan minat terhadap mata pelajaran Sejarah ($r_{.05}(58) = 0.664$, $p < 0.05$) (Jadual 4). Oleh itu, H_0 ditolak.

Jadual 4: Hubungan Antara Skor Penggunaan Sumber Dalam pengajaran Dan Pembelajaran Dengan Minat Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Minat terhadap mata pelajaran Sejarah	
Skor penglibatan dalam penggunaan sumber	
Korelasi Pearson	0.664*
<i>p</i>	< 0.0005
<i>N</i>	120

Dapatan kajian ini mendapati wujudnya hubungan antara penglibatan pelajar dalam penggunaan sumber dengan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Kajian yang dijalankan mendapati bahawa strategi pembelajaran dapat membantu pelajar menguasai pembelajaran secara dua hala dan menggalakkan penglibatan aktif pelajar melalui aktiviti membaca, menyelesaikan masalah dan menaakul yang seterusnya mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan dapat menarik minat pelajar. Dapatan Tee (2012) juga adalah bersamaan dengan dapatan yang diperoleh oleh penyelidik. Hal ini kerana melalui penggunaan *Power Point* telah membantu pelajar aktif dalam pembelajaran seterusnya menarik minat pelajar untuk mempelajarinya.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam pengajaran terbukti memberi kesan terhadap minat pelajar dalam pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi lama sekalipun memberi kesan kepada minat pelajar, apatah lagi sekiranya teknologi pembelajaran terkini diaplikasikan oleh guru. Tambahan pula, para pelajar hari ini dilahirkan pada zaman teknologi maklumat dan komunikasi yang mana segala pengetahuan dan maklumat terkini boleh diakses dengan mudah. Aplikasi terkini berupaya menarik minat kerana elemen permainan elektronik digabung jalin bersama dalam aplikasi tersebut. Maka, ia berupaya menarik minat pelajar kerana “belajar sambil bermain” terbukti memberi kesan positif kepada komitmen pelajar. Kajian yang dilakukan ini hanya melihat dari sudut perspektif pelajar dalam amalan pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer. Walaupun kebanyakan teknologi digunakan adalah terhad, namun ia terbukti memberi kesan kepada minat belajar Sejarah. Maka, para guru hendaklah

memanfaatkan teknologi pengajaran dan pembelajaran untuk memastikan pembelajaran Sejarah lebih menyeronokkan.

RUJUKAN

- Abdul Razaq Ahmad, Mohd Mahzan Awang, Ahmad Ali Seman, Ramle Abdullah. (2013). The skills of using History textbooks in secondary school. *Asian Social Science*, 9(12), 229-236.
- Andrade, E. L. M., Mercado, C. A. A., & Reynoso, J. M. G. (2008). Learning data structures using Multimedia-Interactive Systems. *Communications of the IIMA*, 8(3), 25-32.
- Azwan Ahmad, Abdul Ghani Abdullah, Mohammad Zohir Ahmad, & Abd. Rahman Abd. Aziz. (2005). Kesan efikasi sendiri guru Sejarah terhadap amalan pengajaran berbantuan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 7, 14-26.
- Hasnah Hussiin. (2010). *Isu-isu Negara Bangsa Abad ke-21*. Pahang: Universiti Malaysia Pahang.
- Hazri Jamil. (2003). *Teknik Mengajar Sejarah*. Kuala Lumpur: PTS Publication & Distribution Sdn. Bhd.
- Hillis, P. (2008). Authentic learning and multimedia in history education. *Learning, Media, and Technology*, 33(2), 87-99.
- Irene Tee, A. L. (2012). Keberkesanan penggunaan Power Point ke atas murid Tahun Tiga yang berprestasi sederhana lemah dalam sains di Kuching. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL 2012* (27&28 September 2012), 71-86.
- Jamalludin Harun & Zaidun Tasir. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong: PTS Publications.
- Johan @ Eddy Luaran. (2013). Pengintegrasian Web 2.0 dalam pengajaran dan pembelajaran subjek Sejarah dan Geografi. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi*, UMS, 29-30 Ogos 2013, 16-28.
- Kwartolo, Y. (2010). Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14, 15-43.
- Lee, B. N. (2013). TMK dan pengajaran-pembelajaran Sejarah di sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013*, UMS, 29-30 Ogos 2013, 106-115.
- Mat Redhuan Samsudin. (2014). Penggunaan e-book dalam pengajaran dan pembelajaran subjek Geografi pelajar Tingkatan Satu di SMK Tembila. *Technology and Innovation in ICT Education*, 1-10.
- Mohamad Fadzil Che Amat & Abdul Jaleel Abdul Hakeem. (2013). Menilai keberkesanan pelaksanaan Program Diploma Perguruan

- Lepas Ijazah Pendidikan Sejarah Sekolah Rendah di Institut Pendidikan Guru Kampus Pulau Pinang. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013*, UMS, 29-30 Ogos 2013, 214-225.
- Mohamad Najib Abdul Ghafar. (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Edisi Keempat. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Mahzan Awang, Abdul Razaq Ahmad, Jamalul Lail Abdul Wahab, & Nordin Mamat. (2013). Effective teaching strategies to encourage learning behaviour. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 8(2), 35-40.
- Mohd Samsudin & Shahizan Shaharudin. (2012). Pendidikan dan pengajaran mata pelajaran Sejarah di sekolah di Malaysia. *JEBAT*, 39(2), 116-141.
- Ngin, W. H. (2012). Keberkesanan penggunaan Power Point terhadap penguasaan konsep sains bagi murid Tahun 5. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012* (27 & 28 September 2012), 61-70.
- Noor Azlan Ahmad Zanzali & Noraziah Kassim. (2010). *Penggunaan ICT dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik di kalangan Guru-guru Pelatih UTM*. Johor: UTM.
- Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul, & Roseamnah Abd. Rauf. (2013). Penggunaan laman web sebagai transformasi dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam. *Online Journal of Islamic Education*, 1(2), 58-73.
- Rafiza Abdul Razak & Maryam Abdul Rahman. (2013). Pembinaan media pengajaran berasaskan multimedia di kalangan guru ICTL. *JUKU*, 1(2), 20-31.
- Rian Vebrianto & Kamisah Osman. (2012). Keberkesanan penggunaan pelbagai media pengajaran dalam meningkatkan kemahiran proses sains dalam kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 37(1), 1-11.
- Rossafri Mohamad & Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya. (2007). Impak bahan multimedia ke atas mata pelajaran berbentuk naratif: Satu kajian terhadap mata pelajaran Sejarah. *1st International Malaysia Educational Technology Convention*, 920-929. Pulau Pinang: USM.
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications and Distributors Sdn. Bhd.
- Sharifah Nor Puteh & Kamarul Azman Abd Salam. (2011). Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1), 25-34.
- Tuckman, B.W. (1978). *Conducting Education Research*. United States: Hascourt Bruce Jovanovich. Inc.