

BAB 1

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Pelaksanaan sistem pendidikan di Malaysia adalah berdasarkan kepada cadangan-cadangan yang terkandung dalam Penyata Razak 1956 dan Penyata Abdul Rahman Talib 1960 sebagaimana yang termaktub dalam Akta Pelajaran 1961. Dari semasa ke semasa peranan dan matlamat pendidikan tersebut disesuaikan mengikut keperluan rancangan-rancangan pembangunan lima tahun negara.

Sejak kemerdekaan, pendidikan di negara ini dilihat sebagai alat perpaduan kaum, alat mobiliti sosial, alat mengurangkan jurang perbezaan antara yang berada dengan yang tidak berada, dan alat menjanakan tenaga kerja menurut keperluan masa depan negara. Bagi mencapai matlamat perpaduan negara dan penghasilan tenaga rakyat untuk keperluan pembangunan negara, pelaksanaan sistem pendidikan ini telah ditumpukan kepada keutamaan-keutamaan tertentu mengikut keadaan semasa.

Memandangkan, Malaysia perlu melalui transisi kritis daripada ekonomi industri kepada pemimpin dalam zaman maklumat (*critical transition from an*

industrial economy to a leader in the information age), rakyat Malaysia perlu membuat anjakan asas ke arah tenaga kerja yang berliterasi teknologi, berkeupayaan bertindak dalam sekitaran kerja yang bersifat global, dan menggunakan alatan yang sedia ada dalam zaman maklumat. Bagi membuat anjakan ini, sistem pendidikan seharusnya diubah secara radikal. Budaya persekolahan seharusnya diubah daripada sesuatu yang berdasarkan memori kepada yang berpengetahuan, berpemikiran kreatif dan penyayang, dengan menggunakan teknologi terkini.

Perubahan-perubahan ini jelas dilihat sejak awal tahun 1980 an, di mana sistem pendidikan di negara kita telah menuntut perubahan yang signifikan dalam cara guru mengendalikan pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Pelaksanaan kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah pada tahun 1981 (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1981) dan kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah pada tahun 1989 telah menuntut beberapa perubahan dalam pembinaan kurikulum, pendidikan perguruan, penggunaan strategi pengajaran dan pembelajaran, dan pentadbiran sekolah.

Manakala mulai tahun 1990an, sistem pendidikan di Malaysia mula melihat peranannya dalam konteks yang lebih luas dari segi pembentukan suatu bangsa Malaysia yang lebih maju, celik komputer, celik maklumat dan berjaya dalam erti kata yang sebenar-benarnya.

Berasaskan kepada Falsafah Pendidikan Negara, bagi mencapai matlamat dan arah tuju wawasan 2020, generasi pelajar sekarang merupakan aset kepada negara dan pembentukan bangsa yang unggul lagi berwibawa di mata dunia. Oleh yang demikian, untuk mencapai kejayaan sesuatu bangsa dan negara, perkara yang paling penting ialah pembangunan sumber manusia. Pembangunan sumber manusia ini harus bertitik tolak kepada penggunaan teknologi canggih selaras dengan perkembangan industri maklumat.

Justeru itu, pendidikan berasaskan komputer telah mula menerobos ke dalam bilik-bilik darjah dan makmal komputer sekolah-sekolah di negara kita selaras dengan kurikulum yang mementingkan Konsep Pendidikan Bersepadu.

Sebenarnya, penggunaan teknologi komputer dalam bidang pendidikan bukanlah sesuatu yang baru, malah telah lama diperkenalkan di negara-negara maju seperti Amerika dan Eropah sejak awal tahun 60 an lagi. Malaysia tidak ketinggalan dalam menikmati arus pembangunan yang berasaskan komputer ini. Dalam konteks pendidikan, ia bukan hanya mampu membantu tugas-tugas pengurusan dan pentadbiran, tetapi berpotensi sebagai alat untuk mengayakan lagi persekitaran pengajaran dan pembelajaran bagi hampir semua mata pelajaran . Penciptaan mikro komputer pada awal tahun 70 an telah memberi kesan yang mendalam kepada penggunaan teknologi tersebut dalam bidang pendidikan di Malaysia (NorHashim, Mazenah & Rosa Alinda, 1996).

Kehadiran komputer sebenarnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran akan memberi nafas baru terhadap pendidikan dengan membawa keseronokan dan kesegaran baru kepada tugas-tugas pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, para pendidik yang menggunakan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka secara tidak langsung membantu kita mendefinisikan bentuk pendidikan negara masa depan demi untuk menghadapi Wawasan 2020 negara seperti yang telah ditegaskan oleh Yang Amat Berhormat Perdana Menteri (Media ComIL, Februari 1992, m.s. 6) :

... the Malaysian society must be information rich. Computer literacy is a must if we want to progress and develop. No effort must be spared in the creation of an information society.

Berdasarkan kepada latar belakang inilah yang menyebabkan Sekolah Bestari dijadikan salah satu aplikasi *flagship* dalam Koridor Raya Pelbagai Media (*Multimedia Super Corridor atau MSC*). Sekolah Bestari ini bukan lagi suatu kemewahan tetapi satu-satunya cara untuk maju ke hadapan. Pelaksanaan Sekolah Bestari akan membuka ruang seluas-luasnya kepada teknologi komputer dan internet, yang akan membolehkan Fleksibiliti dan kepelbagaiannya dibina dalam sistem pendidikan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1997).

1.1 Pernyataan Masalah

Pada tahun 2010, semua 10,000 sekolah di Malaysia akan menjadi “Sekolah Bestari”. Di semua sekolah ini, pembelajaran akan bercorak terarah kendiri, mengikut kadar individu, berkesinambungan dan reflektif. Ini akan berlaku dengan adanya pembekalan teknologi pelbagai media dan jaringan yang meliputi seluruh dunia. Ini juga bermakna kurikulum Sekolah Bestari dilaksanakan dengan penggunaan pelbagai bahan multimedia terutamanya komputer dalam sistem pengajaran dan pembelajaran.

Mata pelajaran sejarah merupakan matapelajaran teras dalam kurikulum sekolah. Ini bermakna setiap pelajar diwajibkan untuk belajar mata pelajaran ini. Tetapi, pelajar-pelajar sekolah sering mengeluh bahawa mata pelajaran ini membosankan. Daripada kajian-kajian yang lalu tentang mengapa pelajar-pelajar tidak gemarkan mata pelajaran sejarah, didapati sebilangan besar daripada sampel menyatakan mereka tidak dapat mengingati terlalu banyak tarikh, tempat-tampat berlakunya peristiwa. Mereka juga tidak dapat menghubungkaitkan tarikh dengan pergelakan peristiwa penting dalam sejarah. Tegasnya, pendedahan pelajar-pelajar terhadap sejarah tidak memberi peluang kepada mereka untuk melihat bagaimana sejarah masa lampau mempunyai pertalian dengan pengalaman dan peristiwa masa kini. Oleh yang demikian, para pelajar kurang pasti bagaimana sejarah boleh merupakan satu mata pelajaran yang relevan dan berguna dalam kehidupan mereka.

Memandangkan kurikulum sekolah Bestari adalah berasaskan pembelajaran berbantuan teknologi multimedia, keadaan ini diharap akan membawa ke arah kecemerlangan warganegara dalam pelbagai bidang. Sekolah ini akan dilengkapi dengan pelbagai kemudahan teknologi dan prasarana yang kondusif serta diintergrasikan dengan elemen teknologi ke arah keberkesanan pengajaran dan pembelajaran.

Dengan ini, teknologi terbaru akan digunakan untuk mengembangkan peranan pengajaran melampaui bilik darjah biasa mempertingkatkan kualiti pengajaran ke arah akses kendiri, terarah pelajar dan mengikut kadar pembelajaran individu. Jadi kajian ini dibuat adalah untuk melihat sejauh manakah keberkesanan penggunaan bahan multimedia terutamanya komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu di antara sebuah Sekolah Bestari dan Sekolah Menengah Biasa di sekitar Lembah Kelang.

1.2 Tujuan Kajian

Secara amnya kajian ini bertujuan untuk melihat sejauhmanakah keberkesanan penggunaan bahan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu di antara Sekolah Bestari dan Sekolah Menengah Biasa.

Secara khususnya, kajian ini adalah untuk menjawab soalan-soalan berikut.

1. Adakah pelajar berminat untuk mempelajari mata pelajaran sejarah?
2. Adakah terdapat kemudahan bahan multimedia (komputer) di sekolah tersebut?
3. Adakah pelajar-pelajar lebih berminat dalam proses pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu dengan menggunakan bahan multimedia.
4. Adakah terdapat hubungan antara penggunaan bahan multimedia dalam pembelajaran dengan pencapaian?
5. Adakah guru-guru Sejarah Tingkatan Satu menggunakan bahan multimedia dalam pengajaran?
6. Adakah penggunaan bahan multimedia membantu dalam proses pengajaran Sejarah Tingkatan Satu?
7. Adakah terdapat hubungan antara penggunaan bahan multimedia dalam pengajaran dengan pencapaian pelajar?
8. Adakah proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Tingkatan Satu di Sekolah Biasa tanpa penggunaan bahan multimedia lebih berkesan, sama atau kurang berkesan berbanding dengan pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Bestari?

1.3 Kepentingan Kajian

Setakat ini belum ada sebarang kajian yang menyeluruh dijalankan tentang keberkesanan penggunaan bahan multimedia (komputer) dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu di antara Sekolah Bestari dan Sekolah Menengah Biasa. Ini mungkin kerana Sekolah Bestari merupakan sesuatu yang baru diperkenalkan dalam bidang pendidikan negara kita. Walau bagaimanapun terdapat kajian lepas mengenai sikap pelajar dan guru terhadap komputer dan juga mengenai pelaksanaan Sekolah Bestari. Memandangkan Sekolah Bestari bertujuan menyediakan pendidikan yang lebih berkualiti untuk meningkatkan pencapaian Falsafah Pendidikan Negara ke tahap maksimum dimana teknologi digunakan sebagai alat yang utama, disokong oleh manusia, kemahiran-kemahiran, dasar dan proses-proses yang sesuai, jadi kajian ini adalah bertepatan pada masa untuk melihat sejauh mana keberkesanannya.

1.4 Signifikan Kajian

Hasil kajian ini diharap dapat memberi gambaran sejauh manakah keberkesanan penggunaan bahan multimedia (komputer) dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu antara Sekolah Bestari dan Sekolah Biasa.

Dapatan kajian ini akan mengutarakan adakah pelajar berminat untuk mempelajari mata pelajaran Sejarah dan berminat untuk menggunakan bahan multimedia dalam proses pembelajaran.

Ia juga dapat menggambarkan penggunaan bahan multimedia di kalangan guru Sejarah dan sejauh mana keberkesanannya dalam proses pengajaran.

1.5 Batasan Kajian

Kajian ini akan menumpukan kepada keberkesanannya penggunaan bahan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah Tingkatan Satu di antara Sekolah Bestari dan Sekolah Biasa

1.6 Definisi Istilah

Keberkesanan

Keberkesanan dapat dikatakan sebagai pencapaian matlamat dengan usaha yang minimum.

Multimedia

Ia bermaksud maklumat yang dipersembahkan dalam kombinasi teks, grafik, video, suara dan animasi.

Penggunaan

Penggunaan merangkumi meminta bimbingan, nasihat, panduan, tunjukajar dan pandangan mengenai masalah-masalah yang ditemui atau yang dikemukakan kepada fasilitator. Penggunaan di sini membawa maksud menggunakan bahan multimedia (komputer) dan mengikuti program-program yang dianjurkan.

Pengajaran

Pengajaran bermaksud perihal mengajar atau segala yang berkaitan dengan mengajar yang bertujuan mengubah atau mencorak tingkahlaku seseorang (Kamus Dewan 1994). Kamaruddin Husin (1988) mendefinisikan pengajaran sebagai satu bentuk komunikasi yang bertujuan memberitahu, mempengaruhi dan menghantar. Syarifah Alawiyah Alsagoff (1983) menyatakan pengajaran adalah aktiviti penyoalan, penerangan, pendengaran, menggalakkan sesuatu dan berbagai aktiviti lain. Menurut Mann dan Brustrom (1984), pengajaran bermakna satu pendekatan sistematik yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan melalui kaedah yang sesuai bagi mewujudkan pembelajaran yang berkesan. Manakala menurut Tengku Iskandar, 1970, pengajaran bermaksud memberi petunjuk, memperbaiki kelakuan dan memberi nasihat. Menurut Awang Had Salleh (1982), pengajaran dapat diertikan sebagai tauladan atau moral. Pullias dan Young (1982), mengatakan, pengajaran pada keseluruhannya merupakan cara membimbing murid untuk memperoleh kejayaan.

Pembelajaran

Pembelajaran berupa aktiviti mendapatkan pengetahuan, latihan membuat sesuatu atau mempelajari untuk mendapatkan sesuatu pengetahuan. Robiah Sidin (1990) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses untuk mempertajamkan intelek pelajar, iaitu meningkatkan kemampuan berfikir, menggalakkan pemikiran secara kritikal dan membimbing pelajar menyusun menggunakan alatan yang sesuai.

Sekolah Bestari

Mengikut Pasukan Petugas Sekolah Bestari (1997), Sekolah Bestari Malaysia ialah institusi pembelajaran yang direka semula secara menyeluruh untuk membantu pelajar menghadapi Zaman Teknologi Maklumat.

Mata Pelajaran Sejarah

Carr (1965) seorang tokoh sejarah terkenal mendefinisikan sejarah sebagai satu proses interaksi yang berterusan di antara sejarawan dan faktanya dan juga satu bidang dialog yang tidak putus-putus di antara masa kini dengan masa lalu. Strong (1967) pula mengatakan bahawa sejarah berasal daripada bahasa Greek. Dalam perkataan yang paling mudah, sejarah membawa maksud inkuiiri atau penyiasatan. Oleh itu bagi orang-orang Greek Sejarah bermakna penyiasatan terhadap peristiwa masa lalu atau silam yang mempunyai hubungan dengan zaman tersebut. Dapat disimpulkan bahawa sejarah ialah satu disiplin ilmu yang berhubung dengan peristiwa, catatan atau rekod yang benar-benar berlaku di masa silam atau lampau.