

REKABENTUK PERISIAN MULTIMEDIA (PBK) DALAM MATAPELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI DAN KESIHATAN (PERMAINAN BOLA JARING)

NUR SYAZIAH BINTI HANAFI

Laporan projek ini dikemukakan
sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat
penganugerahan ijazah Sarjana Muda Sains Serta Pendidikan (Sains Sukan)

Fakulti Pendidikan
Universiti Teknologi Malaysia

FEBRUARI, 2004

“Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya”

Tandatangan :

Nama Penulis : Nur Syaziah Hanafi

Tarikh : 04 Mac 2004

DEDIKASI

Untuk kedua-dua ibu dan bapa saya,

Hanafi Bin Awang

&

Che Hasimah Abd Latiff

Dan ahli keluarga yang lain,

Abang, kakak dan adik tersayang

*Tidak lupa juga kepada kawan-kawan yang disayangi,
Yang telah banyak berjasa dalam menyiapkan projek ini.*

PENGHARGAAN

Bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah izin dan kurnia-Nya dapat saya menyiapkan projek ini dengan jayanya.

Jutaan terima kasih diucapkan kepada En. Yunos Bin Hj. Dahlan selaku penyelia projek ini. Terima kasih diatas dorongan dan tunjuk ajar beliau sepanjang tempoh menyiapkan projek ini.

Tidak lupa juga jutaan terima kasih diucapkan kepada En. Fadzli dan En. Nizam yang merupakan pensyarah multimedia yang telah membantu dalam melaksanakan projek ini.

Istimewa untuk kedua-dua ibu dan bapa serta adik-beradik yang disayangi yang telah membantu dan mendorong serta mendoakan kejayaan saya ini.

Selain itu, tidak lupa juga kepada rakan-rakan tersayang yang banyak membantu saya dari segala aspek.

ABSTRAK

Merekabentuk perisian ini merupakan usaha gigih yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah perisian PBK yang dapat membantu pelajar-pelajar dalam menangani masalah pembelajaran khususnya dalam permainan bola jaring. Ini juga untuk memudahkan persediaan guru dalam proses pengajaran. Penghasilan perisian ini juga adalah bagi menambahkan bahan pembelajaran berbentuk multimedia yang agak berkurangan dalam bidang permainan. Penghasilan perisian ini adalah dengan menggunakan program Macromedia Authorware 6.5. Adalah diharapkan dengan terhasilnya perisian ini, pelajar dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih berkesan berbanding pembelajaran secara konvensional. Pelajar juga boleh mengikuti pembelajaran ini tanpa mengira tempat di sekolah mahupun di rumah serta di makmal-makmal komputer. Pembelajaran ini juga boleh diikuti oleh pelajar mengikut kesesuaian masa mereka sendiri.

ABSTRACT

The purpose of designing and setting up this programme is to overcome the problems that arise during the teaching and learning process, especially in the game of netball games. Furthermore, this programme can act as a guidance to students and teachers in the teaching and learning of the game. This programme was created by using Macromedia Authorware 6.5 and with the existence of this programme, the learning process will be more efficient. Students may use this programme during school hours or at their own leisure time.

KANDUNGAN

| BAB | PERKARA | MUKA SURAT |
|--------------|----------------------------|-------------------|
| | PENGAKUAN | ii |
| | DEDIKASI | iii |
| | PENGHARGAAN | iv |
| | ABSTRAK | v |
| | ABSTRACT | vi |
| | KANDUNGAN | vii |
| | SENARAI RAJAH | xi |
| | | |
| BAB I | Pengenalan | |
| | 1.1 Pendahuluan | 1 |
| | 1.2 Latar Belakang Masalah | 3 |
| | 1.3 Objektif Kajian | 4 |
| | 1.4 Skop Kajian | 5 |
| | 1.5 Kepentingan Projek | 6 |
| | 1.6 Definisi Operasional | |
| | 1.6.1 Perisian | 6 |
| | 1.6.2 Multimedia | 6 |
| | 1.6.3 Interaktif | 7 |
| | 1.6.4 Authoring Tools | 7 |
| | 1.7 Penutup | 7 |

BAB II**KAJIAN LITERATUR**

| | | |
|-------|---|----|
| 2.1 | Pengenalan | 8 |
| 2.2 | Definisi PBK | 9 |
| 2.3 | Multimedia | 10 |
| 2.3.1 | Teks | 10 |
| 2.3.2 | Grafik | 11 |
| 2.3.3 | Audio | 11 |
| 2.3.4 | Video | 12 |
| 2.3.5 | Animasi | 12 |
| 2.3.6 | Hipermedia | 12 |
| 2.3.7 | Proses Gubahan | 12 |
| 2.4 | Teknik Pengajaran Dan Pembelajaran | 13 |
| 2.4.1 | Latih Tubi | 13 |
| 2.4.2 | Tutorial | 14 |
| 2.4.3 | Simulasi | 14 |
| 2.4.4 | Hiperteks | 15 |
| 2.4.5 | Hipermedia | 15 |
| 2.5 | Perkembangan PBK Di Malaysia | 16 |
| 2.6 | Kebaikan PBK | 17 |
| 2.7 | Kelemahan PBK | 19 |
| 2.8 | Konsep-Konsep Penting Permainan Bola Jaring | 20 |
| 2.8.1 | Sejarah Dan Perkembangan | 20 |
| 2.8.2 | Keperluan | 21 |
| 2.8.3 | Pergerakan Permainan | 21 |
| 2.8.4 | Peraturan | 21 |
| 2.8.5 | Kemahiran Bola Jaring | 22 |
| 2.8.6 | Latihan-Latihan Bola Jaring | 22 |
| 2.8.7 | Latihan Kecergasan Fizikal | 22 |
| 2.9 | Penutup | 23 |

BAB III METODOLOGI KAJIAN

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1 | Pengenalan | 24 |
| 3.2 | Rekabentuk Am | 25 |
| 3.3 | Spesifikasi Perkakasan Dan Perisian | 26 |
| 3.3.1 | Perkakasan (Hardware) | 26 |
| 3.3.2 | Perisian (Software) | 27 |
| 3.4 | Rekabentuk Skrip | 27 |
| 3.5 | Model Rekabentuk | 28 |
| 3.5.1 | Analisis | 29 |
| 3.5.2 | Rekabentuk | 29 |
| 3.5.3 | Pembangunan | 29 |
| 3.5.4 | Pelaksanaan | 30 |
| 3.5.5 | Penilaian | 30 |
| 3.6 | Teori Pembelajaran Konstruktivisme | 31 |
| 3.7 | Aplikasi Prinsip Teori Konstruktivisme | 32 |
| 3.8 | Penilaian Rekabentuk Perisian | 33 |
| 3.9 | Penutup | 33 |

BAB IV REKABENTUK PERISIAN

| | | |
|-------|----------------------------|----|
| 4.1 | Pengenalan Kepada Perisian | 34 |
| 4.2 | Pakej perisian | 34 |
| 4.3 | Panduan Pengguna | 35 |
| 4.4 | Menu Utama | 36 |
| 4.4.1 | Sejarah | 37 |
| 4.4.2 | Keperluan | 38 |
| 4.4.3 | Pergerakan | 38 |
| 4.4.4 | Kemahiran | 39 |
| 4.4.5 | Peraturan | 39 |
| 4.4.6 | Latihan | 40 |
| 4.4.7 | Latihan Kecergasan | 40 |
| 4.4.8 | Keluar | 41 |

| | | |
|----------------|-------------------------------|-----------|
| BAB V | KESIMPULAN DAN PENUTUP | |
| 5.1 | Pengenalan | 42 |
| 5.2 | Masalah Yang Dihadapi | 42 |
| 5.3 | Kelebihan Perisian | 44 |
| 5.4 | Kelemahan Perisian | 45 |
| 5.5 | Cadangan | 45 |
| 5.6 | Kesimpulan | 46 |
| RUJUKAN | | 60 |

SENARAI RAJAH

| NO. RAJAH | TAJUK | MUKASURAT |
|------------------|-----------------------------|------------------|
| 1 | Paparan Masukkan Nama | 48 |
| 2 | Paparan Selamat Datang | 48 |
| 3 | Paparan Tajuk | 49 |
| 4 | Paparan Panduan Pengguna | 49 |
| 5 | Paparan Menu Utama | 50 |
| 6 | Paparan Sejarah | 50 |
| 7 | Paparan Keperluan | 51 |
| 8 | Paparan Kawasan Permainan | 51 |
| 9 | Paparan Pergerakan | 52 |
| 10 | Paparan GA | 52 |
| 11 | Paparan C | 53 |
| 12 | Paparan Kemahiran | 53 |
| 13 | Paparan Menghantar Bola | 54 |
| 14 | Paparan Hantaran Dada | 54 |
| 15 | Paparan Peraturan | 55 |
| 16 | Paparan Penalti | 55 |
| 17 | Paparan Latihan | 56 |
| 18 | Paparan Jenis-Jenis Latihan | 56 |
| 19 | Paparan Hantaran Dada | 57 |
| 20 | Paparan Latihan Kecergasan | 57 |
| 21 | Paparan Lunjur Kaki | 58 |
| 22 | Paparan Keluar | 58 |
| 23 | Terima Kasih | 59 |

BAB I

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Era perkembangan dunia teknologi dan multimedia masa kini memainkan peranan dalam mempengaruhi setiap bidang kehidupan sekarang. Penggunaan teknologi telah dilaksanakan di sekolah-sekolah dan Institusi Pengajian Tinggi (IPT) ke arah menyemai dan memupuk minat serta sikap yang positif terhadap bidang teknologi dalam membentuk sekolah bestari dan pelajar yang cemerlang dalam bidang teknologi multimedia.

Budaya persekolahan perlu diubah bagi menghasilkan pelajar-pelajar yang cemerlang, berpengetahuan, berpemikiran, kreatif dan penyayang dengan menggunakan teknologi terkini. Atas alasan inilah Kementerian Pendidikan telah mewujudkan sekolah bestari yang sekaligus bertindak mengisi agenda perancangan dan pelaksanaan Koridor Raya Multimedia (MSC). Perkara ini dapat mengurangkan jurang perbezaan antara golongan kaya yang masing-masing mempunyai komputer peribadi di rumah berbanding golongan yang kurang berada.

Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) bukan lagi asing dalam bidang pendidikan. PBK mula diperkenalkan di University of Illinois melalui rangkaian system PLATO (Program Logic Automated Machine) yang merangkaikan universiti dan sekolah di Amerika Syarikat. PLATO bukan sahaja menyediakan ruang untuk menempatkan perisian PBK, tetapi juga untuk menguruskan permintaan pembelajaran, memantau pembelajaran, memantau perkembangan kemajuan pelajar dan memberi peluang kepada pelajar dan guru serta pensyarah untuk berkomunikasi.

Penggunaan PBK dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan sesuatu yang baru kepada guru dan pelajar. Jadi sebagai guru kita perlu melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan tentang teknologi multimedia masa kini. Sehubungan dengan itu pihak kerajaan atau Kementerian Pendidikan khususnya sentiasa mengadakan kursus pengendalian komputer dan membina bahan-bahan berbantuan komputer bagi guru-guru terutamanya guru pelatih dan pelajar-pelajar.

Satu kajian telah dibuat berkenaan dengan persepsi guru pelatih terhadap penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Dapatan kajian menyatakan bahawa secara keseluruhannya guru pelatih sedar tentang kepentingan penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Komputer merupakan satu alat elektronik yang dijadikan sebagai bahan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran kerana komputer berkemampuan untuk menerima dan memproses data serta menyimpan data.

Di pasaran sekarang, kebanyakan perisian multimedia yang ada adalah dalam matapelajaran Sains, Fizik, Matematik, Biologi dan sebagainya. Masih kurang perisian mengenai matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Jadi kita harus memberi peluang kepada guru-guru dan pelajar-pelajar untuk mempraktikkan penggunaan komputer sebagai alat bantu mengajar dalam subjek Pendidikan Jasmani dan Kesihatan di sekolah.

1.2 Latar Belakang Masalah

Menjelang tahun 2000 yang lepas, Kementerian Pendidikan telah merancang kurikulum yang bersifat futuristik dan mengadakan kempen Penghayatan Pendidikan Multimedia untuk menimbulkan kesedaran tentang faedah dan manfaat yang boleh diperolehi dengan menggunakan komputer. Bagi melaksanakan rancangan yang disarankan, pihak sekolah harus mengambil langkah dengan segera dengan mengaplikasikan penggunaan komputer dalam bilik darjah terutamanya dalam matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan (PJK).

Menyedari kekurangan perisian berbentuk pendidikan terutamanya dalam matapelajaran sukan, penyelidik ingin merekabentuk satu perisian bagi matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan (PJK) dalam permainan bola jaring. Ini bertujuan bagi menambah perisian yang telah sedia ada sekarang.

Kebanyakan sekolah-sekolah di Malaysia ini tidak mengambil berat tentang matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Ini kerana sukan dianggap sebagai suatu permainan kosong yang tidak penting untuk diajar kepada pelajar di sekolah. Perkara ini merupakan satu masalah yang harus diatasi dengan segera. Jadi dengan adanya langkah-langkah untuk membina perisian berbentuk pendidikan sukan ini, maka dapatlah membuka mata guru-guru dan pelajar-pelajar untuk mempelajari matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan seperti mempelajari matapelajaran yang lain.

Matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan di anggap tidak penting dan diambil ringan oleh sebilangan guru dan pelajar di sekolah. Ini kerana guru tidak memberi penekanan dalam matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan yang dianggap tidak penting untuk diajar. Kebanyakan guru mengambil kesempatan dengan mengajar matapelajaran lain seperti Sains, Sejarah, Biologi dan sebagainya ketika waktu matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Dengan ini secara

langsung pelajar tidak dilibatkan dalam aktiviti sukan disekolah, maka secara tidak langsung hilanglah minat pelajar untuk bersukan.

Sebagai insan yang prihatin, kita harus berusaha untuk mengatasi masalah ini dengan merekabentuk perisian komputer yang mana dapat mengurangkan beban guru dalam proses pengajaran nanti dan dapat memudahkan proses pembelajaran bagi pelajar-pelajar. Ini merupakan strategi yang sesuai dalam pengajaran yang dapat menyumbang kepada persekitaran pembelajaran yang sesuai ialah dengan penggunaan perisian dalam matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan.

Tajuk yang dipilih secara amnya ialah Pendidikan Jasmani dan Kesihatan khususnya dalam permainan bola jaring. Ini termasuklah pengenalan kepada sejarah awal permainan bola jaring, peraturan-peraturan yang terlibat, kemahiran –kemahiran asas yang terdapat dalam permainan ini. Rekabentuk yang dibuat adalah dalam Bahasa Malaysia dan dimuatkan dengan gambar-gambar dan animasi interaktif yang bersesuaian yang dapat membantu pemahaman pelajar dalam permainan ini.

1.3 Objektif Kajian

Berdasarkan pernyataan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan merekabentuk perisian berbentuk pendidikan sukan ini adalah:

- 1.3.1 Menghasilkan satu perisian yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar di sekolah.

- 1.3.2 Dalam melahirkan insan yang celik IT, penggunaan teks, grafik, arahan yang jelas untuk memudahkan kefahaman pengguna.
- 1.3.3 Memberikan peluang kepada pelajar untuk belajar dengan menggunakan komputer berdasarkan tahap kemampuan masing-masing.
- 1.3.4 Menjadikan aktiviti pembelajaran menarik dan menyeronokkan serta menimbulkan minat pelajar untuk belajar matapelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan.
- 1.3.5 Membantu pelajar mengulangi suatu isi pelajaran berulang kali.

1.4 Skop Kajian

Projek ini dilaksanakan dengan memfokuskan kepada permainan Bola Jaring. Ini adalah merangkumi pengenalan kepada sejarah awal permainan Bola Jaring, undang-undang dan peraturan yang terlibat dalam permainan ini, keperluan seperti pakaian dan bib, kemahiran-kemahiran asas dan contoh latihan yang boleh dilakukan.

Reka bentuk ini dibuat dengan menggunakan alat penggubal (authoring tools) seperti perisian Authorware. Untuk mewujudkan perisian yang baik, beberapa fasa perlu dilalui seperti merekabentuk dan proses pembinaan.

1.5 Kepentingan Projek

Projek mereka bentuk perisian ini adalah penting bagi membina perisian multimedia yang sebenar. Dengan adanya perisian-perisian seperti ini, diharap dapat memupuk minat pelajar untuk belajar dengan mampu memberikan persembahan pengajaran yang menarik.