

**PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI BAGI PERISIAN  
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

**ZATIKA IZWANI BINTI ABU BAKAR**

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA**

UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

**BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS♦**

JUDUL : PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI BAGI PERISIAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL

SESI PENGAJIAN: 2007/2008

Saya: ZATIKA IZWANI BINTI ABU BAKAR  
(HURUF BESAR)

mengaku membenarkan tesis (PSM / Sarjana / Doktor Falsafah) \* ini disimpan di Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut :

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Teknologi Malaysia.
2. Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. \*\* Sila tandakan ( √ )

SULIT


(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan oleh



(TANDATANGAN PENULIS)

Alamat Tetap:

**G10, BLOK KENARI B,  
JLN TEMBUSU 5,  
TMN IMPIAN EHSAN,  
BALAKONG,  
43200 SELANGOR.**

Tarikh: **30 APRIL 2008**



(TANDATANGAN PENYELIA)

**EN. SHAHARUDDIN BIN MD SALLEH**  
Nama Penyelia

Tarikh: **30 APRIL 2008**

- CATATAN :**
- \* Potong yang mana tidak berkenaan.
  - \*\* Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD.
  - ♦ Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan, atau disertasi bagi pengajian secara kerja kursus dan penyelidikan, atau Laporan Projek Sarjana Muda (PSM)

”Saya akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pada pandangan saya karya ini adalah memadai dari skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Sains dan Komputer Serta Pendidikan (Matematik).”

Tandatangan :  .....

Nama Penyelia : EN. SHAHARUDDIN B. MD SALLEH

Tarikh : 30 APRIL 2008

PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI BAGI PERISIAN ADOBE  
FLASH CS3 PROFESSIONAL

ZATIKA IZWANI BINTI ABU BAKAR

Laporan projek ini dikemukakan sebagai  
memenuhi sebahagian daripada syarat  
penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer  
serta Pendidikan (Matematik)

Fakulti Pendidikan  
Universiti Teknologi Malaysia

APRIL 2008

“Saya akui bahawa karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelas sumbernya”

Tandatangan :  .....

Nama Penulis : ZATIKA IZWANI BINTI ABU BAKAR

Tarikh : 30 APRIL 2008

## DEDIKASI

Buat ayahanda tercinta, Abu Bakar B. Othman  
Terima kasih atas pengorbananmu selama ini  
Ianya memberiku semangat untuk terus gigih mengejar cita....

Buat bonda tersayang, Noriah Bte Ahmad  
Terima kasih atas segala perhatian serta nasihatmu  
Ianya membuatku lebih matang menjalani hidup...

Teristimewa buat abang yang dikasihi, Faizal Azly  
Jutaan terima kasih atas semua semangat dan dorongan  
Ianya akan terus ku jadikan teman dalam meniti hari mendatang...

Untuk adik-adik yang dirindui, ain, ika dan adik zack  
Semoga kalian berjaya di dalam bidang yang diceburi  
Jadikan segalanya sebagai cabaran...

Buat Geng 5, imah, iefa, kelly dan mira...  
Jadikan pengalaman yang kita lalui pada hari ITU  
Sebagai panduan untuk menjadikan kita  
Seorang insan yang lebih memahami erti persahabatan sejati...

Pada rakan-rakan seperjuangan; SPT 04-08  
Serta semua yang sentiasa bersama diri ini  
Terima kasih segalanya...  
Sesungguhnya kenangan bersama kalian di bumi UTM  
Akan menjadi memori indah bagi insan kerdil sepertiku ini...

## PENGHARGAAN

Bersyukur saya ke hadrad Ilahi kerana dengan keizinan-Nya, saya dapat juga menyiapkan penulisan ini dengan jayanya.

Dirakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada penyelia yang banyak membantu, Encik Shahrudin bin Md Salleh atas segala nasihat dan tunjuk ajar beliau sehingga Projek Sarjana Muda ini dapat disiapkan menepati masa yang ditetapkan. Juga segala idea yang telah dicurahkan bagi melengkapkan lagi kesempurnaan MPK dan penulisan yang dibangunkan ini. Jasa baik dan sumbangan beliau amat dihargai.

Ribuan terima kasih turut dicoretkan buat keluarga yang tidak pernah putus memberikan semangat, sokongan dan kata-kata nasihat sepanjang pembelajaran saya di UTM ini. Tidak lupa juga buat sahabat seperjuangan yang sentiasa berkongsi segalanya, terima kasih. Semoga persahabatan kita akan kekal ke akhirnya.

Akhir kata, jutaan terima kasih yang tidak ternilai kepada semua pihak yang terlibat mahupun secara langsung dan tidak langsung dalam membantu menjayakan MPK ini.

## ABSTRAK

Perbezaan tahap penerimaan individu terhadap satu-satu pembelajaran merupakan satu masalah pendidikan yang tidak dapat dielakkan. Ini kerana setiap individu adalah berbeza antara satu sama lain dari segi minat, kelebihan diri, kemahiran mengingat dan sebagainya. Bagi mengurangkan kekangan tersebut, pembangun telah mengambil satu inisiatif membangunkan sebuah Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) Adobe Flash CS3 berteraskan Pengajaran Individu sejajar dengan keperluan pendidikan kita hari ini. Selain dijadikan bahan rujukan tambahan, MPK ini juga membolehkan pelajar mengikuti secara langkah demi langkah dalam menguasai sesuatu unit pembelajaran mengikut kecekapan dan kebolehan mereka sendiri. Ini bertepatan dengan prinsip Model Burns yang telah digunakan dalam proses merekabentuk modul. Disusuli dengan gabungan teori konstruktivisme dan kognitif, ianya menjadikan kesan pembelajaran yang terhasil lebih bermakna yang mana teori-teori ini menekankan pembelajaran sepanjang hayat. Diharapkan MPK ini dapat mengukuhkan lagi kefahaman pelajar dalam menghasilkan animasi berkomputer menggunakan perisian Adobe Flash CS3 sama ada dalam pembangunan aplikasi CD-ROM atau laman web.



## **ABSTRACT**

The difference of individual acceptance level towards learning is an educational problem that cannot be avoided by teachers. This is because each student is different in terms of enthusiasm, personal abilities, memorizing skills and other differences that can be seen in the classroom. Therefore, the developer has taken the initiative to develop Self Learning Module (SLM) for Adobe Flash CS3 software based on Individual Learning to fulfill our education needs. Besides being an additional reference, this SLM provided a structured sequence of learning so that the student can learn based on their abilities. This is exactly appropriate with Burns Model principle which is used in designed this module. The usage of constructivism and cognitive theory also gives the good impact to the students where these theories actually emphasize more on lifelong learning process. Hopefully this SLM will make student understand more how to produce the computer animation by using Adobe Flash CS3 software either for CD-ROM application or website.

## KANDUNGAN

<b>BAB</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
	<b>PENGESAHAN STATUS TESIS</b>	
	<b>PENGESAHAN PENYELIA</b>	
	<b>JUDUL</b>	
	<b>PENGAKUAN</b>	ii
	<b>DEDIKASI</b>	iii
	<b>PENGHARGAAN</b>	iv
	<b>ABSTRAK</b>	v
	<b>ABSTRACT</b>	vi
	<b>ISI KANDUNGAN</b>	vii
	<b>SENARAI JADUAL</b>	xii
	<b>SENARAI RAJAH</b>	xiii
	<b>SENARAI SINGKATAN</b>	xiv
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	4
	1.3 Pernyataan Masalah	8
	1.4 Objektif Projek	9
	1.5 Objektif Penghasilan MPK	10
	1.6 Kepentingan Kajian	10
	1.6.1 Pelajar	10
	1.6.2 Pensyarah	11
	1.6.3 Individu yang berminat	11

1.6.4	Kementerian Pengajian Tinggi	12
1.6.5	Masyarakat	12
1.7	Skop kajian	12
1.8	Definisi Istilah	13
1.8.1	Modul Pengajaran Kendiri	13
1.8.2	Perbezaan Individu	14
1.8.3	Pengajaran individu	14
1.8.4	Pengajaran kelas	14
1.8.5	Animasi Berkomputer	15
1.9	Penutup	15

## **BAB II SOROTAN PENULISAN**

2.1	Pengenalan	16
2.2	Takrifan Modul	16
2.3	Kajian mengenai kesan penggunaan MPK ke atas pencapaian akademik	18
2.4	Teori Pembelajaran dan Aplikasinya Dalam MPK	19
2.5	Pendekatan Pembelajaran dan Aplikasinya Dalam MPK	28
2.6	Model MPK	32
2.6.1	Model Burns(1972)	33
2.6.1.1	Tajuk	33
2.6.1.2	Objektif	33
2.6.1.3	Overview	33
2.6.1.4	Praujian	34
2.6.1.5	Rasional	34
2.6.1.6	Pilihan Pengajaran	34
2.6.1.7	Ujian Diagnostik	34
2.6.1.8	Sumber	35
2.6.2	Model Meyer(1988)	35

2.6.2.1	Arahan	35
2.6.2.2	Tujuan dan matlamat	36
2.6.2.3	Senarai Kemahiran	36
	Prasyarat	
2.6.2.4	Senarai Objektif	36
2.6.2.5	Praujian	37
2.6.2.6	Senarai alatan dan sumber lain	37
2.6.2.7	Turutan aktiviti pengajaran	37
2.6.2.8	Ujian selepas	37
2.7	Model Rekabentuk Pembangunan MPK	38
2.7.1	Model ADDIE	39
2.7.1.1	Analyse	39
2.7.1.2	Design	39
2.7.1.3	Development	40
2.7.1.4	Implementation	40
2.7.1.5	Evaluation	40
2.7.2	Model ARCS	41
2.7.3	Model Assure	41
2.7.4	Modul Hanaffin & Peck	42
2.8	Penutup	42

### **BAB III REKABENTUK MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI**

3.1	Pengenalan	44
3.2	Tajuk Modul	45
3.3	Model Rekabentuk yang digunakan dalam penghasilan MPK	47

3.3.1	Fasa Analisis	48
3.3.1.1	Pengenalpastian Masalah	48
3.3.1.2	Pengguna sasaran	49
3.3.1.3	Keperluan peralatan	49
3.3.1.4	Keperluan perisian	50
3.3.1.5	Penentuan kandungan pelajaran	50
3.3.1.6	Keperluan masa	50
3.3.1.7	Keperluan Kos	51
3.3.2	Fasa Rekabentuk	51
3.3.2.1	Rekabentuk Antaramuka	52
3.3.2.2	Rekabentuk Isi Kandungan MPK	52
3.3.2.2.1	Penggunaan Model Burns	53
3.3.2.2.2	Penggunaan Model ARCS	54
3.3.3	Fasa Pembangunan	55
3.3.4	Fasa Pelaksanaan	56
3.3.5	Fasa Penilaian	56
3.4	Aliran Rangka Kerja	58
3.5	Penutup	59

## **BAB IV PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI**

4.1	Pengenalan	60
4.2	Penggunaan MPK	61
4.3	Rekabentuk MPK	62
4.3.1	Tajuk	64
4.3.2	Objektif Pembelajaran	66

4.3.3	Overview	66
4.3.4	Praujian	67
4.3.5	Rasional	68
4.3.6	Pilhan Pengajaran	70
4.3.7	Ujian Diagnostik	72
4.3.8	Sumber	73
4.4	Penutup	73
<b>BAB IV</b>		
5.1	Pengenalan	74
5.2	Perbincangan	75
5.3	Masalah yang dihadapi semasa membangunkan MPK	75
5.3.1	Kurang kemahiran dan pengalaman	76
5.3.2	Kekangan masa	76
5.3.3	Kekurangan kos	76
5.4	Kebaikan dan kekuatan MPK	77
5.4.1	Kelebihan kepada pelajar	77
5.4.2	Kelebihan kepada pensyarah	77
5.5	Cadangan	78
5.4.1	Meluaskan skop MPK	78
5.4.2	Menambah Latihan	79
5.6	Penutup	79
	<b>BIBLIOGRAFI</b>	80
	<b>LAMPIRAN</b>	82

**SENARAI JADUAL**

<b>NO RAJAH</b>	<b>TAJUK</b>	<b>MUKA SURAT</b>
2.7.2	Empat Komponen Model ARCS	41
2.7.3	Enam komponen Model ASSURE	41
3.2	Tajuk Modul	45

**SENARAI RAJAH**

<b>NO RAJAH</b>	<b>TAJUK</b>	<b>MUKA SURAT</b>
2.7.4	Tiga Fasa Model Hannafin & Peck	42
3.4	Aliran Rangka Kerja	58
4.1	Gambaran Antaramuka Modul	63
4.2	Tajuk kecil berserta isi kandungan MPK	65
4.3	Objektif Pembelajaran	66
4.4	Prakata	67
4.5	Praujian Unit 1	68
4.6	Manual Penggunaan	69
4.7	Cara Penggunaan Modul	69
4.8	Aktiviti Pembelajaran Unit 2	71
4.9	Latihan Unit 4	72



## **SENARAI SINGKATAN**

**MPK** – Modul Pembelajaran Kendiri

**UTM** – Universiti Teknologi Malaysia

**PPK** – Pusat Perkembangan Kurikulum

**P&P** – Pengajaran dan Pembelajaran

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Pengenalan**

Dalam era perkembangan kurikulum ini, pelbagai pembaharuan dan pengubahsuaian telah dijalankan ke atas sistem pendidikan selaras dengan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan, yakni pendidikan di Malaysia adalah satu usaha yang berterusan ke arah lebih memperkembangkan kebolehan individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang. Perubahan ini telah mengubah corak dan peranan guru secara keseluruhannya dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pusat Perkembangan Kurikulum juga menyarankan kepada pendidik untuk menggunakan kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran yang boleh mencetus, merangsang serta mengembangkan daya pemikiran pelajar agar selari dengan matlamat Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah.

Menurut Mok (1996), “Perkembangan pendidikan dari semasa ke semasa telah membawa banyak perubahan dalam aktiviti pengajaran di bilik darjah. Corak pengajaran

masa kini telah mengalami banyak perubahan serta bertambah maju. Begitu juga konsep pengajaran dahulu dan sekarang telah banyak berubah”. Perubahan yang dimaksudkan adalah dari segi pengajaran dan pembelajaran (P&P) yang berpusatkan guru kepada yang berpusatkan pelajar yang mana guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing sahaja.

Menurut Shaharom & Yap (1994), “Para pendidik perlulah sentiasa berusaha untuk memperbaiki kaedah pengajaran yang digunakan dari semasa ke semasa”. Menurut Ho (2003) pula, “ Guru wajar memilih sumber pengajaran yang menarik dan mempermudah proses P&P. Memandangkan keperluan sumber pengajaran dan kepentingan kepelbagaian dalam kaedah P&P, penyelidik mengambil iktibar untuk menceburkan diri dalam pembinaan Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) terutamanya bagi tajuk perisian Adobe Flash CS3. Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membolehkan pelajar belajar sendiri dengan adanya bahan P&P bercetak serta mendapat bimbingan dari guru (Shaharom, 1994)

Di dalam proses P&P, para pendidik tidak pernah lari daripada masalah perbezaan setiap pelajar sama ada di dalam sebuah sekolah mahupun di institusi pengajian tinggi. Perbezaan ini adalah dari segi minat, konsentrasi, kecepatan akal pelajar menerima sesuatu maklumat, cara belajar, motivasi diri malah waktu belajar bagi setiap individu juga berlainan. Ini bermakna tidak kesemua pelajar dapat menguasai apa yang diajarkan kerana pengajaran yang dipersembahkan kadang kala hanya bermakna kepada segelintir pelajar yang bersesuaian dengannya sedangkan pelajar lain terpaksa belajar tanpa mengikut kecepatan dan kemampuan diri mereka. Kekangan ini memerlukan satu kaedah dan pendekatan yang sesuai bagi mengatasi masalah yang dihadapi agar suasana P&P menjadi lebih menggalakkan dan secara tidak langsung kemahiran dan kefahaman pelajar meningkat.

Menurut Shaharom (1993), salah satu cara bagi menangani masalah ataupun kekangan ini ialah dengan mengindividukan pengajaran menerusi pengubahsuaian yang dilakukan terhadap bahan dan aktiviti-aktiviti pembelajaran agar sesuai mengikut kebolehan para pelajar. Dari beberapa kajian yang telah dilakukan, Kamdi, 1990; Gabriel dan Pillai, 1981; Brewer 1997; Hunt dan Lamkin, 1975) didapati bahawa penggunaan modul pembelajaran sendiri (MPK) dalam proses pengajaran pembelajaran telah berjaya meningkatkan pencapaian akademik para pelajar di semua peringkat pengajian.

Kamdi (1990) menyatakan bahawa dengan menggunakan MPK, satu-satu aktiviti itu sebenarnya telah dirangka dan diprogramkan selaras dengan keupayaan dan kebolehan pelajar serta dapat menarik minat, memberikan motivasi dan cabaran dalam sesuatu pembelajaran.

Kamdi (1990) mentakrifkan modul MPK sebagai “sesuatu pakej pengajaran pembelajaran atau pakej belajar sendiri yang lengkap mengandungi komponen-komponen pengajaran pembelajaran seperti objektif, bahan dan aktiviti pembelajaran, aktiviti penilaian serta arahan tatacara yang sistematik supaya murid-murid dapat mengikuti langkah demi langkah menguasai sesuatu unit pembelajaran dan menjadikan pembelajaran boleh dijalankan secara individu.”

Menurut Meyer (1979) pula, MPK ditakrifkan sebagai “Satu unit kerja yang digunakan untuk mencapai objektif dalam satu jangka masa yang singkat iaitu dalam beberapa hari atau kurang. Selain itu MPK juga berasaskan kepada teknologi pendidikan yang mana ianya sentiasa dipakejkan untuk kegunaan sumber atau bahan rujukan bagi pembelajaran bebas atau pun sebagai satu unit kursus tambahan. “

Secara kesimpulannya, penggunaan modul pengajaran sendiri dalam proses pengajaran dan pembelajaran perlu diambil perhatian bagi setiap pendidik untuk mempertingkatkan lagi pencapaian akademik para pelajar di semua peringkat pengajian terutama di institusi pengajian tinggi yang mana kebanyakan proses pembelajarannya dilakukan secara kelas dan pendidik menganggap kebanyakan pelajar mempunyai kebolehan yang sama. Modul pengajaran sendiri mengandungi objektif pembelajaran. Ini membolehkan para pelajar meneruskan pembelajaran mereka mengikut kadar dan gaya masing-masing, mengenalpasti kekuatan dan kelemahan dan mengulang semula bahan pembelajaran yang tidak tercapai. Walau bagaimanapun MPK bukanlah jawapan kepada kejayaan seseorang pelajar. Namun begitu, ia telah dibuktikan berjaya membantu pelajar dalam proses P&P berbanding dengan teknik kuliah yang sering diamalkan oleh pensyarah di kebanyakan institusi pengajian tinggi.

## **1.2 Latar Belakang Masalah**

Pengajaran yang berasaskan komputer terutamanya yang melibatkan teknologi multimedia mula mendapat perhatian di negara ini. Menurut Halimah (1999) teknologi multimedia menjadi menarik kerana teknologi ini dapat memberikan kesan yang berlainan dari kaedah biasa semasa proses pembelajaran. Kesan penggunaan multimedia ke atas proses pembelajaran dijangkakan begitu mendalam sekali. Mohd Zaliman *et al.* (2001) menyatakan teknologi multimedia kian diiktiraf sebagai alat bantuan pengajaran yang sesuai dalam membantu para pendidik untuk mendalami dan mendasari cabaran dunia pendidikan era baru.

Menurut Khadijah (2006), potensi dan kecanggihan teknologi perlu dimanfaatkan sepenuhnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Tetapi jika tiada guru untuk mengajar pelajar menggunakan teknologi, tiada guna juga jika bilangan komputer yang ada banyak sekalipun. Cadangan menggunakan program kaedah pengajaran dan pembelajaran individu berbentuk modul untuk mengatasi masalah kekurangan guru dan bahan rujukan adalah bagus untuk memperkenalkan cara belajar ini (H.K.Chai, 1991).

Di sinilah bergunanya sesebuah Modul Pembelajaran Kendiri (MPK). MPK adalah cara bagaimana pelajar sedia mengendalikan proses pembelajaran dengan lebih berkeyakinan serta menggalakkan minda yang aktif dan kreatif dikalangan mereka. Ini kerana perbezaan tahap pemikiran pelajar di dalam sebuah kelas memang telah lama wujud. Perkara ini berlaku kerana latar belakang pelajar yang pelbagai. Pelajar yang pintar akan menjadi bosan dengan isi pelajaran yang berulang-ulang. Akhirnya pelajar yang lemah akan ketinggalan, manakala yang pandai akan terus ke hadapan (Shaharom, 1991).

Selain itu, menurut Koh Boh Boon (1982) para pelajar juga mempunyai cara dan komitmen yang tersendiri di dalam pembelajaran, sesuai dengan sifat dan ciri-ciri semulajadi yang diwarisi sejak lahir, beserta dengan batasan dan keturunan-keturunan yang diperolehi mereka dari alam sekitar atau masyarakat. Ada pelajar yang begitu komited kepada pembelajaran dan mempunyai motivasi dan aspirasi yang begitu kuat untuk berjaya di dalam apa sahaja yang dipelajarinya. Ada pula yang sederhana sahaja komitmen dan motivasinya dan tidak juga ketinggalan pelajar-pelajar yang motivasi dan aspirasinya yang begitu dangkal sehingga pembelajaran bagi golongan ini tidak mempunyai makna yang jelas.

Selain itu, mereka juga mempunyai cara yang tersendiri dari segi gaya belajar. Ada yang suka belajar bersendirian di tempat-tempat yang sunyi tanpa kehadiran guru, ada yang mesti mendengar radio jika ingin belajar dengan berkesan, dan ada juga yang dapat belajar dengan baik selepas pukul 12 tengah malam dan ketika inilah kehadiran modul sangat-sangat diperlukan sebagai bahan rujukan tambahan. Malah bermacam-macam ragam belajar yang boleh dilihat dikalangan pelajar.

Biar apa pun perbezaan yang terdapat antara golongan yang diatas, terdapat satu persamaan yang nyata dari segi matlamat. Semua golongan ini menerima hakikat bahawa pembelajaran akan menambahkan ilmu. Pembelajaran tidak semestinya berlaku didalam suasana yang formal, berstruktur dan teratur seperti yang dilakukan di dalam kelas. Ia juga boleh berlaku di luar kelas pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja.

Selain itu, kadar penguasaan atau pembelajaran yang berbeza dari individu ke individu juga menjadi penyebab utama kepada penghasilan sesebuah modul. Dengan memberikan masa yang cukup mengikut keperluan masing-masing, setiap individu boleh menguasai semua input pembelajaran yang ditetapkan. Demikian pendapat John Holt di dalam bukunya *Mastery Learning* (1971) apabila beliau membincangkan keupayaan pembelajaran di kalangan individu atau kumpulan yang normal.

Seperti yang kita sedia maklum, MPK perisian Adobe Flash CS3 yang terdapat di pasaran adalah terlalu mahal. Ini kerana ia ditulis oleh pembangun luar negara yang mana mereka menggunakan ayat-ayat Bahasa Inggeris ataupun pembendaharaan kata yang tinggi. Dengan bahasa yang digunakan terlalu susah, contoh-contoh yang digunakan juga terlalu rumit untuk diikuti oleh pelajar. Ini membuatkan pelajar mudah mengalah dan mengatakan modul perisian yang dirujuk susah untuk difahami. Untuk pengetahuan anda, perbezaan kuasa belajar juga bukanlah yang terdapat antara individu sahaja. Malah bagi seseorang individu itu pun terdapat perbezaan didalam dirinya. Maksudnya, ada individu

yang cekap dalam pelajaran komputer, tetapi lemah di dalam bahasa. Manakala bagi individu yang lain pula, bahasa tidak menjadi masalah langsung, malah ia mencapai kecemerlangan di dalam kedua-dua bidang itu (Amir Awang,1985).

Disebabkan masa pengajaran dan waktu amali yang terhad di dalam kelas, kebanyakan tenaga pengajar cenderung mengamalkan pengajaran secara kelas. Amalan ini sudah tentu mendatangkan kesan buruk kepada pembelajaran pelajar terutamanya pelajar yang lemah. Kebanyakan pengajar yang mengamalkan pengajaran kelas membuat andaian seolah-olah pelajar yang diajar mempunyai minat dan kebolehan yang sama.

Ini merupakan satu andaian yang tidak benar dan bertentangan dengan prinsip psikologi dan pedagogi yang mana pengajar yang mempraktikkan cara belajar seperti ini lazimnya akan memberi tumpuan kepada murid-murid yang mempunyai kebolehan yang sederhana dan atas sederhana. Dalam keadaan yang demikian, pelajar yang lemah biasanya akan dibiarkan sahaja menghadapi kesulitan dalam pelajaran mereka. Lama-kelamaan pelajar ini kemungkinan besar akan tercicir dalam pelajaran hanya disebabkan masa yang diperuntukkan di dalam kelas amali terlalu terhad (Koh Boh Boon,1982).

Sebagai contoh, dalam matapelajaran Teknologi Audio, Video, Grafik & Animasi Digital (SPM 2303) yang terdapat di Fakulti Pendidikan UTM Skudai, topik animasi berkomputer atau digital diperkenalkan kepada pelajar. Animasi yang dipelajari menggunakan perisian Flash MX. Seseengah animasi yang dihasilkan digunakan oleh pensyarah sebagai bahan bantu mengajar dan sebagai contoh animasi yang telah siap dibangunkan. Ia menarik, berwarna, bergerak-gerak, realistik dan mempunyai bunyi. Namun begitu, berdasarkan pengalaman tiada modul yang khas diberikan oleh pensyarah kepada pelajar sebagai rujukan bagi menghasilkan animasi sedemikian rupa secara terperinci.



Cadangan untuk menggunakan program kaedah pengajaran dan pembelajaran individu berbentuk modul untuk mengatasi masalah kekurangan guru dan bahan rujukan adalah bagus untuk memperkenalkan cara baru untuk belajar (H.K.Chai, 1991). MPK yang dihasilkan menggunakan kaedah langkah demi langkah yang mana ianya bermaksud pelajar belajar mengikut urutan satu persatu dari senang ke susah, dari konkrit ke abstrak, dan dari am kepada khusus (Saniah Sayuti, *et al* 2000).

### **1.3    Penyataan Masalah**

Perbezaan di antara individu merupakan satu masalah yang tidak dapat dinafikan dalam pengajaran di sekolah mahupun di institusi pengajian tinggi. Kebiasaannya, pensyarah akan menggunakan pendekatan secara keseluruhan kelas iaitu mengajar dengan caranya tersendiri tanpa mengambil kira perbezaan ini. Bagi pelajar lemah, semestinya pengajaran sebegini tidak akan membantu mereka

Seperti yang kita sedia maklum, animasi adalah merupakan subjek yang sangat menarik untuk dipelajari. Walau bagaimanapun, pelajar terpaksa berusaha keras agar subjek ini dapat diikuti sepenuhnya berikutan waktu amali yang sangat singkat dan modul yang disediakan di dalam kelas hanya memberikan penjelasan mengenai teori sahaja seperti saiz fail, teknik-teknik menghasilkan animasi, kategori animasi dan sebagainya tanpa menerangkan cara menggunakan perisian Adobe Flash CS3 ini secara terperinci dan cara menghasilkan animasi yang menarik.

Persoalannya, mungkinkah ada pendekatan lain yang membolehkan perisian ini berjaya dipelajari dan sesuai dengan kehendak dan kebolehan pelajar itu sendiri? Dengan itu, satu Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) yang memenuhi keperluan tersebut perlu dibina agar dapat dijadikan rujukan bagi meningkatkan prestasi pelajar dalam memahami subjek Perisian Adobe Flash CS3 ini.

MPK yang dihasilkan adalah modul berteraskan pengajaran individu. George C nix (1969) menyatakan pengajaran secara individu merupakan satu pengajaran yang digunakan oleh pendidik yang mana setiap pelajar diajar secara individu mengikut keperluan pendidik. Setiap pelajar akan belajar mengikut kecekapan sendiri dan juga tahap pencapaian sendiri dengan sebuah buku yang berdasarkan kepada tahap pencapaiannya. Dengan menggunakan Bahasa Malaysia, pelajar lebih mudah faham dan dapat mengikuti contoh-contoh yang mudah yang diberikan dalam modul pengajaran sendiri. Pelajar boleh belajar pada bila-bila masa mengikut kecepatan dan kebolehan pelajar itu sendiri (Shahrom Noordin, 1994).

#### **1.4 Objektif projek:**

- i) Menghasilkan satu Modul Pengajaran Kendiri (MPK) berteraskan pengajaran individu sebagai bahan sokongan tambahan.
- ii) Sebagai bahan rujukan tambahan dan penekanan kefahaman kepada pelajar yang mengikuti subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital.

### **1.5 Objektif penghasilan Modul Pengajaran Kendiri:**

- i) Pelajar dapat mengukuhkan kefahaman mereka dalam skop animasi menerusi Adobe Flash CS3 secara khususnya.
- ii) Pelajar dapat menggunakan modul ini pada bila-bila masa yang dikehendaki sebagai rujukan tanpa mengira tempat dan masa walaupun tanpa kehadiran pensyarah.
- iii) Pelajar boleh meneruskan proses pembelajaran mengikut kebolehan dan kadar sendiri. Ini kerana mereka dapat mengulang mana-mana bahagian yang diingini sekerap yang mungkin tanpa sebarang masalah.