

MULTIMEDIA INTERAKTIF MEMPERTINGKATKAN PEMBELAJARAN KEMAHIRAN MEMBACA MURID-MURID PROBIM

(Interactive Multimedia Enhance Learning Skills Of Reading PROBIM Students)

ABDUL RASID JAMIAN

arasid@putra.upm.edu.my

Universiti Putra Malaysia

NORHASHIMAH HASHIM

shimakay@yahoo.com

Universiti Putra Malaysia

SHAMSUDIN OTHMAN

shamsudean66@gmail.com

Universiti Putra Malaysia

Abstrak: Kajian ini bertujuan memperoleh dapatan tentang penggunaan multimedia interaktif terhadap kemahiran membaca dalam kalangan murid-murid Program Bimbingan Membaca dan Menulis (PROBIM). Responden kajian terdiri daripada 40 orang murid tingkatan satu di empat buah sekolah menengah di Kedah. Kajian telah dijalankan dengan menggunakan soal selidik berskala Likert 5 mata. Soal selidik telah dihantar ke sekolah yang mempunyai murid-murid yang mengikuti PROBIM. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan prestasi kemahiran membaca memperoleh min yang positif iaitu 4.03 (SP=.55). Seterusnya dapatan dari segi penggunaan multimedia interaktif membantu mewujudkan iklim pembelajaran yang aktif memperoleh min 4.32 (SP = .46). Di samping itu juga responden menyatakan bahawa multimedia interaktif adalah bahan bantu mengajar yang berkesan memperoleh min 4.24 (SP= .47). Kesimpulannya, menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kemahiran membaca amat berkesan dan berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

Kata kunci: Pengajaran dan pembelajaran, pembelajaran kemahiran membaca, multimedia interaktif, pembelajaran menyeronokkan

Abstract: This research was undertaken with the use of interactive multimedia on teaching and learning reading from perspective PROBIM student. The total samples were 40 students from one from four secondary schools around Kedah. The data is collected using questionnaire and analysed through SPSS 13.0 programme. The questionnaire was generated by using 5 points Likert scale. The research showed that the use of interactive multimedia in improving reading performance from the perspective of students who score positive PROBIM shows the overall mean = 4.03, standard deviation = .559. In terms of the use of interactive multimedia help in creating a climate of active learning from the perspective of students score PROBIM min = 4.32, (SD = 0.46). Further, the use of interactive multimedia as an effective teaching aid materials which mean score = 4.24, (SD = .47). In this regard, studies have shown that interactive multimedia curriculum meet pupils PROBIM and successfully make a difference in teaching and learning of reading

Keywords: Teaching and learning, reading skills learning, multimedia interactive, happy learning,

PENGENALAN

Peningkatan mutu pendidikan adalah perkara yang penting dan mampu mencorak masa depan yang cerah. Sebaliknya, kemerosotan mutu pendidikan akan mendatangkan kesan yang negatif terhadap pembangunan sesebuah negara. Transformasi pendidikan telah dipalu oleh YAB Menteri Pelajaran Malaysia dalam usaha memastikan pendidikan negara kita sentiasa relevan dan diterima di peringkat antarabangsa. Pelaksanaan perubahan perlu dilakukan dengan segera sama ada dalam pengurusan, pengajaran mahu juga pembelajaran. Justeru, guru mempunyai peranan yang amat berat dalam usaha mempertingkatkan pencapaian murid-murid di dalam bilik darjah. Ini dapat diterjemahkan melalui perubahan yang berpaksikan kepada penerimaan murid khususnya dalam pendekatan, kaedah dan teknik yang digunakan dalam pengajaran.

Ledakan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) adalah seiring dengan perkembangan dunia pendidikan pada masa kini. Pengintegrasian teknologi dalam pengajaran, khususnya mengajarkan Bahasa Melayu akan menjadi lebih menarik, bermakna dan produktif dengan penggabungan penggunaan multimedia. Menurut Zamri dan Mohamed Amin (2008), multimedia mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan cepat, tepat dan mampu menjadi daya tarikan bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Pelaksanaannya terhadap murid-murid yang bermasalah dalam kemahiran membaca atau menulis akan memberi impak yang lebih positif. Hal ini demikian kerana bahan teknologi maklumat biasanya menggabungkan teknik suara, bunyi, gambar, video serta teks yang pelbagai untuk mewujudkan persekitaran yang baharu di samping kaya dengan maklumat bahasa. Sehubungan itu, murid-murid yang menggunakan multimedia interaktif sebagai medium menguasai kemahiran membaca lebih fleksibel dan lebih bebas untuk mencari ilmu pengetahuan. Manakala menurut Doyle (2007), komputer membantu murid untuk meningkatkan pencapaian bahasa menerusi penggunaan teknik yang sistematik dan berpusatkan murid.

Membaca adalah salah satu aspek yang penting. Kemahiran membaca membolehkan murid-murid menyebut perkataan demi perkataan dengan betul dan tepat, mencari makna perkataan serta mengukur kemampuan murid mencapai matlamat dan memahami petikan yang dibaca. Ini selaras dengan kenyataan Bahagian Pembangunan Kurikulum (2010), kemahiran membaca perlu dikuasai oleh setiap murid bagi melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana membaca ialah proses kompleks yang melibatkan proses komunikasi antara pembaca dengan penulis melalui tulisan. Berdasarkan pandangan Naimah et al, (2011), kanak-kanak mempunyai minat dan strategi yang tersendiri dalam memperoleh kemahiran membaca, khususnya di peringkat bacaan awal. Proses ini berlaku secara tidak langsung melalui perkaitan antara visual dengan huruf bercetak atau pun simbol yang diteliti di persekitaran mereka. Permasalahan dalam kemahiran membaca boleh dibahagikan kepada dua kategori, iaitu masalah mengenal huruf dan memahami apa yang dibaca. Menurut Zamri dan Suwarnee (2008), masalah membaca adalah sebab utama yang menyebabkan wujudnya masalah pembelajaran dalam kalangan murid-murid. Ini disebabkan murid-murid mempunyai latar belakang status ekonomi dan sosial yang berbeza-beza. Justeru, guru mempunyai peranan yang penting dalam mempelbagaikan kaedah dalam pengajaran.

Berdasarkan data daripada Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), wujudnya masalah murid yang tidak menguasai kemahiran membaca, menulis dan mengira. Namun begitu, pihak KPM percaya bahawa masalah ini boleh diatasi melalui pelaksanaan program pemulihan. Justeru, pada 2009 program LINUS (Literasi dan Numerasi) telah dilaksanakan untuk mengatasi masalah murid-murid yang tidak menguasai kemahiran literasi dan numerasi di peringkat awal lagi. Di samping program tersebut, keupayaan kreativiti guru dalam pengajaran juga dituntut. Pada masa kini, perkembangan TMK amat mempengaruhi dunia pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan satu usaha yang baik. Guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan bahan bantu tersebut. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Abdul Hadi et al. (2005), yang telah menggunakan animasi 3D digital mendapati murid-murid memperoleh pencapaian yang tinggi secara signifikan. Di samping itu, dapatan juga menunjukkan kesan positif animasi 3D digital terhadap pembelajaran, bergantung pada kiu-kiu visual yang relevan dengan objektif pembelajaran yang terdapat

dalam animasi 3D. Kaedah pengajaran guru berasaskan pendekatan tradisional dilihat semakin kurang sesuai dengan keperluan murid-murid sekarang. Pedagogi tradisional lebih menumpukan pengajaran dan pembelajaran kepada guru berbanding teknologi multimedia yang merupakan bahan bantu mengajar bersifat dua hala. Untuk merangsang minda murid terhadap P&P, guru perlulah menggunakan bahan bantu mengajar berasaskan multimedia. Guru Bahasa Melayu perlu menggunakan kaedah terkini seperti penggunaan multimedia interaktif untuk mewujudkan suasana pengajaran yang menarik. Melalui pendekatan ini, murid akan dapat belajar dalam suasana yang menghiburkan dan suasana tersebut dapat merangsang minda mereka khususnya dalam pembelajaran kemahiran membaca.

Di samping itu, kajian yang telah dijalankan oleh Oliver (2006), berkaitan penilaian persepsi guru terhadap media pengajaran yang digunakan di kolej pendidikan di Selatan Nigeria mendapati bahawa mereka bersikap positif terhadap penggunaan media pengajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Manakala kajian Hakkinen (2006), telah membuktikan bahawa *Power Point* membolehkan tenaga pengajar membuat penambahan dalam taklimat garis panduan, gambar-gambar dan penggunaan audio dan klip video. Berdasarkan kajian tersebut, penggunaan bahan bantu mengajar sangat membantu dalam meningkatkan mutu pengajaran. Jelas menunjukkan bahawa pengguna bahan teknologi maklumat dan komunikasi memberi impak yang positif dalam pembelajaran.

OBJEKTIF Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti persepsi murid-murid PROBIM terhadap kesan penggunaan perisian multimedia interaktif terhadap P&P kemahiran membaca. Objektif khusus kajian ini adalah:

1. Mengetahui persepsi penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan prestasi membaca dalam kalangan murid PROBIM.
2. Mengetahui penggunaan multimedia interaktif dalam mewujudkan iklim pembelajaran yang aktif dalam kalangan murid PROBIM.
3. Mengetahui persepsi multimedia interaktif sebagai bahan bantu mengajar yang berkesan dalam P&P kemahiran membaca dalam kalangan murid PROBIM.

PERSOALAN KAJIAN

1. Sejauh manakah persepsi murid PROBIM terhadap penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi membaca?
2. Adakah penggunaan multimedia interaktif dapat mewujudkan iklim pembelajaran yang aktif dalam kalangan murid-murid PROBIM?
3. Sejauh manakah multimedia interaktif berkesan dalam pembelajaran kemahiran membaca dalam kalangan murid PROBIM?

METODOLOGI

Kajian ini berbentuk deskriptif dengan menggunakan soal selidik. Menurut Azizi et al. (2009), kajian deskriptif bertujuan mendapatkan ukuran atau gambaran berkaitan dengan keadaan atau ciri populasi. Manakala menurut Mohd Majid (2005), penggunaan soal selidik adalah untuk memperoleh maklumat yang berkenaan fakta-fakta, kepercayaan, perasaan, kehendak dan sebagainya. Soal selidik ini adalah diubah suai daripada soal selidik Azman (2002) dan Norila I (2008). Kaedah kajian deskriptif dapat memainkan peranan penting dalam menunjukkan perhubungan yang mungkin berlaku, faktor penyebab, kesan dan proses dinamik dalam penetapan sebuah sekolah. Dalam kajian ini, soal selidik dibina terbahagi kepada 2, iaitu bahagian A: Demografi dan bahagian B: Persepsi murid PROBIM terhadap penggunaan multimedia interaktif. Kajian ini menggunakan lima skala Likert, iaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = tidak pasti, 4 = setuju dan 5 = sangat setuju.

Justeru, kajian ini melibatkan 4 buah sekolah di kawasan pedalaman Kedah. Pemilihan sekolah adalah berdasarkan tujuan kajian ini dijalankan. Menurut Sidek (2002), pemilihan sampel kajian perlu bertepatan dengan tujuan kajian dan penggunaannya dijangka akan menjawab persoalan kajian. Maka kajian ini melibatkan 40 orang murid PROBIM berdasarkan Krejcie dan Morgan (1970). Sampel yang dipilih terdiri daripada 8 orang murid PROBIM di Sekolah Menengah Kebangsaan Tunku Sulong Jeniang, 10 orang murid PROBIM di Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Selambau, 10 orang murid PROBIM di Sekolah Menengah Kebangsaan Seri Enggang Sik dan 12 orang murid PROBIM di Sekolah Menengah Kebangsaan Chepir, Sik. Kaedah pemilihan sampel yang digunakan ialah persampelan bertujuan. Persampelan bertujuan merujuk kepada sekumpulan subjek yang mempunyai ciri tertentu dipilih sebagai responden berdasarkan tujuan dan kehendak penyelidik (Chua Yan Piaw, 2008). Dalam kes ini, kumpulan sasaran merupakan murid-murid yang lambat menguasai kemahiran membaca Bahasa Melayu sahaja yang telah dikenal pasti.

DAPATAN KAJIAN

Demografi Kajian

Maklumat responden diperoleh menunjukkan bahawa murid lelaki 32 orang (80%) dan murid perempuan 8 orang (20%). Manakala berdasarkan minat menggunakan komputer dalam kalangan mereka didapati sangat minat 34 orang (85%), minat 6 orang (15%), kurang minat 0 (0%), dan tidak minat 0 orang (0%). Kajian ini juga memperoleh maklumat tentang pengetahuan menggunakan komputer dalam kalangan mereka. Dapatan menunjukkan bahawa mereka tidak berpengetahuan 27 orang (67.5%), kurang berpengetahuan 11 orang (27.5%), berpengetahuan 2 orang (5%) dan sangat berpengetahuan tiada. Manakala perisian yang sering digunakan murid didapati perisian permainan adalah yang paling tinggi, iaitu 26 orang (65%). Ini diikuti internet, iaitu 14 orang (35%), manakala perisian pendidikan dan perisian *Microsoft* tiada.

Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi Kemahiran Membaca

Dapatan kajian berkaitan persepsi murid-murid PROBIM tentang penggunaan multimedia interaktif seperti dalam Jadual 1.

Jadual 1: Persepsi murid terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan prestasi kemahiran membaca

Bil.	Penyataan	Min	Sisihan Piawai
	Perisian ini membantu saya untuk		
1	mengenal vokal dan konsonan dengan lebih mudah	4.38	.54
2	mengenal huruf-huruf abjad	4.33	.52
3	menyebut vokal dan konsonan dengan lebih mudah	4.25	.49
4	menyebut suku kata KV dengan lebih mudah	4.00	.71
5	memahami perkataan dengan lebih mudah	3.63	.54
6	membina ayat dengan lebih mudah	3.60	.54
	Keseluruhan	4.03	.55

Dapatan kajian menunjukkan bahawa min keseluruhan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan prestasi kemahiran membaca dalam kalangan murid PROBIM iaitu 4.03 (SP = .55). Ini jelas berdasarkan min yang tertinggi iaitu 4.38 (SP=.54) adalah perisian membantu murid mengenal vokal dan konsonan dengan lebih mudah. Ini diikuti perisian membantu dalam mengenal huruf-huruf abjad iaitu min 4.33 (SP=.52). Selain itu, dapatan yang menunjukkan bahawa perisian membantu murid-murid

menyebut vokal dan konsonan dengan lebih mudah memperoleh min 4.25 (SP=.49). Sementara itu, perisian multimedia interaktif dapat membantu menyebut suku kata konsonan vokal (KV) dengan lebih mudah memperoleh min 4.00 (SP= .71). Di samping itu, murid-murid PROBIM juga berpandangan bahawa perisian multimedia juga membantu mereka untuk memahami perkataan dengan lebih mudah min 3.63 (SP= .54) dan perisian membantu mereka membina ayat dengan lebih mudah agak yang rendah, iaitu min 3.60 (SP = .54).

Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Mewujudkan Iklim Pembelajaran Aktif

Seterusnya, berdasarkan Jadual 2 menunjukkan dapatan persepsi penggunaan multimedia interaktif dalam mewujudkan iklim pembelajaran aktif. Secara keseluruhan, didapati min 4.32 (SP = .46) dalam penggunaan multimedia interaktif dalam kalangan murid PROBIM. Dapatan menunjukkan nilai min tertinggi, iaitu perisian menggalakkan murid belajar sendiri, iaitu 4.74 (SP = .43). Ini diikuti oleh mereka seronok menggunakan perisian, iaitu min 4.65 (SP= .43). Begitu juga dengan pernyataan perisian ini menggalakkan saya meneroka maklumat yang terkandung, iaitu min 4.30 (SP = .46) dan ini juga berkaitan dengan mereka menyatakan bahawa perisian mampu memotivasikan mereka belajar memperoleh min 4.23 (SP = .42). Di samping itu juga, dapatan memperoleh persepsi yang positif, iaitu perisian menggalakkan saya menggunakan pengetahuan sendiri untuk lebih mendalami pengetahuan yang diperoleh, iaitu min 4.05 (SP= .59). Akhirnya, pernyataan perisian ini menggalakkan saya mengulang kaji pelajaran memperoleh min 3.85 (SP = .36). Secara keseluruhannya, responden yakin terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kemahiran membaca. Hal ini mencerminkan iklim pembelajaran yang aktif terhadap murid-murid PROBIM.

Jadual 2: Persepsi murid terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran

Bil	Pernyataan	Min	SP
1	Perisian ini menggalakkan saya belajar sendiri	4.75	.43
2	Saya seronok menggunakan perisian ini	4.65	.48
3	Perisian ini menggalakkan saya meneroka maklumat yang terkandung di dalamnya	4.30	.46
4	Perisian ini mampu memotivasikan saya belajar	4.23	.42
5	Perisian ini menggalakkan saya menggunakan pengetahuan sendiri untuk lebih mendalami pengetahuan yang diperoleh	4.05	.59
6	Perisian ini menggalakkan saya mengulang kaji pelajaran	3.85	.36
	Keseluruhan	4.32	.46

Multimedia Interaktif Berkesan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Membaca Dalam Kalangan Murid PROBIM

Jadual 3, menunjukkan dapatan kajian yang diperoleh berkaitan dengan kesan multimedia interaktif dalam P&P kemahiran membaca. Berdasarkan dapatan kajian, min keseluruhan kesan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kemahiran membaca, iaitu 4.24 (SP = .47). Responden menyatakan bahawa butang interaktif yang ada dalam perisian mudah digunakan memperoleh min yang tertinggi, iaitu 4.73 (SP= .42). Ini diikuti dengan perisian ini sesuai digunakan bila-bila masa sahaja, iaitu min 4.58 (SP = .50). Responden juga menyatakan bahawa aktiviti pembelajaran dalam perisian ini boleh diulang-ulang tanpa masalah memperoleh min 4.55 (SP = .50). Di samping itu juga, responden menyatakan bahawa arahan dalam perisian ini jelas dan mudah diikuti, iaitu min 4.50 (SP = .50). Manakala perisian ini dibina sesuai dengan tahap kebolehan saya memperoleh min 4.03 (SP = .57), Manakala yang agak rendah, iaitu isi kandungan perisian jelas dan mudah difahami mendapat min 3.88 (SP = .33), perisian membantu saya untuk membina ayat dengan lebih mudah mendapat min 3.85 (SP =

.53) dan perisian menjadikan pembelajaran saya lebih lancar dan cepat memperoleh min 3.78 (SP = .42). Kesimpulannya, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif adalah positif dan penggunaan sebagai bahan bantu mengajar berkesan dalam P&P kemahiran membaca dalam kalangan murid-murid PROBIM.

Jadual 3: Kesan penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan bantu mengajar dalam kemahiran membaca

Bil	Pernyataan	Min	SP
1	Butang interaktif yang ada dalam perisian mudah digunakan	4.73	.42
2	Perisian ini sesuai digunakan bila-bila masa sahaja	4.58	.50
3	Aktiviti pembelajaran dalam perisian ini boleh diulang-ulang tanpa masalah	4.55	.50
4	Arahan dalam perisian ini jelas dan mudah diikuti	4.50	.50
5	Perisian ini dibina sesuai dengan tahap kebolehan saya	4.03	.57
6	Isi kandungan perisian jelas dan mudah difahami	3.88	.33
7	Perisian membantu saya untuk membina ayat dengan lebih mudah	3.85	.53
8	Perisian menjadikan pembelajaran saya lebih lancar dan cepat	3.78	.42
	Keseluruhan	4.24	.47

PERBINCANGAN

Kajian ini tertumpu kepada penggunaan multimedia interaktif terhadap pembelajaran kemahiran membaca khususnya untuk murid-murid PROBIM. Isu kemahiran membaca tidak pernah lupuk diperkatakan. Biar pun masyarakat kita mengalami arus perubahan dalam dunia globalisasi serta bergelumang dengan dunia teknologi maklumat dan komunikasi (TMK). Menurut Moreno (2006), kesemua alat teknologi pengajaran berkongsi tujuan yang sama, iaitu meningkatkan pembelajaran. Oleh itu, banyak kajian dalam aspek penggunaan TMK, iaitu perisian pendidikan dan multimedia dalam proses pembelajaran. Sehubungan itu, dapatan kajian pengkaji adalah sebahagian daripada fakta yang menegaskan kepentingan perisian multimedia berperanan dalam kemahiran membaca khususnya untuk murid-murid PROBIM.

Berdasarkan dapatan kajian ini, didapati bahawa murid-murid PROBIM bersetuju bahawa penggunaan multimedia membantu mereka mengenal huruf-huruf abjad dan juga mengenal vokal dan konsonan. Di samping itu juga, mereka menyatakan bahawa perisian multimedia berupaya membantu mereka untuk menyebut vokal dan konsonan dan juga menyebut dan membunyikan suku kata terbuka. Hal ini menunjukkan bahawa perisian multimedia dapat meningkatkan keupayaan murid-murid PROBIM dalam membaca. Dapatan ini selari dengan dapatan kajian Megat Aman Zahiri dan Norliah (2005), iaitu isi kandungan yang kompleks dan sukar difahami dapat disampaikan kepada murid dalam suasana pembelajaran yang ringkas tetapi menarik. Beliau telah menggunakan grafik pelbagai bentuk dan warna serta gaya penulisan yang tidak membosankan. Ini diakui oleh kajian Doyle (2007), dan Azizi (2009) iaitu pembelajaran menggunakan multimedia lebih berkesan dan sesuai diaplikasikan dalam mana-mana mata pelajaran malah amat mudah digunakan untuk menerangkan suatu pembelajaran.

Berkaitan dengan multimedia dapat mewujudkan iklim pembelajaran yang aktif khususnya dalam kemahiran membaca. Dapatan jelas menunjukkan bahawa murid-murid PROBIM bermotivasi dan amat aktif dalam sesi pembelajaran ini. Ini selari dengan dapatan kajian yang dilakukan oleh Webb (2005), iaitu pembelajaran berasaskan TMK memberikan kesan positif atas proses P&P serta kognitif murid.

Di samping itu, dapatan yang berkaitan dengan penggunaan perisian multimedia sebagai bahan bantu mengajar yang berkesan menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Kajian membuktikan bahawa perisian multimedia memainkan peranan yang penting dalam meningkatkan keupayaan murid-

murid PROBIM. Ini bersamaan dengan kajian yang dijalankan oleh Oster (2005), iaitu penggunaan perisian komputer dalam pengajaran telah berjaya meningkatkan pencapaian murid.

KESIMPULAN

Perkembangan penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran Bahasa Melayu dilihat sebagai suatu perkembangan yang baik. Dalam era multimedia ini adalah lebih penting bagi kita untuk melihat kepada cara-cara penggunaan multimedia. Ini bukan sahaja memberi pengetahuan yang lebih tetapi juga menggerakkan minda murid-murid. Keadaan ini akan mencetuskan idea baharu yang akan memberi pengetahuan baharu kepada mereka.

Keseluruhannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan multimedia interaktif dalam kemahiran membaca dapat memberi kesan yang positif. Penggunaan multimedia interaktif yang sesuai dengan tahap pembelajaran murid-murid PROBIM menjadikan pengajaran kemahiran membaca mencapai objektif yang ditetapkan. Secara tidak langsung, dengan usaha yang bersungguh-sungguh dari pihak pentadbir sekolah serta komitmen yang jitu dari pihak guru maka tidak mustahil segala masalah yang wujud dapat diatasi. Menjadikan Malaysia sebagai sebuah Negara Maju pada tahun 2020, Pendidikan terkini sangat menuntut kepada lahirnya masyarakat teknokrat yang bertaraf dunia serta bermoral di samping melahirkan generasi yang memiliki daya kreatif dan daya saing yang tinggi dan mampu menjadikan Malaysia sebagai pusat kecemerlangan pendidikan bertaraf dunia. Murid-murid PROBIM juga ahli masyarakat yang berpotensi dalam menjayakan wawasan negara ini. Justeru, peluang yang sama perlu diberikan kepada golongan ini untuk mengoptimumkan potensi diri mengikut tahap kebolehan mereka.

Perkembangan penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran Bahasa Melayu dilihat sebagai suatu perkembangan yang baik. Dalam era multimedia ini adalah lebih penting bagi kita untuk melihat kepada cara-cara penggunaan multimedia yang bukan sahaja memberi pengetahuan yang lebih tetapi juga untuk menggerakkan minda murid supaya tercetusnya idea-idea baru yang akan memberi pengetahuan baharu kepada mereka. Pembangunan multimedia interaktif seharusnya dirancang dengan baik dan penggunaan multimedia interaktif terhadap kemahiran membaca murid-murid PROBIM perlu dipilih dan digunakan sebaik-baiknya.

Dengan terhasilnya perisian ini, diharapkan aspirasi kerajaan untuk mewujudkan satu masyarakat yang mahir dengan TMK akan dapat direalisasikan. Secara tidak langsung, dengan usaha yang bersungguh-sungguh dari pihak pentadbir sekolah serta komitmen yang jitu dari pihak guru maka tidak mustahil segala masalah yang wujud pada masa ini dalam penggunaan TMK sebagai media P&P akan dapat diatasi dengan baik.

RUJUKAN

- Abdul Hadi, Toh Seong Chong & Fong Soon Fook (2005). "Animasi 3D digital: Alatan kognitif bagi meningkatkan prestasi visualisasi mental dalam pendidikan untuk pembangunan lestari." *Prosiding seminar penyelidikan pendidikan JPPG 2005*. Pulau Pinang.
- Azizi Yahaya (2009). *Aplikasi kognitif dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS
- Azizi Yahaya et. al (2009). *Menguasai penyelidikan dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Azman Fadzil. (2002). Implementing virtual reality kiosk for Darul Aman teacher training college. *Tesis Sarjana*. Sintok. Universiti Utara Malaysia.
- Chua Yan Piaw. (2008). *Kaedah penyelidikan*. Selangor. Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Doyle. M., (2007). Learning language through information technology. *Educational Technology*. 30 (7).
- Hakkinen, P. (2006). *Learning together: Understanding the process of computer-based collaborative learning*. Elsevier Science Ltd.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2010). *Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran*. Kuala Lumpur: Pusat Pembangunan Kurikulum.

- Krejcie, R.V. & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*. 30-608.
- Megat Aman Zahiri Megat Zakaria & Norlia Saman. (2005). Pembangunan dan penilaian perisian berbantuan komputer bertajuk Promosi menggunakan elemen motivasi ARCS. *Prosiding 3rd international seminar on learning and motivation*. Universiti Utara Malaysia.
- Mohd Majid Konting. (2005). *Penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Naimah Yussof, Nor Hashimah Hashim & Hashim Othman (2011). *Kemahiran bacaan awal Bahasa Melayu Prasekolah*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Norila Ismail. (2009). Persepsi guru dan murid terhadap Program Zero To Hero dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu sekolah rendah. *Tesis Sarjana*. Sintok. Universiti Utara Malaysia.
- Oliver, P. (2006). *The management of educational change: A case study approach*. Aldershot: Arena Ashgate Publications Ltd.
- Sidek Mohd Noah. (2002). *Reka bentuk penyelidikan: Falsafah, teori dan praktis*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Zamri Mohammod & Mohamed Amin (editor) (2008). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Zamri Mohamod & Suwarnee Mohd Solah. (2008). Kesiapan guru Bahasa Melayu membudayakan TMK dalam pengajaran. Dlm. Zamri Mahamod & Mohamed Amin. (Eds.). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan praktis*. Shah Alam: Karisma Publication.