



**KEPENTINGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PROSES  
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN  
DI  
FAKULTI PENGAJIAN MAKLUMAT  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**

**OLEH:**

**HANIFFAH BT AMIT**

**99179558**

**FAKULTI PENGAJIAN MAKLUMAT  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA  
SHAH ALAM SELANGOR**

**SESI MEI/OKTOBER 2002**

## **PENGESAHAN PENYELIA PROJEK**

**Kertas Penyelidikan Bertajuk:**

### **KEPENTINGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DI FAKULTI PENGAJIAN MAKLUMAT UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**

**Ini telah dilaksanakan dan laporannya telah diserahkan oleh**

**HANIFFAH BT AMIT**

**99179558**

**Sebagai memenuhi sebahagian daripada keperluan yang telah ditetapkan oleh Fakulti Pengajian Maklumat bagi mendapatkan : -**

### **IJAZAH SARJANA MUDA PENGAJIAN MAKLUMAT (PENGURUSAN PUSAT SUMBER MAKLUMAT)**

**Laporan ini telah diterima, diperiksa dan disahkan oleh:**

---

**(PUAN DANG MERDUWATI BT HASHIM)**

**Penyelia Projek**

**Fakulti Pengajian Maklumat**

**Universiti Teknologi Mara**

**Shah Alam Selangor**

**Tarikh : \_\_\_\_\_**

## **PENGHARGAAN**

Bismillahhirahmanirahim,

Puji-pujian hanya untuk Allah S.W.T kerana dengan limpah dan kurnia Nya saya telah dapat menyiapkan kertas projek ini dengan sempurna. Di sini saya mengambil kesempatan untuk merakamkan penghargaan dan ribuan terima kasih kepada mereka yang berkenaan.

Penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada penyelia saya Pn Dang Merduwati bt Hashim yang telah memberi pandangan dan tunjuk ajar sehingga terhasilnya kertas projek ini. Tidak lupa juga kepada pensyarah-pensyarah yang sudi meluangkan masa memberi nasihat dan pendapat. Sesungguhnya tanpa bantuan daripada mereka projek ini mungkin tidak dapat disiapkan sebaik mungkin.

Setinggi penghargaan kepada seluruh ahli keluarga saya terutamanya ibu, bapa serta adik-beradik yang sentiasa memberi dorongan dan irungan doa dengan sepenuh hati untuk melihat saya berjaya. Terima kasih juga kepada Noorfaradilla Hamdan dan sahabat-sahabat yang lain atas komitmen dan semangat yang diberikan.

Semoga pengorbanan kalian diberkati Allah S.W.T

## **ABSTRAK**

Penggunaan teknologi maklumat (IT) di dalam bidang pendidikan semakin mendapat tempat di dalam Malaysia. Penggunaan aplikasi berorientasikan multimedia semakin meluas bermula dari peringkat sekolah sehingga ke peringkat institusi pengajian tinggi. Kajian ini adalah satu tinjauan tentang kepentingan penggunaan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran di Fakulti Pengajian Maklumat Universiti Teknologi Mara. Penyelidikan ini bertujuan untuk mengkaji dan menyelidik penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan pengajaran serta untuk mengetahui keberkesanan penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Di samping itu kajian ini juga adalah bertujuan untuk mengkaji keberkesanan multimedia dalam meningkatkan taraf kelulusan pelajar dan mengenalpasti sama ada multimedia dapat menyelesaikan masalah pelajar dalam pemahaman sesuatu teori semasa sesi pembelajaran.

Sampel kajian ini terdiri daripada 50 orang pelajar termasuk pensyarah di Fakulti Pengajian Maklumat Universiti Teknologi Mara. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan satu set soal selidik yang mengandungi 23 soalan yang berkaitan dengan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mereka. Dengan ini, kaedah graf dan jadual digunakan untuk mengukur objektif dan menguji hipotesis kajian. Semua data dianalisis dengan menggunakan kaedah pengiraan menggunakan Microsoft Excel melalui Microsoft Window 2000. Dapatan kajian juga menunjukkan penggunaan multimedia adalah sangat penting di Fakulti Pengajian Maklumat dalam meningkatkan prestasi pelajar dan untuk mengenalpasti sama ada multimedia dapat menyelesaikan masalah

pelajar dalam pemahaman di samping mengenalpasti corak pengajaran dan pembelajaran yang berkesan di kalangan pelajar dan pensyarah.

Oleh itu, terdapat hubungan yang penting di antara tahap penggunaan multimedia di kalangan pelajar dengan tahap pendidikan yang di terima oleh mereka. Penggunaan multimedia ini diyakini akan dapat membantu mewujudkan suasana *pembelajaran bestari* yang menekankan tiga unsur penting iaitu, *self access*, *self paced*, dan *self directed*, dan seterusnya akan menjayakan matlamat pelaksanaan negara, untuk melahirkan warga negara yang berketrampilan, kreatif, inovatif serta berakhlaq mulia. Rasionalnya multimedia ini sangat penting dalam era teknologi maklumat (IT).