

KERANGKA KOMPETENSI REKA BENTUK BAHAN PEMBENTANGAN
INTERAKTIF

NORAZIEEYAH BINTI CHE HASSAN

Tesis ini dikemukakan sebagai
memenuhi syarat penganugerahan
Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional

Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

JUN 2013

ABSTRAK

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi seperti penggunaan powerpoint dapat membantu pelajar dalam membangunkan kemahiran yang diperlukan dalam mengendalikan reka bentuk powerpoint yang berasaskan sumber maklumat yang luas dan konsep yang pelbagai perspektif. Oleh demikian, satu kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dibangunkan dan diuji menggunakan model penerimaan teknologi (TAM). Empat aspek yang dinilai berdasarkan model TAM iaitu persepsi kegunaan, kebolegunaan, penerimaan dan hajat penggunaan berterusan. Reka bentuk kajian ini bersifat deskriptif iaitu menggunakan borang soal selidik yang telah diubahsuai mengikut kesesuaian kajian dan responden. Kajian kuantitatif ini melibatkan seramai 103 orang responden yang mana 87 peratus mewakili pelajar perempuan dan 13 peratus adalah pelajar lelaki Sarjana Pendidikan Teknikal dan Vokasional. Manakala hasil dapatan dalam kajian ini di analisis dengan menggunakan *SPSS 16.0* bagi mendapatkan nilai kekerapan, min dan peratus. Disebabkan data berada pada kedudukan kumpulan tidak normal, kaedah korelasi Spearman Rho digunakan bagi menganalisis hubungan antara pembolehubah terhadap kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif. Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan nilai min tertinggi 3.403 dari persepsi kegunaan. Analisis juga menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi kegunaan dengan penerimaan terhadap kerangka. Namun hubungan yang wujud adalah pada kategori hubungan positif yang lemah. Kesimpulannya, pembangunan kerangka ini diterima oleh pelajar dalam tugas pembentangan selagi pelajar mendapat manfaat dalam penggunaan.

ABSTRACT

The approach of teaching and learning is based on the use of technology such as power point in order to help students developing the necessary skills in handling power point designs which are based on a wide variety of perspectives and concepts. Thus, the competency framework design interactive presentation materials were developed and tested by using the Technology Acceptance Model (TAM). Four aspects of the TAM model which is based on the perception of ease of use, usefulness, acceptance, and continue intention to use. The designs of this study were using the descriptive method which questionnaires were utilized in this study. Quantitative research methods were conducted in this study. A total of 103 respondents from Master of Technical and Vocational Education which represent 87 percent of female students and 13 percent male students. The data of this study were analyzed using SPSS 16.0 to find the frequency, means and percentage. The Spearman Rho correlation methods were used to analyze the relationship between the variables of the competency framework design interactive presentation materials. In general, the findings showed the highest mean value of 3.403 perception ease of use framework developed. The result of this study also indicated there were significant relationships between the perceptions ease of use and attitude toward tool use. However the relationships were weak positive relationship achievement. In conclusion, the development of the framework was beneficial in use by student in their interactive presentation.

KANDUNGAN

	PENGESAHAN STATUS TESIS	
	JUDUL	i
	PENGAKUAN	ii
	DEDIKASI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	v
	KANDUNGAN	vii
	SENARAI JADUAL	xii
	SENARAI RAJAH	xiv
	SENARAI SINGKATAN	xv
	SENARAI LAMPIRAN	xvi
BAB 1	PENDAHULUAN	
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar belakang masalah	3
	1.3 Pernyataan masalah	6
	1.4 Tujuan Kajian	7
	1.5 Objektif kajian	8
	1.6 Soalan kajian	8
	1.7 Hipotesis kajian	9
	1.8 Kerangka konsep kajian	10
	1.9 Kepentingan kajian	11
	1.10 Skop kajian	11

1.11	Batasan kajian	11
1.12	Definisi istilah dan pengoperasional	12
1.12.1	Model penerimaan teknologi (TAM)	12
1.12.2	Interaktiviti	12
1.12.3	Kompetensi	13
1.12.4	Pembentangan	13
1.13	Rumusan	14
BAB 2	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pendahuluan	15
2.2	Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional	16
2.2.1	Visi FPTV	16
2.2.2	Misi FPTV	16
2.2.3	Objektif FPTV	17
2.3	Model penerimaan teknologi (TAM)	17
2.4	Model rekabentuk pembangunan	20
2.5	Teori gestalt	21
2.6	Kompetensi	25
2.7	Reka bentuk	26
2.8	Pembentangan	28
2.9	Interaktiviti	29
2.10	Rumusan	30
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	
3.1	Pengenalan	31
3.2	Rekabentuk kajian	32
3.3	Kerangka Operasi	32
3.4	Populasi dan sampel kajian	35
3.5	Instrumen kajian	36
3.6	Borang soal selidik	38
3.7	Kesahan	39

3.8	Prosedur pengumpulan data	40
3.9	Kaedah penganalisan data	40
3.9.1	Analisis ujian korelasi	42
3.9.2	Pembolehubah bebas dan pembolehubah bersandar	42
3.9.3	Pekali korelasi	43
3.10	Pembangunan kerangka bahan pembentangan	44
3.11	Rumusan	46
BAB 4	ANALISIS DATA	
4.1	Pengenalan	47
4.2	Analisis faktor demografi terpilih responden	48
4.3	Dapatan kajian	50
4.3.1	Analisis keseluruhan persepsi kegunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	51
4.3.2	Analisis keseluruhan persepsi kebolegunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	53
4.3.3	Analisis keseluruhan persepsi penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	55
4.3.4	Analisis keseluruhan hajat penggunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	57
4.3.5	Analisis hubungan antara dua pembolehubah	59
4.3	Rumusan	64
BAB 5	PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN	
5.1	Pengenalan	65

5.2	Perbincangan dan kesimpulan	66
5.2.1	Persepsi kegunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	67
5.2.2	Persepsi kebolegunaan kerangka Kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	70
5.2.3	Persepsi penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	74
5.2.4	Persepsi hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	76
5.2.5	Hubungan antara kegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	79
5.2.6	Hubungan antara kebolegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	79
5.2.7	Hubungan antara sikap penerimaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	80
5.2.8	Hubungan antara kegunaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.	81
5.2.9	Hubungan antara kebolegunaan dengan hajat penggunaan berterusan	

	kerangka kompetensi reka bentuk	
	bahan pembentangan interaktif.	82
5.3	Cadangan	82
5.4	Cadangan lanjutan	84
5.5	Penutup	85
	RUJUKAN	86
	LAMPIRAN	90

SENARAI JADUAL

1.1	Ringkasan daripada penilaian pembentangan individu	4
1.2	Analisis kajian awalan	5
3.1	Taburan bilangan responden Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional	35
3.2	Jadual persempelan Krejcie dan Morgan (1970)	36
3.3	Pembentukan instrumen	37
3.4	Jadual skala empat mata	39
3.5	Analisis skala yang digunakan dalam kajian	41
3.6	Kaedah penganalisan data	41
3.7	Kekuatan nilai pekali korelasi	43
4.1	Data demografi responden	48
4.2	Kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi item kegunaan	52
4.3	Kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi item kebolegunaan	54
4.4	Kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi item penerimaan	56
4.5	Kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi item hajat penggunaan	58

4.6	Analisis hubungan antara persepsi kegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	59
4.7	Analisis hubungan antara persepsi kebolegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.	60
4.8	Analisis hubungan antara sikap penerimaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.	61
4.9	Analisis hubungan antara persepsi kegunaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.	62
4.10	Analisis hubungan antara persepsi kebolegunaan dengan hajat penggunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.	63
5.1	Menunjukkan keputusan persepsi kegunaan	68
5.2	Menunjukkan keputusan persepsi kebolegunaan	71
5.3	Menunjukkan keputusan persepsi penerimaan	74
5.4	Menunjukkan keputusan persepsi hajat penggunaan berterusan	77
5.5	Cadangan dan komen terhadap kerangka pembentangan	83

SENARAI RAJAH

1.1	Kerangka konsep kajian Model Penerimaan Teknologi (TAM)	10
2.1	Teori tindakan logik	18
2.2	Model asas penerimaan teknologi	19
3.1	Kerangka operasi	34
3.2	Muka hadapan kerangka	44
3.3	Isi kandungan kerangka	45
3.4	Contoh paparan visual dalam kerangka	45
3.5	Contoh paparan visual dalam kerangka	46
5.1	Skor min bagi persepsi kegunaan kerangka	67
5.2	Skor min bagi persepsi kebolehgunaan kerangka	71
5.3	Skor min bagi persepsi penerimaan kerangka	74
5.4	Skor min bagi persepsi hajat penggunaan berterusan kerangka	77

SENARAI SINGKATAN

UTHM-	Universiti Tun Hussein Onn Malaysia
TAM -	<i>Technology Acceptance Model</i>
TRA -	<i>Theory of reasoned action</i>
FPTV -	Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional
SPSS -	<i>Statistical Packages for Social Science</i>

SENARAI LAMPIRAN

A	Carta gant projek sarjana	90
B	Borang soal selidik	94
C	Borang pengesahan pakar	99
D	Analisis deskriptif SPSS	105
E	Kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif	123

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Dalam era globalisasi ini, Teknologi Maklumat (IT) berkembang dengan begitu pesat sekali. Evolusi ini mempengaruhi atmosfera kemodenan dunia menyebabkan pelbagai sektor ingin mengaplikasikan teknologi maklumat dalam urusan harian mereka. Ketika ini sektor perubatan, sektor ekonomi, perkapalan dan semuanya berlandaskan kepada teknologi maklumat. Sektor pendidikan tidak terkecuali daripada letusan teknologi maklumat ini malah sektor pendidikan jugalah yang mengalami ledakan perubahan yang sangat ketara berbanding dengan sektor-sektor lain.

Perkembangan teknologi maklumat dalam bidang pendidikan telah membawa kepada perubahan yang ketara dalam sistem pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi multimedia telah digunakan secara meluas dalam suasana pembelajaran untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif. Elemen-elemen multimedia yang biasa diguna pakai adalah terdiri daripada teks, grafik, animasi, audio dan video. Penggunaan kandungan

elemen multimedia di dalam bilik kuliah adalah salah satu daripada komunikasi yang senang, mudah serta efektif antara guru dan pelajar (Chen, 2012a).

Dekad ini, ramai guru telah mula menggunakan alat teknologi untuk mencipta bahan pengajaran dalam format multimedia. Ini dapat membantu bagi meningkatkan lagi keberkesanan dalam pembelajaran. Walau bagaimanapun, disebabkan oleh batasan kos dan literasi komputer, powerpoint menjadi pembolehubah utama setelah semua ini diambil kira dan menjadi satu pembangunan yang pesat dalam merangka reka bentuk kandungan e-pembelajaran untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Tambahan pula, pelbagai jenis format penggunaan yang boleh diaplikasikan di dalam penggunaan power point seperti jenis teks, bentuk, grafik, audio, data visual, video dan seumpamanya yang boleh di gunakan dalam slaid power point. Para penyelidik mendapati pengajaran menggunakan power point boleh membantu dalam meningkatkan kebolehan seseorang pensyarah dalam menyampaikan isi pengajaran dengan lebih mudah (Chen, 2012b). Ini adalah kerana pensyarah boleh mengawal kandungan kuliah dengan memaparkan urutan apabila menggunakan slaid powerpoint. Walau bagaimanapun, persembahan power point masih mempunyai beberapa had potensi yang tertentu.

Dalam hal ini, gaya persembahan powerpoint yang interaktif adalah menarik dan sangat dinamik dalam berinteraksi dengan penonton melalui paparan visual yang interaktif kerana ia memberi kelonggaran yang lengkap kepada pembentang untuk mengemudi setiap slaid yang diingini dan untuk keseluruhan persembahan (Ali, H. 2011). Walau bagaimanapun, dari segi pembelajaran adalah mudah untuk menarik perhatian pelajar tetapi untuk membuatkan pelajar terus fokus dan bagi merangsang minat mereka supaya terus terdorong kepada pembelajaran pada satu-satu masa adalah satu tugas yang sukar.

Namun demikian sebagai pelajar di intitusi pengajian tinggi, pembentangan menggunakan powerpoint adalah satu keperluan dan perlu diaplikasikan dengan menggunakan elemen interaktif dengan betul. Walau bagaimanapun, pembentangan sesuatu kajian yang efektif bukan sahaja

bergantung kepada interaktiviti teknologi pembentangan tetapi juga menitik beratkan kepada reka bentuk sesuatu bahan pembentangan yang dipersembahkan (Chen, 2012c).

Untuk menjadikan sebuah pembentangan yang berjaya, pelajar perlu membuat perancangan yang teratur dan mengikut urutan isi kandungan yang akan di bentangkan. Bagi menampakkan reka bentuk powerpoint yang menarik perhatian penonton, elakkan dari menggunakan terlalu banyak teks pada satu-satu slaid yang dipersembahkan. Penggunaan kemahiran elemen multimedia yang efektif dan berkesan dapat membantu dalam memudahkan lagi proses pembentangan (Allan, 2003a).

1.2 Latar belakang masalah

Berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Totter *et al.* (2006), tenaga pengajar di sekolah latihan vokasional di Switzerland dan Austria kebanyakannya masih lagi menggunakan media tradisional seperti papan hitam, buku teks dan buku latihan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka. Ini kerana terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran seperti kemudahan peralatan yang tidak mencukupi, bahan pengajaran sukar diperolehi, peruntukan peralatan yang tidak mencukupi dan yang paling penting adalah sikap mereka terhadap penggunaan teknologi terutamanya dari segi keyakinan diri dan kecekapan dalam pengendalian peralatan teknologi pendidikan. Adakah situasi ini turut juga mempengaruhi tahap penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kalangan tenaga pengajar di Malaysia terutamanya di institusi pengajian tinggi.

Walau bagaimanapun, sebagai pendidik seharusnya dapat mengintergrasikan pelbagai sumber dalam kurikulum dan pengajaran untuk menarik minat pelajar. Selaras dengan tuntutan keadaan ini, maka pembudayaan dan penyerapan teknologi di kalangan tenaga pengajar dan pelajar haruslah

dilakukan. Keadaan ini dapat dikukuhkan lagi dalam satu kajian yang dijalankan oleh Collins, J. (2002a) ke atas penilaian pembentang menunjukkan keputusan seperti di dalam Jadual 1.1

Jadual 1.1: Ringkasan daripada penilaian pembentangan individu
(Collins, J., 2002)

Item	Comments
Poor content	107 (12.4%)
Poor delivery	74 (8.6%)
Poor image slides	72 (8.4%)
Poor English	58 (6.7%)
Poor text slides	37 (4.3%)
Poor handout	19 (2.2%)
Other	37 (4.3%)
Total	404 (46.9%)

Berdasarkan kepada analisis pembentangan mendapati daripada 862 komen yang dianalisis didapati 404 mewakili komen yang negatif. Analisis pembentangan ini dijalankan ke atas 81 orang pembentang. Antara komen negatif yang paling tinggi adalah kelemahan pada isi yang disampaikan, dari segi penyampaian yang kurang memuaskan, paparan reka bentuk visual yang dipaparkan dan juga kelemahan dari segi pemilihan teks.

Berdasarkan komen yang terdapat dalam kajian Collin (2002b) menyebabkan penyelidik telah menjalankan satu kajian awalan bagi memastikan adakah kelemahan yang sama turut juga berlaku dalam kajian ini. Kajian awalan telah dijalankan dengan menggunakan soal selidik yang dibina berdasarkan indikator yang terdapat dalam Collin (2002c). Namun demikian hanya indicator yang berkaitan dengan kajian sahaja yang menjadi pilihan penyelidik. Kajian awalan ini melibatkan 83 orang responden yang terdiri daripada Pelajar Sarjana FPTV yang dipilih secara rawak. Kajian awalan ini juga telah dijalankan semasa

Projek Sarjana 1 yang melibatkan penyediaan untuk proposal. Kajian awalan telah dijalankan untuk mendapatkan maklumat awal berkenaan dengan reka bentuk bahan pembentangan dan hasil daripada kajian awalan adalah seperti dalam Jadual 1.2.

Jadual 1.2: Analisis kajian awalan

Item	Komen
Poor content	65 (71.9%)
Poor delivery	71 (79.8)%
Poor image slide	83 (93.3%)
Poor text slide	79 (88.8%)

Dalam kajian awalan, penyelidik hanya menganalisis sebahagian item sahaja berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Collin (2002d) iaitu *poor content*, *poor delivery*, *poor image slide* dan *poor text slide*. Item-item ini adalah penting dan berkaitan dengan perkara yang dikaji oleh penyelidik. Berdasarkan analisis dapatan kajian yang diperolehi mendapati 83 komen bersetuju bahawa pembentang sangat lemah dalam mereka bentuk bahan pembentangan yang interaktif.

Bagi mengukuhkan lagi kajian ini, Shahabudeen Jalil (2012) dalam penulisannya yang bertajuk "*Mara Usahawan Berjaya*" menyatakan bahawa mengikut sebuah kajian yang dijalankan ke atas pembentang kertas kerja dan pendengar. Keputusan mendapati, pendengar yang mendengar ceramah atau pembentangan melihat kepada tiga ciri berikut untuk menentukan sama ada penceramah adalah seorang yang bagus atau tidak. Pertama adalah pembentang mestilah berpengetahuan tinggi iaitu mestilah menguasai topik yang dibentangkan. Kedua adalah perlu mengetahui kaedah terbaik untuk memudahkan sesuatu yang susah dapat disampaikan. Ketiga adalah sebagai seorang pembentang perlu berinteraktif dalam persembahan menggunakan powerpoint.

Dalam hal yang sama juga, kemahiran komunikasi memainkan peranan yang amat penting dalam membuat pembentangan. Menurut Mohd F. K. & Ahmad N. J. (2006), kepetahan bercakap adalah suatu bakat yang tersendiri, tetapi kemahiran berkomunikasi adalah sesuatu yang perlu dipelajari. Sehubungan itu kesedaran pelajar mengenai kepentingan kemahiran komunikasi perlu disemai supaya aktiviti pembentangan dapat menjadi medium pembelajaran yang efektif bagi meningkatkan keyakinan pelajar dalam mengamalkan komunikasi yang berkesan. Oleh yang demikian, kajian awalan seperti yang dinyatakan di awal tadi telah dijalankan dan maklum balas yang diperolehi mendapati sesuai untuk kajian ini dilaksanakan.

1.3 Pernyataan masalah

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi seperti penggunaan powerpoint dapat membantu pelajar dalam membangunkan kemahiran yang diperlukan dalam mengendalikan reka bentuk powerpoint yang berasaskan sumber maklumat yang luas dan konsep yang pelbagai perspektif. Sehingga hari ini, isu mengenai reka bentuk powerpoint yang interaktif masih lagi hangat diperkatakan. Walaupun pelbagai pendedahan yang diberikan namun secara teknikalnya kompetensi untuk mereka bentuk bahan pembentang yang interaktif ini masih di tahap yang minimum. Kelemahan dalam pembentangan juga dapat dikaitkan dengan tahap kesediaan yang dibuat sebelum sesuatu pembentangan.

Selari dengan kenyataan Farkas (2009a) yang mengulas kenyataan Edward Tufte iaitu powerpoint adalah sebagai pengantaraan untuk menyampaikan mesej kepada penonton. Namun demikian penggunaan teks yang dipaparkan dalam powerpoint adalah terhad. Apa yang disampaikan oleh pembentang boleh membawa kepada kesalah tafsiran penonton yang melihat dan mendengar. Pada masa yang sama, kelemahan kenyataan ini adalah mengabaikan teknik-teknik

pembentangan secara lisan dengan betul (Farkas, 2009b). Powerpoint digunakan untuk membantu pembentang, paparan slaid tidak sepatutnya memaparkan semua maklumat yang hendak disampaikan oleh pembentang. Sebaliknya peranan utama teks pada paparan slaid adalah untuk memaparkan struktur idea yang lebih terperinci terhadap maklumat yang disampaikan. Walaupun pembentang mengedarkan nota edaran sebagai jalan penyelesaian kepada huraian maklumat yang terdapat dalam kandungan slaid namun ianya masih pada tahap penggunaan yang minimum (Farkas, 2009c).

Disebabkan masalah yang timbul ini, penyelidik mencadangkan satu kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif disediakan dengan menggunakan perisian Microsoft Power Point 2007. Namun demikian apakah masalah kepada persepsi keberkesanan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan ini dapat menyelesaikan masalah yang timbul. Disamping itu juga, adakah kerangka yang dicadangkan akan mendapat penerimaan responden dan seterusnya memastikan hajat penggunaan berterusan. Oleh sebab itu, apakah cadangan kepada penambahbaikan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dapat diguna pakai oleh pembentang pada masa depan.

1.4 Tujuan kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah sebagai satu cadangan untuk menyediakan satu kerangka reka bentuk bahan pembentangan interaktif yang sesuai digunakan oleh pelajar terutamanya di FPTV, UTHM. Seterusnya menilai persepsi penerimaan penggunaan reka bentuk bahan pembentangan interaktif berdasarkan Model Penerimaan Teknologi (TAM, *Technology Acceptance Model*).

1.5 Objektif kajian

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- (i) Mereka bentuk kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif bagi kegunaan pelajar di FPTV.
- (ii) Menilai persepsi penerimaan dan hajat penggunaan berterusan terhadap kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.

1.6 Soalan kajian

Kajian yang dijalankan adalah berdasarkan kepada persoalan-persoalan kajian berikut:

- (i) Bagaimanakah persepsi kegunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dalam kalangan pelajar FPTV?
- (ii) Bagaimanakah persepsi kebolegunaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dalam kalangan pelajar FPTV?
- (iii) Sejauhmanakah persepsi penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dalam kalangan pelajar FPTV?
- (iv) Sejauhmanakah hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dalam kalangan pelajar FPTV?
- (v) Adakah terdapat komen atau cadangan penambahbaikan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif dalam kalangan pelajar FPTV?

1.7 Hipotesis kajian

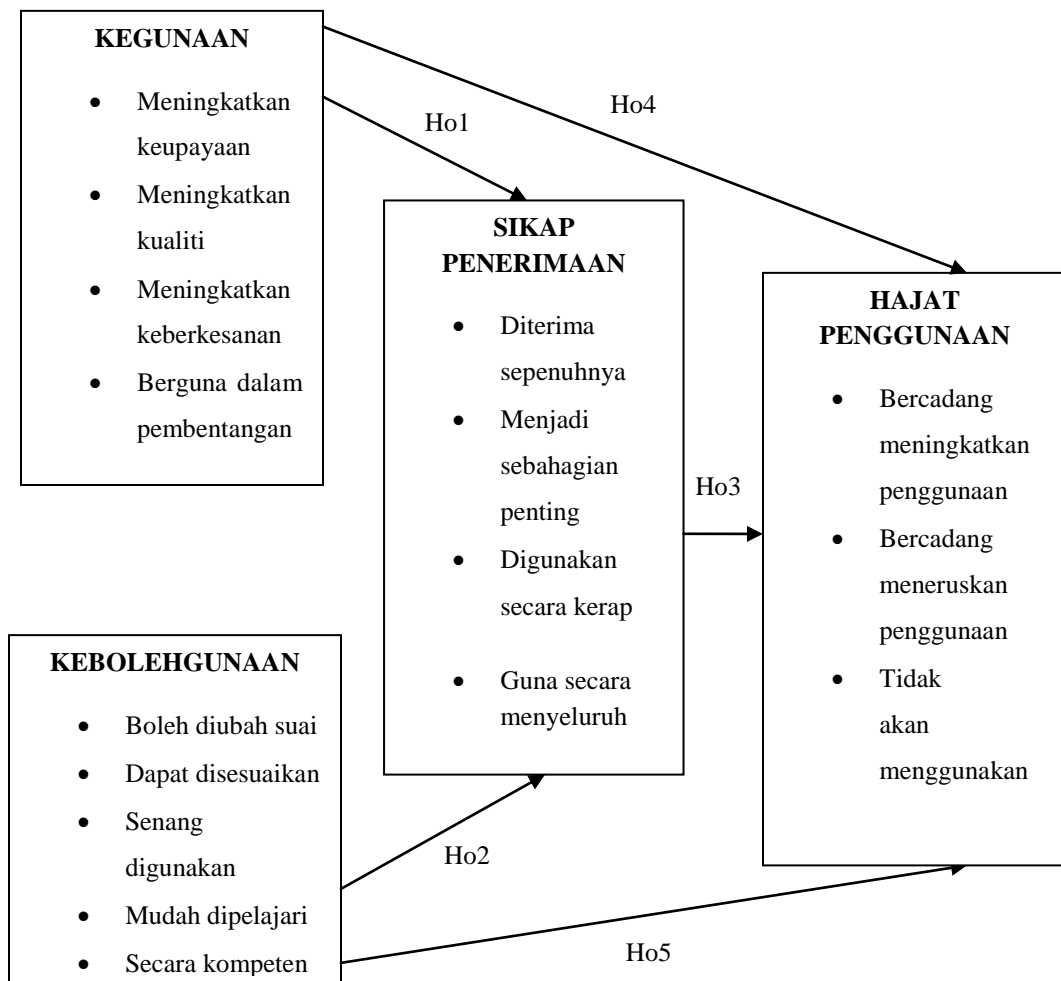
Hipotesis yang dibina untuk kajian ini adalah diadaptasi daripada kajian lepas mengenai e-pembelajaran (Maslin, 2007a) dan e-mobile (Chang, Yan & Tseng, 2012). Namun demikian hipotesis untuk kajian ini turut diadaptasi daripada (Gregor, Marjan & Ivan, 2010a) tetapi diubah berdasarkan kesesuaian kajian yang dijalankan oleh penyelidik.

Antara hipotesis yang dibina adalah:

- Ho1 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.
- Ho2 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebolegunaan dengan sikap penerimaan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.
- Ho3 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara sikap penerimaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.
- Ho4 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kegunaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.
- Ho5 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebolegunaan dengan hajat penggunaan berterusan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif.

1.8 Kerangka konsep kajian

Kajian ini adalah berpandukan kepada model yang diadaptasikan daripada kajian yang dijalankan oleh Gregor *et al.* (2010b) tetapi telah diubah mengikut kesesuaian dengan permasalahan yang ingin dikaji oleh penyelidik. Kerangka konsep ini dibina bagi membantu dan memudahkan penyelidik menjalankan kajian.



Rajah 1.1: Kerangka konsep kajian Model Penerimaan Teknologi (TAM)
(Gregor, Marjan & Ivan, 2010)

1.9 Kepentingan kajian

Dapatan kajian yang telah dijalankan ini diharap dapat:

- (i) Menjadi satu panduan yang boleh digunakan dalam pembentangan pelajar FPTV.
- (ii) Menentukan sikap pelajar FPTV terhadap reka bentuk bahan pembentangan interaktif.
- (iii) Memberi input kepada pelajar FPTV sebagai langkah penambahbaikan dalam reka bentuk bahan pembentang interaktif.

1.10 Skop kajian

Dalam memenuhi objektif kajian bagi menghasilkan kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif, pengumpulan data adalah memfokuskan kepada pelajar Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM). Sampel dipilih tanpa mengira jantina, bangsa dan agama. Aspek lain yang turut dikaji adalah untuk menilai persepsi dan hajat penggunaan berterusan terhadap reka bentuk bahan pembentangan interaktif.

1.11 Batasan kajian

Hasil dapatan kajian ini sesuai diaplikasikan hanya di persekitaran UTHM sahaja memandangkan ia hanya melibatkan responden dan persekitaran dari UTHM sahaja. Hasil kajian ini tidak sesuai untuk di institusi pendidikan lain kerana hasil yang didapati mungkin berbeza. Selain daripada itu, ketepatan kajian ini bergantung kepada ketepatan responden dalam memberikan jawapan, cadangan dan pendapat terhadap soal selidik dan temubual yang dilakukan tanpa sebarang prejudis.

1.12 Definisi istilah dan pengoperasional

Definisi istilah dan pengoperasional dalam bahagian ini adalah merujuk kepada konteks kajian sahaja. Ia bertujuan agar kajian yang dijalankan tidak menyimpang daripada matlamat asal.

1.12.1 Model penerimaan teknologi (TAM)

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologi menjelaskan perilaku pengguna komputer iaitu berlandaskan kepada kepercayaan, sikap, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna. Tujuan model ini dibangunkan adalah untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi (Maslin, 2007b). Dalam konteks kajian ini Model Penerimaan Teknologi adalah untuk menilai persepsi kegunaan, kebolegunaan, sikap penerimaan dan hajat penggunaan berterusan terhadap kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif yang dibangunkan.

1.12.2 Interaktiviti

Menurut Kamus Dewan edisi keempat, interaktif bermaksud membolehkan pengaliran maklumat dua hala yang berterusan antara komputer dengan penggunanya, atau antara pengguna dengan pengguna melalui komputer. Kenyataan ini menyamai dengan kenyataan Wahid, N. H. (2010) dimana interaktif bermaksud komunikasi dua hala antara pengguna dengan sistem komputer. Manakala dalam konteks kajian ini, interaktiviti adalah hasil gabungan navigasi-navigasi yang digunakan sebagai mengawal slaid supaya nampak menarik dan teratur. Selain itu, di dalam konteks kajian ini juga, interaktiviti

berkaitan dengan hubungan antara guru dengan pelajar, pelajar dengan pelajar, dan pelajar dengan bahan.

1.12.3 Kompetensi

Menurut Mahmod, N. (2008) kompetensi merupakan keterampilan diri yang dapat dilihat daripada perilaku, sikap dan kebiasaan yang ditunjukkan serta merupakan ekspresi diri seseorang. Pada dasarnya kompetensi terdiri daripada tiga unsur utama iaitu pengetahuan, kemahiran dan sikap atau kualiti peribadi. Secara tidak langsung ketiga-tiga unsur ini mempengaruhi tatakelakuan anggota dan cara mana sesuatu tugas disempurnakan (Jayagopan, 2005). Walau bagaimanapun, didalam konteks kajian ini, kompetensi menjurus kepada kemahiran komunikasi semasa pembentangan, kemahiran teknikal yang berkaitan dengan kemahiran asas menggunakan perisian komputer dan juga aspek kemahiran berfikir secara kreatif.

1.12.4 Pembentangan

Menurut Allan (2003b), sesebuah pembentangan mestilah mempunyai struktur kandungan yang jelas dan penggunaan navigasi adalah tidak lebih daripada lima menu yang digunakan. Dalam konteks kajian ini, pembentangan adalah satu bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan maklumat. Jika maklumat yang disampaikan dapat diterima dengan baik maka proses komunikasi tersebut adalah berkesan.

1.13 Rumusan

Kajian ini adalah untuk mengkaji tentang kerangka kompetensi reka bentuk bahan pembentangan interaktif. Dalam bab ini telah diterangkan latar belakang kajian yang dijalankan merangkumi penerangan tentang masalah yang membawa kepada keperluan kajian ini dilaksanakan dan perincian kajian yang dilaksanakan iaitu meliputi tujuan, persoalan kajian, skop, batasan dan kerangka konsep yang menerangkan secara keseluruhan kajian yang dijalankan, definisi pengoperasional juga disertakan bagi mengelakkan kesalah fahaman dalam kajian yang dijalankan.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Masalah dalam menyediakan reka bentuk bahan pembentangan yang interaktif di kalangan penuntut universiti bukan sahaja berlaku di Malaysia, malah turut berlaku di negara maju yang lain. Pendedahan tentang reka bentuk power point yang interaktif telah banyak didedahkan namun demikian faktor minat terhadap menggunakan kemudahan teknologi yang disediakan masih lagi di tahap minimum. Oleh yang demikian di dalam bab ini akan menghuraikan literatur mengenai kajian yang dijalankan. Perbincangan bahagian ini merujuk kepada kajian lepas mengenai kerangka reka bentuk bahan pembentangan interaktif.

2.2 Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional

Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV) merupakan di antara 3 buah fakulti baru yang ditubuhkan di UTHM. Walaupun dengan nama baru, FPTV sebenarnya bermula sebagai sebuah jabatan dan sehingga kini, FPTV telah mempunyai kepakaran dalam bidang khusus pendidikan, iaitu pendidikan yang berteraskan teknik dan vokasional. Bertempatkan di kampus bandar dengan pelbagai kemudahan terbaru dan tenaga pengajar yang profesional, FPTV menawarkan pelbagai pengajian pada peringkat sarjana muda, sarjana dan doktor falsafah.

2.2.1 Visi FPTV

Menjadi pusat rujukan bertaraf dunia dalam bidang Pendidikan Teknikal dan Vokasional melalui penyelidikan dan pembangunan serta pengajaran dan pembelajaran berteknologi terkini, sepadu dan bertunjangkan Falsafah Pendidikan Negara dan selaras dengan wawasan 2020.

(Sumber: Universiti Tun Hussein Onn Malaysia 2009a)

2.2.2 Misi FPTV

Mendidik dan melatih sumber manusia yang profesional bertaraf dunia dalam bidang-bidang Pendidikan Teknikal dan Vokasional untuk mempelopori, mengembang dan mengaplikasikan ilmu dan teknologi terkini bertunjangkan tauhid. (Sumber: Universiti Tun Hussein Onn Malaysia 2009b)

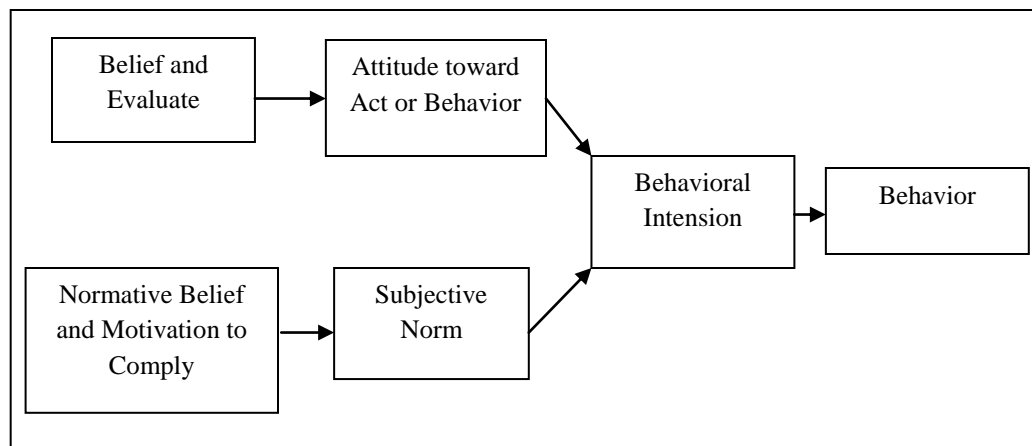
2.2.3 Objektif FPTV

- (i) Mengendalikan program-program pengajaran yang khusus dalam bidang Pendidikan Teknikal dan Vokasional
 - (ii) Menjalankan penyelidikan dan penyebaran ilmu pengetahuan dalam pelbagai bidang Pendidikan Teknikal dan Vokasional.
 - (iii) Mewujudkan pusat rujukan dalam bidang Pendidikan Teknikal dan Vokasional dengan menawarkan kepakaran teknikal.
 - (iv) Mempelopori kaedah dan menghasilkan bahan bagi peningkatan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran.
 - (v) Mempertingkatkan mutu profesionalisme staf akademik UTHM dalam bidang penyelidikan.
 - (vi) Membantu institusi pendidikan teknik dan vokasional dan industri ke arah peningkatan perkembangan profesionalisme sumber manusia.
 - (vii) Memberi khidmat masyarakat dalam bidang pendidikan Teknikal dan Vokasional.
 - (viii) Meningkatkan mutu kemahiran pengajaran pengajar untuk keperluan pembangunan sumber manusia negara.
 - (ix) Menerbitkan bahan ilmiah untuk meningkatkan profesionalisme Pendidikan Teknikal dan Vokasional
- (Sumber: Universiti Tun Hussein Onn Malaysia 2009c)

2.3 Model penerimaan teknologi (TAM)

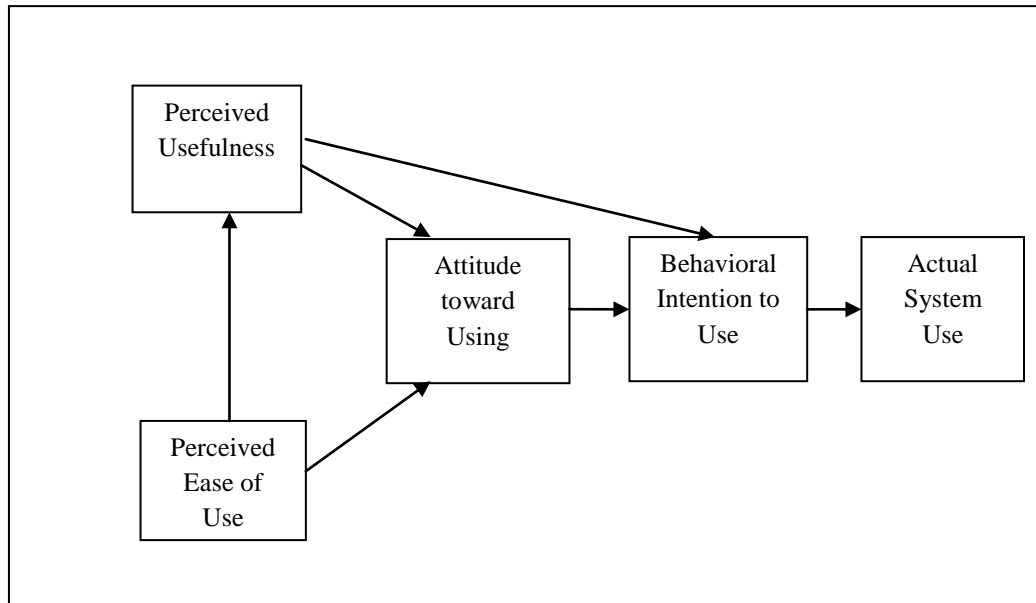
Menurut Maslin (2007c), Model Penerimaan Teknologi (TAM) mula diperkenalkan oleh Davis berdasarkan Teori Tindakan Logik (TRA) iaitu kajian mengenai psikologi. Maslin (2007d) turut menyatakan di dalam TRA menggariskan bahawa tingkah laku individu adalah didorong oleh niat tingkah laku, di mana niat tingkah laku adalah fungsi sikap individu ke arah tingkah laku

dan norma subjektif sekitar prestasi tingkah laku. Dalam erti kata lain, reaksi dan persepsi pengguna teknologi akan mempengaruhi sikap terhadap teknologi. Oleh itu, tingkah laku adalah fungsi kepada kedua-dua iaitu sikap dan kepercayaan. Rajah 2.1 menunjukkan teori tindakan logik (TRA) iaitu setiap item mempunyai hubungan untuk membentuk tingkah laku.



Rajah 2.1 Teori tindakan logik
(Sumber : Maslin, 2007)

Sementara itu, TAM mencadangkan bahawa penerimaan kemudahan penggunaan teknologi adalah ramalan sikap pengguna ke arah menggunakan teknologi selepas niat tingkah laku dan penggunaan sebenar. Penerimaan kemudahan penggunaan juga dianggap untuk mempengaruhi tanggapan kegunaan teknologi. Rajah 2.2 menunjukkan model asal penerimaan teknologi (TAM) yang di bangukan oleh Davis.



Rajah 2.2 Model Asal Penerimaan Teknologi
(Sumber : Maslin, 2007)

Berdasarkan Rajah 2.2 model asal penerimaan teknologi yang dikembangkan dari teori psikologi ini menjelaskan tentang perilaku pengguna komputer yang berlandaskan kepada kebolegunaan, kegunaan, sikap penerimaan dan hajat penggunaan berterusan pengguna. Tujuan model ini juga ingin menjelaskan faktor-faktor utama tingkah laku pengguna terhadap penggunaan teknologi. Model TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap tingkah laku pengguna dengan dua pembolehubah iaitu kebolegunaan (*usefulness*) dan kegunaan (*ease of use*).

Kebolegunaan merujuk kepada tahap kepercayaan individu dimana mereka percaya bahawa teknologi akan meningkatkan prestasi mereka dalam tugas tertentu (Maslin, 2007e). Teknologi memberikan kemudahan kepada mereka. Contohnya dengan adanya kerangka kompetensi reka bentuk bahan

pembentangan interaktif ini akan meningkatkan produktiviti dalam pembentangan.

Kegunaan merujuk kepada bagaimana mudah pengguna melihat teknologi atau sistem tersebut. Sebagai contoh, pengguna akan melihat sesebuah sistem itu mudah digunakan jika reka bentuk sistem tersebut jelas dan mudah difahami.

Menurut Davis (1989), matlamat TAM adalah *to provide an explanation of the determinants of computer acceptance that is generally capable of explaining user behavior across a broad range of end-user computing technologies and user populations, while at the same time being both parsimonious and theoretically justified*. TAM menyatakan bahawa niat untuk menggunakan sesuatu sistem adalah ditentukan oleh kedua-dua persepsi terhadap kebolegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi terhadap kegunaan (*perceived ease of use*). Persepsi terhadap kebolegunaan telah didefinisikan sebagai *the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance*. Manakala persepsi terhadap kegunaan pula telah didefinisikan sebagai *the degree to which using the technology will be free of effort*.

Kedua-duanya sama ada kebolegunaan dan kegunaan dianggap faktor-faktor berbeza yang mempengaruhi sikap pengguna ke arah menggunakan teknologi, walaupun kebolegunaan juga dihipotesiskan untuk mempengaruhi kegunaan dan sikap terhadap penggunaan teknologi. Akhirnya, sikap ke arah menggunakan teknologi akan menentukan hajat berterusan pengguna dalam menggunakan teknologi yang ada.

2.4 Model rekabentuk pembangunan

Model ASSURE popular di kalangan pereka bentuk perisian atau bahan pengajaran. Model ASSURE berdiri di atas enam langkah iaitu bermula dengan langkah menganalisis pelajar, menyatakan objektif, memilih kaedah, media dan

bahan, menggunakan media dan bahan, mendorong penglibatan pelajar dan langkah terakhir menilai dan menyemak. Kajian oleh Abdul Razak & Abdul Rahman (2013a). mendapati penggunaan model ASSURE dalam web portal yang dibangunkannya telah berjaya menghasilkan bahan yang baik dari aspek isi kandungan, penilaian, maklum balas, pembelajaran sendiri, komuniti pembelajaran, pengantaramuka, pedagogi dan navigasi. Dalam pada itu Abdul Razak & Abdul Rahman (2013b) juga turut mengulas membangunkan perisian pembelajaran berbantuan komputer dalam kajiannya dengan menggunakan model ASSURE dan digabungkan dengan model Hanaffin & Peck. Hasilnya perisian yang dibangunkannya berjaya membantu proses pengajaran guru di dalam bilik darjah menjadi lebih fleksibel dan efektif.

Selain daripada itu, Model ADDIE turut dijadikan sebagai panduan dalam pembangunan sesuatu bahan pengajaran. Model ADDIE merangkumi lima fasa iaitu fasa analisis, fasa rekabentuk, fasa pembangunan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian. Model ini merupakan salah satu model reka bentuk pengajaran yang sistematik dalam penghasilan bahan pembelajaran berkomputer yang berkesan dan mesra pengguna (Abdul Razak & Abdul Rahman 2013c). Hasil kajian lepas juga menunjukkan bahawa perisian yang dibangunkan oleh mereka menggunakan model ADDIE berjaya memberi impak yang positif sebagai alat pembelajaran tambahan. Hasil kajian lepas turut mengaplikasikan model reka bentuk ADDIE dalam perisian mereka. Hasil pengujian terhadap perisian tersebut mendapati ianya memenuhi ciri-ciri multimedia interaktif serta memenuhi objektif-objektif yang telah ditetapkan. Model ADDIE yang digunakan berjaya menarik minat pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran.

2.5 Teori Gestalt

Teori Gestalt adalah salah satu teori psikologi yang mempengaruhi kebanyakan kajian yang berkaitan dengan permasalahan reka bentuk visual sejak tahun 1924.

Teori Gestalt adalah salah satu teori yang boleh digina pakai dalam pembinaan reka bentuk paparan visual. Secara dasarnya teori Gestalt diguna pakai untuk reka bentuk visual dalam pendidikan bagi meningkatkan proses pembelajaran (Chang 2002a). Teori gestalt mencadangkan bahawa kita melihat objek sebagai keseluruhan dan bukan hanya melihat kepada sebahagian objek tersebut (Bahrudin *et al.*, 2011a). Setiap elemen mempunyai sifat dan ciri-ciri tersendiri berdasarkan persepsi individu tersebut tetapi sifat elemen yang dilihat oleh individu sahaja tidak boleh di ambil kira sebagaimana sifat elemen yang dilihat oleh kumpulan (Chang dan Nesbitt, 2006).

Terdapat lebih 114 undang-undang Teori Gestalt, sebahagiannya ada yang digunakan dalam reka bentuk visual, kesenian dan dalam bidang rekaan lain. Pereka memberi tumpuan terhadap beberapa persepsi undang-undang teori Gestalt untuk memperbaiki karya dua dimensi mereka, seperti lukisan, gambar, poster, meliputi buku, dan sebagainya (Graham, 2008).

Namun demikian beberapa undang-undang teori Gestalt diambil untuk diaplikasikan dalam bentuk antara muka pengguna. Terdapat 11 prinsip teori Gestalt yang biasanya digunakan dalam mereka bentuk antara muka (Bahrudin *et al.*, 2011b) dan (Chang 2002b) seperti berikut:

(i) Keseimbangan (*balance*)

Kepentingan visual adalah aspek yang perlu ada bagi mengimbangi dalam reka bentuk. Warna yang berbeza dan saiz bentuk akan mewujudkan kepentingan yang berbeza. Ia adalah taburan kepentingan yang perlu dikawal.

(ii) Kesenambungan (*continuation*)

Kesenambungan adalah teori persepsi gestalt di mana penglihatan manusia terarah kepada garis visual tertentu. Pengarahan garis ini terdorong dengan teori gestalt yang lain seperti *similarity* (persamaan) dan *proximity* (keutamaan) di mana memberi fokus kepada visual supaya menjadi lebih jelas.

(iii) Penutupan (*closure*)

Penutupan ialah kesan yang terhasil daripada sambungan visual atau kesinambungan diantara set unsur-unsur yang sebenarnya tidak menyentuh antara satu sama lain dalam suatu komposisi. Prinsip penutupan berkait apabila kita lebih cenderung untuk melihat rajah yang lengkap walaupun apabila sebahagian daripada unsurnya tiada. Penutupan berlaku apabila kedudukan unsur-unsur diselaraskan sebagai satu cara untuk membolehkan orang yang melihat bahawa “ unsur-unsur boleh dihubungkan”.

(iv) Rajah-bawah (*figure-ground*)

Figure Ground diperkenalkan oleh Edger Rubin pada sekitar tahun 1886 hingga 1951. Pandangan mata yang membezakan bentuk objek dengan kawasan sekitarnya. Bentuk yang dilihat secara semulajadi dianggap sebagai objek, manakala sekitarnya dianggap sebagai latar belakang. Mengimbangi bentuk dan latar belakang boleh membuat imej yang dilihat lebih jelas. Maka, dua komponen yang penting di dalam *Figure Ground* ialah objek dan latar belakang. Selain itu, warna dan ton juga memainkan peranan dalam menentukan objek dan latar belakang. Oleh itu, penggunaan warna yang betul dapat memastikan informasi visual yang ingin disampaikan adalah tepat di mata pandangan orang yang melihat.

(v) Titik tumpuan (*focal point*)

Bagi tujuan reka bentuk visual *Focal Point* adalah merupakan satu kaedah yang digunakan untuk menarik perhatian dalam reka bentuk halaman atau karya seni yang menjadikan ia sebagai satu tumpuan utama dalam pelbagai paparan visual. Melalui paparan visual yang menekankan serta menggunakan kaedah *Focal Point* ia mampu menarik perhatian pemerhati bagi unsur paling penting atas halaman reka bentuk visual berkenaan.

(vi) Tafsiran (*isomorphic correspondence*)

Hukum *Isomorphic Correspondence* di dalam prinsip teori Gestalt bermaksud kita bertindak balas kepada makna. Apabila kita melihat imej seperti lukisan atau gambar, kita mentafsir makna berdasarkan pengalaman dan kenangan kita. Semua imej tidak mempunyai erti yang sama kepada kita, kerana kita mentafsir maknanya berdasarkan pengalaman kita. Hukum *Isomorphic Correspondence* juga dikenali sebagai '*Law of Familiarity*'.

(vii) Pragnanz / bentuk yang baik (*good form*)

Fultz (1999) mendefinisikan *pragnanz* atau *good form* (bentuk yang baik) sebagai "rangsangan yang boleh disusun dan diatur sehingga menjadi sesuatu bentuk yang sangat baik dan sempurna." Bentuk yang baik adalah merupakan reka bentuk yang ringkas atau susun atur yang simetri.

(viii) Jarak (*Proximity*)

Pendapat di dalam prinsip Gestalt, kedudukan sesuatu objek itu adalah penting. Secara umumnya, hubungan antara jarak lebih memainkan peranan yang lebih utama berbanding hubungan dari segi persamaan. Terdapat empat jenis hubungan jarak yang spesifik antaranya susunan yang rapat (*close edge*), sentuhan (*touch*), bertindih (*overlap*) dan gabungan (*combining*). Objek yang rapat di antara satu dengan lain dilihat lebih mempunyai hubungan jika dibandingkan dengan objek diletak pada kedudukan yang jauh.

(ix) Persamaan (*similarity*)

Hukum atau prinsip persamaan (*similarity*) adalah lebih mudah untuk difahami berbanding dengan hukum atau prinsip sedia ada yang lain. Hukum kesamaan mengatakan bahawa hal-hal yang sama cenderung membentuk Gestalt (keseluruhan). Hukum kesamaan (*similarity*) juga mengatakan bahawa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan

RUJUKAN

- Abd. Rahman (2000). *Kemahiran Sosial Asas*. Utusan Publication & Distributor Sdn. Bhd. Kuala Lumpur.
- Abdul Rashid, S. R. (2012). *Persepsi Terhadap Kemahiran Belajar dan Hubungannya dengan Pencapaian Akademik Pelajar Ijazah Sarjana Muda Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: Tesis Sarjana (Tidak diterbitkan)
- Abdul Razak, R., & Abdul Rahman, M. (2013). Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia di Kalangan Guru ICTL. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*. 1(2).
- Abu, B., Johan, O. M., Syed Mansur, S. M., & Jafaar, H. (2007). *Kepelbagaian Gaya Pembelajaran dan Kemahiran Belajar Pelajar Universiti di Fakulti Pendidikan, UTM Johor*. Tesis. Jabatan Asas Pendidikan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Ali, H. (2011). Why Turkish Pre-Service Teachers Prefer to See PowerPoint Presentations in Their Classes. *The Turkish Online Journal of Education Technology*. 10(3).
- Akmal, M. (2009). *Hubungan antara Gaya Pembelajaran dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kefahaman Pelajar*. Universiti Tun Hussien Onn Malaysia: Tesis Sarjana (Tidak diterbitkan)
- Allan, M. J. (2003). The Use and Abuse of PowerPoint in Teaching and Learning in the Life Sciences: A Personal Overview. *BEE-j*, 2.

- Bahrudin, I. A., Abdullah, M. Z., & Surip, M. (2011). Redesigning PowerPoint Presentation Slide Based on Gestalt Law of Screen Design to Capture Learners' Attention. *Proc. Of International University Social Responsibility Conference and Exhibition 2011(CIE-TVT 2011)*.
- Chang, D., Dolley, L., & Tuovinen, J. E (2002). Gestalt Theory in Visual Screen Design – A New Look at an old subject. In: Not Set ed. Selected Papers from the 7th World Conference on Computers in Education (WCCE'01), Copenhagen, *Computer in Education 2001: Australian Topics*. Melbourne: Australian Computer Society, pp. 5-12.
- Chang, D., & Nesbitt (2006). Developing Gestalt-based Design Guideline for Multisensory Display. *Proceeding of Conference in Reasearch and Practice in Information Technology*. Dicapai pada Cktober 3, 2012, dari <http://crpit.com/confpapers/CRPITV57Chang.pdf>
- Chen, Y.T. (2012). Integrating Anchored Instructional Strategy and Modularity Concept into Interactive Multimedia PowerPoint Presentation. *International Journal of the Physical Sciences*. 7(1): 107-115.
- Chua, Y. P. (2006). “*Kaedah dan Statistik Penyelidikan: Asas Statistik Penyelidikan (Buku 2)*.” Malaysia: McGraw-Hill Education Sdn.Bhd.
- Collins, J., Mullan, B.F., & Holbert, J.M. (2002) *Evaluation of Speakers at a National Radiology Continuig Medical Education Courses*. Dicapai pada November 3, 2012, dari <http://www.med-ed-online.org>
- Fadil, N.A. (2005). *Pembangunan Aplikasi Multimedia*. Dicapai pada November 1, 2012, dari http://www.slideshare.net/huda_hodnewrey/macromedia-director-13575770
- Farkas, D. K. (2009). Managing Three Mediation Effects that Influence PowerPoint Deck Authoring. *Technical Communication*. 56(1).
- Graham, L. (2008). Gestalt Theory in Interactive Media Design. *Journal of Humanities & Social Sciences*. ISSN 1934-7227: 2(1).

- Gregor, P., Marjan, H., & Ivan, R. (2010). An Empirical Examination of Application framework success based on technology acceptance. *Journal of System and Software*, 83, 574-584.
- Ismail, N. A. (2008). *Keberkesanan e-Pembelajaran Berdasarkan Model Penerimaan Teknologi (TAM)*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: Tesis Sarjana (Tidak diterbitkan)
- Jayagopan Ramasamy (2002). "Model Kompetensi." Dicapai pada Oktober 3, 2012, dari <http://www.jpa.gov.my/buletinjpa/j2bil2/KOMPETENSI.html>.
- Khoumsi, A., & Rubio, R.G. (2006). 'Applying a Competency and Problem Based Approach for Learning Compiler Design.' *Journal of STEM Education*, 7 (1-2); 24-33.
- Koegel, T. J., (2007). *The Exceptional Presenter*. Dicapai pada Disember 5, 2012, dari <http://www.slideshare.net/k192216/the-exceptional-presenter-look-inside>
- Konting, M. M. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Mahmod, N. (2008). *Tahap Kompetensi Pensyarah dalam Menggunakan Teknologi Maklumat Semasa pengajaran dan Pembelajaran di Politeknik*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: Tesis Sarjana (Tidak diterbitkan)
- Maslin Masrom (2007). Technology Acceptance Model and E-learning. Universiti Teknologi Malaysia. *21st International Conference on Education, Sultan Hassanah Bolkuah Institute of Education*.
- Mohammad, A. (2003). *Komunikasi Berkesan*. Penerbit Fajar Bakti, Kuala Lumpur.
- Mohd Effendi & Ewan M.M. (2010). Hubungan antara faktor demografi terhadap fobia pengucapan awam dalam kalangan pelajar politeknik: Suatu kajian awal. *Journal of Human Capital Development*. ISSN: 1985-7012. 3(1).
- Mohd, F. K., & Ahmad, N. J. (2006). *Tip Menjadi Individu Menarik*. PTS Millennia Sdn. Bhd. Selangor.

- Paul, N. E., (2010). *How to Give an Academic Talk, v4.0*. University of Michigan School of Information. Dicapai pada Desember 5, 2012, dari <http://pne.people.si.umich.edu/PDF/howtotalk.pdf>
- Sadiqin, N. (2007). *Penguasaan Kompetensi dari Aspek Pengetahuan, Kemahiran Teknikal dan Kemahiran Adaptif Pekerja Teknikal Wanita di Industri Pembuatan*. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: Tesis Sarjana (Tidak diterbitkan)
- Shahabudeen, (2012). *Mara Usahawan Berjaya: Tips Bagaimana Cara Membuat Pembentangan dan Presentation yang Hebat dan Berkesan*. Dicapai pada November 1, 2012, dari <http://www.shahabudeenjalil.com/2012/01/tips-bagaimana-membuat-pembentangan-dan-presentation-yang-hebat-dan-berkesan/>
- Totter, A., Stutz, D., and Grote, G. (2006). “ ICT and Schools: Identification of Factors Influencing The Use of New Media in Vocational Training School.” *The Electronic Journal of e-learning*. 4(1). 95-102.
- Wahab, N. H. (2011). *Reka Bentuk dan Pembangunan Laman Web Interaktif Perkara Asas Fardu Ain (PAFA) KBSM*. Universiti Teknologi Malaysia.
- Yahya, A. (2007). *Menguasai Penyelidikan dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.