



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA SENI VISUAL MELALUI KIT BAHtra



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun



PustakaTBainun



ptbupsi

ROZAIMAN BIN MOHD NOOR

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA SENI VISUAL MELALUI KIT
BAHtra**

ROZAIMAN BIN MOHD NOOR

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)**

**FAKULTI SENI KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2023



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

اونيورسيٲى فنډيديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 25/8/2023

i. Perakuan pelajar:

Saya, ROZAIMAN BIN MOHD NOOR, M20201000636, FAKULTI SENI KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF dengan ini mengaku bahawa tesis yang bertajuk PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA SENI VISUAL MELALUI KIT BAHtra adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya..

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA SENI VISUAL MELALUI KIT BAHtra dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN.

25.08.2023

Tarikh

Tandatangan Penyelia

ASSC. PROF. DR. MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI
Associate Professor
Art & Design Department
Faculty of Art, Computing & Creative Industry
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak.



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپنورسیتی قندیدیقن سلطان ادریس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY
INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

iii

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA SENI VISUAL
MELALUI KIT BAHtra

No. Matrik / Matric's No.: M20201000636

Saya / I: ROZAIMAN BIN MOHD NOOR
(Nama Pelajar / Student's Name)

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

Acknowledge that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. /

Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar / Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

ASSC. PROF. DR. MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI
Associate Professor
Art & Design Department
Faculty of Art, Computing & Creative Industry
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak

Tarikh: 25/08/2023

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurnia-Nya, dapatlah saya menyiapkan laporan penyelidikan ini bagi memenuhi syarat pengajian saya di peringkat sarjana seperti yang telah dirancang. Walaupun pelbagai cabaran dan halangan yang ditempuhi sepanjang penyelidikan ini, namun dengan Izin-Nya, semuanya dapat diatasi dengan penuh kesabaran. Pertama sekali, saya ingin merakam ucapan penghargaan dan setinggi-tinggi terima kasih kepada Prof. Madya Dr. Mohd Zahuri bin Khairani selaku penyelia utama saya atas segala tunjuk ajar, bimbingan serta ilmu yang diberikan sepanjang saya menyiapkan kajian penyelidikan ini. Dorongan dan galakan yang telah diberikan telah memberikan semangat kepada saya sepanjang proses menyiapkan kajian ini. Saya juga ingin merakamkan ucapan terima kasih kepada semua pensyarah yang terlibat sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dalam memberikan pandangan dan buah fikiran sepanjang proses kajian ini dijalankan. Ucapan penghargaan ini juga ditujukan kepada semua responden kajian yang terlibat secara langsung sama ada dalam kalangan pakar mahupun guru-guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 dari dua buah daerah iaitu daerah Kota Bharu dan daerah Gua Musang. Begitu juga dengan pihak RMIC, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (BPPDP), Kementerian Pendidikan Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri Kelantan, Pejabat Pendidikan Daerah Kota Bharu, Pejabat Pendidikan Daerah Gua Musang, Institut Pendidikan Guru, Kampus Kota Bharu, serta Pengetua-pengetua sekolah atas kerjasama yang telah diberikan. Tidak lupa juga kepada barisan panel penilai dalam dan luar yang telah memberikan panduan serta komen-komen yang membina sehinggalah laporan penyelidikan ini siap dijilidkan. Kesempatan ini juga saya ambil untuk merakamkan ucapan terima kasih kepada Bahagian Tajaan Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia atas tajaan yang telah diberikan serta terima kasih juga kepada pihak Fakulti Seni Kelestarian dan Industri Kreatif yang telah banyak membantu urusan pengajian saya sepanjang 4 semester ini. Selain itu, saya juga ingin merakamkan ucapan penghargaan yang tidak terhingga kepada ibu saya, ahli keluarga dan juga rakan-rakan yang banyak memberikan sokongan moral sehingga saya dapat menamatkan pengajian saya di peringkat sarjana ini. Berkat doa mereka, saya dapat menamatkan pengajian ini dengan jayanya. Akhir sekali, saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua individu, jabatan dan organisasi yang terlibat sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dalam pelaporan penyelidikan ini. Semoga laporan penyelidikan ini dapat memenuhi kriteria penilaian di peringkat sarjana serta dapat menjadi salah satu bahan rujukan kepada para pengkaji serta menjadi panduan kepada ahli akademik yang lain. Selain itu, saya juga berharap laporan penyelidikan ini dapat menggambarkan senario sebenar dan juga memberi input baharu di dalam dunia pendidikan masa kini.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti amalan penggunaan ABBM dalam kalangan Guru PSV Tingkatan 1 bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual (BSV), mereka bentuk sebuah kit pembelajaran yang sesuai bagi pengajaran dan pembelajaran BSV serta menentusahkan kebolegunaan Kit BAHtra bagi pengajaran dan pembelajaran BSV. Kajian ini merupakan kajian kualitatif dengan menggunakan reka bentuk kajian kes yang merangkumi analisis kandungan dan temu bual. Kajian ini mengaplikasikan reka bentuk model ADDIE dalam proses pembinaan kit pembelajaran yang melibatkan lima fasa utama iaitu Analisis, Reka Bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian. Seramai tujuh orang responden dalam kalangan Guru PSV Tingkatan 1 telah terlibat dalam Fasa Analisis, manakala tiga orang pakar bagi Fasa Reka Bentuk dan Fasa Pembangunan. Bagi Fasa Pelaksanaan pula, seramai sepuluh orang responden dalam kalangan Guru PSV Tingkatan 1 dari daerah Kota Bharu dan Gua Musang telah ditemu bual bagi menentusahkan kebolegunaan Kit BAHtra ini. Hasil kajian menunjukkan majoriti responden masih lagi menggunakan ABBM yang menjurus kepada buku teks, modul dan bahan maulud dalam pengajaran BSV dan analisis menunjukkan bahawa terdapat keperluan pembangunan sebuah kit pembelajaran bagi pengajaran dan pembelajaran BSV ini. Oleh itu, satu kit pembelajaran telah dibina berdasarkan analisis keperluan dan pendapat pakar. Hasil kajian menunjukkan Kit BAHtra yang berasaskan inovasi permainan tradisional ini mendapat respon yang sangat positif daripada responden. Responden bersetuju bahawa kit ini boleh digunakan untuk mewujudkan PdP yang menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran BSV di samping mempelbagaikan kaedah pengajaran mereka. Kesimpulannya, pembangunan Kit BAHtra ini adalah relevan diguna pakai bagi pengajaran dan pembelajaran BSV dan merupakan nilai tambah serta inovasi dalam penghasilan ABBM bagi subjek PSV. Implikasi kajian ini diharapkan dapat membantu guru-guru PSV untuk menjalankan sesi Pengajaran Abad ke-21 seperti yang disarankan oleh KPM dalam PPPM (2013-2025) serta membugarkan kembali permainan tradisional kepada generasi masa kini.



THE TEACHING AND LEARNING OF VISUAL ART LANGUAGE THROUGH BAHtra KIT

ABSTRACT

This study aims to identify the practice of using teaching aids among Form One Visual Art Education (PSV) teachers for the teaching and learning of Visual Art Language (BSV) subject, design a suitable learning kit and verify the usability of the BAHtra Kit for the teaching and learning of BSV. This study employed a qualitative study using a case study design that includes content analysis and interviews. In addition, this study applied the ADDIE model design in the process of developing the learning kit including five main phases: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. A total of seven respondents among Form One PSV teachers were involved in the Analysis Phase, while three experts were involved in the Design and Development Phases. As for the Implementation Phase, a total of ten respondents among Form One PSV teachers from Kota Bharu and Gua Musang districts were interviewed to confirm the usability of the BAHtra Kit. The findings indicated that the majority of respondents still use teaching aids that are geared towards textbooks, modules and existing materials in the teaching of BSV. Apart from this, the analysis also revealed that there is a need to develop a learning kit to teach BSV. Therefore, a learning kit is developed based on the needs analysis and experts opinions. The research findings revealed that the BAHtra Kit developed based on the innovation of traditional game received very positive responses from the respondents. Moreover, the respondents agreed that this kit can be used to create fun lessons in the teaching and learning of BSV as well as diversifying their teaching methods. In conclusion, the development of the BAHtra Kit is relevant to be used in the teaching and learning of BSV and is an added value and innovation in producing teaching aids for the PSV subject. The implications of this study are expected to help PSV teachers to conduct 21st Century lessons as recommended by the Ministry of Education and the Malaysian Education Blueprint (PPPM 2013-2025) as well as bring back the prestige of traditional games among the new generation.

**KANDUNGAN****Muka Surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI GAMBAR	xvi
SENARAI SINGKATAN	xviii
SENARAI LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	4
1.3 Penyataan Masalah	8
1.4 Tujuan Kajian	13
1.5 Objektif Kajian	14
1.6 Soalan Kajian	15
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	15
1.8 Kepentingan Kajian	17



1.9	Batasan Kajian	19
1.10	Definisi Istilah dan Operasional	20
BAB 2	TINJAUAN LITERATUR	23
2.1	Pendidikan Seni Visual	23
2.1.1	DSKP Pendidikan Seni Visual	25
2.1.2	Bahasa Seni Visual	27
2.2	Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	29
2.2.1	Jenis-jenis Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	31
2.2.2	Ciri-Ciri Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	43
2.2.3	Kepentingan Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	46
2.2.4	Model ADDIE dalam pembinaan Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	50
2.3	Alat Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran	53
2.3.1	Penerapan Permainan Tradisional dalam pembinaan ABBM	59
2.4	Penerapan Strategi Pengajaran, Gaya Pembelajaran dan Teori Pembelajaran dalam Pembinaan ABBM	62
2.4.1	Pembelajaran Koperatif	62
2.4.1.1	Ciri-ciri Pembelajaran Koperatif	64
2.4.1.2	Kebaikan Pendekatan Pembelajaran Koperatif	65
2.4.2	Gaya Pembelajaran	67
2.4.2.1	Aplikasi Model VAK dalam Gaya Pembelajaran	68

2.4.3	Teori Pembelajaran	71
2.4.3.1	Teori Behaviourisme	72
2.4.3.2	Teori Kognitif	73
2.5	Meta-Analisis Kajian-kajian Lepas	74
BAB 3	METODOLOGI	78
3.1	Reka Bentuk Kajian	78
3.2	Lokasi dan Populasi Kajian	82
3.2.1	Justifikasi Pemilihan Kategori Sekolah Bandar dan Luar Bandar	83
3.3	Sampel Kajian	84
3.4	Kaedah Pengumpulan Data	86
3.5	Instrumen Kajian	88
3.6	Kaedah Penganalisan Data	91
3.7	Kebolehpercayaan Data	93
3.8	Pertimbangan Etika	93
3.9	Kesimpulan	94
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	96
4.1	Fasa Analisis	96
4.1.1	Reka Bentuk ABBM yang digunakan oleh Guru PSV Tingkatan 1 bagi PdP Bahasa Seni Visual.	99
4.1.2	Penerapan Aktiviti Permainan dalam Pengajaran Bahasa Seni Visual dan Pandangan Guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 Terhadap Kepentingan Aktiviti Permainan di dalam Pengajaran dan Pembelajaran	103

4.1.3	Penggunaan Kit Pembelajaran Bahasa Seni Visual dalam kalangan Guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1.	107
4.1.4	Analisis Keperluan Pembinaan Kit Pembelajaran Berasaskan Permainan bagi Pengajaran Teori Bahasa Seni Visual.	109
4.1.5	Rumusan Fasa Analisis	115
4.2	Fasa Reka Bentuk	117
4.2.1	Pandangan Pakar tentang Kit Pembelajaran Berasaskan Permainan.	119
4.2.2	Ciri-ciri Kit Pembelajaran Berasaskan Permainan yang Baik	121
4.2.3	Kepentingan Isi Kandungan dalam Sesebuah Kit Pembelajaran	124
4.2.4	Pemilihan Jenis dan Saiz Muka Taip yang Sesuai	125
4.2.5	Reka Bentuk dan Saiz Kit Pembelajaran yang Sesuai	129
4.2.6	Ciri-ciri dan Jenis Bahan yang Sesuai dalam Pembinaan Sesebuah Kit Pembelajaran	132
4.2.7	Kesesuaian Warna bagi Sesebuah Kit Pembelajaran	134
4.3	Fasa Pembangunan	136
4.3.1	Pengenalan tentang Kit BAHtra	138
4.3.2	Reka Bentuk Kit BAHtra	141
4.3.3	Pemilihan Bahan	143
4.3.4	Pemilihan Warna	144
4.3.5	Pemilihan Muka Taip	147

4.3.6	Nota Ringkas Bahasa Seni Visual	151
4.3.7	Manual Pengguna Kit BAHtra	152
4.3.8	Kad BSV dan Alat Pengimbas Jawapan	162
4.3.9	Penilaian Fasa Pembangunan	165
4.3.9.1	Isi Kandungan	166
4.3.9.2	Kesesuaian Permainan	167
4.3.9.3	Mesra Pengguna	168
4.3.9.4	Kebolegunaan	169
4.4	Fasa Pelaksanaan	171
4.5	Fasa Penilaian	173
4.5.1	Ketepatan Isi Kandungan	173
4.5.2	Kesesuaian Permainan	176
4.5.3	Kesesuaian Manual Pengguna	182
4.5.4	Mesra Pengguna	186
4.5.5	Kebolegunaan Kit BAHtra	191
4.6	Rumusan	197

BAB 5 CADANGAN DAN KESIMPULAN 199

5.1	Pengenalan Bab	199
5.2	Ringkasan Kajian	199
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian.	201
5.3.1	Perbincangan Dapatan Kajian Fasa Analisis (Bentuk ABBM Yang digunakan oleh Guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 bagi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Seni Visual)	201

5.3.2	Perbincangan Dapatan Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	206
5.3.3	Perbincangan Dapatan Fasa Pelaksanaan dan Penilaian.	212
5.4	Implikasi Dapatan Kajian	217
5.5	Cadangan	222
5.6	Penutup	223
	RUJUKAN	228
	LAMPIRAN	242

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Perbandingan di antara Kaedah Pembelajaran Berasaskan Permainan dengan Kaedah Pembelajaran melalui Penambahan Unsur- unsur Permainan.	57
3.1	Bilangan Sekolah Menengah Kebangsaan di Negeri Kelantan mengikut Kategori Bandar dan Luar Bandar	82
3.2	Pemilihan Sampel, Kaedah dan Kriteria	85
3.3	Bilangan Sampel Mengikut Fasa Kajian	86
4.1	Demografi Responden	97
4.2	Demografi Pakar Kajian	118
4.3	Analisis Pandangan Pakar Terhadap Reka Bentuk Kit Pembelajaran	141
4.4	Analisis Pandangan Pakar Terhadap Ciri-ciri Bahan Kit Pembelajaran	143
4.5	Analisis Pandangan Pakar Terhadap Pemilihan Warna	145
4.6	Analisis Warna Mengikut Trend dari 2000-2022 Berdasarkan Pantone Matching System.	146
4.7	Analisis Pandangan Pakar Terhadap Jenis Muka Taip	148
4.8	Senarai Muka Taip yang Digunakan di dalam Kit Bahtra	149



4.9	Analisis Pandangan Pakar tentang Kit Pembelajaran	164
4.10	Demografi Responden Kajian Fasa 4	172
5.1	Penyertaan dan Pencapaian Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Seni Visual Melalui Kit BAHtra dalam Pertandingan Inovasi di Peringkat Kebangsaan dan Antarabangsa.	227



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian: Diubahsuai daripada MODEL ADDIE	15
3.1	Kaedah Pengumpulan Data	86
3.2	Proses Mereka Bentuk Kit Pembelajaran Berpandukan Model ADDIE	89
3.3	Kerangka Penganalisan Data Diadaptasi daripada Braun dan Clarke (2006).	92
4.1	Bentuk ABBM yang Digunakan oleh Guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1.	116



SENARAI GAMBAR

No. Gambar		Muka Surat
4.1	Kit BAHtra bagi Pengajaran Bahasa Seni Visual, PSV Tingkatan 1	139
4.2	Peralatan yang terdapat di dalam Kit BAHtra	140
4.3	Reka Bentuk Kit BAHtra (Bahagian Luar dan Dalam Kit Pembelajaran)	142
4.4	Antara Bahan yang Digunakan dalam Pembinaan Kit BAHtra	144
4.5	Pemilihan Warna Kit BAHtra	147
4.6	Contoh Muka Taip yang Digunakan di dalam Nota Ringkas Bahasa Seni Visual di dalam Kit BAHtra	149
4.7	Contoh Muka Taip yang Digunakan dalam Manual Pengguna di dalam Kit BAHtra	150
4.8	Nota Ringkas Bahasa Seni Visual yang Terdapat di dalam Kit BAHtra	152
4.9	Manual Pengguna yang Terdapat di dalam Kit BAHtra	153
4.10	Manual Permainan Gasing	155
4.11	Manual Permainan Batu Seremban	157
4.12	Manual Permainan Congkak	159

4.13	Manual Permainan Ting-Ting	161
4.14	Kad BSV dan Alat Pengimbas Kad BSV	165

SENARAI SINGKATAN

ABBM	Alat Bahan Bantu Mengajar
ABM	Alat Bantu Mengajar
BSV	Bahasa Seni Visual
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
ICT	<i>Information and Communication Technology</i>
IPG	Institut Pendidikan Guru
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PSV	Pendidikan Seni Visual
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Pengesahan Pelajar
- B Surat Kebenaran RMIC, UPSI
- C Surat Kebenaran ERAS, KPM
- D Surat Kebenaran JPN Kelantan
- E Surat Lantikan Pengesah
- F Surat Lantikan Pakar Kajian
- G Protokol Temu Bual
- H Borang Persetujuan Peserta Kajian (Guru)
- I Borang Persetujuan Peserta Kajian (Pakar)
- J Soalan Temu Bual Fasa 1 (Fasa Analisis)
- K Soalan Temu Bual Fasa 2 (Fasa Reka Bentuk)
- L Soalan Temu Bual Fasa 3 (Fasa Pembangunan)
- M Soalan Temu Bual Fasa 4 (Fasa Pelaksanaan)
- N Transkrip Temu Bual Fasa 1
- O Transkrip Temu Bual Fasa 2
- P Transkrip Temu Bual Fasa 3
- Q Transkrip Temu Bual Fasa 4

R	Contoh Soalan Kad BSV
S	Gambar Kajian dan Perluasan Inovasi
T	Senarai Kursus / Seminar / Pembentangan / Penerbitan

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang ilmu yang sangat penting. Menurut Nurul Eza Martu (2020), pendidikan merupakan medium untuk mencorak keperibadian murid yang mempunyai kemahiran, serta memiliki keterampilan. Ia juga boleh ditakrifkan sebagai proses yang mengandungi kaedah tertentu untuk membantu seseorang individu mendapatkan ilmu pengetahuan, kefahaman dan tingkah laku yang sesuai dengan keperluan. Menurutny lagi, dalam menentukan sistem pendidikan negara ini sentiasa relevan mengikut peredaran masa, pelbagai program dan aktiviti perlu dilaksanakan sama ada baharu, semakan semula atau yang telah ditambah baik.

Dalam bidang pendidikan ini, kaedah pengajaran yang menyeronokkan amat penting dalam membantu guru dalam memastikan proses pengajaran dapat berjalan lancar dan teratur. Menurut Aimi Hafizah (2017), PdP yang dijalankan perlu mengikut kesesuaian agar guru tidak cenderung kepada teknik berceramah atau hanya



berpusat kepada guru sahaja. Menurutnya lagi, pendidik sepatutnya lebih kreatif semasa merancang dan mengaplikasikan proses PdP yang berkesan agar dapat melahirkan murid yang berkualiti. Hal ini turut dinyatakan oleh Mohd Yusof (2016) yang mengatakan bahawa proses PdP memerlukan satu amalan yang kreatif dengan melibatkan proses pelaksanaan idea, produk, konsep dan pendekatan yang baharu melalui penyampaian pengajaran guru yang pelbagai di sekolah. Dalam usaha membentuk suasana pembelajaran yang menyeronokkan, pelbagai inisiatif telah diambil oleh guru termasuk menggunakan kaedah Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM).

Menurut Abdul Rasid (2013), pembelajaran yang dijalankan dengan menggunakan ABBM akan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menggembirakan selain mampu membuka jurang hubungan di antara guru dengan murid yang bersifat formal, sekali gus membuatkan murid akan berasa lebih selesa, berkeyakinan dan berani berjumpa dengan guru untuk berinteraksi dan berbincang. Malah, menurutnya lagi, amalan pengajaran menggunakan pendekatan ABBM ini juga mampu membantu murid untuk mengingat isi pelajaran dengan mudah kerana penerimaan sesuatu ilmu itu berlaku secara sendiri tanpa sebarang paksaan.

Selain itu, menurut Hayazi (2008), penggunaan ABBM dalam pengajaran dan pembelajaran sememangnya tidak boleh dielakkan kerana melalui penggunaan alat dan bahan ini akan dapat membantu murid mengasah deria mereka supaya mereka dapat mencapai pembelajaran yang berkesan. Malah, Kanages (2020) juga berpendapat bahawa ABBM ini merupakan satu elemen yang sangat penting ketika proses pengajaran dan pembelajaran bagi membantu guru menyampaikan isi pelajaran kepada murid dengan menarik dan jelas serta secara tidak langsung dapat





menarik minat murid terhadap mata pelajaran yang diajar. Selain daripada dapat memudahkan proses pengajaran, penggunaan ABBM ini juga dapat menjimatkan masa serta membolehkan murid menggunakan kebolehan pendengaran atau penglihatan mereka di samping menjadikan murid aktif dalam melakukan sesuatu semasa proses pembelajaran (Ordu, 2021). Justeru, penggunaan ABBM dalam pengajaran sesebuah mata pelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam usaha memupuk suasana pengajaran yang kondusif.

Tambahan pula, menurut Norzanariah (2004), penggunaan ABBM dalam pengajaran bukan sahaja boleh mempertingkatkan mutu pengajaran dalam kalangan guru dan meningkatkan pembelajaran murid bagi sesuatu subjek malah ia juga boleh menyelesaikan banyak masalah dalam proses penyampaian guru yang sentiasa berubah-ubah mengikut peredaran semasa. Hal ini secara tidak langsung membuatkan penggunaan ABBM sangat diperlukan dalam proses penyampaian isi pelajaran kepada murid agar pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik. Menurut Alizah dan Zamri (2019) pemilihan ABBM yang bersesuaian sangat membantu pelaksanaan PdP yang berkesan terutama bagi pembelajaran yang berpusatkan murid.

Terdapat banyak jenis ABBM yang boleh digunakan oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual. Antara ABBM yang boleh digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pengajaran adalah dengan menggunakan kit pembelajaran. Pembangunan kit pembelajaran yang berdasarkan objektif pengajaran, akan dapat merangsang pembelajaran dan mewujudkan situasi pembelajaran yang berkesan (Azyan & Mohammed Osman, 2019). Penggunaan Kit Pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai pemudahcaraan serta membantu guru mengendalikan pengajaran dan pembelajaran yang dapat menarik minat murid-murid agar mereka lebih seronok





ketika proses pembelajaran berlangsung (Nurul Eza Martu, 2020). Penggunaan sesuatu kit akan dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativiti mereka dalam membuat perancangan PdP agar menjadi lebih menarik, bermakna dan mencabar pemikiran serta potensi murid (Toolkit PdP KBAT, KPM, 2020). Oleh itu, satu bentuk ABBM yang menarik sangat diperlukan oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual dalam proses menyampaikan pengajaran dan pembelajaran.

Menyedari hakikat kepentingan pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan dan betapa pentingnya penggunaan ABBM dalam sesi pengajaran, maka kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti bentuk ABBM yang digunakan dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual sekali gus membangunkan sebuah kit pembelajaran yang dapat membantu guru-guru PSV menyampaikan isi pelajaran dengan lebih berkesan dan bermakna. Kit pembelajaran yang dibangunkan ini, diuji kebolegunaannya melalui kajian kualitatif dengan reka bentuk kajian kes. Kajian ini telah dijalankan ke atas responden dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 dari dua buah daerah di negeri Kelantan. Perincian tentang kaedah penyelidikan ini telah dibincangkan di dalam Bahagian Reka Bentuk Kajian dalam Bab 3.

1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan Seni Visual merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di peringkat menengah rendah dan merupakan mata pelajaran elektif di peringkat menengah atas (Abdul Manaf, 2008). Matlamat kurikulum Pendidikan Seni Visual di peringkat





sekolah menengah adalah untuk membina potensi murid ke arah melahirkan insan yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi negara (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016)

Di dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Seni Visual KSSM telah menggariskan tiga bidang utama iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual. Dalam bidang Bahasa Seni Visual, murid perlu diberikan penerangan secara jelas tentang konsep unsur seni dan prinsip rekaan. Penerokaan dan eksperimentasi terhadap unsur seni dan prinsip rekaan ini perlu diberi penekanan bagi menguji kefahaman murid. Bidang Bahasa Seni Visual merupakan komponen utama yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 iaitu hampir 76 % daripada kandungan yang terdapat dalam DSKP Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1. Ia meliputi 13 daripada 17 tajuk yang diajarkan kepada murid-murid Tingkatan 1. Menurut Nurul Eza Martu (2020) murid-murid perlulah diberi pemahaman yang kukuh terutamanya dalam bidang Bahasa Seni Visual dalam Standard Kandungan apresiasi seni serta murid juga perlulah mengetahui bahawa dalam bidang Bahasa Seni Visual terdapat dua konsep yang perlu dibahagikan iaitu unsur seni dan prinsip rekaan. Memandangkan Bidang Bahasa Seni Visual (BSV) ini merupakan tunjang utama dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual ini, maka cara pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran guru perlulah berkesan supaya bidang ini dapat dikuasai oleh murid dengan sepenuhnya kerana penggunaan BSV ini bukan sahaja untuk tujuan pemahaman, malah turut diaplikasikan dalam Standard Kandungan Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni .





Bagi memastikan pelaksanaan KSSM ini berjaya, gaya dan pengajaran guru perlulah memberi penekanan kepada Pembelajaran Abad Ke-21 supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan (KPM, 2016). Pembelajaran Abad Ke-21 ini merupakan proses pembelajaran yang berpusatkan murid yang berteraskan elemen komunikasi, kolaboratif, kemahiran berfikir, serta aplikasi nilai murni dan etika (KPM PAK 21, 2016). Namun, persoalan utama yang timbul adalah berkaitan cara penyampaian pengajaran guru dan juga amalan penggunaan ABBM dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual di sekolah, adakah selari dengan kehendak KPM.

Sesuai proses pengajaran dan pembelajaran akan lebih berkesan sekiranya guru menggunakan alat bahan bantu mengajar (ABBM) semasa proses penyampaian. Menurut Noorazman Abd Samad (2018), penggunaan alat bahan bantu mengajar (ABBM) dalam proses pengajaran dan pembelajaran penting kerana dapat membantu guru menyampaikan maklumat dengan lebih jelas dan sistematik supaya murid dapat mengikuti sesuatu pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan ABBM yang menarik dan sesuai ini sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bukan sahaja dapat menarik minat murid, malah dapat meningkatkan prestasi serta pemahaman mereka dalam sesuatu topik (Faizah Ja'apar, 2017). Selain itu, menurut Mohd Musa (2011), penggunaan ABBM ini juga dapat merangsang murid semasa proses P&P serta menyediakan murid dengan pengalaman baharu yang tidak akan diperoleh dengan mudah melalui cara-cara lain. Menurutnya lagi, ABBM ini akan menjadikan pembelajaran murid lebih mendalam dan seragam.

Terdapat banyak ciri ABBM yang baik bagi membantu guru dalam proses penyampaian sesuatu isi pelajaran di dalam kelas. Antaranya ialah ABBM tersebut mestilah dapat menarik minat murid ke arah pembelajaran yang menyeronokkan.





Menurut Abdul Rasid Jamian (2013) pembelajaran menyeronokkan ini ada kaitan dengan penggunaan Alat Bahan Bantu Mengajar ketika sesi pengajaran guru. Menurutnya lagi, penggunaan alat bahan bantu mengajar yang menarik boleh melahirkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan hal ini memerlukan kreativiti guru supaya ia dapat memberi kesan terhadap pembelajaran murid di dalam kelas.

ABBM yang berasaskan permainan dan simulasi dianggap antara ABBM yang dapat menjadikan sesuatu pembelajaran itu lebih menyeronokkan (Askardiya Mirza Gayatri, 2017). Menurut Muhammad Abduh (2017), salah satu amalan pembelajaran yang berasal dari teori Vygotsky adalah melalui permainan. Melalui aktiviti permainan, ia mampu merangsang pembelajaran dan perkembangan kognitif murid-murid ke tahap yang optimum (Ad Nor Azli, 2014). Hal ini turut disokong oleh Jamaluddin Harun (2019) yang mengatakan bahawa melalui aktiviti bermain, ia akan memberi peluang kepada murid-murid untuk membina pengalaman dan pengetahuan serta penemuan kepada konsep-konsep baharu. Menurutnya lagi, melalui aktiviti bermain ini juga, tumpuan murid dapat dikekalkan serta dapat mengelakkan murid cepat berasa bosan. Selain itu, aktiviti ini juga dapat mewujudkan suasana bilik darjah yang kondusif dan ceria. Penemuan Vygotsky pada awal abad ke-20 juga menjelaskan pentingnya peranan bermain ini dalam perkembangan murid-murid.

Sejajar dengan itu, terbukti bahawa penggunaan ABBM yang menarik dan berasaskan kepada simulasi dan permainan akan dapat membantu kepada proses pembelajaran yang menyeronokkan serta memberi impak kepada perkembangan kognitif murid-murid. Hal ini akan mewujudkan pembelajaran yang berpusatkan murid. Menurut Alizah & Zamri (2019), pembelajaran yang berpusatkan murid ini





akan menggalakkan penglibatan aktif murid dalam sesi PdP. Maka, kajian ini akan memfokuskan kepada penghasilan kit pembelajaran berasaskan inovasi permainan tradisional iaitu Kit Pembelajaran BAHtra dalam membantu pengajaran guru dalam bidang Bahasa Seni Visual melalui pembelajaran koperatif. Memandangkan Bidang Bahasa Seni Visual merupakan tunjang utama dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1, oleh itu kajian ini telah memberi fokus kepada bidang ini, manakala inovasi permainan tradisional pula dijadikan sebagai perantara dalam proses penyampaian isi pelajaran dalam pembinaan kit pembelajaran BAHtra ini. Pemilihan permainan tradisional ini dilakukan berdasarkan analisis keperluan yang dijalankan serta disebabkan oleh permainan tradisional ini biasanya dimainkan secara berkumpulan berbanding permainan moden yang kebanyakannya dimainkan secara individu (Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P., 2014). Hal ini akan mewujudkan pembelajaran koperatif dan juga berpusatkan murid.



1.3 Penyataan Masalah

Terdapat beberapa kepentingan untuk menerapkan kaedah pengajaran menggunakan ABBM dalam PSV. Namun, berdasarkan kajian lepas, penggunaan ABBM dalam mata pelajaran PSV masih kurang diberi perhatian. Menurut Rosidah Hamid (2014), penggunaan ABBM ini tidak begitu diberi perhatian yang positif dalam kalangan guru PSV. Malahan, kajian yang dijalankan oleh Roslina Mohd Nor (2020) mendapati kebanyakan guru cemerlang Pendidikan Seni Visual hanya merancang pengajaran dengan melakukan persediaan dari segi penyediaan nota, dan menggunakan alat bantu mengajar yang minimum sama ada berbentuk bahan cetakan seperti carta, buku





rujukan dan latihan, peralatan lukisan di samping terdapat juga dalam kalangan guru PSV yang hanya menggunakan ABBM yang tersedia di dalam bilik seni di sekolah sebelum menjalankan PdPc dalam sesuatu tajuk. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahawa penggunaan ABBM sedia ada dalam mata pelajaran seni visual lebih terarah kepada bahan cetak, carta, buku rujukan dan latihan yang tidak bersifat autentik. Penggunaan ABBM yang menarik menurut Faizah Ja'apar (2017), sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bukan sahaja dapat menarik minat murid malah dapat meningkatkan prestasi serta pemahaman mereka dalam sesuatu topik. Oleh hal yang demikian, kegagalan atau kurangnya penerimaan guru terhadap kaedah ini amatlah membimbangkan. Justeru, sebuah kaedah pengajaran menggunakan ABBM yang lebih menyeronokkan dan autentik amat diperlukan dalam usaha menarik minat murid terhadap mata pelajaran PSV selain turut mempelbagaikan kaedah pengajaran guru dalam mata pelajaran tersebut.



Tambahan pula, berdasarkan pemerhatian, semenjak buku teks diperkenalkan di sekolah-sekolah khususnya bagi subjek Pendidikan Seni Visual, penggunaannya seakan-akan menjadi satu kewajiban dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual. Menurut Shamsiah Sidek (2012) kaedah pengajaran yang berpanduan kepada buku teks dan guru semata-mata akan menyebabkan murid tidak terlibat secara aktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dan ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan murid akan hilang minat terhadap sesuatu mata pelajaran dan menyebabkan berlaku kekeliruan atau ketidakfahaman dalam kalangan murid. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Wan Lokman et al. (2017) mendapati bahawa dalam pengajaran PSV di sekolah, masih terdapat guru-guru yang mengamalkan kaedah pengajaran konvensional terutama sesi pengajaran teori yang





hanya melibatkan *chalk and talk* sahaja tanpa ada kaedah baharu. Hal ini telah disokong oleh Darliz Jenal (2020) dalam dapatan kajiannya yang menunjukkan bahawa sebanyak 33% guru-guru PSV Tingkatan 1 mengamalkan teknik pengajaran melalui “chalk and talk” manakala 67% lagi menggunakan teknik pengajaran melalui buku teks dalam bentuk pemberian nota dan latihan. Dalam dapatan kajiannya juga mendapati, guru-guru menganggap bahawa kandungan yang terdapat di dalam buku teks sudah memadai kerana mereka mengalami kekangan masa untuk meneliti dengan lebih lama akibat daripada bebanan tugas lain di sekolah. Oleh hal demikian, satu bentuk ABBM yang lebih menarik perlu diberi penekanan oleh guru-guru PSV agar tidak terlalu bergantung kepada penggunaan buku teks semata-mata terutama semasa penyampaian teori dan guru-guru seharusnya tidak terikat dengan pengajaran secara konvensional.



Menurut Zaiha Nabila (2014), masih terdapat guru-guru yang kurang mahir dalam penyampaian proses PdPc sama ada di dalam mahupun di luar kelas. Hal ini tidak akan membantu kepada pelaksanaan Pembelajaran Abad Ke-21 yang lebih berkesan sekiranya guru lebih berminat melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara konvensional. Menurut Mohd Zahuri (2019) pembelajaran secara konvensional, akan menyebabkan murid sukar untuk memahami sesuatu konsep dan kemahiran yang disampaikan oleh guru dalam pengajaran dan juga proses penghasilan aktiviti seni. Malah, sekiranya guru tidak mempunyai pengetahuan dan kecekapan dalam proses pengajaran, guru tersebut tidak akan mampu untuk mengembangkan potensi murid dari segi pengetahuan, sikap dan juga kemahiran. Kaedah pengajaran secara konvensional yang hanya berpusatkan guru akan menyebabkan murid bergantung sepenuhnya kepada guru dan secara tidak langsung akan menyebabkan murid berasa





bosan dan tidak berminat untuk mengikuti sesi pembelajaran (Wan Lokman et al., 2017). Justeru, pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang bersifat konvensional ini haruslah dielakkan.

Banyak faktor yang menyebabkan guru gemar menggunakan kaedah pengajaran konvensional ini. Antaranya adalah disebabkan oleh faktor penyediaan alat bahan bantu mengajar yang mengambil masa yang panjang. Kajian yang dijalankan oleh Rosidah Hamid (2014) mendapati bahawa guru pada masa kini mempunyai beban tugas yang terlalu banyak sehingga menyebabkan mereka tidak mempunyai banyak masa untuk merancang serta menyediakan bahan pengajaran yang diperlukan. Bukan itu sahaja, kebanyakan guru PSV juga tidak mempunyai cukup maklumat tentang bahan sumber yang diperlukan. Mohd Aizat (2018) juga berpendapat, antara masalah utama guru Pendidikan Seni Visual adalah berkaitan dengan peralatan yang tidak mencukupi dan menurutnya lagi satu kajian perlu dijalankan untuk membantu permasalahan yang timbul dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual.

Memang tidak dapat dinafikan bahawa pada masa kini, penggunaan ABBM yang berasaskan teknologi dan multimedia menjadi antara bahan yang diberi perhatian dalam penyampaian pembelajaran. Dalam kajian yang dijalankan oleh Siti Aminah (2018) mendapati bahawa walaupun guru-guru menganggap penggunaan ABBM berasaskan multimedia ini penting, namun penggunaannya masih tidak begitu memuaskan disebabkan oleh beberapa faktor seperti kemudahan ICT yang tidak mencukupi di sekolah. Hal ini turut disokong oleh Ruhiana Idayu (2019) yang mengatakan bahawa terdapat cabaran yang dihadapi dalam penyampaian pembelajaran berasaskan multimedia ini iaitu antaranya faktor kekurangan fasiliti





yang berasaskan teknologi di sekolah. Selain itu, menurut Mohd Reduan (2013) terdapat kelemahan dalam penggunaan alatan yang berasaskan teknologi ini terutamanya apabila berlaku masalah ketiadaan elektrik, alatan elektronik ini tidak akan berfungsi dengan baik dan mungkin akan menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran tergendala dan tertangguh. Oleh hal yang demikian, satu alternatif lain perlu dilakukan oleh guru-guru untuk menjadikan sesi pembelajaran kekal menyeronokkan dengan menggunakan ABBM yang berasaskan permainan tanpa bergantung sepenuhnya kepada kemudahan ICT semata-mata.

Hasil tinjauan yang telah dijalankan oleh Roslina Mohd Nor (2020) mendapati bahawa terdapat banyak kajian tentang kaedah pengajaran oleh guru bagi mata pelajaran yang lain namun masih kurang kajian yang dijalankan berkaitan kaedah pengajaran guru bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Menurutnya lagi, kajian-kajian yang dijalankan sebelum ini banyak berfokus kepada kemahiran, kepentingan PSV dalam pendidikan, dan juga hal yang berkaitan dengan apresiasi seni visual. Oleh hal yang demikian, satu kajian berkaitan kaedah pengajaran guru dan penggunaan ABBM berasaskan permainan dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual perlu dilakukan agar dapat meningkatkan mutu pengajaran guru-guru PSV.

Justeru, berdasarkan beberapa permasalahan kajian yang dibincangkan di atas, pengkaji berminat untuk menjalankan penyelidikan berkaitan ABBM bagi membantu guru-guru Pendidikan Seni Visual melaksanakan pengajaran dan pembelajaran yang lebih kondusif dan melibatkan interaksi dua hala dalam proses pengajaran. Oleh hal yang demikian, satu kit pembelajaran berasaskan permainan perlu dihasilkan bagi membantu mempelbagaikan kaedah pengajaran guru Pendidikan Seni Visual di





samping mengatasi permasalahan dalam penyediaan alatan bahan bantu mengajar (ABBM) yang dihadapi oleh guru-guru PSV dalam proses pengajaran.

1.4 Tujuan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk meneroka penggunaan ABBM dalam kalangan guru PSV terutama dalam proses penyampaian teori kepada murid-murid ke arah mewujudkan pembelajaran yang menyeronokkan. Penggunaan ABBM ini akan dapat membantu guru menyampaikan isi pelajaran dengan lebih terancang dan sistematik. Penggunaan ABBM yang bersesuaian akan membantu guru-guru untuk menerangkan sesuatu konsep dengan lebih jelas berbanding penerangan secara lisan dan hal ini akan membantu pemahaman dan penguasaan murid-murid terhadap sesuatu perkara yang disampaikan oleh guru (Mohamad Nor Azhari, 2014). Oleh hal yang demikian, guru-guru perlulah meningkatkan mutu pengajaran agar bersesuaian dengan kehendak masa kini melalui penggunaan ABBM agar dapat membantu meningkatkan pemahaman murid-murid ke arah pembelajaran yang lebih bermakna (Abdul Rahim Hamdan; Hayazi, 2010)

Kajian ini juga bertujuan untuk membina, dan memperkenalkan kit pembelajaran berasaskan inovasi permainan tradisional bagi pengajaran Bahasa Seni Visual dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1. Pembelajaran Bahasa Seni Visual merupakan tunjang utama dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1. Memandangkan topik ini sangat penting, maka pemahaman yang kukuh dalam topik ini sangat diperlukan dan perlu dipelajari dari peringkat awal. Bagi





membentuk pemahaman tersebut, murid-murid perlu terlebih dahulu mempunyai minat dan keseronokan untuk mempelajari topik ini. Bagi mewujudkan minat tersebut, penggunaan ABBM dalam proses pengajaran dan pembelajaran amat penting dalam merangsang minat murid untuk belajar (Abdul Rahim Hamdan; Hayazi, 2010). Oleh hal yang demikian, pengkaji berpendapat melalui penggunaan kit pembelajaran yang berasaskan permainan akan dapat mewujudkan kaedah PdP yang lebih menyeronokkan sekali gus dapat menarik minat serta menggalakkan murid-murid untuk mempelajari sesuatu topik. Selain itu, kajian ini juga dijalankan bertujuan untuk menentusahkan kebolehgunaan kit pembelajaran yang berasaskan inovasi permainan tradisional bagi pengajaran Bahasa Seni Visual dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 sekali gus mempelbagaikan kaedah pengajaran guru-guru PSV melalui penggunaan ABBM yang lebih menarik.



1.5 Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk :

1. Mengenal pasti bentuk ABBM bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual dalam kalangan Guru PSV Tingkatan 1.
2. Membangunkan kit pembelajaran berasaskan inovasi permainan tradisional Kit BAHtra' untuk pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual, PSV Tingkatan 1.
3. Menentusahkan kebolehgunaan kit pembelajaran BAHtra bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual, PSV Tingkatan 1.



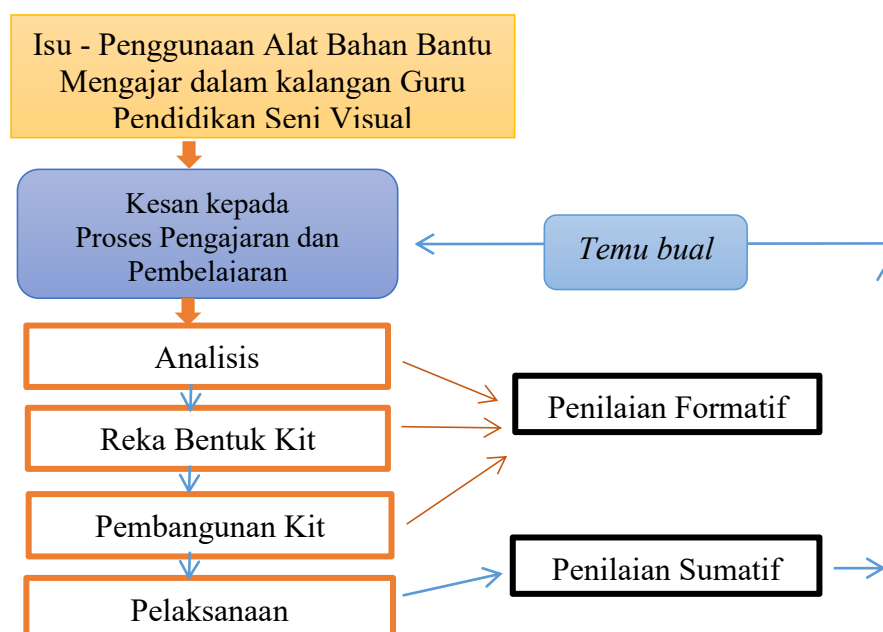
1.6 Soalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian di atas, berikut pula merupakan persoalan kajian bagi penyelidikan ini:

1. Apakah bentuk ABBM yang digunakan oleh guru PSV Tingkatan 1 bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual ?
2. Bagaimanakah kit pembelajaran yang sesuai dibangunkan untuk pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual, PSV Tingkatan 1 ?
3. Sejauh manakah kebolegunaan kit pembelajaran BAHtra dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Seni Visual, PSV Tingkatan 1 ?

1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Berikut merupakan kerangka konsep kajian yang digunakan dalam penyelidikan ini:



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian; Diubahsuai daripada MODEL ADDIE

Kerangka Konsep Kajian ini diubahsuai daripada Model ADDIE dalam kajian yang dijalankan oleh Ummu Nasibah Nasohah (2015). Pemilihan kerangka konseptual ini dibuat berdasarkan objektif kajian yang dijalankan dalam penyelidikan ini.

Kerangka konseptual kajian ini diubahsuai bersesuaian dengan situasi pengkaji yang ingin membina sebuah kit pembelajaran berasaskan inovasi permainan tradisional bagi pengajaran Bahasa Seni Visual dalam mata pelajaran PSV Tingkatan 1. Pemilihan MODEL ADDIE sebagai kerangka kepada kajian ini dibuat berdasarkan kesesuaiannya dalam pembinaan sesuatu modul pengajaran. Menurut Ummu Nasibah Nasohah (2015), lima fasa yang dikemukakan dalam model ADDIE dalam sesuatu pembinaan modul pengajaran terbukti sangat berkesan dan efisien dalam menarik minat dan memotivasikan murid dalam sesuatu pelajaran yang dipelajari. Bukan itu sahaja, dengan berpandukan teori dan model reka bentuk ini juga, dilihat dapat memudahkan proses mereka bentuk sesuatu modul pengajaran kerana menurut Thompson (2001), dalam kajian Rio Sumarni Shariffudin (2007), penggunaan teori dan model pengajaran dapat membantu pengkaji melancarkan proses pembinaan sesuatu bahan. Dalam kajian yang dijalankan oleh Ngussa (2014) juga telah mencadangkan agar guru perlu didorong untuk terus menerapkan reka bentuk instruksional ADDIE dalam transaksi PdP bagi mewujudkan ruang untuk prestasi akademik murid yang lebih tinggi.

Selain itu, kajian-kajian terdahulu juga telah mengesahkan bahawa MODEL ADDIE ini terbukti membantu pengkaji untuk membina sesuatu modul pengajaran dengan lebih berkesan. Kajian yang telah dijalankan oleh Youngmin Lee (2016) mendapati bahawa penggunaan model ADDIE dalam kajiannya telah membantu meningkatkan motivasi dan kualiti pembelajaran murid. Begitu juga dengan kajian



yang dijalankan oleh Muhamad Azhar Stapa dan Nazeri Mohammad (2019) yang menggunakan model instruksional ADDIE dalam pembinaan prototaip e-learning yang disebut *Vocational Learning (Voc-Learning)*. Terdapat banyak lagi kajian dalam negara yang menggunakan MODEL ADDIE dalam pembangunan sesebuah modul pengajaran, antaranya ialah Pembangunan Modul Awal Literasi (Modul A-Lit) (Juppri Bacotang, 2016), Modul Robot Permainan (Muhammad Shakir Saad et al., 2018) dan Modul Pengajaran STEM (Siti Nabila Khalid et al. 2019)

Sehubungan itu, pengkaji memilih untuk menerapkan model ADDIE sebagai alat atau kerangka dalam merancang dan membangunkan kit pembelajaran dengan mengambil kira teori pembelajaran kognitif dan behaviourisme semasa proses merancang dan juga menilai. Pemilihan teori ini bertujuan menjadikan kit pembelajaran yang dibangunkan ini dapat memenuhi kesan daripada pengajaran ke atas tahap kognitif murid-murid serta tindak balas mereka terhadap pengajaran yang disampaikan. Oleh hal yang demikian, kerangka konseptual kajian ini diharapkan dapat membantu pengkaji menjalankan kajian dengan lebih sistematik dan bertujuan.

1.8 Kepentingan Kajian

Memandangkan kajian ini memfokuskan kepada aspek pengajaran, maka kepentingan kajian ini juga lebih menjurus kepada kumpulan sasaran yang diinginkan iaitu guru. Secara tidak langsung, ia juga akan memberi impak kepada proses pembelajaran yang berlangsung daripada pengajaran guru terbabit.





Oleh hal yang demikian, kajian ini diharapkan dapat membantu permasalahan guru dalam penyediaan ABBM terutama bagi topik Bahasa Seni Visual melalui kit pembelajaran BAHtra yang dihasilkan. Kit Pembelajaran ini juga diharapkan dapat membudayakan penerapan KBAT dalam PdP guru- guru seperti yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025) di bawah 20 inisiatif utama iaitu Pembudayaan Kemahiran Berfikir dalam Pembelajaran Abad Ke-21. Melalui penggunaan kit pembelajaran ini juga diharapkan akan dapat membantu guru-guru mewujudkan satu proses pengajaran yang menyeronokkan serta membantu guru-guru dalam mempelbagaikan kaedah PdP Pendidikan Seni Visual di sekolah. Hal ini bertepatan dengan perkara yang telah ditetapkan di dalam borang penilaian SKPMg 2 di bawah Standard 4 (pembelajaran dan pemudahcaraan) yang menekankan kepada PdP yang berkesan. Bagi mencapai Tahap Kualiti 4, guru-guru perlu menyediakan ABBM, menggalakkan penglibatan aktif murid dalam PdP, serta mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan. Hal ini dapat dilihat di bawah Aspek 4.1.1, 4.2.1 dan 4.2.2 di dalam Standard 4, SKPMg 2.

Walaupun kajian ini tidak dapat dijalankan ke atas murid-murid, namun impak daripada pengajaran yang menggunakan kit ini akan memberi kesan kepada murid-murid. Oleh hal yang demikian, diharapkan melalui kajian ini akan dapat meningkatkan lagi pemahaman murid dalam Bahasa Seni Visual serta menarik minat murid untuk mengikuti pembelajaran melalui Kit Pembelajaran (BAHtra) yang telah dibangunkan ini. Penggunaan kit ini juga diharapkan dapat merangsang kemahiran berfikir dalam pembelajaran murid ke arah pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.



Akhir sekali, diharapkan kajian yang dijalankan ini juga akan memberikan impak yang lebih besar terhadap bidang pendidikan itu sendiri terutama bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Selain itu, kit pembelajaran BAHtra yang dibina ini dapat dijadikan rujukan utama guru-guru PSV dalam meningkatkan mutu PdP yang mengaplikasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam kalangan murid. Bukan itu sahaja, secara tidak langsung, pembinaan kit pembelajaran ini dapat membugarkan semula permainan tradisional dalam kalangan generasi masa kini agar permainan ini tidak lapuk dek hujan, tak lekang dek panas.

1.9 Batasan Kajian

Dalam pembinaan kit pembelajaran ini, pengkaji hanya memfokuskan kepada bidang Bahasa Seni Visual iaitu merupakan tajuk penting yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1.

Manakala lokasi kajian yang dijalankan pula terhad kepada sepuluh buah sekolah daripada 177 buah sekolah menengah kebangsaan yang terdapat di negeri Kelantan. Sepuluh buah sekolah ini terdiri daripada sekolah yang berlainan kawasan iaitu 5 buah sekolah di kawasan bandar dan 5 buah sekolah di kawasan luar bandar iaitu di daerah Kota Bharu dan juga di daerah Gua Musang. Sekolah yang dipilih ini terdiri daripada sekolah menengah kebangsaan dan dapatan data tidak mewakili sekolah-sekolah daripada aliran yang lain.

Manakala bilangan responden pula terdiri daripada 7 orang Guru PSV Tingkatan 1 pada fasa pertama, 3 orang pakar dalam bidang PSV pada fasa kedua dan ketiga serta 10 orang Guru Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 pada fasa keempat. Pendapat responden ini tidak mewakili organisasi yang lebih luas dan tinggi.

1.10 Definisi Istilah dan Operasional

a) Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)

Alat bahan bantu mengajar dikenali sebagai sebahagian daripada media pengajaran yang disebut sebagai audio visual dan bahan bahan yang berkaitan dengannya yang berfungsi dalam pelaksanaan sesuatu pengajaran (Heinich et.al, 2002). Alat Bahan Bantu Mengajar merangkumi penggunaan alat atau bahan atau kedua-duanya sekali dalam sesuatu sesi pengajaran dan pembelajaran.

b) Kit Pembelajaran

Kit pembelajaran merupakan ABBM yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pelajaran. Pembangunan kit pembelajaran dapat merangsang proses pembelajaran serta mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih berkesan (Azyan dan Mohammed Osman, 2019). Kit pembelajaran merupakan satu kaedah inovatif yang berfungsi sebagai ABBM di sekolah.

c) Permainan Tradisional

Permainan tradisional merujuk kepada permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak lelaki dan perempuan. Contoh permainan tradisional termasuklah wau, gasing, congkak, sepak raga, guli, batu seremban, aci sorok, dan sebagainya (Zuriawati et al.,

2014). Dalam konteks kajian ini, permainan tradisional merujuk kepada permainan yang telah diperkenalkan oleh generasi terdahulu dan dimainkan oleh semua lapisan masyarakat di Malaysia. Manakala Kit BAHtra yang direkabentuk mempunyai persamaan dengan permainan seperti gasing, congkak, batu seremban dan ting-ting.

d) Pendidikan Seni Visual

Pendidikan Seni Visual merupakan mata pelajaran yang berperanan membentuk keperibadian yang celik budaya kesenian dalam kalangan generasi Malaysia (Fatimah Ismail, 2015). Pendidikan Seni Visual juga adalah satu bentuk program pendidikan yang terancang dan bersistem bagi memenuhi keperluan individu dan aspirasi negara dan prestasinya boleh diukur.

e) Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP)

DSKP ialah satu dokumen yang mengintegrasikan kurikulum dan pentaksiran Standard Kandungan pula merupakan pernyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran, dan nilai (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).

f) Persepsi Seni

Persepsi Seni berkaitan dengan pemahaman murid terhadap sesuatu topik sama ada tentang Sejarah dan Apresiasi seni, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).

g) Bahasa Seni Visual

Bidang Bahasa Seni Visual memberi penekanan terhadap unsur seni dan prinsip rekaan. Unsur Seni terdiri daripada garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna.



Manakala prinsip rekaan pula terdiri daripada harmoni, kontra, penegasan, imbangan, kesatuan, kepelbagaian serta irama dan pergerakan (BPK, DSKP Pendidikan Seni Visual, 2016, ms. 17).

