

**TINJAUAN KEPENTINGAN APLIKASI REKA BENTUK  
INSTRUKSIONAL DAN TEKNOLOGI TERHADAP  
TAHAP KOMPETENSI GURU PENDIDIKAN SENI  
VISUAL DALAM PENGAJARAN DAN  
PEMBELAJARAN**

**AMIR BIN HASHIM**

**PENULISAN ILMIAH INI DIKEMUKAKAN BAGI  
MEMENUHI SEBAHAGIAN SYARAT MEMPEROLEHI  
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (SENI)**

**FAKULTI SENI DAN MUZIK  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

**2005**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbii

## PENGAKUAN

Saya mengaku karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

15hb Mei 2005

AMIR BIN HASHIM  
M20031001188



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbiii

## DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

15hb Mei 2005

AMIR BIN HASHIM  
M20031001188



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



## PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah, dengan limpah kurnia dan keizinanNya, dapatlah saya menyempurnakan kertas cadangan ini sebagai memenuhi keperluan kursus.

Untuk itu, saya merakamkan ribuan terima kasih yang tak terhingga khas ditujukan kepada penyelia yang saya hormati, En. Ridzuan Bin Hussein kerana dengan bantuan, bimbingan, tunjuk ajar, pendapat dan masa yang beliau luangkan telah membolehkan terhasilnya penulisan ini. Ribuan terima kasih juga kepada Dekan Fakulti Seni dan Muzik Prof. Madya Dr. Ahmad Suhaimi Bin Mohd. Noor, Timbalan Dekan Akademik, Prof. Madya Zulkifli Bin Yusof, Ketua Jabatan Seni, En. Abu Bakar Bin Sabran, Pensyarah-pensyarah Pendidikan Seni Visual, Prof. Madya Tuan Hj. Ibrahman bin Hassan, En. Roskang Jailani, En. Abdul. Halim Bin Hussain, Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, En. Hassan Ghazali dan En. Md. Nasir Bin Ibrahim yang telah memberi bantuan dan sokongan sepanjang tempoh penyelidikan ini.

Saya juga merakamkan ribuan terima kasih kepada pihak Pengurusan Sumber Manusia, Fakulti Seni dan Muzik serta Pentadbiran Pasca Siswazah, Universiti Pendidikan Sultan Idris di atas kerjasama dan penyediaan prasarana komputer bagi kemudahan penyelidikan ini.



Kepada isteriku, Masita Bt. Selamat dan anak-anak, Amira Humairah, Amira Irdina dan Amirul Jafni, jutaan terima kasih diucapkan kerana banyak membantu, serta memahami dan memberikan sokongan. Tidak lupa kepada keluarga yang juga memberi sokongan dari segala segi, semoga Allah merahmati kalian.

Terima kasih kepada semua rakan-rakan, di atas bantuan dan sokongan yang diberikan. Semoga penulisan ini memberikan sumbangan terhadap perkembangan pengetahuan dalam penyelidikan selanjutnya.

Segala yang baik adalah dari Allah SWT dan segala kelemahan dan kekurangan adalah dari pihak saya.





## ABSTRAK

Kajian ini adalah untuk mengenalpasti tahap kompetensi yang ada dan perlu ada pada guru-guru Pendidikan Seni Visual dalam proses perancangan dan pelaksanaan pengajaran menggunakan Kaedah Reka bentuk Instruksional dan Teknologi serta pengaplikasian Visual Grafik Komputer dan Multimedia dalam pengajaran di sekolah. Untuk menghasilkan satu kaedah pengajaran yang berkesan, guru-guru Pendidikan Seni Visual (PSV) perlu mempunyai kompetensi yang tinggi dalam proses perancangan dan pelaksanaan pengajaran. Justeru itu, mereka terlebih dahulu didedahkan dengan pelbagai kaedah, teknik dan keperluan untuk menghasilkan modul pengajaran bercirikan interaktif dan penyerapan visual grafik dan multimedia bersama-sama. Pelbagai aspek asas pembangunan modul pengajaran interaktif didedahkan kepada guru PSV sepanjang kursus selama empat hari di bawah bimbingan penyelidik. Atas faktor masa dan kos yang tinggi, guru-guru PSV hanya didedahkan perkara asas pembangunan modul, tetapi mereka berjaya mencipta modul pengajaran interaktif dan multimedia dengan baik. Kaedah penyelidikan yang digunakan berbentuk tinjauan menggunakan pendekatan secara kualitatif. Objektif penyelidikan berjaya dicapai melalui kerjasama yang sangat baik dan data diperolehi melalui tiga kaedah metodologi iaitu kaedah temu bual, pemerhatian dan soal selidik (latar belakang sampel). Kaedah ini dipilih kerana dapat mempermudah proses pengumpulan dan analisis data yang diperolehi sepanjang proses pembinaan modul pengajaran interaktif. Responden terdiri daripada 40 orang guru Pendidikan Seni Visual dari Sekolah Menengah Daerah Kinta, Perak. Dapatan kajian mendapati responden tidak memahami untuk mengintegrasikan teknologi instruksional dengan proses perancangan dan pelaksanaan pengajaran kerana faktor kekurangan ilmu dan pengalaman berkaitan penggunaan ICT dan teknologi. Implikasi dari kajian, guru PSV perlu memahami kesan penggunaan teknologi kepada pelajar dan pengamatan guru PSV perlu meliputi perubahan yang dibawa teknologi terhadap cara bekerja, cara berkomunikasi dan pemahaman tentang perkembangan pengetahuan ICT. Guru perlu pendekatan baru dalam menggunakan alat teknologi dan perisian yang pelbagai sebagai sebahagian daripada teknik pengajarannya.





## ABSTRACT

This research is to identify the present competency level of Visual Arts Teachers in the planning for implementation process of teaching using Instructional Design of technology method whilst applying the computer visual graphic and multimedia in school. In order to provide an effective teaching method, the Visual Arts Teachers must have a high competency level in the planning and implementation process. Hence, they must be exposed to multiple methods, techniques and the need to create a teaching module which incorporate interactive and visual graphic and multimedia together. With the help of researchers, the Visual Arts Teachers are exposed to a few fundamentals of interactive teaching module during their 4 days course. Due to time factor and high cost, the Visual Arts Teachers are exposed to the fundamental of the modules, however they have succeeded in creating a good interactive and multimedia teaching module. Research method which is used is a survey using qualitative method. The objective of the research was achieved through good corporation and data collected through 3 methodology which were verbal interviews, observation and discussion (sample's background). This method was chosen because it can simplify the data compilation and analysis process gained throughout the process of creating an interactive teaching module. Responders are 40 Visual Arts Teachers from Kinta District High School, Perak. From this research, we found that the responders did not understand the instructional integration technology with the planning and implementation process due to lack of knowledge and experience in ICT and technology. The implication from this research is that the Visual Arts Teachers must understand the use of technology in learning and should be able to adapt to changes brought by technology in terms of working method, communication and comprehension of ICT and its progress. Teachers have to adapt to using new teaching tools such as computer soft wares as part of their teaching techniques.



## KANDUNGAN

|             | Muka Surat |
|-------------|------------|
| PENGAKUAN   | ii         |
| DECLARATION | iii        |
| PENGHARGAAN | iv         |
| ABSTRAK     | v          |
| ABSTRACT    | vi         |

### BAB 1 PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan

1

#### 1.2 Latar Belakang

##### 1.2.1 Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi Maklumat

4

##### 1.2.2 Penyepaduan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan Seni

##### Visual (Visual Grafik Komputer dan Multimedia)

5

#### 1.3 Penyataan Masalah

9

#### 1.4 Objektif Kajian

10

#### 1.5 Persoalan Kajian

11

#### 1.6 Kepentingan Kajian

11

#### 1.7 Batasan Kajian

13

#### 1.8 Kerangka Teori

14

#### 1.9 Kerangka Konseptual

16

#### 1.10 Definisi Operasional

19

#### 1.10 Kesimpulan

24

**BAB 2 KAJIAN LITERATUR**

|         |                                                                  |    |
|---------|------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1     | Sejarah Manusia Dan Teknologi Komputer Dalam Pendidikan          | 25 |
| 2.2     | Reka Bentuk Instruksional                                        |    |
| 2.3.1   | Pengenalan                                                       | 27 |
| 2.3.2   | Reka bentuk Intruksional                                         | 27 |
| 2.3     | Prinsip Komunikasi Visual                                        |    |
| 2.3.1   | Pengenalan                                                       | 30 |
| 2.3.2   | Pendekatan Literasi Visual                                       | 31 |
| 2.3.3   | Mendekod/membaca : Mentafsirkan Visual                           | 32 |
| 2.3.4   | Komunikasi Yang Berkesan                                         | 33 |
| 2.3.5   | Peranan Visual Grafik Komputer                                   | 34 |
| 2.3.6   | Rumusan                                                          | 37 |
| 2.4     | Multimedia                                                       |    |
| 2.4.1   | Pengenalan Multimedia Dan Teknologi                              | 37 |
| 2.4.2   | Definisi Multimedia                                              | 38 |
| 2.4.3   | Hipermedia dan Hiperteks                                         | 39 |
| 2.4.4   | Mengapa Multimedia Perlu Digunakan Dalam Pendidikan?             | 40 |
| 2.4.5   | Ciri-Ciri Kelebihan Dan Keupayaan Multimedia.                    | 41 |
| 2.4.5.1 | Komunikasi Maklumat Yang Efektif                                 | 42 |
| 2.4.5.2 | Format Yang Interaktif Dan Merangsang                            | 42 |
| 2.4.5.3 | Memudah Dan Mempercepatkan Proses<br>Pengajaran Dan Pembelajaran | 43 |
| 2.4.5.4 | Membolehkan Pelajar Belajar Mengikut Keperluan<br>Mereka Sendiri | 43 |
| 2.4.5.5 | Menggalakkan Pembelajaran Kendiri                                | 44 |

|         |                                                                |    |
|---------|----------------------------------------------------------------|----|
| 2.4.5.6 | Memenuhi Gaya Pembelajaran Pelajar                             | 45 |
| 2.4.5.7 | Meningkatkan Minat Dan Motivasi Pelajar                        | 45 |
| 2.4.5.8 | Rumusan                                                        | 46 |
| 2.5     | Kompetensi                                                     |    |
| 2.5.1   | Definisi Kompetensi                                            | 47 |
| 2.5.2   | Pendidikan Berasaskan Kompetensi                               | 48 |
| 2.6     | Perancangan Dan Aktiviti Pengajaran Guru.                      |    |
| 2.6.1   | Peranan Guru Dalam Pengajaran                                  | 49 |
| 2.6.2   | Perancangan Pengajaran                                         | 52 |
| 2.6.3   | Guru Dan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan                 | 54 |
| 2.7     | Model Rekabentuk Instruksi Bersistem Dalam Pembangunan         |    |
|         | Perisian Multimedia.                                           |    |
| 2.7.1   | Pengenalan                                                     | 56 |
| 2.7.2   | Model Rekabentuk Instruksi Dalam Pembangunan                   |    |
|         | Perisian Multimedia                                            | 57 |
| 2.7.3   | Model <i>ASSURE</i> oleh: Heinich, Molenda, Russell & Smaldino | 58 |
| 2.7.5   | Model Dick & Carey                                             | 61 |
| 2.7.6   | Rumusan                                                        | 65 |
| 2.8     | Perlaksanaan Pengajaran Dan Aktiviti Pengajaran Guru           | 65 |
| 2.9     | Perbentukan Kumpulan Kerja Dalam Projek Pembangunan            |    |
|         | Perisian Interaktif Multimedia.                                | 68 |
| 2.10    | Proses Membangunkan Perisian Pengajaran Interaktif Multimedia  |    |
|         | Bersama Aplikasi Visual Grafik Komputer Dan Multimedia.        | 68 |
| 2.11    | Pendekatan Sistematis Bagi Membangunkan Aplikasi Multimedia.   | 69 |
| 2.11.1  | Fasa 1 : Fasa Menganalisis Keperluan Aplikasi.                 | 71 |



|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 2.11.2 Fasa 2 : Proses Perancangan Atau Reka Bentuk Aplikasi. | 72 |
| 2.11.3 Fasa 3 : Fasa Pembangunan Aplikasi.                    | 81 |
| 2.11.4 Fasa 4 : Fasa Pengujian Dan Penilaian Aplikasi.        | 82 |
| 2.12 Kesimpulan                                               | 86 |

### BAB 3 METODOLOGI

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 3.1 Pengenalan           | 88 |
| 3.2 Reka Bentuk Kajian   | 88 |
| 3.3 Pemboleh ubah Kajian | 89 |
| 3.4 Populasi Dan Sampel  | 90 |



|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| 3.5 Instrumentasi                                      |     |
| 3.5.1 Pembentukan Instrumen                            | 91  |
| 3.5.2 Prosedur Kajian                                  | 93  |
| 3.6 Pengumpulan Data                                   |     |
| 3.6.1 Kaedah Temu Bual                                 | 95  |
| 3.6.2 Kaedah Pemerhatian                               | 97  |
| 3.6.3 Kaedah Soal Selidik                              |     |
| 3.6.3.1 Latar belakang Responden                       | 100 |
| 3.7 Penganalisan Data                                  |     |
| 3.7.1 Analisis Data Kajian                             | 101 |
| 3.7.2 Proses Analisis Data Kajian                      | 101 |
| 3.7.3 Kebolehpercayaan Data ( <i>Truthworthiness</i> ) |     |
| 3.7.3.1 Darjat Kepercayaan ( <i>Credibility</i> )      | 102 |



|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| 3.7.3.2 Keteralihan ( <i>Transferbility</i> )   | 103 |
| 3.7.3.3 Kebergantungan ( <i>Dependability</i> ) | 104 |
| 3.7.3.4 Kepastian ( <i>Confirmability</i> )     | 104 |
| 3.7.4 Analisis Dapatan Data                     | 104 |
| 3.8 Kesimpulan                                  | 105 |

## **BAB 4 ANALISIS DATA**

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| 4.1 Pengenalan                                                 | 107 |
| 4.2 Kaedah Temu bual                                           |     |
| 4.2.1 Kompetensi Yang Diperlukan Dalam Perancangan Pengajaran  | 108 |
| 4.2.2 Kompetensi Yang Diperlukan Dalam Perlaksanaan Pengajaran | 114 |
| 4.2.3 Rumusan                                                  | 118 |
| 4.3 Kaedah Pemerhatian                                         |     |
| 4.3.1 Persoalan Kajian 3                                       | 119 |
| 4.3.2 Aktiviti Responden                                       | 120 |
| 4.3.2.1 Analisis Pemerhatian 1:                                |     |
| i. Proses Perancangan Modul Pengajaran Interaktif              | 122 |
| ii. Rumusan 1                                                  | 124 |
| 4.3.2.2 Analisis Pemerhatian 2:                                |     |
| i. Penyediaan/perlaksanaan Modul Pengajaran Interaktif         | 125 |
| ii. Rumusan 2                                                  | 127 |

### 4.3.2.3 Analisis Pemerhatian 3:

- i. Pengeluaran bahan Pengajaran Interaktif 128
- ii. Rumusan 3 129

### 4.3.2.4 Analisis Pemerhatian 4:

- i. Pengujian dan penilaian Modul Pengajaran Interaktif 131
- ii. Rumusan 4 131

## 4.4 Analisis Pemerhatian dan Soal Selidik :Latarbelakang responden yang mengikuti Kursus Komputer dalam Pengajaran Pendidikan Seni Visual. 134

### 4.4.1 Gender Dan Umur. 134

### 4.4.2 Gender Dan Kelulusan Akademik 135

### 4.4.3 Umur Dan Kelulusan Akademik 136

### 4.4.4 Lokasi Tempat Bertugas 137

### 4.4.5 Pengalaman Mengajar Di Sekolah 138

### 4.4.6 Latihan/kursus yang di terima mengenai penggunaan reka bentuk dan instruksional dalam pengajaran dan pembelajaran. 139

### 4.4.7 Kesediaan untuk mengikuti kursus lanjutan pembinaan modul pengajaran selama 4 minggu. 139

### 4.4.8 Rumusan 140

## 4.5 Kesimpulan Dapatan Kajian 141

## BAB 5 RUMUSAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN

### 5.1 Pengenalan 144

### 5.2 Ringkasan Kajian 144

### 5.3 Objektif Kajian 145

|       |                                                   |     |
|-------|---------------------------------------------------|-----|
| 5.4   | Persoalan Kajian                                  | 146 |
| 5.5   | Kaedah Penyelidikan                               | 146 |
| 5.6   | Perbincangan Dapatan Kajian Dari Persoalan Kajian | 147 |
| 5.6.1 | Persoalan Kajian 1                                | 148 |
| 5.6.2 | Persoalan Kajian 2                                | 149 |
| 5.6.3 | Persoalan Kajian 3                                | 150 |
| 5.6.4 | Persoalan Kajian 4                                | 154 |
| 5.7   | Implikasi Kajian                                  | 155 |
| 5.8   | Cadangan Untuk Amalan                             | 157 |
| 5.9   | Cadangan Untuk Kajian Selanjutnya                 | 159 |
| 5.10  | Kesimpulan Dan Penutup                            | 161 |

RUJUKAN

LAMPIRAN

## SENARAI JADUAL

### No. Jadual

### Muka surat

|      |                                                                                                       |     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.1: | Jadual Kerangka Konsep Penyelidikan                                                                   | 16  |
| 2.1: | 9 Peringkat Pembelajaran Gagne Berserta Proses Pembelajaran<br>Yang Didokong Olehnya.                 | 55  |
| 2.2: | Model-Model Reka Bentuk Instruksi Dan Multimedia                                                      | 57  |
| 3.1: | Prosedur Pelaksanaan Tindakan Oleh Penyelidik                                                         | 94  |
| 3.2: | Kompetensi Perancangan Pengajaran Yang Diperlukan Dalam<br>Menghasilkan Modul Pengajaran Interaktif.  | 96  |
| 3.3: | Kompetensi Perlaksanaan Pengajaran Yang Diperlukan Dalam<br>Menghasilkan Modul Pengajaran Interaktif. | 96  |
| 3.4: | Proses Perancangan Modul Pengajaran Interaktif Multimedia<br>Pendidikan Seni Visual.                  | 98  |
| 3.5: | Penyediaan/Perlaksanaan bahan Modul Pengajaran Interaktif<br>Multimedia Pendidikan Seni Visual.       | 98  |
| 3.6: | Pengeluaran Modul Pengajaran Interaktif Multimedia Pendidikan<br>Seni Visual.                         | 99  |
| 3.7: | Pengujian dan penilaian Modul Pengajaran Interaktif Multimedia<br>Pendidikan Seni Visual.             | 100 |



|       |                                                                                                                                |     |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.1 : | Dapatan dari tindak balas responden kajian yang berkaitan dengan perancangan pengajaran.                                       | 123 |
| 4.2 : | Dapatan dari responden dan proses pembinaan modul pengajaran interaktif.                                                       | 126 |
| 4.3 : | Dapatan dari tindak balas responden kajian yang berkaitan dengan pengeluaran bahan/modul pengajaran interaktif dan multimedia. | 129 |
| 4.4:  | Taburan Responden Mengikut Gender Dan Umur.                                                                                    | 135 |
| 4.5:  | Taburan Gender Responden Mengikut Kelulusan Akademik Tertinggi                                                                 | 136 |
| 4.6:  | Taburan Responden Mengikut Umur Dan Kelulusan Akademik.                                                                        | 137 |
| 4.7:  | Lokasi Tempat Bertugas.                                                                                                        | 138 |
| 4.8:  | Kategori Pengalaman Di Sekolah.                                                                                                | 138 |
| 4.9:  | Latihan Yang Diterima.                                                                                                         | 139 |
| 4.10: | Mengikuti kursus lanjutan pembinaan modul pengajaran selama 4 minggu.                                                          | 140 |



## SENARAI RAJAH

| No. Rajah                                                        | Muka surat |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.1: Domain Reka bentuk Instruksional dan Teknologi              | 30         |
| 2.2: Perkaitan Imej Dalam Bentuk Bulatan Dalam Komunikasi Visual | 33         |
| 2.3: Asas Teori Bagi Reka Bentuk Pengajaran.                     | 56         |
| 2.4: Model Reka Bentuk Instruksional Dick & Carey (1990)         | 64         |
| 3.1: Model Proses Kompetensi (Sumber dan Hooghiemstra, 1992)     | 93         |



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan

Tenaga kerja yang berkualiti ditentukan oleh kualiti pendidikannya. Masyarakat meletakkan guru sebagai penentu kualiti pendidikan. Oleh itu guru yang dipertanggungjawabkan membentuk pelajar-pelajar mempunyai keseimbangan dari aspek jasmani, emosi, rohani dan intelektual yang secara tidak langsung mempengaruhi kualiti pengajaran guru di bilik darjah. Peranan dan tanggungjawab guru sebagai pendidik adalah kritikal dan ini bermakna guru perlu memiliki keupayaan dari pelbagai bidang terutamanya bidang ICT bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan berkesan dan tidak membosankan pelajar.

Sering kali kita disogokkan berita-berita berkenaan dengan perancangan dan perlaksanaan konsep Sekolah Bestari di negara ini, bagaimana dengan perkembangannya? Konsep Sekolah Bestari tidak akan berjaya jika guru-gurunya hanya berpeluk tubuh tanpa inisiatif untuk terlibat sama dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, secara tidak langsung penggunaan modul pengajaran interaktif





yang diaplikasikan pembangunannya dari kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi dan penggunaan Visual Grafik Komputer dan Multimedia sangat sinonim dengan isu tersebut.

Perkara ini jelas apabila Naib Canselor Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Datuk Dr. Muhammad Rais Abdul Karim menyatakan pandangan beliau iaitu dalam membentuk pengajaran dan pembelajaran, guru perlu faham tentang kesan teknologi kepada masyarakat secara keseluruhan. Pengamatan guru perlu meliputi perubahan yang dibawa teknologi terhadap cara bekerja, cara berkomunikasi dan pemahaman tentang perkembangan pengetahuan. Guru perlu pendekatan baru dalam menggunakan alat teknologi yang pelbagai sebagai sebahagian daripada himpunan pengajarannya. Guru perlu menjadi refleksi dan kritikal tentang kualiti serta sumber maklumat. Beliau menyatakannya dalam ucap terna yang bertajuk "*Pendidikan Berkualiti Dalam Perubahan Pesat*" pada Persidangan Pendidikan Antarabangsa Pertama UPSI-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Beliau juga mengingatkan guru supaya mengenyahkan sikap takut kepada penggunaan teknologi sebaliknya perlu berani mengambil risiko dan menjadi pembelajaran seumur hidup dan guru lebih bertindak sebagai fasilitator, pembimbing dan mentor kepada pelajarannya.

Oleh itu penyelidik mengambil ini suatu inisiatif untuk menghasilkan satu kajian untuk melihat tahap kompetensi sebenar guru-guru Pendidikan Seni Visual terhadap kepentingan dan penggunaan Kaedah Reka bentuk Instruksional dan Teknologi berserta aplikasi Visual Grafik Komputer dan Multimedia dalam mana guru-guru cuba mengaplikasikannya berorientasikan Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang sering diperkatakan. Kebiasaannya guru tidak sedar kepentingan penggunaan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi dan peranan visual grafik komputer dan multimedia untuk menjadikannya sebagai media/bahan



untuk menarik minat dan perhatian pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan minda pelajar masa kini jelas sekali lebih terbuka bilamana mereka sering melayari laman-laman web yang banyak menggunakan elemen visual grafik komputer sebagai strategi untuk mempengaruhi dan menarik perhatian pelajar.

Seperti mana yang digagaskan oleh pihak penggubal kurikulum melalui buku Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual yang dikeluarkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia (2003), dinyatakan bahawa Guru Pendidikan Seni Visual perlu menggunakan strategi dan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan isi kandungan pengajaran untuk memupuk minat pelajar. Antara strategi dan kaedah yang menyentuh dengan tajuk penyelidikan ini adalah seperti Pembelajaran Akses Kendiri dan Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT). Terdapat juga pelbagai pendapat lain yang berkaitan seperti Schwier & Misanchuk yang menyatakan bahawa salah satu komponen utama dalam pembelajaran berasaskan teknologi adalah komponen bantuan sendiri (*self-help*) (Schwier & Misanchuk, 1993).

Teknologi digital membenarkan pelajar menjadi lebih aktif dan *independent* (Lerner, 1997). Melalui penggunaan modul interaktif dan grafik komputer, pelajar dapat mengawal dan mengarah pembelajaran sendiri melalui eksplorasi terus. Perubahan peranan pelajar daripada "diajar" kepada "belajar" dan peranan guru daripada "pakar" kepada "pembimbing" adalah idea asas konstruktivisme. Alat komputer membenarkan pelajar berfikir secara baru dan menerokai konsep yang tidak diakses sebelum ini (Lerner, 1997). Oleh itu keperluan dan penggunaan modul interaktif dan grafik komputer amat diperlukan untuk membantu Guru Pendidikan Seni Visual menghadapi alaf baru dengan lebih dinamik dan berkesan.

## 1.2 Latar Belakang

### 1.2.1 Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi Maklumat

Sistem pendidikan di Malaysia yang berteraskan Falsafah Pendidikan Negara adalah bertujuan memperkembangkan potensi individu secara bersepadu bagi mewujudkan warga insan yang seimbang dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani. Matlamat Falsafah Pendidikan Negara adalah jelas untuk melahirkan masyarakat Malaysia yang berakhlak mulia, bertanggungjawab serta berkeupayaan memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran masyarakat dan negara (Abu Hassan Adam, 1992).

Profesion perguruan kini telah jauh berubah dan akan sentiasa berubah mengikut arus perubahan masa. Evolusi bukan sahaja dalam aspek pendidikan sahaja, malah perlu dilihat secara global kerana dunia dan masyarakat sentiasa berubah. Sekolah tidak lagi hanya dilihat sebagai suatu tempat menimba ilmu dan memperoleh pengetahuan tetapi merupakan sebuah institusi yang dapat melatih individu berfikir, berilmu dan berakhlak mulia. Sebarang perubahan yang berlaku dalam dunia pendidikan, guru akan terlibat secara langsung ataupun tidak. Ini kerana guru adalah nadi dan ejen perubahan dalam dunia pendidikan. Tidak boleh dinafikan, penggunaan teknologi maklumat merupakan suatu fenomena penting untuk diaplikasikan dalam masyarakat dan sering kali digunakan dalam kehidupan harian. Dalam menyediakan pelajar menghadapi perubahan ini, latihan yang bersistematik perlu diberi kepada pelajar seawal yang mungkin. Siapakah yang harus memberi latihan ini jika ianya seorang yang bergelar guru. Oleh yang demikian, guru perlu cekap dan berketerampilan dalam mengendalikan teknologi maklumat (ICT) di bilik darjah.

Guru yang berkualiti adalah penting dalam menghasilkan sumber manusia yang mampu menyumbang ke arah mencapai matlamat negara menjadi sebuah negara

maju. Guru sebagai pendidik harus mampu melahirkan pelajar yang berkeupayaan dan berkualiti tinggi. Mereka perlu meneliti kemahiran, pengetahuan dan kepakaran yang ada pada diri mereka dan membuat refleksi sendiri untuk memastikan memiliki keupayaan dalam mempertingkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Untuk mencapai matlamat ini, adalah sewajarnya diberi perhatian terhadap beberapa perubahan yang berlaku di dalam negara kita dan di dunia. Masyarakat dunia pada kurun ke 21 sudah mula memperkatakan "*computer literacy*". Untuk memenuhi keperluan semasa, pengurus atau pengendali pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan sistem pengurusan dan penggunaan teknologi yang terkini (Smyth,1987).

### 1.2.2 Penyepaduan Teknologi Maklumat dalam Pendidikan Seni Visual (Visual Grafik Komputer dan Multimedia)

Teknologi maklumat tidak sepatutnya dipandang remeh kerana bukan hanya dunia malahan masyarakat di negara ini banyak bergantung kepada perkembangan teknologi maklumat dalam kehidupan seharian. Pendidikan Seni Visual juga tidak terlepas dari proses perubahan mengikut perkembangan semasa dan guru Pendidikan Seni Visual harus memberi latihan-latihan yang sesuai kepada pelajar-pelajar yang selari dengan kehendak semasa, tetapi apakah latihan yang harus diberikan memandangkan bidang teknologi maklumat begitu luas? Ada yang berpendapat bahawa kita harus memberikan latihan literasi komputer. Adakah ini bermakna bahawa jika seseorang pandai bermain permainan komputer membuatnya celik komputer? Atau seseorang pelajar itu dapat menjawab soalan latih tubi dalam suatu program tutorial, membuatnya celik komputer? Dalam usaha menyepadukan teknologi maklumat dalam pengajaran kita perlu melihat kehendak



kurikulum Pendidikan Seni Visual. Antaranya ialah memahami dan menggabungkan pengetahuan komputer dan teknologi dalam penghasilan karya seni, mengamalkan kemahiran berfikir, mengendalikan data dan maklumat dan segala yang berkaitan dengan kegiatan seni yang akhirnya dapat menarik minat pelajar untuk mencetus idea-idea kreatif dan berinovatif melalui aktiviti penerokaan. (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003).

Visual Grafik komputer dan Multimedia boleh didefinisikan sebagai sesuatu bahan yang digunakan untuk menerangkan sesuatu konsep ilmu ataupun menyampaikan buah fikiran atau perhatian yang kadangkala berbentuk abstrak. Jelas di sini, visual grafik komputer dapat diklasifikasikan sebagai salah satu alat bantu mengajar yang berkesan dari segi peranan dan fungsinya.



Visual Grafik komputer dan Multimedia juga dikatakan dapat membantu guru mempelbagaikan gaya pembelajaran pelajar. Guru harus tahu bahawa pelajar mempunyai gaya pembelajaran yang berbeza dan sebab itulah tiada satu kaedah mengajar yang terbaik untuk semua pelajar. Jadi, guru harus menggunakan berbagai-bagai kaedah atau aktiviti pengajaran dan pembelajaran supaya pelajar yang berbeza dalam gaya pembelajaran itu dapat belajar dengan berkesan dan menguasai hasil pembelajaran. Antara gaya pembelajaran yang berkesan ialah belajar dengan melihat visual grafik berkomputer.

Cara bagaimana suatu pengajaran disampaikan merupakan kunci utama kejayaan pengajaran tersebut. Seorang guru mestilah mengambil kira faktor-faktor seperti, implementasi teknologi (seperti keperluan teknologi yang sedia ada, sokongan teknikal untuk pelajar dan bilangan komputer). Selain itu, aspek logistik (seperti masa yang fleksibel bagi menghabiskan satu-satu projek dan masa lebih) juga perlu diambil



kira. Clark (1982), menjelaskan proses perkembangan mental dikatakan berkait rapat dengan pengajaran di mana proses pembelajaran ditentukan oleh pengajaran guru.

Untuk melihat proses pendidikan yang berkesan, kaedah pengajaran dan pembelajaran perlu dititikberatkan dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran yang boleh menarik minat pelajar terhadap pendidikan. Dengan penggunaan komputer dalam pengajaran, guru dapat mendedahkan isi pelajaran kepada pelajar secara langsung.

Bagi tujuan penyelidikan ini, pemilihan sampel dijalankan di Daerah Kinta, Perak. Seramai 40 orang guru yang mempunyai latar belakang Pendidikan Seni Visual telah dipilih dari pelbagai aliran, jenis dan latar belakang sekolah di daerah tersebut. Daerah ini mempunyai sebanyak 62 buah Sekolah Menengah dan pemilihan sekolah dipilih secara rawak mudah dan telah ditetapkan oleh pihak Jabatan Pelajaran Perak.

Kursus aplikasi komputer dalam Pendidikan Seni Visual selama empat hari berturut-turut diberi terlebih dahulu kepada responden terpilih untuk melihat bagaimana persepsi dan keberkesanan pengajaran dari segi perancangan dan pelaksanaan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi dengan pendekatan visual grafik komputer dan multimedia. Kursus selama empat hari tersebut telah dirancang dan guru-guru perlu melalui empat hari tersebut dan penyelidik memberi pendedahan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tajuk penyelidikan.

Pada akhir kursus, guru-guru Pendidikan Seni Visual itu akan menghasilkan satu modul pengajaran interaktif yang mengaplikasikan prinsip asas reka bentuk instruksional dan teknologi berserta penggunaan elemen-elemen visual grafik dan multimedia supaya mutu modul pengajaran interaktif itu akan lebih bermutu dan berkesan untuk sesi pengajaran dan pembelajaran, seterusnya dapat menarik minat



pelajar kepada mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Daripada kajian awal secara rambang kepada pelajar-pelajar sekolah, penyelidik mendapati bahawa teknik dan kaedah pengajaran guru Pendidikan Seni Visual kurang menarik dan menggunakan kaedah pengajaran yang bercirikan kaedah tradisional.

Oleh yang demikian, sudah tiba masanya penyelidik perlu cuba membuat revolusi dalam kaedah pengajaran yang berasaskan reka bentuk instruksional dan teknologi berserta penggunaan visual grafik komputer sebagai pemangkinnya. Hanya menggunakan pengkaedahan berorintasikan literasi komputer dan multimedia sahaja, dijangkakan pelajar-pelajar masa kini lebih peka dan terangsang untuk mempelajari ilmu Seni Visual dengan lebih berkesan dan guru-guru Pendidikan Seni Visual juga akan menjadi lebih dinamik untuk mengaplikasikan bidang ICT dan kemahiran berkomputer dalam pengajaran mereka setiap kali memasuki bilik darjah dan aktiviti-aktiviti lain di waktu persekolahan atau di luar tugas guru.

Secara tidak langsung dengan adanya tahap kompetensi guru Pendidikan Seni Visual yang tinggi dan setanding dengan kemahiran guru-guru mata pelajaran lain dalam mengaplikasikan pengajaran menggunakan modul interaktif ciptaan mereka sendiri, maka martabat dan tahap profesionalisme Pendidikan Seni Visual akan menjadi lebih tinggi dan guru-guru Pendidikan Seni Visual tidak lagi dipandang guru kelas kedua dan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual akan diiktiraf mutu dan kepentingannya sebaris dengan mata pelajaran lain amnya.





### 1.3 Pernyataan Masalah

Salah satu strategi dalam usaha untuk memastikan guru Pendidikan Seni Visual berkeupayaan melahirkan pelajar yang berkualiti ialah dengan meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Ini bermakna guru Pendidikan Seni Visual perlu memiliki kompetensi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi di sokong penggunaan visual grafik komputer dan multimedia sebagai usaha melahirkan sumber manusia yang memiliki pengetahuan, kemahiran dan sikap yang diperlukan untuk pembangunan negara.

Apakah kompetensi-kompetensi yang diperlukan oleh seseorang guru Pendidikan Seni Visual? Setakat mana mereka memiliki kompetensi tersebut? Adalah perlu dilakukan penyelidikan untuk meninjau kompetensi guru Pendidikan Seni Visual dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi di samping penggunaan visual grafik komputer dan multimedia sebagai usaha meningkatkan prestasi guru Pendidikan Seni Visual. Bagaimana pula untuk guru-guru Pendidikan Seni Visual dapat meningkatkan keupayaan mereka menangani cabaran serta perubahan yang pesat dalam dunia pendidikan negara lantas dapat menyaingi kepesatan perkembangan dunia ICT dalam pendidikan khususnya dalam bidang mereka.





## 1.4 Objektif Kajian

Objektif umum kajian ini adalah untuk meninjau impak dan persepsi guru berhubung kompetensi guru-guru Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta peranan visual grafik komputer dan multimedia. Responden terdiri daripada 40 guru opsyen Pendidikan Seni Visual yang mewakili Daerah Kinta, Perak yang dipilih secara rawak untuk mewakili populasi guru-guru Pendidikan Seni Visual di 62 buah Sekolah Menengah di daerah tersebut. Terdapat empat objektif kajian iaitu:

1. Mengenalpasti persepsi guru-guru Pendidikan Seni Visual terhadap kepentingan perancangan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan visual grafik komputer dan multimedia dapat meningkatkan mutu pengajaran guru terlibat;
2. Mengenalpasti persepsi guru-guru Pendidikan Seni Visual terhadap kepentingan pelaksanaan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan visual grafik komputer dan multimedia dapat meningkatkan mutu pengajaran guru terlibat;
3. Mengenalpasti tahap kompetensi guru-guru Pendidikan Seni Visual dalam proses pembinaan modul pengajaran interaktif multimedia dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta aplikasi visual grafik komputer dan multimedia.
4. Mengetahui perkaitan data-data dari latar belakang guru-guru Pendidikan Seni Visual yang mengikuti Kursus Komputer dalam Pendidikan Seni Visual dengan tahap pemikiran dan penggunaan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi untuk menghasilkan modul pengajaran interaktif.





### 1.5 Persoalan Kajian:

1. Setakat mana tahap kompetensi guru dalam proses perancangan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta visual Grafik komputer dan multimedia?
2. Setakat mana tahap kompetensi guru dalam pelaksanaan pengajaran kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta visual Grafik komputer dan multimedia?
3. Sejauhmana tahap kompetensi guru Pendidikan Seni Visual dalam proses pembinaan modul pengajaran interaktif Pendidikan Seni Visual. (Asas-asas Seni Reka atau Prinsip Rekaan).
4. Terdapatkah perkaitan data-data dari latar belakang guru-guru Pendidikan Seni Visual yang mengikuti Kursus Komputer dalam Pendidikan Seni Visual dengan tahap pemikiran dan penggunaan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi untuk menghasilkan modul pengajaran interaktif.



### 1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini adalah untuk mengenalpasti tahap kompetensi yang sedia ada dan perlu ada pada guru-guru Pendidikan Seni Visual dalam perancangan dan pelaksanaan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta aplikasi visual grafik komputer dan multimedia di sekolah. Hasil kajian ini akan membantu memperjelaskan dan memantapkan lagi tahap kompetensi guru Pendidikan



Seni Visual terhadap profesyen perguruan dari segi konseptual, teknikal dan interaksi sosial.

Dapatan dan kajian ini juga boleh memberi gambaran tentang kelemahan atau kekurangan dan kebolehan yang ada pada guru Pendidikan Seni Visual. Dapatan ini sekali gus memberi kesedaran di kalangan mereka tentang kompetensi yang diperlukan, kelemahan diri dan seterusnya meningkatkan iltizam untuk meningkatkan kompetensi dan prestasi kerja dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta visual grafik komputer dan multimedia sebagai media yang utama pada masa akan datang.

Dengan mengenalpasti kompetensi yang perlu ada pada setiap guru Pendidikan Seni Visual, ia diharap akan membantu unit/bahagian perkembangan staf dalam merancang program latihan dalaman untuk meningkatkan kompetensi guru terhadap penggunaan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta visual grafik komputer dan multimedia dalam pengajaran mereka. Ini jelas sebagai suatu cabaran baru untuk guru-guru yang berpengalaman supaya tidak *forbia* kepada penggunaan teknologi komputer dan visual Grafik Komputer dan Multimedia. Jenis latihan yang berkaitan dengan kompetensi juga boleh diberikan kepada guru baru sebagai pengukuhan dan pengalaman baru dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka. Selain daripada itu, ia juga boleh digunakan sebagai panduan kepada Bahagian Pendidikan Guru (BPG), Kementerian Pelajaran Malaysia supaya bakal-bakal guru yang akan mengikuti kursus perguruan juga boleh menjangkakan kemahiran, pengetahuan, persekitaran dan keperluan tugas sebagai guru Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran di sekolah masa kini yang lebih mencabar dari pelbagai segi dan untuk berhadapan dengan para pelajar yang mempunyai latarbelakang kemahiran dan keputusan akademik yang pelbagai.



## 1.7 Batasan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk memberi gambaran yang menyeluruh kepada masalah yang dikaji. Walaubagaimanapun, batasan berikut turut di ambil kira:

- i. Kajian ini hanya berpusatkan kepada 40 guru-guru opsyen Pendidikan Seni Visual di Daerah Kinta, Perak dan dijalankan di makmal komputer Pusat Sumber Pendidikan Negeri Perak (PSPN) yang mempunyai kemudahan makmal komputer yang baik. Sampel akan dipilih oleh pihak Jabatan Pelajaran Negeri Perak dan hanya guru yang mempunyai latar belakang profesional dan ikhtisas Pendidikan Seni Visual(opsyen) sahaja yang dipilih. Mereka terpilih dari sebahagian 62 Sekolah Menengah yang terdapat di Daerah Kinta, Perak.

Kajian ini bersama-sama dengan Kursus Komputer dalam Pendidikan Seni Visual selama empat hari yang dijalankan oleh penyelidik untuk memperolehi data secara langsung dari responden dan juga sebagai pendedahan asas untuk proses penghasilan modul pengajaran interaktif dan multimedia menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi berserta penggunaan visual grafik komputer dan multimedia.

- ii. Pembangunan modul pengajaran multimedia interaktif Pendidikan Seni Visual hanya tertumpu kepada satu topik sahaja dari Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM yang dikeluarkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia(2003).
- iii. Masa yang diperuntukan oleh Jabatan Pelajaran Negeri Perak untuk membenarkan guru-guru di bawah tanggungjawab mereka adalah empat hari sahaja. Oleh kerana itu, masa dijangka tidak mencukupi untuk penyelidik mendedahkan setiap aspek proses penghasilan modul pengajaran interaktif





multimedia. Oleh yang demikian, penyelidik akan memberikan pendedahan asas segala aspek-aspek penting yang perlu dijalankan oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual nanti.

- iv. Penyelidik akan mendedahkan dua tajuk dalam sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual (Garis dan Warna) kepada responden sebagai contoh dan perangsang kepada mereka untuk menghasilkan sendiri perisian modul pengajaran interaktif masing-masing.

## 1.8 Kerangka Teori

Kompetensi adalah gabungan pengetahuan kemahiran dan sikap yang ditunjukkan dalam tingkah laku apabila melaksanakan sesuatu tugas. Kompetensi ini di anggap sangat penting kerana ia membolehkan seorang guru menjalankan tugas pengajaran dengan lebih efektif dan produktif. Dalam bidang pendidikan, pelbagai pembaharuan dilaksanakan untuk menangani perubahan dan perkembangan teknologi maklumat. Pendidikan berdasarkan kompetensi ialah dengan mengenalpasti peranan dan tanggungjawab untuk melaksanakan sesuatu tugas. Pendekatan ini mampu memandu guru ke arah peningkatan sendiri dan berpandangan futuristik sesuai dengan reformasi pendidikan.

Tahap kompetensi guru dalam menangani masalah penggunaan teknologi komputer dalam menghasilkan modul pengajaran interaktif menggunakan pengetahuan reka bentuk instruksional dan teknologi aplikasi visual grafik komputer, perlulah diberi perhatian yang serius oleh semua pekerja dalam bidang pendidikan dan masyarakat umum amnya. Oleh yang demikian, suatu kajian perlu dilakukan untuk



melihat persepsi dan keperluan juga kepentingan penggunaan satu kaedah yang sistematik oleh para guru untuk memantapkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran.

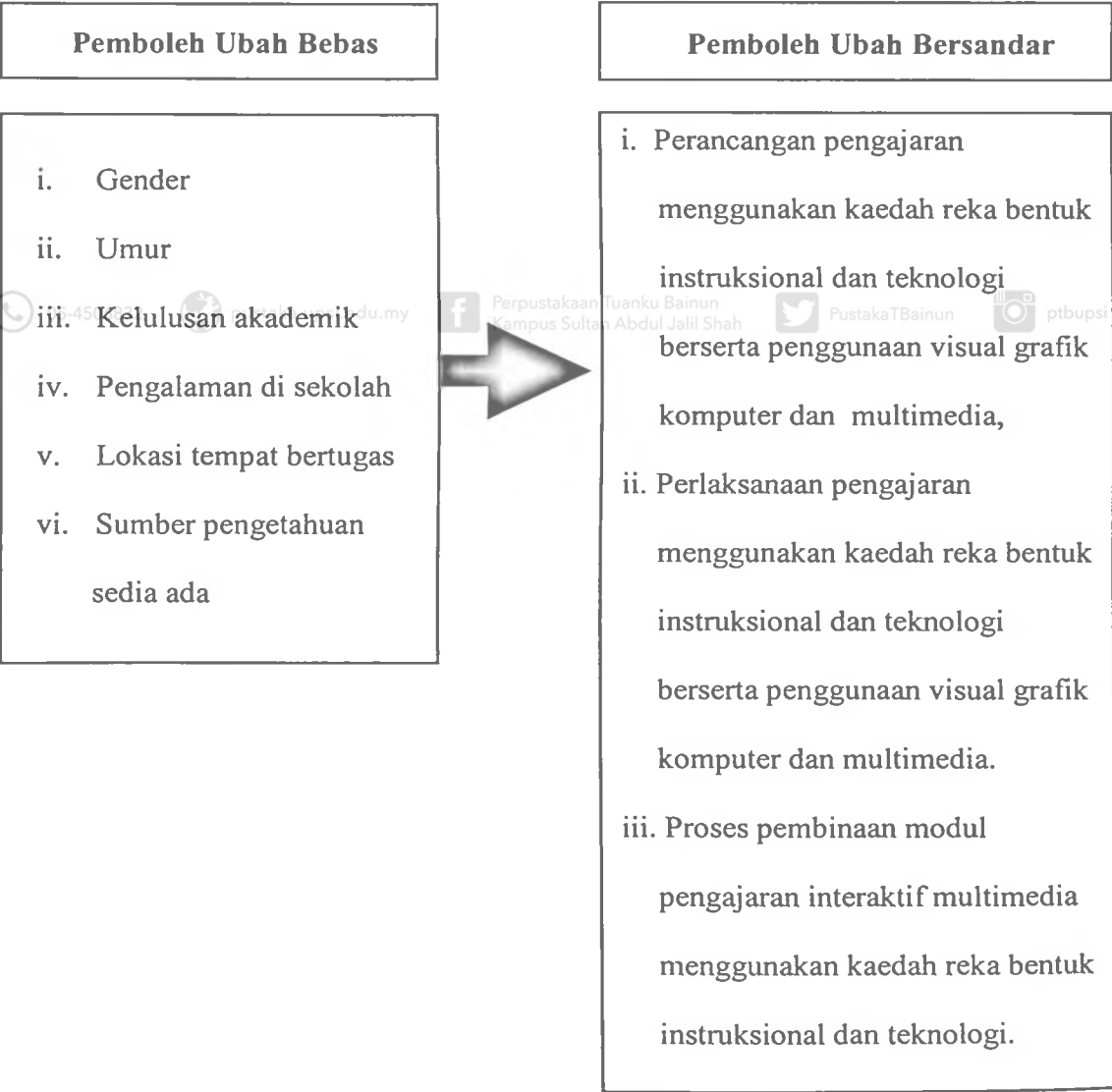
Oleh itu, penggunaan pengetahuan dan ilmu reka bentuk instruksional dan teknologi merupakan cadangan oleh penyelidik untuk meningkatkan tahap kompetensi guru Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran mereka. Perkara tersebut perlulah dikuasai terlebih dahulu supaya para guru mampu menghasilkan sendiri modul pengajaran interaktif mengikut tahap dan keperluan para pelajarnya. Penyelidik mengambil inisiatif atas perkara tersebut untuk melihat dan membuat suatu pendekatan untuk menambah baik proses pengajaran dan pembelajaran supaya ianya benar-benar memberi makna kepada sistem pendidikan negara khasnya.

Kajian ini berbentuk tinjauan menggunakan pendekatan secara kualitatif. Kaedah tinjauan ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru Pendidikan Seni Visual terhadap penggunaan Reka bentuk Instruksional dan Teknologi serta aplikasi Visual Grafik Komputer dalam perancangan dan pelaksanaan membina modul pengajaran interaktif. Dengan menggunakan modul tersebut mungkin terdapat meningkatkan mutu pengajaran guru tersebut. Kaedah temu bual, pemerhatian dan soal selidik (latar belakang responden) digunakan sebagai kaedah pengumpulan data. Kaedah ini dipilih kerana ia dapat memudahkan pengumpulan dan analisis data kajian yang mana data kajian ini diperolehi sepanjang proses pembinaan modul pengajaran interaktif.

Pengumpulan data dari aspek perancangan dan pelaksanaan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi adalah menggunakan kaedah kualitatif manakala data-data yang diperolehi dari latar belakang responden akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan peratusan dan statistik diskriptif.

1.9 Kerangka Konseptual

Pemboleh ubah adalah suatu konsep yang diberi suatu nilai dan berfungsi sebagai pembeza dan nilainya boleh berubah-ubah. Pemboleh ubah-pemboleh ubah tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu sama lain. Penyelidik dalam kajian ini akan menentukan terdapatnya perhubungan antara dua pemboleh ubah yang berkaitan iaitu pemboleh ubah bebas dan pemboleh ubah bersandar. Dalam Rajah 1.1, menunjukkan perhubungan antara dua pemboleh ubah tersebut.



Rajah 1.1: Kerangka Konseptual Kajian

**PERMASALAHAN****KERANGKA TEORI****KAEDAH PENYELIDIKAN****Fokus Penyelidikan**

Tahap kompetensi guru Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran menggunakan Kaedah Reka bentuk Instruksional dan Teknologi dalam menghasilkan modul pengajaran interaktif

- Setakat mana tahap kompetensi guru dalam proses perancangan pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi serta visual Grafik komputer dan multimedia?
- Setakat mana tahap kompetensi guru dalam pelaksanaan pengajaran kaedah reka bentuk instruksional dan

**1. Teori Perancangan****Pengajaran Guru Pendidikan Seni Visual.**

- Reka bentuk Instruksi
- Objektif pengajaran.
- Menguasai isi kandungan pelajaran
- Kemahiran membuat modul
- Kemahiran menggunakan media ICT.
- Kemahiran dalam menyebati KBKK.
- Peka tentang reka bentuk intruksi dengan latar belakang pelajar. (Tuckman dalam Ornstein 1995).
- Keberkesanan P & P bergantung kepada perancangan, pelaksanaan dan penilaian terhadap proses dan objektif pembelajaran. (Clark & Cutler, 1990)

**2. Teori Pelaksanaan****Pengajaran Guru Pendidikan Seni Visual.**

- Kemahiran dalam penyampaian P & P.

**METODOLOGI**

| Masalah | Temu Bual | Pemerhatian | Saol Selidik |
|---------|-----------|-------------|--------------|
| 1       |           |             |              |
| 2       |           |             |              |
| 3       |           |             |              |
| 4       |           |             |              |

**1. Kaedah Temu Bual**

Kaedah ini telah digunakan dalam mendapat data. Soa dibentuk bagi mendapatkan persepsi responden. Temu bual ini terbahagi kepada bahagian iaitu:

- Kompetensi perancangan pengajaran PSV
- Kompetensi pelaksanaan pengajaran PSV

**2. Kaedah Pemerhatian**

Kaedah kedua yang digunakan dalam kajian i adalah menggunakan kae pemerhatian dalam mend data. Data diperolehi sem responden sedang membi modul pengajaran interak

multimedia: ptbupsi

teknologi serta visual Grafik komputer dan multimedia?

4. Sejauhmanakah tahap kompetensi guru Pendidikan Seni Visual dalam proses pembinaan modul pengajaran interaktif Pendidikan Seni Visual (Asas-asas Seni Reka atau Prinsip Rekaan).

5. Terdapatkah perkaitan data-data dari latar belakang guru-guru Pendidikan Seni Visual yang mengikuti Kursus Komputer dalam Pendidikan Seni Visual dengan tahap pemikiran dan penggunaan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi untuk menghasilkan modul pengajaran interaktif.

2. Kemahiran menggunakan media ICT.
3. Kemahiran mengatur strategi pengajaran. (Clark & Cutter 1990). (Collins 1991
4. Permudahkan teknik P&P. (Tuckman & Ornstein) 1995
5. Kemahiran perkaedahan 10 indikator (Florida Performance Measurement System)

### 3. Teori Visual Grafik Komputer dan Multimedia.

1. Memotivasikan pelajar
2. Kesan P & P lebih berkesan (kefahaman pelajar)
3. Kreativiti
4. Mengukuhkan persepsi pelajar.
5. Merangsang pemikiran.
6. Proses kognitif pelajar (peta minda) (Mayer 1989
7. Mencipta reka bentuk Instruksi baru yang menggunakan ICT.
8. Kemas, teratur, menarik.
9. Mengapresiasi seni dalam mata pelajaran lain (Zaidah 1999)
10. Mempelbagai penggunaan deria pelajar (Philips 1960)

1. Perancangan Modul Pengajaran Interaktif Multimedia Pendidikan Seni Visual.
2. Pelaksanaan/penyediaan bahan Modul Pengajaran Interaktif Multimedia Pendidikan Seni Visual.
3. Pengeluaran bahan Pengajaran Interaktif Multimedia PSV
4. Penilaian bahan Pengajaran Interaktif Multimedia PSV

### 3. Soal Selidik

Meninjau latar belakang responden dari segi: gender, umur, kelulusan akademik, pengalaman mengajar di sekolah, lokasi sekolah, bertugas, kursus atau latihan instruksional dan teknologi yang pernah diikuti, sepanjang perkhidmatan responden di sekolah dan kursus lanjutan.

### \* Soal Selidik – Model Proses Kompeten (Hooghiemstra 1992

1. Panel Pakar
2. Mengenalpasti Pernyataan.

|  |                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                     |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <div>11. Mengukuhkan pembelajaran dan ingatan (Bender &amp; Lain 1978)</div> <div>12. Komunikasi guru lebih berkesan (Reid &amp; Beveridge 1990)</div> <div>13. Aktiviti belajar sendiri (tiada rendah diri) (Kemp. JE 1997)</div> | <div>3. Temubual/pemerhatian</div> <div>4. Analisa Data</div> <div>5. Pengesahan</div> <div>6. Laporan Akhir.</div> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Jadual 1.1: Jadual Kerangka Konsep Penyelidikan

1.10 Definisi Operasional

i. Kompetensi:

Istilah "competence" berasal daripada kata kerja Latin "competere" yang bermaksud "to be suitable", iaitu sesuatu yang sesuai. Kompetensi sebagai satu set tingkah laku yang diperlukan oleh seorang ketua untuk menjalankan tugas dan fungsinya dengan baik. Hooghiemstra (1992), Llyod & Cook (1993) Shell (1995) dan Dingle (1995), menyatakan bahawa kompetensi adalah ciri-ciri asas yang mempunyai kaitan dengan keberkesanan atau kebolehan menjalankan sesuatu tugas.

ii. Reka Bentuk Instruksional:

Reka bentuk instruksi atau reka bentuk pengajaran adalah proses sistematik bagi menterjemah atau memindahkan prinsip-prinsip umum suatu pengajaran dan pembelajaran kepada perancangan bagi menghasilkan bahan untuk pengajaran dan

pembelajaran berlandaskan teori pengajaran dan pembelajaran. Proses sistematik diperlukan bagi memastikan kualiti bahan atau media yang terhasil adalah terjamin. Ia meliputi proses menganalisis peringkat awal, membangunkan bahan pembelajaran serta aktiviti yang berkaitan, proses pengujian dan penilaian untuk keseluruhan pembelajaran dan aktiviti pelajar yang berkaitan.

### iii. Teknologi:

Teknologi berasaskan komputer, iaitu menyimpan maklumat elektronik secara digital dan menyampaikannya melalui mikropemproses pada peranti paparan. Terdapat dua komponen yang disambung dengan sistem teknologi bersepadu iaitu prasarana telekomunikasi dan sistem maklumat berasaskan multimedia.

### iv. Komunikasi:

Definisi oleh Ruesch (1957) menyatakan: 'komunikasi adalah proses yang menghubungkan bahagian-bahagian yang terasing di dunia ini' memberi gambaran komunikasi yang umum. Manakala definisi: 'komunikasi adalah kaedah menghantar mesej tentera, arahan menggunakan telefon, telegraf, radio, kurier' oleh American College Dictionary (1964). Komunikasi merupakan satu proses, satu adegan kompleks yang mengoperasikan beberapa dimensi ruang dan masa dan sering kali melibatkan sikap, pengetahuan dan kemahiran berkomunikasi. Ia melibatkan lebih daripada seorang dan ia berlaku dalam konteks sosial dan budaya di mana seseorang itu berada (Ball, & Byrnes, 1960).

#### **v. Komunikasi Visual:**

Pada hari ini istilah komunikasi visual merujuk kepada keupayaan mencipta, mempelajari dan menginterpretasikan mesej visual setepat yang mungkin. Komunikasi visual melibatkan pemahaman tentang cara maklumat visual disusun, keupayaan untuk menilai kualiti maklumat visual dan keupayaan mempersembahkan dengan jelas dan berkesan bahan visual yang pelbagai jenis (Baird, McDonald, Pittman, Turnbull, 1993).

#### **vi. Visual Grafik Komputer:**

Grafik didefinisikan sebagai sebuah lukisan, gambar ataupun huruf yang dihasilkan dengan menggunakan media tertentu seperti pen, pensel, berus dan sebagainya.

Dengan perkembangan teknologi moden, komputer kini juga digunakan secara meluas bagi menghasilkan pelbagai jenis grafik. Visual Grafik Komputer atau grafik digital

ialah hasil kerja grafik yang dihasilkan menggunakan perisian komputer. Fungsi utama visual grafik adalah untuk membantu guru-guru dalam menyampaikan maklumat pengalaman pembelajaran kepada pelajar dengan lebih meluas dan mendalam. Visual Grafik komputer merupakan elemen multimedia yang amat penting bagi memberi penekanan atau motivasi dalam sesuatu proses penyampaian maklumat. Penggunaan visual grafik juga dikatakan dapat menyampaikan sesuatu maklumat dengan lebih berkesan memandangkan ia disampaikan dalam bentuk visual (grafik).

#### **vii. Multimedia:**

Istilah multimedia tercipta dalam tahun 1950an dan merupakan kombinasi pelbagai media kaku dan bergerak bagi membentuk satu program pengajaran secara formal atau tidak formal. (Heinich, et al., 1996). Multimedia merupakan penyatuan dua atau



lebih media komunikasi seperti teks, grafik, imej, animasi, video dan suara dengan ciri interaktiviti komputer untuk menghasilkan satu persembahan yang menarik. Galbreath (1992). Multimedia ialah manipulasi dan integrasi pelbagai media seperti data, teks, grafik, imej, video dan bunyi dalam suatu persekitaran digital. (Feldman 1994). Multimedia ialah integrasi elemen-elemen teks, audio, grafik, animasi, video dengan menggunakan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan. (Edgar 1992, dalam Perzlyo, 1993). Ia membolehkan pengguna mengemudi (navigate) bertindak balas (interact), mereka cipta (create) dan berkomunikasi (communicate).

#### **viii. ICT:**

ICT adalah gabungan teknologi maklumat dan teknologi komunikasi. ICT bermaksud Information Communication Technology (ICT) merupakan teknologi dan pendekatan yang penting untuk diteroka bagi melahirkan generasi yang berkualiti dan maju dalam mewujudkan pendidikan tanpa batasan atau 'borderless education'. Sebagai alat atau media yang pantas dan berkesan untuk berhubungan antara satu sama lain. Ia juga menjadi perantaraan teknologi yang canggih dan ciri fungsional dan sesuai untuk perkembangan mental manusia.

#### **ix. Perancangan Pengajaran:**

Perancangan merupakan langkah pertama yang perlu dilakukan oleh setiap guru bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar dan berkesan. Bolin dalam Ornstein (1995) menyatakan cabaran dalam pedagogi ialah kebolehan untuk merancang pengajaran. Cohn et al. (1987) seterusnya menghuraikan bagaimana seorang guru merancang pengajarannya. Mereka menyatakan, keputusan



seorang guru tentang apa yang akan diajar adalah berdasarkan kepada keperluan pelajar dan kurikulum, persekitaran bilik darjah dan perkembangan pendidikan.

#### **x. Pelaksanaan Pengajaran:**

Proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan oleh seseorang guru yang mampu menterjemah dan menguasai pengkaedahan. Analoui (1994) berpendapat seorang guru perlu bersedia dengan keadaan yang sentiasa berubah jika mereka hendak bertahan dan menghadapi persaingan. Kepentingan pelaksanaan pengajaran ini disokong oleh Clark & Cutler (1990) di mana mereka memperlihatkan satu situasi, iaitu dalam pengajaran mata pelajaran komputer, pelajar akan berada dalam keadaan resah jika guru tidak memberi perhatian dan membantu mereka dalam menyelesaikan masalah.

#### **xi. Interaktiviti:**

Interaktiviti merujuk kepada proses komunikasi dua hala yang membenarkan pengguna dan sistem saling berinteraksi antara satu sama lain. Interaktiviti biasanya disertai dengan elemen rangsangan melalui saluran komunikasi yang mempunyai maklumat dua hala dan membenarkan maklum balas yang sesuai dilakukan. Satu lagi konsep interaktiviti yang mendapat perhatian adalah bagaimana kuasa kawalan sistem diserahkan kepada pengguna yang menggunakannya. Interaktiviti membenarkan pengguna mengawal laluan atau corak penerokaan atau penggunaan perisian.

### xii. Guru:

Guru bermaksud seseorang yang telah melalui latihan dan pendidikan ikhtisas secara berterusan dalam bidang perguruan di peringkat pra atau dalam perkhidmatan dan telah mula mengamalkan ilmu perguruan di bilik darjah dalam sistem persekolahan mengikut peringkat institusi yang ditentukan serta membudayakan dalam kerjayanya ciri-ciri profesionalisme keguruan yang berikut:

- i. Mengutamakan klien terutama pelajar.
- ii. Sentiasa bertrampilan dan berpengetahuan dalam tubuh ilmu pendidikan.
- iii. Mematuhi kawalan dan etika profesion.
- iv. Menganggotai badan profesional.

(sumber : Jurnal Persatuan Pegawai Kanan Perkhidmatan Pendidikan Malaysia (PPKPPM)).

### 1.11 Kesimpulan

Kesimpulannya melalui bab ini menunjukkan satu kajian berbentuk tinjauan untuk mengenalpasti tahap kompetensi yang ada pada diri guru dalam merancang dan melaksana pengajaran menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi berserta visual grafik komputer dan multimedia. Kajian ini juga untuk meninjau guru-guru Pendidikan Seni Visual untuk melaksanakan proses pembinaan modul pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah reka bentuk instruksional dan multimedia. dan akhir sekali, untuk melihat ciri-ciri latar belakang sampel kajian dapat mempengaruhi tahap kompetensi guru dalam aplikasi kaedah reka bentuk instruksional dan teknologi dengan membina modul pengajaran interaktif.

Pada keseluruhannya, bab ini menggambarkan serta menghuraikan mengapa kajian ini penting untuk dilaksanakan.