

PEMBANGUNAN MODEL PEMBELAJARAN
EASySENI DALAM PENDIDIKAN SENI
VISUAL SEKOLAH RENDAH

LEE HOI YEH

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2024

PEMBANGUNAN MODEL PEMBELAJARAN *EASYSeni* DALAM
PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

LEE HOI YEH

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada9...(hari bulan)...Januari (bulan) 20.24..

i. Perakuan pelajar :

Saya, LEE HOI YEH, P20192001315, FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PEMBANGUNAN MODEL PEMBELAJARAN EASYSENI DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

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 se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. MADYA MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PEMBANGUNAN MODEL PEMBELAJARAN EASYSENI DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah DOKTOR FALSAFAH (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

15 Januari 2024

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

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

Tajuk / Title: PEMBANGUNAN MODEL PEMBELAJARAN *EASYSANI*
DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

No. Matrik / *Matric's No.*: P20192001315

Saya / I: LEE HOI YEH

(Nama pelajar / *Student's Name*)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

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

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini 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*

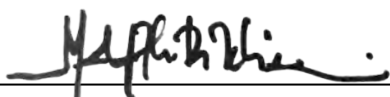
☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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)

Tarikh: 15 Januari 2024


(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
38900 Tanjong Malim, Perak.

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

Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan syukur kepada Tuhan kerana di atas limpah dan kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan tesis ini dengan jayanya walaupun menempuhi pelbagai dugaan dan rintangan.

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada PM. Dr Zahuri bin Khairani, selaku penyelia saya di atas kesabaran, sokongan, nasihat dan bimbingan yang diberikan banyak membantu kepada kejayaan dalam penghasilan tesis ini. Segala bantuan, semangat, strategi dan kebijaksanaan beliau telah banyak mengajar saya untuk menjadi seorang penyelidik dan pendidik yang baik. Tidak dilupakan kepada barisan pensyarah dan staf teknikal di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang sudi berkongsi pengalaman sepanjang pengajian ini. Segala pengalaman yang dilalui pasti tidak dapat dilupakan.

Terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan dan insan yang saya sayangi kerana memberi dorongan dan bimbingan. Ribuan terima kasih kepada ahli keluarga saya yang sentiasa memberi kasih sayang, dorongan, peringatan dan panduan hidup yang amat saya perlukan sehingga tesis dan pengajian ini dapat disempurnakan dengan jayanya. Sesungguhnya segala pengorbanan yang telah dilakukan amat saya sanjungi dan akan saya ingati sepanjang hayat ini.

Akhir kata, ucapan terima kasih juga kepada semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan sumbangan cadangan dan bantuan dalam menyiapkan tesis ini. Semoga penyelidikan dan tesis ini dapat dijadikan wadah ilmu yang berguna untuk tatapan generasi akan datang.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan Model Pembelajaran Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme Berbantuan Teknologi (EasySeni). Model ini merangkumi lima dimensi utama yang menjadi rujukan kepada guru-guru semasa mengendalikan PdP EasySeni bagi meningkatkan kualiti pembelajaran dengan pemupukan budaya kolaboratif dan elemen-elemen abad ke-21. Justeru, pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan dipilih untuk membangunkan model yang melibatkan tiga fasa dengan setiap fasa menggunakan kaedah yang berbeza. Fasa analisis keperluan menggunakan kaedah tinjauan melibatkan 120 sampel guru sekolah rendah. Seterusnya, fasa reka bentuk dan pembangunan melibatkan 24 orang pakar menerusi kaedah Fuzzy Delphi untuk membangunkan model prototaip. Sementara itu, fasa penilaian keberkesanan menggunakan kaedah tinjauan yang melibatkan 370 responden dalam kalangan pengguna model menilai keberkesanan model prototaip yang dibangunkan serta kesepadanannya dengan data kajian. Dapatan kajian tinjauan dalam fasa pertama menunjukkan kebanyakan responden memerlukan satu panduan atau model untuk merancang dan melaksanakan PdP EasySeni. Hasil kesepakatan pakar dalam kaedah Fuzzy Delphi menunjukkan bahawa semua item model diterima kerana peratusan kesepakatan pakar melebihi 75 peratus dan memperolehi skor fuzzy yang melebihi α -cut = 0.5. Hasil kesepakatan pakar telah menghasilkan satu model prototaip. Seterusnya, dapatan tinjauan penilaian keberkesanan model prototaip mendapati peratus penilaian kesemua elemen melebihi skor min 4.0. Dapatan fasa penilaian juga mendapati wujudnya perbezaan pelaksanaan PdP berasaskan EasySeni antara SKB dan SKLBP. Kesepadanan antara model prototaip dicadangkan dengan data kajian telah dibuktikan apabila nilai NFI, RFI, IFI, TLI, CFI >.90 dan nilai RMSEA <.08. Kajian ini memberi implikasi tentang keperluan mereka bentuk sebuah model PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual berdasarkan konteks tempatan dengan mengambil kira bahawa setiap organisasi mempunyai keperluan dan masalah yang berbeza.

DEVELOPMENT OF EASYSENI LEARNING MODEL IN PRIMARY VISUAL ARTS EDUCATION

ABSTRACT

This study aims to develop a Collaborative and Constructivist Technology-Assisted Learning Model (EasySeni). The model encompasses five main dimensions, serving as a reference for teachers implementing teaching and learning through EasySeni to enhance the quality of learning by fostering a collaborative culture and 21st century elements. Thus, the design and development research approach was chosen to develop a model involving three phases, each utilizing different methods. The needs analysis phase using the survey method involved 120 samples among primary school teachers. Next, the design and development phase involved 24 experts through the Fuzzy Delphi method to develop a prototype model. Meanwhile, the effectiveness evaluation phase utilized a survey method involving 370 respondents among model users to evaluate the effectiveness of the developed prototype model as well as its compatibility with the study data. The findings of the survey analyzed in the first phase show that most respondents require a guide or model for planning and implementing EasySeni teaching and learning. As a result of the Fuzzy Delphi method expert agreement, all model items were accepted because the expert agreement percentage exceeded 75 percent and obtained a fuzzy score exceeding α -cut = 0.5. The result of expert agreement has produced a prototype model. Next, the results of the evaluation survey of the effectiveness of the prototype model found that the evaluation percentage of all elements exceeded the mean score of 4.0. The findings of the evaluation phase also found that there is a difference in the implementation of teaching and learning based on EasySeni between SKB and SKLBP. The compatibility between the proposed prototype model and research data has been proven when the NFI, RFI, IFI, TLI, CFI values $>.90$ and RMSEA values $<.08$. The study implies the necessity of designing a learning model based on collaborative and constructivism for Visual Arts Education subjects, considering the local context and acknowledging that each organization has different needs and problems.

SENARAI KANDUNGAN

Muka Surat

PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xx
SENARAI LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Tinjauan Awal	10
1.4 Pernyataan Masalah	14
1.5 Objektif Kajian	27
1.6 Persoalan Kajian	30
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	32
1.8 Kepentingan Kajian	35
1.9 Batasan Kajian	36
1.10 Definisi Operasional	38
1.11 Susunan Tesis	45
1.12 Kesimpulan	47



BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	50
2.2	Sejarah Perkembangan Pendidikan Seni Visual di Malaysia	52
2.3	Kurikulum Pendidikan Seni Visual	57
2.3.1	Konsep Struktur Kurikulum	57
2.3.2	Strategi Pelaksanaan Kurikulum dan Fokus Pembelajaran	61
2.3.3	Pembelajaran Abad Ke-21 dalam Pendidikan Seni Visual	65
2.3.3.1	Kerangka Pembelajaran Abad Ke-21	74
2.3.3.2	Program Transformasi Sekolah dan Pengintegrasian Teknologi dalam Proses PdPC	82
2.4	Konsep Pembelajaran Berbantuan Teknologi Maklumat, Komunikasi dan Multimedia	85
2.4.1	Pembelajaran Berbentuk Dalam Talian	88
2.4.2	Pembelajaran Teradun	91
2.4.3	Komuniti Pembelajaran Maya	95
2.4.4	Kepentingan TMK dalam Pengajaran dan Pembelajaran PSV	97
2.5	Model Pembelajaran Berteraskan Kolaboratif dan Konstruktivisme	99
2.5.1	Model <i>Community of Inquiry</i>	100
2.5.2	Model CAPK dan Pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual	108
2.5.3	Model Pembelajaran Berasaskan Projek	113
2.6	Reka Bentuk Pengajaran	116
2.7	Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan	118



2.7.1	Teknik Delphi	120
2.8	Kerangka Teori	122
2.7.1	Teori Konstruktivisme	122
2.7.2	Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Kajian	125
2.7.3	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	126
2.7.4	Kon Pengalaman Pembelajaran Dale	130
2.7.5	Kerangka TPACK	133
2.9	Kajian-kajian Lepas	137
2.10	Ringkasan Jurang (<i>Gap</i>)	144
2.11	Rumusan	149

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Reka Bentuk Kajian	153
3.2	Konsep Awal Kandungan Aktiviti dan Rancangan Pelaksanaan Aktiviti Modul Sokongan Pengajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual Berdasarkan Model Pembelajaran EasySeni	161
3.3	Fasa Analisis Keperluan	167
3.3.1	Tujuan Fasa Analisis Keperluan	169
3.3.2	Sampel Kajian	170
3.3.3	Instrumen Kajian	171
3.3.4	Prosedur Pengumpulan Data	175
3.3.5	Analisis Data	177
3.3.6	Kesahan	179
3.3.7	Kebolehpercayaan	179

3.3.8	Kajian Rintis	181
3.3.9	Prosedur Kajian Fasa	182
3.4	Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	183
3.4.1	Tujuan Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan Model	185
3.4.2	Instrumen Kajian	185
3.4.3	Peserta Kajian	193
3.4.4	Kajian Delphi (Pusingan Pertama)	194
3.4.5	Kajian Delphi (Pusingan Kedua)	195
3.4.6	Prosedur Pengumpulan Data	200
3.4.7	Analisis dan Pemprosesan Data	202
3.4.8	Prosedur Kajian Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan Model	208
3.5	Fasa Penilaian	212
3.5.1	Ujian Mann-Whitney U	214
3.5.2	Structural Equation Modelling (SEM)	214
3.5.3	Populasi dan Sampel Kajian	217
3.5.4	Instrumen Kajian	219
3.5.5	Prosedur Pengumpulan Data	222
3.5.6	Analisis dan Pemprosesan Data	222
3.6	Rumusan	223

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Fasa Analisis Keperluan	226
4.1.1	Dapatan Kajian Tinjauan	226

4.1.2	Rumusan Dapatan Fasa Analisis Keperluan	234
4.2	Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	236
4.2.1	Pusingan Pertama: Analisis Data Kualitatif Kajian Delphi	239
4.2.2	Pusingan Kedua: Analisis Data Fuzzy Delphi	247
4.2.2.1	Dapatan tentang Dimensi Utama PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme Berdasarkan Analisis Kaedah Fuzzy Delphi	248
4.2.2.2	Dapatan tentang Dimensi Hasil Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Analisis FDM	249
4.2.2.3	Dapatan tentang Dimensi Kandungan Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Analisis FDM	253
4.2.2.4	Dapatan tentang Dimensi Strategi Penyampaian PdP EasySeni Berdasarkan Analisis FDM	256
4.2.2.5	Dapatan tentang Dimensi Aktiviti Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Analisis FDM	258
4.2.2.6	Dapatan tentang Dimensi Bentuk Pentaksiran PdP EasySeni Berdasarkan Analisis FDM	259
4.2.3	Rumusan Dapatan Fasa Reka Bentuk	260
4.3	Fasa Penilaian	269
4.3.1	Tahap Pelaksanaan PdP EasySeni di Sekolah Kawasan Bandar dan Sekolah Kawasan Luar Bandar serta Pedalaman	270
4.3.2	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme antara SKB dan SKLBP	298
4.3.3	Kesepadanan antara Model Prototaip dengan Data Kajian	322
4.3.4	Model Akhir Kajian	336

4.4	Ringkasan Dapatan Dalam Bentuk Model	339
4.5	Rumusan Bab	340

BAB 5 PERBINCANGAN, RUMUSAN DAN CADANGAN

5.1	Ringkasan Kajian	342
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	348
5.2.1	Perbincangan Dapatan Analisis Keperluan	348
5.2.1.1	Keperluan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme	349
5.2.1.2	Keperluan Garis Panduan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme	354
5.2.1.3	Keperluan Model PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme	356
5.2.2	Perbincangan Dapatan Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan Model	359
5.2.2.1	Hasil Pembelajaran EasySeni	361
5.2.2.2	Kandungan Pembelajaran EasySeni	364
5.2.2.3	Strategi Penyampaian EasySeni	368
5.2.2.4	Aktiviti Pembelajaran EasySeni	371
5.2.2.5	Bentuk Pentaksiran dalam EasySeni	373
5.2.3	Perbincangan Dapatan Fasa Penilaian	380
5.2.3.1	Tahap Keberkesanan Pelaksanaan PdP EasySeni di SKB dan SKLBP Malaysia	380
5.2.3.2	Perbezaan Tahap Pelaksanaan PdP EasySeni antara SKB dan SKLBP	384
5.2.3.3	Kesepadanan antara Model Prototaip Dicadangkan dengan Data Kajian	385
5.3	Rumusan Dapatan Kajian	387

5.4	Implikasi Dapatan Kajian	389
5.4.1	Implikasi Teoritis	389
5.4.2	Implikasi Dasar	392
5.4.3	Implikasi Amalan	396
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	400
5.6	Kesimpulan	402
	RUJUKAN	405
	LAMPIRAN	

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Taburan Demografi Guru	10
2.1	Bidang Kemahiran Seni	58
2.2	Ciri-ciri Utama Pendekatan PBP	117
2.3	Pengklasifikasian Model-model Reka Bentuk Pengajaran	119
2.4	Rumusan Perbezaan Jenis Kajian Reka Bentuk dan Pengajaran	120
2.5	Rumusan Aspek Utama dalam Kajian Lepas	140
2.6	Ringkasan Jurang Kajian	148
3.1	Metodologi Kajian Berdasarkan Fasa Utama Kajian	158
3.2	Objektif Kajian dan Kaedah Mencapai Objektif Kajian	159
3.3	Demografi Responden Kajian	170
3.4	Taburan Item Mengenai Demografi Responden Kajian Bagi Fasa Analisis Keperluan	171
3.5	Ringkasan Pembinaan Instrumen Fasa Analisis Keperluan	172
3.6	Interpretasi Nilai Skor Min Mengenai Keperluan Terhadap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme Bagi Fasa Analisis Keperluan	176
3.7	Rumusan Dapatan Kajian Nilai Skor Min Dibahagikan Kepada Tiga Tahap	176
3.8	Interpretasi Indeks Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik bagi Fasa Analisis Keperluan	178
3.9	Keseluruhan Nilai Alpha Cronbach's bagi Konstruksi Soal Selidik pada Fasa Analisis Keperluan	178
3.10	Perbandingan antara Skala Likert 5 Poin dengan Skala Fuzzy Berdasarkan Aras Skala	184
3.11	Taburan Item Mengenai Profil Peserta Kajian bagi Fasa Reka Bentuk	186
3.12	Taburan Item Mengenai Dimensi Hasil Pembelajaran PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Fasa Reka Bentuk	186





3.13	Taburan Item Mengenai Dimensi Kandungan Pembelajaran PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Fasa Reka Bentuk	187
3.14	Taburan Item Mengenai Dimensi Strategi Penyampaian PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Fasa Reka Bentuk	188
3.15	Taburan Item Mengenai Dimensi Aktiviti Pembelajaran PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Fasa Reka Bentuk	188
3.16	Taburan Item Mengenai Dimensi Bentuk Pentaksiran PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Fasa Reka Bentuk	189
3.17	Senarai Pakar Bidang dalam Teknik FDM	191
3.18	Aras Persetujuan dan Skala Fuzzy 5 Poin	194
3.19	Contoh Intepretasi Data Fuzzy untuk Menentukan Keutamaan Item	205
3.20	Interpretasi Indeks Bacaan Analisis SEM bagi Pemboleh Ubah Model Pengukuran	213
3.21	Bilangan Peserta Kajian Mengikut Kawasan Sekolah bagi Fasa Penilaian	215
3.22	Taburan Item tentang Profil Peserta Kajian bagi Fasa Penilaian	216
3.23	Taburan Item Tentang Lima Dimensi PdP Berasaskan Kolaboaratif dan Konstruktivisme Bagi Fasa Penilaian	216
4.1	Skor Min Purata Pandangan Warga Sekolah TS25 dan Sekolah Kawasan Luar Bandar Serta Pendalaman Terhadap Keperluan Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di Sekolah Mengikut Aspek	218
4.2	Skor Min Purata Pandangan Guru Sekolah SKB dan SKLBP Mengenai Keperluan Garis Panduan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Mata Pelajaran PSV di Sekolah	221
4.3	Skor Min Purata Pandangan Guu Sekolah Kawasan Bandar dan Sekolah Kawasan Luar Bandar Serta Pendalaman Terhadap Keperluan Model PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme bagi Mata Pelajaran PSV Di Sekolah Mengikut Aspek	222
4.4	Pembangunan Elemen PdP berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme Berbantuan Teknologi berdasarkan Analisis Kajian Literatur	230





4.5	Pembinaan Item-item Elemen PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme Berbantuan Teknologi bagi Mata Pelajaran PSV Sekolah Rendah	233
4.6	Dapatan Akhir Kajian bagi Dimensi Utama PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	238
4.7	Dapatan Akhir Kajian Bagi Item Hasil Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	239
4.8	Dapatan Akhir Kajian Bagi Item Kandungan Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	244
4.9	Dapatan Akhir Kajian Bagi Item Strategi Penyampaian dalam PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	246
4.10	Dapatan Akhir Kajian Bagi Item Aktiviti Pembelajaran PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	248
4.11	Dapatan Akhir Kajian Bagi Item Bentuk Pentaksiran dalam PdP EasySeni Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	249
4.12	Rumusan Akhir Bagi Keseluruhan Item Berdasarkan Kesepakatan Pakar Melalui Kaedah FDM	251
4.13	Jumlah Keseluruhan Item Selepas Proses FDM	259
4.14	Perincian Skor Min Purata Bagi Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Berdasarkan Dimensi	261
4.15	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Dalam Aspek Pengetahuan	264
4.16	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Dalam Aspek Kemahiran	266
4.17	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Dalam Aspek Sikap Pembelajaran	270





4.18	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Kandungan Pembelajaran Dalam Aspek Pengetahuan Dan Kemahiran	272
4.19	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Kandungan Pembelajaran Dalam Aspek Sikap Pembelajaran	276
4.20	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Strategi Penyampaian	278
4.21	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Aktiviti Pembelajaran	282
4.22	Taburan Skor Min Tahap Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Di SKB Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Bentuk Pentaksiran	284
4.23	Keseluruhan Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia	288
4.24	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Berdasarkan Dimensi	289
4.25	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Berdasarkan Aspek Pengetahuan	292
4.26	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Berdasarkan Aspek Kemahiran	294
4.27	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Hasil Pembelajaran Berdasarkan Aspek Sikap Pembelajaran	297
4.28	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Kandungan Pembelajaran Berdasarkan Aspek Pengetahuan Dan Kemahiran	299



4.29	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Kandungan Pembelajaran Berdasarkan Aspek Sikap Pembelajaran	301
4.30	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Strategi Penyampaian Berdasarkan Tema	303
4.31	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Aktiviti Pembelajaran Berdasarkan Tema	307
4.32	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Bentuk Pentaksiran Berdasarkan Tema	309
4.33	Maximum Likelihood Estimates Regression Weights Bagi Pemboleh Ubah Model Regresi (Model EasySeni)	315
4.34	Perbezaan Pelaksanaan PdP Berasaskan Kolaboratif Dan Konstruktivisme Mengikut Kawasan Sekolah Di Zon Tengah Semenanjung Malaysia Bagi Dimensi Bentuk Pentaksiran Berdasarkan Tema	319
4.35	<i>Maximum Likelihood Estimates Regression Weights</i> Bagi Pemboleh Ubah Model Regresi (Model EasySeni)	322
4.36	Kovarians Dan Korelasi (r) Bagi Pemboleh Ubah Model EasySeni	323

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	33
2.1 Pendekatan Modular Secara Linear dalam Mata Pelajaran PSV	60
2.2 Pendekatan Modular Secara Bukan Linear dalam Mata Pelajaran PSV	61
2.3 Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah	62
2.4 Model KSSR Pendidikan SeniVisual	63
2.5 Kerangka Pembelajaran Abad Ke-21	75
2.6 Model Community of Inquiry (COI)	102
2.7 Model Proses Pembelajaran CAPK	112
2.8 Teori Konstruktivisme dalam Reka Bentuk dan Pembangunan Model Pengajaran EasySeni Berasaskan Pendekatan Pembelajaran Berasaskan Projek Berbantuan Teknologi Maklumat, Komunikasi dan Multimedia	127
2.9 Kon Pengalaman Dale (1986)	133
2.10 Kon Pengalaman Dale Menurut Tafsiran Brunner	134
2.11 Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Mishra & Koehler, 2008)	136
3.1 Reka Bentuk Kajian	157
3.2 Konsep Awal Pengajaran dan Pembelajaran Pendekatan EasySeni	161
3.3 Contoh Reka Bentuk Antara Muka dan Kandungan Pembelajaran	162
3.4 Peta Pembelajaran Grafik	162
3.5 Kandungan Pembelajaran Mengikut Tema	163
3.6 Virtual Gallery dalam Platform EasySeni	164
3.7 Carta Alir Fasa Analisis Keperluan	180

3.8	Carta Alir Proses Pengumpulan dan Analisis Data Menggunakan Kaedah FDM	193
3.9	Proses Temu Bual, Analisis dan Pelaporan Data bagi Pusingan Pertama Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan	199
3.10	Proses Pembinaan Item Soal Selidik	208
3.11	Proses Menjalankan Kajian	210
4.1	Model Akhir Kajian	329
4.2	Dapatan Kajian Dalam Bentuk Model	330
5.1	Model PdP Berasaskan Kolaboratif dan Konstruktivisme (EasySeni)	338

SENARAI LAMPIRAN

- A Instrumen Soal Selidik Analisis Keperluan
- B Surat Lantikan Pakar Bidang untuk Pengesahan Kandungan Soal Selidik Kajian
- C Protokol Temu Bual
- D Instrumen Soal Selidik Pusingan Kedua Kajian Delphi
- E Surat Kelulusan Menjalankan Kajian daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar, KPM
- F Contoh Transkrip Peserta Kajian Delphi
- G Pengkodan Dimensi, Aspek, Tema dan Sub Tema
- H Inter-rater Reliability
- I Surat Jemputan dan Surat Persetujuan Menganggotai Panel Pakar Pusingan Pertama Kajian Delphi
- J Surat Persetujuan Menganggotai Panel Pakar Kajian Delphi Pusingan Kedua
- K Instrumen Soal Selidik Keberkesanan Model

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Kajian ini berfokus kepada pembangunan Model Pengajaran EasySeni dan penilaian model dari segi kebolehgunaan dan keberkesanan kepada guru dan murid-murid dalam bidang Pendidikan Seni Visual Tahap Satu. Modul pembelajaran ini akan dibangunkan berdasarkan pengetahuan konsep seni dan teknik penghasilan karya seni dengan teknologi serta unsur multimedia diintegrasikan ke dalam modul. Modul ini bersandarkan rujukan dan gaya pembelajaran murid yang meliputi pelbagai deria bagi tujuan menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dan berkesan.

Kajian terhadap model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berasaskan teknologi bukanlah satu bidang penyelidikan yang baru di peringkat antarabangsa. Namun begitu, kajian berkaitan modul pembelajaran yang menggunakan

pendekatan berasaskan teknologi masih terus mendapat perhatian daripada penyelidik dalam bidang pendidikan seperti Mohd Khairezan Rahmat dan Au (2017), Abidin, Hazlin Aisha Zainal dan Siti Zuraida Maaruf (2016); Anuar Zakaria, Harrinni Md Noor dan Noor Farhani Othman (2016); Samah Azimah, Zaharah Hussin dan Abu Talib Putih (2016); Garner (2019) serta Hawari dan Noor (2019). Walaupun penyelidikan dan penulisan kritis terhadap pendekatan berasaskan teknologi telah dijalankan, namun kajian-kajian ini lebih tertumpu kepada kupasan teoritikal dan menjurus kepada bidang literasi bahasa, Sains dan Matematik serta Pendidikan Khas.

Kajian terhadap pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual masih kurang dan memerlukan banyak kajian yang mendalam. Antaranya dalam aspek kesediaan guru memproses maklumat, penyediaan bahan, pemudahcaraan dalam bilik darjah serta penilaian dan pencapaian murid dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV). Lantaran itu, keterbatasan rujukan kajian yang menjurus kepada model pembelajaran mengintegrasikan pendekatan berasaskan teknologi dalam PSV di peringkat antarabangsa dan juga tempatan telah mewujudkan jurang pengetahuan bahawa keperluan untuk menjalankan penyelidikan secara lebih mendalam dalam bidang ini.

Tesis ini membincangkan latar belakang kajian berkaitan pembangunan dan penilaian model pembelajaran mengintegrasikan pendekatan berasaskan teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Masalah dan kekangan yang dihadapi oleh guru dalam proses menyediakan isi pelajaran dan mengantarakan bilik darjah Pendidikan Seni Visual akan turut dibincangkan dalam tesis ini. Kajian ini juga diikuti



dengan objektif kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian dan definisi operasional yang digunakan.

1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah dan menengah bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam bidang kesenian bagi membentuk insan yang harmonis, kritis, kreatif dan inovatif, mempraktikkan nilai murni, menghargai estetik seni daripada pelbagai budaya dan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan agar dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi negara (DSKP, 2017). Pendidikan Seni Visual merupakan satu mata pelajaran dapat digabungkan dengan mata pelajaran lain dan juga dijadikan elemen merentas kurikulum yang menjadi asas mata pelajaran lain yang merangkumi proses penghasilan karya agar membuka peluang untuk mengembangkan minat, keperibadian, kreativiti dan kesedaran terhadap persekitaran sekeliling murid (Sharulnizam Ramli, Syed Abu Bakar & Sabzali Musa Khan, 2017).

Kurikulum Pendidikan Seni Visual sering berlaku perubahan, dinilai dan disemak semula seiring perkembangan pendidikan dan keperluan semasa. Pada tahun 2015, terjadi semakan semula pada mata pelajaran PSV atau Dunia Seni Visual dengan menggabungkannya dengan mata pelajaran Pendidikan Muzik. Hasilnya, terbentuklah mata pelajaran baru dikenali sebagai Pendidikan Kesenian. Pendidikan Kesenian berfokus kepada empat modul kurikulum teras yang mencakupi bahasa seni, keterampilan seni, kreativiti dan inovasi seni, serta apresiasi seni (DSKP, 2017).





Penilaian dan penyemakan semula terhadap kurikulum bertujuan untuk terus memurnikan dan menyempurnakan kurikulum yang sedia ada, sehingga dapat melahirkan murid yang mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dipelajari melalui modul-modul yang dirancang dalam kurikulum tersebut (DSKP, 2017).

Bagi kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah rendah dan sekolah menengah menegaskan enam tunjang yang dibina bagi memenuhi keperluan abad ke-21 meliputi komunikasi, kerohanian, sikap dan nilai, kemanusiaan, keterampilan diri, perkembangan fizikal dan estetika, serta sains dan teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama bagi menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif (DSKP, 2017). Sehubungan itu, kurikulum PSV memberi fokus kepada perkembangan pemikiran seni visual dan pemikiran reka bentuk (*design thinking*) agar dapat memberikan impak pemupukan pemikiran kreatif dan inovasi dalam kalangan murid.

Justeru, Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi mata pelajaran PSV memberi fokus kepada pembinaan insan berliterasi seni menerusi aktiviti pengkaryaan, pengurusan dan pembudayaan seni. Bagi merealisasikan objektif yang dihasratkan, KSSR PSV digubal dengan berasaskan empat modul kurikulum iaitu modul bahasa seni visual, modul kemahiran seni visual, modul kreativiti dan inovasi, serta modul apresiasi seni. Malahan, kurikulum PSV bagi sekolah menengah memfokuskan modul yang lebih mendalam dan memerlukan tahap pemikiran yang lebih tinggi dengan mengutamakan komponen persepsi seni, eksplorasi seni, ekspresi seni dan apresiasi seni.





Guru sebagai pelaksana kurikulum memainkan peranan penting dalam menggerakkan kurikulum ke arah positif merealisasikan hasrat pihak Kementerian Pendidikan Malaysia membangunkan intelektual dan menjana kecerdasan artistik bagi menghasilkan murid yang kreatif. Pendidikan Seni Visual merupakan satu mata pelajaran yang memerlukan pelbagai kelengkapan atau peralatan khusus dalam proses pemudahcaraan dan pembelajaran untuk menghasilkan karya seni (Dinham, 2016). Proses pengajaran dan pembelajaran PSV lebih menekankan pembangunan dari segi kemahiran dan teknik penghasilan karya seni yang memerlukan peralatan dan ruang untuk menghasilkan sesuatu projek seni atau karya seni.

Menurut Adin dan Arshad (2015), dapatan kajian menunjukkan pengajaran dan pembelajaran bagi sesuatu mata pelajaran kurang kreatif dan berkesan berpunca daripada guru bukan pengkhususan mengajar mata pelajaran berkenaan dan kurang terlatih dalam bidang tertentu. Fokus dan anggapan sebahagian guru bahawa mata pelajaran PSV bukan mata pelajaran teras merupakan faktor merendahkan tahap keberkesanan pemudahcaraan dan pembelajaran di bilik darjah. Guru sebagai rol model yang dicontohi dan diteladani oleh individu lain, jadi guru juga memainkan peranan yang amat penting dalam proses pemudahcaraan dan pembelajaran. Guru perlu berpengetahuan dan mahir kandungan pembelajaran bagi setiap mata pelajaran yang diajar untuk memastikan PdP dapat melibatkan murid secara aktif dan produktif serta dapat mencungkil potensi kreatif mereka melalui PdP secara fizikal di bilik darjah atau secara maya atas talian (George Tamaki & Sabariah Sharif, 2014).



Matlamat utama PSV adalah untuk membolehkan murid lebih peka dan memberi fokus kepada persekitaran melalui aktiviti pendengaran dan pemerhatian secara aktif seterusnya membuat perkataan antara kesenian yang dipelajari dengan disiplin ilmu yang lain dan akhirnya mereka dapat melahirkan perasaan penghargaan dan kesyukuran terhadap keindahan alam ciptaan Tuhan (DSKP, 2017). Pelbagai pihak dan agensi dalam pendidikan juga memberi fokus utama kepada PdP yang dapat menyediakan murid pengetahuan dan kemahiran, malahan juga memberikan peluang kepada murid-murid memperolehi pengalaman kehidupan sebenar melalui pembelajaran mata pelajaran PSV (KPM, 2017). Justeru, persekitaran pembelajaran yang berkesan ditentukan kebijaksanaan guru merancang, memilih bahan dan menyediakan bahan-bahan pembelajaran serta strategi penyampaian dalam PdP. Suasana PdP berkesan berupaya meningkatkan penglibatan murid aktif dalam pembelajaran dan juga memperkayakan pengalaman mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam era perkembangan teknologi yang rancak, teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) memainkan peranan penting dalam bidang pendidikan. Peranan teknologi amat diutamakan dalam sistem pembelajaran untuk melancarkan pemudahcaraan dan pembelajaran (Sharulnizam Ramli, Syed Abu Bakar & Sabzali Musa Khan, 2017). Penggunaan teknologi juga membantu mengurangkan bebanan guru terutama guru-guru bukan pengkhususan sendiri dalam proses menyediakan bahan dan mengendalikan PdPC dengan berkesan.

Kebelakangan ini, internet telah menjadi elemen yang penting dalam rutin kehidupan setiap individu tanpa mengira lapisan umur dan generasi. Dalam konteks



pendidikan, teknologi telah membekalkan kemudahan kepada guru-guru saling berkongsi maklumat dan saling bertukar idea dalam proses pemudahcaraan dan pembelajaran (Gretter & Yadav, 2016; Zhang, Liu, Chen, Wang & Huang, 2017). Misalnya, *e-learning* merupakan satu pendekatan pembelajaran yang menggantikan pengajaran dan pembelajaran tradisional yang hanya memfokuskan *chalk-and-talk* dan memusatkan guru.

Pada abad ke-21, guru berperanan sebagai agen perubahan seharusnya bergiat usaha menggerakkan transformasi dalam pendidikan agar tidak ketinggalan dalam arus teknologi moden kini. Teknologi penting dan membawa impak positif kepada pelbagai aspek terutama dapat menarik minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan penglibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

Teknologi juga menyediakan peluang kepada guru untuk mempelbagaikan penyampaian dengan melibatkan multimedia yang dapat merangsang multisensori dan meningkatkan interaktiviti antara pelbagai pihak berkepentingan (Sutaji, 2015; Basiron, 2012).

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengambil inisiatif untuk menjadikan pendidikan sebagai pencetus kreativiti dan penjana inovasi. Dasar Pendidikan Kebangsaan (DPK) juga digubal untuk memastikan kecemerlangan sistem pendidikan bagi melahirkan generasi berilmu yang berupaya menyumbang ke arah pembangunan negara. Aspek Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) yang terkandung dalam DPK bahawa ICT sebagai faktor yang penting untuk membantu pencapaian pembangunan pendidikan dan seharusnya diintegrasikan dalam PdP serta





pengurusan pendidikan. ICT digunakan untuk meningkatkan produktiviti, kecekapan dan keberkesanan proses PdP (Pelan Pembangunan Pendidikan, 2013).

Kesedaran tentang teknologi dapat dipertingkatkan, perbualan dapat dicipta, penggunaan media sosial bertambah, carian sendiri untuk menyelesaikan masalah, kolaborasi dalam pasukan dipermudahkan, perkongsian ilmu, dan hasil pembelajaran dapat dimanfaatkan menerusi teknologi mudah alih (Al-Emran Mostafa et al., 2015). Para ahli akademik di Malaysia memberikan perhatian yang semakin meningkat terhadap penyelidikan dalam pendekatan PdP berbasis teknologi dalam konteks pendidikan. Kajian tempatan telah dijalankan dalam bidang PSV lebih menjurus kepada kupasan teoritikal seperti kajian daripada Zakarian dan Anuar (2017) yang membina Tugas Seni Kreatif berdasarkan Tahap Pembangunan Kreatif sebagai latihan pengajaran untuk meningkatkan kreativiti pelajar serta kajian daripada Rahim, Zalay dan Khairani (2017) yang meninjau keberkesanan kaedah Koperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) meningkatkan pencapaian pelajar dalam penghasilan catan cat air.

Selain daripada itu, kajian-kajian tempatan telah dilaksanakan dalam bidang PSV, baik di peringkat sekolah mahupun di institusi pendidikan tinggi dengan hala tuju kepada perspektif yang lebih umum seperti kajian daripada Yusoff dan Lee (2020) yang menerokai pengetahuan dan kesediaan guru PSV sekolah rendah melaksanakan Pentaksiran Berasaskan Sekolah dalam PdP. Terdapat juga kajian tempatan yang menjurus kepada pengaplikasian perisian dalam teknik penghasilan karya seni berkenaan dan bahkan kajian lebih menjurus kepada bidang literasi bahasa dan pendidikan khas seperti kajian daripada Ibrahim (2017) membangunkan modul



pembelajaran seni reka grafik untuk pelajar bermasalah pendengaran. Antara kajian tersebut yang telah dijalankan oleh Mohd Khairezan Rahmat dan Au (2017), Abidin, Hazlin Aisha Zainal dan Siti Zuraida Maaruf (2016); Anuar Zakaria, Harrinni Md Noor dan Noor Farhani Othman (2016); Samah Azimah, Zaharah Hussin dan Abu Talib Putih (2016); Garner (2019) serta Hawari dan Noor (2019).

Balakrishnan, Chong, Muhamad Zaffwan Idris, Wong dan Azhari Azman (2017) telah menjalankan kajian penggunaan multimedia mudah alih sebagai alat bantu mengajar untuk mata pelajaran bahasa Inggeris dalam kalangan kanak-kanak disleksia. Mai Mohammed Yousef (2015) pula mengkaji keberkesanan dan kesediaan guru menggunakan pendekatan M-pembelajaran (*mobile learning*) dalam mata pelajaran Sains. Menurut Mohd Khairezan Rahmat dan Au (2017), mereka membahas isu pengintegrasian teknologi dalam konteks PSV di Malaysia. Namun, perbincangan yang disampaikan hanya terbatas atas penjelasan teoritis dan perspektif umum. Oleh hal itu demikian, penting untuk memfokuskan dan mengembangkan kajian dalam aspek pengaplikasian teori kepada pratikal PdP di sekolah, khususnya dalam bidang PSV. Tujuannya adalah untuk mereka bentuk model pengajaran dan pembelajaran yang dapat menyediakan rujukan kepada guru dalam merancang, menyusun, menyediakan dan memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan penglibatan aktif murid dalam PdP yang menyenangkan dan seronok.

1.3 Tinjauan Awal

Kajian analisis awal dilaksanakan pada bulan Jun dan Ogos 2020 untuk memperoleh maklumat terperinci, mengesahkan andaian semasa refleksi dan mengenalpasti masalah dengan jelas. Lima orang guru mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dari sekolah yang berbeza terlibat dalam kajian analisis awal. Tujuan kajian analisis awal adalah untuk mengenalpasti kekuatan, kelemahan dan kekangan yang dihadapi oleh guru-guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual dalam talian. Permasalahan itu merangkumi faktor dari segi (1) metodologi pengajaran, (2) penglibatan murid dan minat, (3) kelicinan dan keberkesanan penyampaian, (4) sumber PdP, (5) pemantauan, penilaian dan maklum balas, serta (6) hasil seni. Kajian ini dilaksanakan dengan mendapatkan data melalui kaedah temu bual dan analisis dokumen.

Jadual 1.1

Taburan Demografi Guru

Jantina	Lelaki	2	Perempuan	3
Lokasi Sekolah	Bandar	3	Luar Bandar	2
Gred Sekolah	A	3	B	2
Opsyen	Seni	4	Bukan Opsyen	1
Pengalaman Mengajar	> 10 Tahun	2	< 10 Tahun	3

Temu bual telah dilaksanakan pada bulan Jun, 2020 di mana sampel kajian terdiri daripada lima orang guru. Temu bual ditranskrip dan dianalisis melalui pendekatan kualitatif agar hasil dapatan dapat menyokong dapatan kajian melalui analisis dokumen.

Analisis dapatan awal menggambarkan guru PSV sering menghadapi isu peralatan yang tidak mencukupi di bilik seni menjadi punca PdPC tidak dapat dijalankan dengan sempurna. Sebagai alternatif kepada peralatan seni tradisional yang tidak mencukupi, penggunaan teknologi digital dapat membantu guru PSV untuk menghasilkan karya seni dalam dimensi baru yang lebih menarik dan interaktif. Namun begitu, analisis dapatan awal menunjukkan kapasiti pedagogi dalam ICT dan tahap kemahiran digital dalam proses PdP dalam kalangan guru masih berada pada tahap sederhana khususnya bagi guru yang mengajar di kawasan luar bandar serta pedalaman. Umumnya, potensi ICT dalam pendidikan sebagai alat yang boleh membantu proses PdPC dengan lebih berkesan dapat ditampak hasilnya dalam kalangan guru yang mengajar di kawasan bandar. Kajian Kumar Raman, Norasmah Othman dan Haryanti Mohd Affandi (2019) telah menunjukkan wujudnya perbezaan yang signifikan dari aspek pengetahuan dan kemahiran guru dalam menggunakan ICT berdasarkan lokasi sekolah.

Selain itu, merujuk analisis dapatan awal, PdP PSV dijalankan dalam bentuk atas talian semasa Perintah Kawalan Pergerakan dan guru lebih berminat menggunakan aplikasi persidangan video untuk menjalankan PdPC dalam bentuk dalam talian agar memudahkan interaksi dengan murid segerak. Tambahan pula, persidangan video juga berkesan dalam proses pemantauan semasa proses menghasilkan karya seni dengan memerhatikan gerak geri murid-murid bawah kawalan persidangan video. Sebaliknya, murid-murid kurang aktif dalam proses pembelajaran dalam talian dan bahkan sebahagian murid tidak menghadiri PdP sama ada dalam talian atau luar talian.



Dapatan kajian oleh Salmi dan Noor Shuhada (2017) mendapati kaedah pengajaran konvensional yang berbentuk monodisiplin kurang menarik minat murid sebaliknya kaedah berbentuk multi disiplin, lebih dinamik dan kreatif ditambah dengan kandungan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan semasa adalah dituntut. Sehubungan itu, walaupun berubah paradigma pendidikan kepada pembelajaran berbentuk dalam talian, guru-guru tetap menggunakan kaedah konvensional berbentuk monodisiplin yang hanya merangkumi kaedah penerangan dan demonstrasi sahaja menerusi aplikasi video persidangan seperti *Google Meet*, *Zoom Video Conferencing*, *Webex* dan sebagainya semasa menyampaikan kandungan pelajaran. Analisis dapatan kajian awal dan kajian-kajian lepas menunjukkan kapasiti pedagogi dalam TMK dalam kalangan guru masih rendah (Nor Razak, Habibah Ab Jalil & Ismi Ismail, 2019).



dan peruntukan masa untuk mengendalikan PdP juga kurang mencukupi. Penjelasan kandungan, terutama yang berkait dengan aktiviti dan proses penghasilan karya seni, membutuhkan waktu yang cukup lama. Selagi, kebanyakan murid masih kurang faham kandungan yang disampaikan oleh guru dan melibatkan diri dalam aktiviti praktikal dengan kurang berkesan. Hasil dapatan analisis awal menggambarkan tahap kesediaan dan pengalaman dalam proses perancangan dan pelaksanaan PdP berintegrasikan ICT masih berada pada tahap rendah. Merujuk hasil kajian Pei dan Piaw (2017), guru-guru masih bersikap negatif terhadap penggunaan ICT dalam proses PdP kerana masalah kemudahan seperti bilik akses komputer yang kurang sempurna, kualiti capaian internet di kawasan sekolah yang tidak stabil dan lemah telah mematahkan semangat guru untuk melaksanakan PdP berasaskan ICT.



Hal ini demikian juga, kebanyakan murid tidak menguasai pengetahuan dan kemahiran asas berkaitan unsur seni dan prinsip rekaan yang dititikberatkan dalam kurikulum PSV sekolah rendah dengan berkesan dan kurang kreatif dalam aspek pengolahan idea semasa proses penghasilan karya seni. Padahal, potensi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih tinggi dan positif bahawa teknologi dapat membantu menghubungkan pelajar dengan dunia sebenar, menyediakan pelajar untuk tenaga kerja, menggalakkan kerjasama, menyokong pelbagai jenis pembelajaran, akses maklumat dengan lebih mudah, mengajar pelajar cara bertanggungjawab dalam talian, serta menambahkan faktor keseronokan kepada pembelajaran (Exploranca, 2022). Namun, guru-guru masih rendah pada tahap kesediaan dan kurang pengalaman dalam aspek pengintegrasian ICT dalam proses PdP dengan berkesan yang menyebabkan penglibatan murid yang kurang aktif dan kurang keseronokan dalam proses pembelajaran.

Sesungguhnya, dapatan analisis awal menunjukkan terdapat juga murid yang masih bersikap pembelajaran yang positif yang melibatkan maklum balas segera dan tidak segera dalam kadar segera daripada guru. Maklum balas kadar segera dan aktiviti pembelajaran amat penting untuk mengekalkan perhatian murid-murid serta penglibatan aktif dalam kalangan murid. Sehubungan itu, guru perlu melengkapkan diri dengan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap penggunaan ICT dalam proses PdP secara maksimum (Hasnuddin et al., 2015). Dapatan analisis awal menggambarkan murid-murid agak lemah dalam aspek pengolahan idea. Sebahagian besar murid menghadapi cabaran dalam menghasilkan karya seni yang berkualiti walaupun mereka menggunakan teknik reka bentuk yang diajar melalui kaedah peniruan. Guru-guru juga berpendapat bahawa kritikan seni terhadap hasil seni,



terutamanya dalam aspek elemen-elemen seni visual, dapat meningkatkan mutu karya yang dihasilkan.

Secara rumusan, ICT merupakan keperluan bagi melahirkan murid-murid abad ke-21 yang berfikiran kreatif dan kritis, penggunaan ICT dalam PdP yang tidak setara di kawasan bandar dan luar bandar boleh mengakibatkan kesan jangka panjang yang negatif kepada pembentukan sumber tenaga yang berpengetahuan. Sehubungan itu, tahap kesediaan guru untuk melaksanakan ICT dalam proses PdP serta sikap guru dalam menggunakan ICT dalam proses PdP amat penting untuk menjamin keberkesanan proses pembelajaran dan pemudahcaraan.



Pengenalan kepada e-pembelajaran (*e-learning*) menjadi langkah awal dalam proses transformasi pendidikan yang mengubah peranan pendidik daripada seorang pemberi pengetahuan kepada seorang fasilitator dan pendukung dalam proses PdP. Guru sebagai agen perubahan disarankan untuk mengadaptasi model pedagogi yang sesuai dengan paradigma pendidikan saat ini untuk meningkatkan mutu dan keberkesanan pembelajaran. Justeru, peranan guru perlu dipertimbangkan semula dengan mengambil kira penggunaan pendekatan inovatif menerusi penyesuaian pembelajaran dengan teknologi terkini dan menggunakan teknologi semaksimum fungsinya dalam permurnian proses pembelajaran yang berkesan menggalakkan penglibatan aktif murid.





Penggunaan ICT dalam mata pelajaran PSV dilihat sebagai satu tambahan kepada alat pengajaran dan pembelajaran yang berkesan (Faisal Piliang & Zainul Kisman, 2020). Teknologi dapat membantu menghasilkan produk seni yang diberi nilai tambah dan kerja seni digital yang bermitu dalam komunikasi visual dan bukan dilihat sebagai alat untuk menggantikan penggunaan media secara manual dalam PSV. Penggunaan media ICT dalam program seni juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativiti dalam kalangan guru dan murid. Teknologi memberi impak yang paling berkesan dengan pemilihan dan penggunaan sumber media ICT yang memenuhi keperluan murid khusus dalam konteks pembelajaran (Minamatov & Nasirdinova, 2022).

Namun, merujuk kajian-kajian lepas dan analisis awal yang dilaksanakan terhadap guru mendapati permasalahan dalam proses PdP mata pelajaran PSV, salah satu permasalahan yang dikenal pasti adalah kurangnya pemahaman dalam proses pembelajaran menerusi bentuk atas talian, terutama dalam aspek penguasaan kemahiran seni dan teknik pengaplikasian prinsip rekaan. Menurut Richard (2018), penglibatan murid-murid dalam interaksi yang peka dan memberikan sokongan membantu mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan dan ekspresi artistik melalui hubungan yang bermakna dengan orang, tempat dan hal-hal di sekitar mereka. Dalam konteks kajian ini, pentingnya mencipta persekitaran pembelajaran yang sesuai menjadi faktor kunci dalam membentuk interaksi yang berkesan dan membantu dalam membangunkan pemahaman melalui proses PdP PSV, khususnya dalam mengembangkan keterampilan seni dan teknik pengaplikasian prinsip rekaan.





Anjakan ketujuh bahawa memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia (KPM, 2013). Pihak kerajaan berusaha dalam menambahbaikkan sistem pendidikan bagi mengurangkan jurang digital yang berlaku antara pelajar di kawasan bandar dengan pelajar di kawasan luar bandar. Sehubungan itu, guru sebagai agen perubahan memainkan peranan penting dalam transformasi pendidikan perlu meningkatkan kapasiti pedagogi dalam ICT agar meningkatkan taraf pendidikan yang dapat mencapai standard antarabangsa. Peranan ICT dapat meningkatkan kualiti dan mempelbagaikan penyampaian dan pembelajaran melalui penggunaan internet, bahan-bahan multimedia serta bahan pengajaran dan pembelajaran yang sedia ada (Saradha, 2023).

Sebagai alternatif kepada peralatan seni tradisional yang tidak mencukupi, penggunaan digital dapat membantu guru mengajar PSV untuk menghasilkan karya seni dalam dimensi baru yang lebih menarik dan interaktif. Namun, merujuk dapatan analisis awal, kebanyakan murid masih mengalami kesulitan dalam memahami penyampaian guru melalui proses PdP menggunakan pendekatan dalam talian, terutama dalam aktiviti praktikal. Menurut Tomljenović (2020), interaksi estetik memainkan peranan penting dalam meningkatkan kesedaran murid-murid terhadap pemahaman yang jelas, komprehensif dan menyeluruh mengenai prinsip-prinsip asas seni visual, termasuk unsur-unsur seni, prinsip rekaan dan struktur rekaan. Pendekatan yang hanya berfokus kepada kaedah lisan dan demonstrasi tanpa memberikan peluang interaksi estetik kepada murid-murid telah mengekang proses pemahaman mereka dalam mengembangkan pengetahuan dan kemahiran asas dalam proses menghasilkan karya seni.





Selain itu, kesediaan guru menggunakan ICT dalam proses PdP masih berada pada tahap sederhana khususnya bagi mata pelajaran PSV (Kara, 2020). Berdasarkan analisis awal kajian, didapati bahawa semua guru menyatakan bahawa pembelajaran PSV dalam talian menjadi lebih sukar untuk memberikan tunjuk ajar secara langsung kepada murid-murid yang menyebabkan kebingungan ketika menjelaskan aktiviti yang akan dilakukan. Salah satu faktor menyebabkan ketidakfahaman dalam proses penghasilan karya dalam kalangan murid adalah kebanyakan guru menggunakan berbagai-bagai aplikasi konferensi video untuk melaksanakan pembelajaran dalam talian yang hanya menekankan pendekatan lisan dan demonstrasi. Penyampaian guru selama proses pengajaran tidak sepenuhnya difahami oleh murid-murid kerana interaksi yang kurang efektif antara guru dan murid.



seperti penerokaan, percubaan dan pemerhatian terhadap objek atau fenomena tertentu dapat membantu membangunkan pengalaman deria yang kaya dalam kalangan murid. Hasilnya, dapat meningkatkan kesedaran dan pemahaman terhadap gambaran dan penjelasan yang bersifat abstrak secara jelas dan menyeluruh (Tiaradipa, Lestari, Effendi & Rusdi, 2020). Namun begitu, kurang kesediaan guru menggunakan ICT dalam proses PdP dan amalan strategi penyampaian yang memfokuskan demonstrasi dan bentuk lisan telah mengekang pembangunan dan perkembangan pengalaman bermakna dalam kalangan murid. Berdasarkan dapatan analisis awal, kebanyakan murid yang menghadiri kelas PSV bentuk dalam talian tidak mempersiapkan diri dengan alat dan bahan yang diperlukan.





Situasi ini juga merupakan faktor menyebabkan kurang pemahaman terhadap isi kandungan yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam aspek pengetahuan dan kemahiran asas seni visual. Teori pedagogi kolejial (*collegial pedagogy*) yang diperkenalkan oleh Chávez dan Soep (2005) mendukung penghasilan karya seni secara kolaboratif, di mana pendidik seni tidak hanya mengarahkan pembelajaran menerusi instruksi, malahan juga melibatkan murid-murid dalam ruang kreatif bagi meningkatkan pemahaman mereka dalam penerapan kemahiran seni dan perkembangan idea dalam karya seni mereka.

Aspek pembudayaan bilik darjah abad ke-21 amat dititikberatkan dan merupakan inisiatif dikenal pasti penting dalam perubahan kurikulum dan peranan bilik darjah bagi menjamin penyampaian kemahiran dalam kalangan murid adalah berkesan.

Transformasi ini memerlukan usaha guru dalam strategi PdP agar dapat menjamin keberkesanan fungsi pengurusan bilik darjah (Gay, 1999; Manning & Bucher, 2013) yang dapat merangsang pembelajaran koperatif dan kolaboratif serta daya saing murid. Celik digital menjadi penanda aras kepada mereka dalam melayari alam pendidikan sejajar dengan perkembangan pesat revolusi teknologi yang telah berlaku sekali gus telah menular dalam dunia pendidikan. Pelbagai aplikasi mudah alih muncul untuk menghubungkan pendidikan dengan generasi Z kerana perkembangan pesat teknologi digital.

Sehubungan itu, KPM juga telah mengambil inisiatif untuk menjadikan pendidikan sebagai pencetus kreativiti dan penjana inovasi yang memenuhi permintaan era revolusi industri pada abad ke-21. Kurikulum sekolah rendah (KSSR) dan sekolah menengah (KSSM) dibina berasaskan enam tunjang yang merangkumi komunikasi,





kerohanian, sikap dan nilai, kemanusiaan, keterampilan diri, perkembangan fizikal dan estetika serta sains dan teknologi yang merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif yang memenuhi keperluan abad ke-21 (DSKP, 2017). Standard Kurikulum dan Standard Pembelajaran dalam kurikulum PSV juga menyumbang kepada pemerolehan kemahiran abad ke-21 dalam kalangan murid. Sehubungan itu, strategi PdP dalam kurikulum PSV merangkumi konsep integrasi serta penerapan sains dan teknologi khususnya dalam karya seni, aspek penerokaan dan kreativiti.

Para pendidik perlu mengambil inisiatif yang sama dan berani mencipta dan mengaplikasikan strategi pengajaran yang inovatif di dalam kelas. Inovasi dalam pedagogi harus menggalakkan pelajar untuk menjadi lebih kreatif dan berfikir kritis, dan memperkukuhkan kemahiran yang diperlukan untuk bersaing dalam pasaran kerja. Penghasilan bahan pembelajaran berbentuk aplikasi atau e-pembelajaran tidak asing lagi pada masa kini. Aplikasi dan e-pembelajaran boleh menjadi pencetus kepada minat murid untuk belajar kerana generasi Z kini kebanyakannya telah memiliki peranti mudah alih seperti telefon pintar masing-masing (Sabariah, 2021). Pembelajaran menjadi lebih mudah pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja tanpa keterbatasan waktu dan ruang.

Pendidikan tidak ketinggalan dalam arus perdana untuk mengejar trend terkini dalam perkembangan teknologi semasa untuk memenuhi aspirasi dan hala tuju pendidikan di Malaysia. Ini adalah selaras PPPM 2015-2025 di bawah lonjakan ke-9 bahawa pembelajaran dalam talian secara global yang memerlukan lonjakan ketara dalam proses PdP berteraskan teknologi bagi penambahbaikan kualiti pengajaran dan





kaedah penyampaian terkini dalam PdP di Malaysia juga merupakan agenda utama KPM. *Massive Open Online Sources* (MOOC) merupakan satu medium pengajaran yang memberi pembaharuan kepada bentuk pengajaran yang berbeza daripada kelaziman (Hafiza Haron et al., 2019). MOOC juga menjadi tambahan kepada persekitaran pembelajaran secara jarak jauh dan menjadi inisiatif dalam pendidikan abad ke-21 yang berteraskan teknologi.

MOOC menjadi satu inovasi pengajaran dan mendapat perhatian dalam kajian kalangan akademia pelbagai bidang seperti kejuruteraan, bahasa, sains dan matematik dan banyak lagi sama ada kajian di dalam negara mahupun di luar negara (Ghazali Zainuddin et al., 2019; Ghazali & Siti Rosilawati, 2018; Farah Nurshahira Zulkifli & Md Yusoff Daud, 2017). Penggunaan MOOC dalam PdP merupakan satu usaha mengintegrasikan teknologi bagi memastikan pelajar menerima maklumat dan bahan pembelajaran selaras secara atas talian. Namun, menurut Siti Fatimah dan Siti Hasmiza (2018), didapati pelajar masih bersikap sederhana dan kurang bermotivasi untuk menggunakan MOOC kerana penggunaannya hanya dilaksanakan untuk kursus tertentu sahaja.

Lantaran, pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme mendasari pedagogi pembelajaran berbentuk dalam talian serta pembelajaran teradun dititikberatkan sebagai strategi penyampaian yang lebih berkesan berbanding dengan penggunaan MOOC yang kurang interaktif (Moore & Blackmon, 2022). Pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme juga menggalakkan persekitaran pembelajaran yang sejajar dengan pendekatan pembelajaran berpusatkan murid yang ditekankan dalam pendidikan abad ke-21 (PAK21). Merujuk kajian-kajian lepas, penggunaan modul PdP berasaskan ICT





yang mendasari pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme hanya memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan berfokuskan sesuatu bidang kemahiran sahaja untuk mata pelajaran teras dan lebih bersifat teori (Van et al., 2021; Seyyedrezaei et al., 2022).

Persoalan juga dipertikaikan bahawa strategi PdP memusatkan murid diadaptasikan dalam pendidikan Malaysia yang menitikberatkan perkembangan kemahiran dan nilai pengetahuan mereka masih membawa tekanan dan konflik dalam kalangan guru dan murid (Norzila Abdul Razak, Fauziah Ahmad, & Parilah Mohd Shah, 2017; Long et al., 1999; Abdullah, Norlida Ahmad, Amelia Abdullah & Norhayat Mohd Nor, 2018; Sidin, 1999). Isu signifikan yang dihadapi oleh guru-guru khusus golongan guru mengajar mata pelajaran seni visual dalam kajian Liau (2018) beranggapan bahawa PSV bukan mata pelajaran akademik teras.

Hakikatnya, mata pelajaran PSV seringkali tidak dianggap sebagai mata pelajaran teras sebanding dengan permintaan masyarakat terhadap mata pelajaran lain seperti Matematik dan Sains. Fenomena mata pelajaran seni visual dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak berkepentingan juga menyebabkan guru yang bukan opsyen PSV tidak memberi tumpuan dalam aspek penyediaan serta pengurusan proses PdP PSV (Liau, 2018). Berdasarkan dapatan kajian Liau (2018), salah faktor utama yang mempengaruhi proses PdP dalam PSV adalah kurangnya kepakaran guru-guru dalam mengajar mata pelajaran yang kurang dikenal pasti oleh mereka sebelum ini. Hal ini menyebabkan kurangnya keyakinan guru-guru ketika mengendalikan PdP dalam bidang yang bukan menjadi pilihan utama mereka.





Kekurangan kemahiran dan kepakaran guru-guru dalam mengendalikan kelas seni disebabkan oleh kekurangan idea untuk menghasilkan bahan pengajaran mereka sendiri. Selain itu, kekurangan sumber dan bahan sokongan yang tersedia juga mempengaruhi keberkesanan pelaksanaan kurikulum PSV. Kesedaran tentang teknologi perlu dipertingkatkan, perbualan dapat dicipta, penggunaan media sosial bertambah, carian sendiri untuk menyelesaikan masalah, kolaborasi dalam pasukan dipernudahkan, perkongsian ilmu dan hasil pembelajarnya dapat dimanfaatkan melalui teknologi mudah alih (Al-Emran Mostafa et al., 2015). Integrasi ICT dalam pembelajaran sejajar dengan keperluan untuk mencipta bilik darjah abad ke-21 yang memberikan pelbagai manfaat dalam meningkatkan keberkesanan proses PdP, terutamanya dalam menyediakan platform untuk berkongsi sumber maklumat dan bahan sokongan mengajar dalam PSV.



Dalam konteks kajian, tanggungjawab guru PSV sangat besar dalam mencungkil potensi kreatif murid melalui PdP dalam bilik darjah. Setiap guru harus mahir dan mempunyai kepakaran dalam penguasaan mata pelajaran seni supaya idea dan kreativiti mereka dapat mengekalkan tumpuan murid terhadap PdPC di dalam bilik darjah. Kepentingan guru belajar dengan guru lain juga dapat meningkatkan pengembangan amalan profesional (Darliz Henal & Harozila Ramli, 2020). Isu mata pelajaran PSV diajar oleh guru-guru bukan opsyen di seluruh Malaysia bukan perkara yang baru. Masalah kurang mahir dikesan apabila murid gagal untuk melukis gubahan atau komposisi menggunakan pensel. Dalam kajian Mohd Aizat Abu Hassan (2018) menyatakan bahawa opsyen guru, pengalaman mengajar dan masalah yang sering dihadapi oleh guru saling mempunyai hubungkait. Kelemahan ini akan menyebabkan pelaksanaan kurikulum pendidikan tidak akan dicapai sepenuhnya.



Sehubungan itu, peranan pembelajaran berbantuan teknologi mendasari rangkaian sosial dan penemuan inkuiri serta melibatkan elemen kolaboratif dalam komuniti pembelajaran semakin penting dalam transformasi peranan guru dan murid dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi murid (Fujita, 2020). Namun, kajian-kajian lepas (Yusoff & Lee, 2020) hanya mengambil kira tahap kesediaan dan kapasiti pedagogi berbantuan ICT sebagai faktor moderator tanpa melibatkan hubungan langsung antara penggabungan ICT dan rangkaian sosial serta penemuan inkuiri dengan seluruh proses PdPC. Justeru, wujudnya jurang empirikal bahawa penyelidik akan menjalankan kajian yang melibatkan keberkesanan pembelajaran berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme yang menggabungkan ICT dan rangkaian sosial serta penemuan inkuiri untuk proses transformasi peranan murid dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi murid.

Elemen-elemen yang diaplikasikan dalam model sedia ada kini lebih berfokuskan memiliki kemampuan untuk merangsang minat murid dalam mempelajari ilmu dan kemahiran yang terkait dengan sesuatu topik (Zheng et al., 2020; Chang et al., 2019; Anthony et al., 2019), sambil memperkukuh pemahaman mereka tentang topik tersebut. Namun, pendidik dan murid-murid kurang kefahaman (Norliza Abdul Razak et al., 2017; Norlida Ahmad et al., 2018) dan pendedahan kepada budaya kreatif menyebabkan mereka kurang kemampuan dalam aspek mengembangkan idea dalam proses penghasilan karya. Sehubungan itu, eksplorasi dan eksploitasi adalah elemen yang penting dalam konteks kajian ini dan diperlukan kerana pendekatan sedia ada dan semasa memerlukan idea yang baharu (Siti Zuraidah Salsidu et al., 2018) untuk meningkatkan keberkesanan khususnya dalam PSV.



Justeru, wujudnya jurang teoritikal bahawa penyelidikan akan menjalankan kajian berkaitan pembangunan model pembelajaran berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme berbantuan multimedia dan interaktif dalam mata pelajaran PSV agar dapat memupuk budaya kreatif dan inovasi khususnya dalam aspek interaksi estetik yang menjadi sokongan yang memberi peluang kepada murid belajar secara sendiri dalam suasana persekitaran pembelajaran berbentuk kolaboratif dan konstruktivisme.

Rangkaian sosial melibatkan interaksi antara murid dan pembelajaran yang menyokong perkembangan kebebasan murid dalam mempraktikkan kemahiran berbantuan teknologi dapat menyokong kebolehan murid-murid untuk rasa ingin tahu, dan membina pengetahuan melalui inkuiri (Chu et al., 2017) perlu diteliti. Hal ini demikian kerana merujuk kajian-kajian lepas, konstruk ini yang melibatkan rangkaian sosial dan pendekatan penemuan inkuiri masih baharu, terutamanya dalam konteks pembelajaran di negara membangun (Oyedotun, 2020).

Merujuk kajian-kajian lepas, dari segi jurang kontekstual, kajian yang sedia ada adalah berkaitan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Mohd Khairezan Rahmat & Au, 2017; Abidin et al., 2016; Garner, 2019)), budaya inovasi dan kreatif (Rahim, Zalay & Khairani, 2017), keberkesanan pendekatan berbantuan teknologi mendasari kolabroatif (Le, Janssen & Wubbels, 2018; Toetenel, 2013), dan kapasiti pedagogi berbantuan ICT dalam proses PdPC (Siti Zuraidah et al., 2018), tertumpu kepada mata pelajaran teras, institusi pengajian tinggi, sekolah menengah dan di negara maju.





Penelitian lokal berkaitan teknologi digital dalam pendidikan yang telah dijalankan dalam pelbagai peringkat termasuk sekolah menengah dan institusi pendidikan tinggi (Banditvlai, 2016; Alsowayegh et al., 2018; Sopo et al., 2016; Wong et al., 2016; Al-Rahmi et al., 2018; Sarikhani et al., 2016) dan lebih menjurus kepada pengaplikasian perisian dalam teknik penghasilan karya seni (Ibrahim, 2017; Mohd Khairezan Rahmat & Au, 2017; Abidin et al., 2016; Anuar et al., 2016; Samah et al., 2016; Garner, 2019), serta menjurus kepada bidang literasi bahasa dan pendidikan khas (Ibrahim, 2017). Sebaliknya, kurangnya kajian yang melibatkan teknologi digital dalam meningkatkan keberkesanan PdP dalam mata pelajaran PSV dan pemupukan budaya inovasi dan kreatif.

Sebagai rumusan, isu-isu yang dititikberatkan dalam konteks kajian ini adalah

(1) kekurangan sokongan sumber dan bahan yang meningkatkan efikasi sendiri dalam kalangan guru mengajar mata pelajaran PSV; (2) guru-guru yang mengajar mata pelajaran PSV menghadapi kekurangan pendedahan kepada pengetahuan dan pemahaman dalam bidang seni visual; (3) guru-guru yang mengajar PSV menghadapi cabaran dalam mengembangkan keupayaan dan kemahiran untuk menggunakan teknik dan bahan seni visual berdasarkan perancangan dalam situasi sebenar bilik darjah; serta (4) PdPC PSV menghadapi kekurangan impak positif dalam pencapaian hasil pembelajaran murid. Di samping itu, penyelidik juga mendapati kebanyakan guru masih tidak mahir dalam proses mengendalikan pentaksiran dalam bilik darjah untuk setiap bidang kemahiran seni visual merujuk kajian-kajian lepas (Lee & Mohd Khairani, 2016). Isu kekurangan pendedahan kepada kemahiran dan pengetahuan dalam bidang seni khususnya guru bukan opsyen, mereka juga mengalami kekangan untuk



menyediakan bilik darjah seni visual yang dapat mencapai keberkesanannya secara optimum.

Integrasi ICT dalam pembelajaran sejajar dengan keperluan pendidikan abad ke-21 memberi manfaat kepada keberkesanan proses PdPC PSV, terutama dengan menyediakan satu platform untuk berkongsi sumber maklumat, bahan sokongan mengajar serta bahan pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran PSV dititikberatkan dalam pembangunan model EasySeni dalam kajian ini dengan merancang dan melaksanakan PdPC PSV dengan mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Berdasarkan jurang kajian dan kajian-kajian lepas, satu model pembelajaran yang melibatkan persekitaran pembelajaran termasuk persekitaran kolaboratif, komunikatif, konstruktif, sokongan dan evaluatif perlu dibangunkan agar membetulkan persepsi murid terhadap PSV bukan mata pelajaran yang membosankan dan meningkatkan penglibatan aktif murid dalam proses pembelajaran PSV dalam persekitaran pembelajaran yang menggalakkan murid-murid terlibat dalam aktiviti penerokaan kepada pengetahuan dan kemahiran.

Selain itu, pembangunan model ini dapat memberi peluang kepada murid-murid terlibat dalam satu komuniti pembelajaran yang merangkumi pihak berkepentingan termasuk guru dan ibu bapa untuk berkongsi dan berkolaborasi dengan rakan sebaya menghasilkan karya seni yang dapat dipamerkan kepada orang ramai. Di samping itu, guru juga berpeluang berkolaborasi dengan guru-guru lain dalam proses menyediakan bahan-bahan bantu mengajar serta mempelbagaikan strategi penyampaian mereka bagi



meningkatkan kesediaan guru dalam PdPC PSV dan kualiti pembelajaran PSV di dalam bilik darjah atau dalam bentuk dalam talian.

1.5 Objektif Penyelidikan

Tujuan utama kajian ini adalah bertujuan untuk membangunkan satu model PdP berasaskan elemen-elemen pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme dalam kitaran proses pembelajaran berasaskan pembelajaran berasaskan projek. Model ini dibangunkan bertujuan dijadikan satu panduan untuk mereka bentuk dan merancang PdPC dengan mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme serta melibatkan persekitaran pembelajaran yang berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia untuk meningkatkan penglibatan aktif murid. Selain daripada itu, model yang dibangunkan berfungsi sebagai alternatif pengajaran guru dengan menyediakan satu komuniti pembelajaran atau platform perkongsian bentuk dalam talian agar pihak berkepentingan dapat mengakses maklumat dengan mudah di samping berkomunikasi dan berkolaborasi menerusi komuniti pembelajaran. Kajian reka bentuk dan pembangunan model memberi tumpuan kepada tiga fasa penting meliputi fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembangunan serta fasa pengujian dan penilaian (Ismail, 2015). Kajian ini akan membincangkan dapatan kajian mengikut ketiga-tiga fasa tersebut terhadap reka bentuk dan pembangunan model PdP EasySeni. Kajian dijalankan berpandukan objektif kajian yang dibahagikan mengikut fasa kajian seperti berikut:

Objektif 1: Analisis Keperluan

Mengenal pasti keperluan model PdP kolaboartif dan konstruktivisme *EasySeni* dalam PdP Pendidikan Seni Visual sekolah rendah berdasarkan pandangan guru.

1.5.1 Meninjau pandangan guru sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman berkaitan keperluan terhadap pelaksanaan PdP kolaboratif dan konstruktivisme di sekolah.

1.5.2 Mengkaji pandangan guru sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman berkaitan keperluan terhadap garis panduan pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme.

1.5.3 Menganalisis penerimaan keperluan terhadap penggunaan model PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme di sekolah oleh guru sekolah

Objektif 2: Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan

Mereka bentuk dan membangunkan model PdP kolaboratif dan konstruktivisme *EasySeni* dalam PdP Pendidikan Seni Visual sekolah rendah.

1.5.4 Mengenal pasti hasil pembelajaran PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pakar tempatan.

1.5.5 Menentukan kandungan pembelajaran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan.

1.5.6 Mengenal pasti strategi penyampaian dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan.

1.5.7 Menyenaraikan aktiviti pembelajaran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan.

1.5.8 Menentukan bentuk pentaksiran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan.

Objektif 3: Fasa Penilaian

Menilai kesahan dan kebolegunaan model PdP kolaboratif dan konstruktivisme

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi *EasySeni dalam PdP Pendidikan Seni Visual.*

1.5.9 Menganalisis tahap keberkesanan pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi mata pelajaran PSV di sekolah rendah.

1.5.10 Mengkaji sama ada terdapat perbezaan yang signifikan dalam aspek pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme antara sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman.

1.5.11 Mengenal pasti sama ada terdapat kesepadanan antara model prototaip dicadangkan dengan data kajian.

1.6 Persoalan Penyelidikan

Secara literalnya, kajian ini bertujuan untuk memahami dan menjawab secara terperinci persoalan-persoalan berikut:

Persoalan Fasa Analisis Keperluan: sejauhmanakah penerimaan keperluan terhadap model pembelajaran kolaboratif dan konstruktivisme *EasySeni* dalam PdP Pendidikan Seni Visual sekolah rendah dalam kalangan guru sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman?

1.6.1 Bagaimanakah pandangan warga sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman berkaitan keperluan terhadap pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV di sekolah?

1.6.2 Bagaimanakah pandangan warga sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman berkaitan keperluan terhadap garis panduan pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV di sekolah?

1.6.3 Sejauhmanakah penerimaan keperluan terhadap penggunaan model PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV di sekolah oleh warga sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman?

Persoalan Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan: apakah kontruk utama dan item diperlukan dalam proses reka bentuk dan pembangunan model pembelajaran

berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme *EasySeni* dalam PdP Pendidikan Seni Visual sekolah rendah?

1.6.4 Apakah hasil pembelajaran PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan?

1.6.5 Apakah kandungan pembelajaran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan?

1.6.6 Apakah strategi penyampaian dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan?

1.6.7 Apakah aktiviti pembelajaran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan?

1.6.8 Apakah bentuk pentaksiran dalam PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi PSV mengikut keperluan berdasarkan kesepakatan pandangan pakar tempatan?

Persoalan Fasa Penilaian: sejauhmanakah kesahan dan tahap kebolegunaan model pembelajaran berasaskan kolaboratif dna konstruktivisme *EasySeni* dalam PdP Pendidikan Seni Visual?

1.6.9 Sejauhmanakah tahap keberkesanan pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme bagi mata pelajaran PSV di sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman Zon Tengah Semenanjung Malaysia?

1.6.10 Adakah terdapat perbezaan yang signifikan dalam aspek pelaksanaan PdP berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme antara sekolah kawasan bandar dan sekolah kawasan luar bandar serta pedalaman?

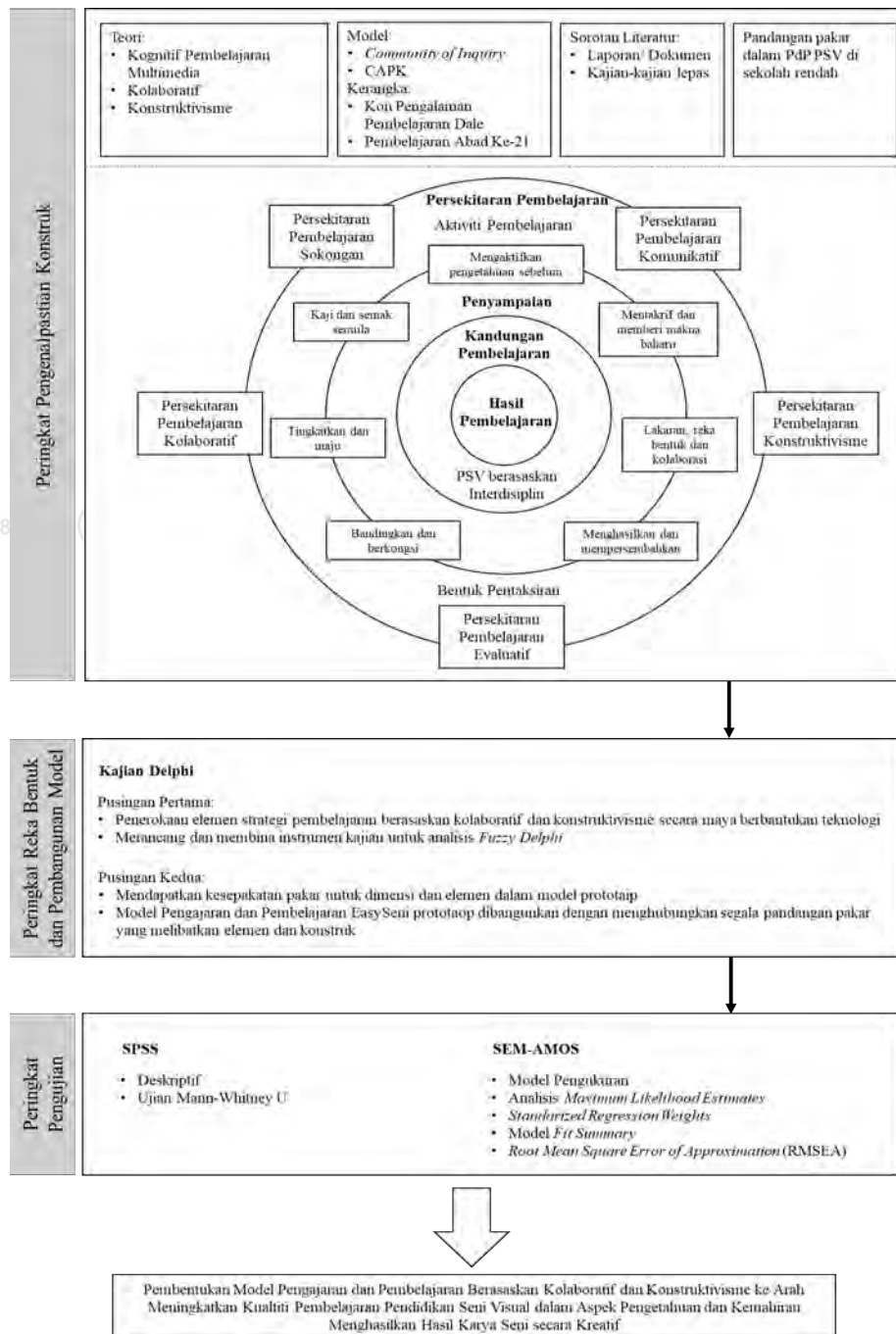
1.6.11 Adakah terdapat kesepadanan antara model prototaip dicadangkan dengan data kajian?

1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual kajian ini telah dirangka hasil rujukan beberapa teori dan model yang berkait rapat dengan tujuan kajian ini termasuk Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, Model *Community of Inquiry*, Model CAPK, teori konstruktivisme, Kon Pengalaman Pembelajaran Dale, dan kerangka pembelajaran abad ke-21 sebagai dasar pembentukan kerangka konseptual kajian ini seperti Rajah 1.1. Pembinaan kerangka kajian ini dilakukan dengan menggabungkan konsep-konsep penting dalam teori dan model berkaitan PdP berasaskan pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme berbantuan ICT serta pembangunan mampan daripada kajian-kajian lepas.

Kerangka konseptual merupakan satu gambar rajah yang menggambarkan sesuatu secara simbolik dan abstrak yang mampu menjelaskan idea yang berkaitan dengan elemen kajian. Kajian ini dijalankan untuk membangunkan sebuah model PdP

berasaskan kolaboratif dan konstruktivisme *EasySeni* bagi bidang menggambar dalam KSSR PSV Tahap Satu. Rajah 1.1 menggambarkan kerangka konseptual kajian yang berasaskan pendekatan reka bentuk dan pembangunan meliputi teori-teori berkaitan untuk membentuk lima konstruk bagi membentuk Model PdP *EasySeni* dan kaedah digunakan dalam membangunkan model PdP *EasySeni*.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian

Kajian dijalankan ini adalah berkaitan tentang reka bentuk model PdP *EasySeni* bagi guru-guru yang mengajar mata pelajaran PSV khususnya bagi bidang menggambar, dengan berpandukan teori kolaboratif dan konstruktivis, teori kognitif pembelajaran multimedia, model *Community of Inquiry*, model CAPK, Kon Pengalaman Pembelajaran Dale serta kerangka pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks kajian ini, kerangka asas pembentukan model pengajaran yang baru yang dinamakan Model Pengajaran *EasySeni*.

Model-model ini dipilih kerana gabungan setiap item daripada model tersebut telah membentuk satu model pengajaran baru dengan mengambil kira setiap konstruk yang penting pada setiap model. Penekanan setiap model juga hampir sama, cuma terdapat beberapa konstruk yang kurang atau berlainan. Maka kekurangan ini akan ditambah baik di dalam model yang baru agar penggabungan konstruk yang terbentuk dapat memenuhi setiap keperluan dalam pembangunan satu model pengajaran yang bersesuaian dengan proses pemudahcaraan dan pembelajaran yang berasaskan kolaboratif dan konstruktivis dalam bidang menggambar mata pelajaran PSV di sekolah rendah.

Model Pengajaran dan Pembelajaran *EasySeni* telah memberi penekanan kepada konstruk-konstruk utama meliputi (i) hasil pembelajaran, (ii) kandungan pembelajaran, (iii) strategi pembelajaran, (iv) aktiviti pembelajaran, serta (v) bentuk pentaksiran. Kearangka konseptual dalam Rajah 1.1 menjelaskan teori-teori dan model-model yang dipilih mengikut kesesuaian aspek yang ingin diterapkan dalam proses pembangunan



model pengajaran yang baru. Item tersebut dilihat penting berdasarkan kajian-kajian oleh penyelidik yang lepas yang akan diterangkan dalam bab 2.

1.8 Kepentingan Kajian

Dapatan kajian ini memiliki kepentingan sebagai rujukan kepada pelbagai pihak termasuk guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual, murid-murid, pembangunan kurikulum, institusi perguruan, fakulti pendidikan di universiti tempatan, dan Kementerian Pendidikan Malaysia. Bagi kumpulan guru mengajar Pendidikan Seni Visual, modul pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual dapat dijadikan landasan rujukan dalam proses menyediakan bahan dan sumber mata pelajaran serta strategi pendekatan pengajaran yang bersesuaian untuk memudahkan sesebuah bilik darjah Pendidikan Seni Visual yang berkesan.

Model Pengajaran EasySeni yang dibangunkan dengan rancangan aktiviti pelaksanaan yang mempelbagaikan aktiviti pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif berteraskan elemen seni mengikut tema dapat meningkatkan minat serta penglibatan aktif murid-murid. Padahal, model ini juga membawa impak seperti serampang dua mata kepada murid-murid. Model ini bukan sahaja dijadikan panduan merangka proses dan aktiviti PdP yang memberikan pengetahuan dan konsep asas tentang elemen seni serta teknik penghasilan karya seni, juga dapat membantu memupuk pembelajaran sendiri berinteraktiviti di rumah. Modul yang dibina berdasarkan model pengajaran ini merangkumi proses perkembangan dan penghasilan karya seni lebih mudah dan menarik dengan menggunakan multimedia juga dapat





merangsang pelbagai deria murid serta menyeronokkan murid-murid dalam proses pembelajaran. Modul yang dibina berdasarkan model pengajaran ini sesuai juga digunakan sebagai bahan rujukan atau bahan pembelajaran di rumah bagi meningkatkan penglibatan diri dalam proses pembelajaran sendiri.

Pembangunan model ini turut bermanfaat kepada Pusat Perkembangan Kurikulum dalam membentuk proses penambahbaikan kurikulum Pendidikan Seni Visual. Selain itu, pembinaan modul berdasarkan model ini juga memberi peluang yang baik untuk perkongsian ilmu pengetahuan berkaitan keseluruhan konsep seni dan aktiviti kesenian yang memanfaatkan industri pendidikan. Tambahan pula, model ini juga dapat dimanfaatkan oleh Pusat Kegiatan Guru, Institusi Perguruan dan Fakulti Pendidikan di universiti tempatan sebagai usaha untuk memberikan pendedahan awal kepada bakal guru. Diharapkan kajian ini juga memanfaatkan penyelidikan lebih mendalam dalam bidang penghasilan bahan pengajaran, latihan perguruan dan pembangunan profesionalisme bagi mengurangkan isu ketidaksediaan guru mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

1.9 Batasan Kajian

Skop kajian yang utama adalah untuk membangunkan model pengajaran dengan merancang dan melaksanakan aktiviti PdPC PSV dengan mengintegrasikan pendekatan kolaboratif-konstruktivis berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Rancangan aktiviti pelaksanaan PdP merujuk model pengajaran dalam kajian ini yang menggunakan aplikasi multimedia bertujuan menyediakan panduan





kepada pendidik dalam proses merancang PdPC agar meningkatkan kualiti pembelajaran dalam kalangan murid. Model Pengajaran EasySeni menjadi panduan kepada pendidik dalam meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam bidang seni visual melalui pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Model ini bertujuan agar murid-murid dapat menguasai semua aspek pengetahuan dan kemahiran dalam seni visual serta mengaplikasikan kemahiran tersebut dalam penghasilan karya seni.

Sasaran utama adalah murid-murid kurang atau tiada pengalaman dan pengetahuan asas dalam aspek unsur seni dan prinsip rekaan serta bidang kemahiran penghasilan karya, pendidik dan pereka bentuk perisian PSV. Model pengajaran ini dirancang dengan merangka aktiviti pelaksanaan yang mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme dengan menggunakan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Aktiviti-aktiviti ini berbentuk interaktif dan komunikatif untuk menyediakan persekitaran pembelajaran yang konstruktif. Sehubungan itu, objektif utama model pengajaran adalah sebagai panduan membina modul dan rancangan aktiviti pelaksanaan untuk membantu murid-murid sekolah rendah menguasai sepenuhnya pengetahuan dalam keempat-empat kemahiran asas seni visual agar ia dapat dijadikan asas memantapkan lagi kemahiran murid-murid kepada tahap yang lebih tinggi.

Selari dengan skop dan objektif kajian, responden kajian terdiri daripada murid-murid sekolah rendah yang dipilih melalui persampelan bertujuan. Kajian ini dijalankan di tiga buah sekolah di bawah Program Transformasi Sekolah 2025 (TS25) di Perak yang mempunyai perancangan akademik serta persekitaran pembelajaran dan kerja





yang positif dan disokong oleh kepimpinan berkesam, guru yang berkualiti serta sokongan PIBG dan komuniti. Guru dan murid-murid di ketiga-tiga buah sekolah tersebut dapat melibatkan diri secara aktif dan berkesan dalam proses pembelajaran berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan model pengajaran.

Limitasi kajian ditetapkan bertujuan untuk mendapatkan maklumat tentang kebolegunaan dan kebolehpraktikkan kandungan yang digariskan dalam model pengajaran dan rancangan aktiviti pelaksanaan PdP dalam model untuk meningkatkan pencapaian prestasi dari segi kemahiran dalam setiap bidang seni visual serta membantu mereka bertukar idea, berkongsi dan aktiviti kritikan seni melalui aktiviti kolaboratif dalam talian.



1.10 Definisi Operasional

Definisi operasional bagi beberapa konsep yang digunakan dalam kajian ini diberikan dengan menjelaskan makna dan penggunaannya dalam konteks kajian ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan perbincangan.

1.10.1 Model Pengajaran dan Pembelajaran

Model pengajaran merupakan satu model yang mengandungi unsur-unsur penting memberi gambaran keseluruhan tentang proses pengajaran merangkumi objektif



pengajaran, ciri murid dari segi pengetahuan, pengalaman atau tingkah laku sedia ada, prosedur pengajaran serta penilaian prestasi (Kaur, 2011). Model pengajaran merupakan rancangan kandungan pembelajaran, ciri pembelajaran murid, kaedah penyampaian kandungan serta persekitaran pembelajaran yang disusun secara sistematik yang merangkumi satu rangkaian kegiatan belajar untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan (Yulastri & Hidayat, 2017). Menurut Li (2016), model merupakan rujukan atau panduan proses pengajaran dan pembelajaran yang meliputi kandungan pembelajaran, kaedah menyelesaikan masalah, batasan-batasan dan cara pentaksiran yang telah dirancang secara sistematik bagi tujuan meningkatkan pencapaian peserta didik.

Dalam kajian ini, satu model pengajaran dikenali Model Pengajaran dan Pembelajaran EasySeni dibangun oleh penyelidik dengan perancangan aktiviti pelaksanaan PdPC PSV yang mengintegrasikan pendekatan kolaboratif-konstruktivis berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Model pengajaran ini mengandungi panduan menganalisis keperluan murid berbeza, kandungan pembelajaran dan organisasi kandungan, strategi PdP, kaedah penyampaian, kitaran proses PdP untuk memudahkan guru dan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual pada tahap satu. Model ini memberikan penekanan utama kepada empat bidang yang meliputi menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan, serta mengenal kraf tradisional.

Organisasi kandungan dalam empat bidang tersebut disusun berdasarkan empat standard kandungan utama, iaitu persepsi estetik, aplikasi seni, ekspresi kreatif, dan apresiasi seni. Model pengajaran EasySeni dibangun bertujuan untuk membantu

guru-guru bukan opsyen mengajar Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah yang mengendalikan pengajaran dan pembelajaran secara mudah. Model ini akan merangkumi langkah-langkah pengajaran khususnya langkah-langkah penghasilan karya yang mengandungi aspek (i) kreativiti, (ii) seni bahasa, (iii) kemahiran dan (iv) apresiasi seni visual. Dalam kajian ini, pembangunan dan penilaian ke atas modul pembelajaran ini akan ditekankan khususnya kebolehgunaan dan keberkesannya membantu guru dalam proses persediaan dan pemudahcaraan isi pelajaran dalam bilik darjah serta membantu pencapaian murid dalam menguasai pengetahuan, kemahiran dan teknik penghasilan karya seni.

1.10.2 Pembangunan Model Pengajaran dan Pembelajaran

Model merupakan satu penjelasan tentang konsep-konsep utama yang menjadi fokus kajian melalui grafik, visual, rajah atau naratif (Varpio, Paradis, Uijtdehaage & Young, 2020). Menurut Kamus Dewan Edisi keempat, model adalah bermaksud seseorang atau sesuatu yang dapat dijadikan contoh. Menurut Good (1972) dan Travers (1973), menyatakan bahawa model adalah abstrak dari dunia nyata atau persembahan peristiwa kompleks atau sistem, dalam bentuk cerita, matematik, grafik, serta lambang-lambang lain. Pembangunan didefinisikan sebagai satu bentuk kajian membangunkan modul, atau mereka cipta perisian atau membina model (Ghazali & Sufean, 2016).

Dalam konteks kajian ini, sebuah model pengajaran dan pembelajaran EasySeni bagi bidang menggambar dalam KSSR Pendidikan Seni Visual tahap satu telah dibangunkan menerusi kajian reka bentuk dan pembangunan yang menekankan



pembangunan model dan pengesahan model seperti yang dijelaskan oleh Richey dan Klein (2014). Kajian reka bentuk dan pembangunan model dalam konteks kajian ini melibatkan tiga fasa utama termasuk Fasa Analisis Keperluan, Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan, serta Fasa Penilaian. Perincian tentang reka bentuk dan pembangunan Model Pengajaran dan Pembelajaran EasySeni dibincangkan secara lanjut dalam bab 3.

1.10.3 Pendekatan Kolaboratif dan Konstruktivisme

Kebanyakan aplikasi teori pembinaan sosial membincangkan cara kanak-kanak belajar melalui interaksi sosial seperti yang diterangkan dalam *Zone Proximal Development* (ZPD). Dalam konteks kajian ini, pengadaptasian teori kolaboratif dan konstruktivisme untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang melibatkan penglibatan aktif murid-murid dalam proses pembelajaran menerusi aktiviti kolaborasi dan mengerjakan penghasilan karya seni bersama-sama berdasarkan pendapat kolektif ahli kumpulan. Di bawah kerangka teori konstruktivisme, persekitaran pembelajaran berpusatkan murid, berbeza dengan persekitaran pembelajaran konvensional yang mengutamakan guru menyampaikan pengetahuan, di mana murid merupakan penerima pasif maklumat (Hanafy, Jumaa & Arafa, 2021) dan hanya menghafal dan mengulang fakta. Menurut Pande dan Bharathi (2020), latar belakang dan pengalaman hidup seseorang akan memberi impak kepada pembinaan pengetahuan dan kemahiran dalam kalangan murid dalam proses pembelajaran mereka.

Kerjasama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran dalam kalangan murid telah berkembang pesat sepanjang abad ke-21 (Supena, Darmuki & Hariyadi, 2021).



Guru dalam proses ini berperanan sebagai pemudahcara yang memberi bimbingan kepada murid-murid yang melibatkan diri dalam proses menjalankan tugas mereka dengan berjaya menerusi kolaborasi dengan rakan sebaya (Qureshi, Khaskheli, Qureshi & Yousufi, 2023). Kolaborasi antara murid-murid dapat membantu mengukuhkan proses pembelajaran murid, dan juga dapat memupuk persekitaran pembelajaran yang positif. Sehubungan itu, dalam konteks kajian ini akan mengaplikasi teori kolaboratif dan konstruktivisme untuk membangunkan komuniti pembelajaran berbantuan teknologi yang menyediakan satu peluang kepada murid-murid belajar secara kolaborasi dan menguasai kemahiran serta pengetahuan menerusi pendekatan penemuan inkuiri dan pembelajaran berasaskan projek.

1.10.4 Integrasi TMK dan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) mempunyai potensi untuk meningkatkan keberkesanan pembelajaran serta menyediakan peluang kepada murid-murid akses kepada sumber-sumber pembelajaran melalui internet (Nikolić, Petković, Denić, Milovančević, & Gavrilović, 2019). Multimedia adalah gabungan lebih daripada satu jenis media seperti teks, simbol, imej, gambar, audio, video dan animasi biasanya dengan bantuan teknologi untuk meningkatkan pemahaman atau hafalan (So, Chen & Wan, 2019). Teknologi multimedia mempunyai beberapa ciri seperti integrasi, kepelbagaian dan interaktiviti yang menyediakan peluang kepada setiap individu untuk berkomunikasi dengan maklumat atau idea menerusi bentuk digital dan cetakan.

TMK melibatkan penggunaan perkakasan dan perisian untuk tujuan mengumpul, memproses, menyimpan, meyajikan dan berkongsi maklumat dalam bentuk digital (Das, 2019). Teknologi multimedia adalah aspek penting dalam TMK yang berkaitan dengan bagaimana maklumat boleh diwakili dan disajikan secara digital, menggunakan pelbagai media dan melibatkan beberapa teknologi untuk menyediakan maklumat dalam format, pakej dan saiz yang terbaik. Dalam konteks kajian ini, TMK dan teknologi multimedia diaplikasikan untuk membangunkan sebuah komuniti pembelajaran maya yang merangkumi sumber pembelajaran yang kaya tentang bidang menggambar PSV, kuiz dan permainan interaktif, rol model maya serta satu platform untuk perkongsian idea dan maklumat, perbincangan serta pameran hasil karya bentuk dalam talian. Perincian telah dibincangkan dalam bab 3: Konsep Awal Model EasySeni.

1.10.5 Pendidikan Seni Visual

Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah menjurus kepada seni visual dan skopnya di sekolah rendah merangkumi bidang seni lain seperti seni muzik (DSKP, 2017). Pendidikan Seni Visual bertujuan untuk mengembangkan pengalaman dan kemahiran seni dalam kalangan murid melalui aktiviti pengkaryaan, persembahan dan pembudayaan seni. Dalam kajian ini, Pendidikan Seni Visual merupakan mata pelajaran dijalankan dalam proses pengajaran dan pembelajaran berteraskan disiplin dasar *Discipline Based Art Education* (DBAE) iaitu produk seni, sejarah seni, kritikan seni dan estetika. Kandungan pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam kajian ini merujuk kepada empat bidang yang diaplikasikan melalui pendekatan John A. Michael, iaitu menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan



membuat binaan, serta mengenal kraf tradisional. Kandungan pembelajaran dan aktiviti dalam modul akan dinilai keberkesanannya melahirkan murid yang berpengalaman dan berkemahiran dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual melalui temu bual dan pemerhatian kelas.

1.10.6 Guru Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual

Guru merupakan individu yang memiliki kepakaran dalam bidang tertentu dan biasanya memiliki kecekapan dalam mata pelajaran yang diajar dan diperkukuhkan dengan pengetahuan dalam bidang pedagogi atau prinsip pengajaran (Crisan & Hobbs, 2019). Dalam kajian ini, guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual merujuk kepada pengalaman dan keyakinan guru opsyen dan guru bukan opsyen dalam proses mengendalikan pengajaran dan pembelajaran. Lazimnya, guru bukan opsyen kurang pengalaman dan keyakinan semasa menyediakan bahan-bahan pengajaran dan pembelajaran. Mereka memerlukan kemudahan dan sumber sokongan serta pengetahuan pengkhususan supaya meningkatkan keberkesanan dan keyakinan mereka dalam proses mengendalikan pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.





1.11 Susunan Tesis

Tesis ini mengandungi lima (5) bab bermula dari Bab 1. Ringkasan setiap bab adalah seperti berikut:

Bab 1: memberi fokus kepada aspek penyelidikan yang dijalankan terdiri daripada latar belakang, analisis awal kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, skop dan batasan kajian, serta kerangka konseptual kajian yang digunakan.

Bab 2: menganalisis sorotan kajian yang berkaitan dengan tajuk kajian yang merangkumi masalah dan skop kajian. Dalam bab ini, fokus diberikan kepada teori dan isu-isu berkaitan dengan proses pengajaran, pembangunan pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis dan berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia, serta implikasi terhadap kajian yang akan dijalankan. Hasil sorotan kajian akan digunakan untuk pembangunan protokol temu bual, soal selidik dan senarai semak pemerhatian bilik darjah dalam kajian empirikal serta menyokong pembangunan model pengajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis.

Bab 3: menerangkan metodologi kajian yang dijalankan merangkumi aspek utama iaitu pendekatan kajian, reka bentuk kajian, pembangunan model pengajaran, kesahan dan kebolehpercayaan instrumen yang dibina untuk pengumpulan data, penilaian kebolehgunaan dan kebolehpraktikkan model yang dicadangkan serta prosedur menganalisis data.





Bab 4: menerangkan pembangunan model pengajaran yang dicadangkan memenuhi objektif kajian. Bab ini juga menerangkan setiap komponen penting dalam model yang merangkumi analisis keperluan murid, bentuk dan taktik penyampaian, kitar proses pengajaran dan pembelajaran, strategi pedagogi berteraskan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia, serta persekitaran pembelajaran menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis yang berbantuan teknologi dan multimedia. Selain itu, ia juga membincangkan proses pembangunan prototaip modul-modul pengajaran yang merangkumi proses mengenal pasti keperluan, reka bentuk, panambahbaikan dan pengujian. Bab ini juga menerangkan spesifikasi, reka bentuk interaksi dan antaramuka serta algorithma yang dicadangkan bagi pelaksanaan sistem. Selain itu, bab ini juga menerangkan pelaksanaan proses penilaian berdasarkan kajian kes yang dijalankan di tiga buah sekolah. Dapatan bagi kajian akan diterangkan dan diakhiri dengan pengesahan model yang dicadangkan.

Bab 5: membuat kesimpulan untuk tesis ini secara keseluruhan yang merangkumi perbincangan dapatan kajian, implikasi dapatan kajian yang dijalankan berkaitan model pengajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis dan berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Bab ini juga akan membincangkan cadangan kajian lanjutan yang boleh dijalankan oleh penyelidik pada masa akan datang.





1.12 Kesimpulan

Teknologi maklumat khususnya Internet telah membekalkan pelbagai kemudahan yang memudahkan guru mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran dan murid-murid mengakses pembelajaran dan melibatkan diri dalam proses pembelajaran secara aktif. Murid-murid boleh menggunakan segala sumber teknologi mencari maklumat di tapak-tapak web menggunakan Internet untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Melalui proses ini, murid-murid mampu melaksanakan semua itu dengan bantuan penggunaan ICT yang membantu mereka dalam meneroka dunia baru dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran di sekolah.

Baru-baru ini, pembelajaran dalam talian telah menjadi pilihan utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran disebabkan penularan COVID-19. Fenomena ini mengakibatkan PdP terpaksa dilaksanakan di luar bilik darjah. Sebagai akibat daripada itu, situasi PdP dalam talian atau yang dikenali sebagai Pengajaran dan Pembelajaran Di Rumah (PdPR) dilaksanakan secara tiba-tiba yang menyebabkan mata pelajaran PSV menghadapi kesulitan untuk dilaksanakan dalam talian. Hal ini terjadi kerana PSV melibatkan kemahiran manipulatif dan aktiviti amali yang biasanya berlaku di luar bilik darjah. Tanpa pengawal langsung, proses pembelajaran ini sukar difahami dan dikuasai sepenuhnya oleh murid-murid.

Walaupun pelbagai inisiatif yang dilaksanakan oleh pihak KPM bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran dalam talian untuk semua mata pelajaran agar mencapai akses dan equiti pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual juga tidak dikecualikan, bahan sokongan dan sumber berkaitan juga disediakan secara





meluas dalam talian melalui platform *Google Classroom* Kementerian Pendidikan Malaysia (DeLIMA) (KPM, 2020). Namun, proses PdP dalam talian mengalami kegagalan dalam aspek penyampaian kandungan pembelajaran dan pencapaian hasil pembelajaran (Dilmaç, 2020) khususnya PSV yang menekankan penguasaan kemahiran psikomotor dan nilai estetika melalui pengolahan idea dalam hasil karya seni.

Justeru itu, isu dan jurang dalam pencapaian kemahiran aspek psikomotor, bentuk penyampaian, kesediaan guru mengintegrasikan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia dalam pengajaran serta kaedah pemantauan dan pentaksiran sedia ada diambil kira penting untuk mewujudkan satu alternatif kepada pengajaran dan pembelajaran PSV. Dalam konteks pendidikan semasa yang menghadapi pelbagai masalah, penyelidik telah mengambil pendekatan kolaboratif dan konstruktivisme berdasarkan *Discipline Based Arts Education* (DBAE) untuk memperkuat kurikulum PSV. Pendekatan ini menekankan prinsip kesinambungan dan interaksi antara disiplin seni yang berbeza. Sehubungan itu, dalam kajian ini satu model pengajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis akan dibangunkan serta akan dinilai kebolehgunaan dan kebolehpraktikkannya melalui kajian kes.

