



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SIKAP PELAJAR
TINGKATAN 1 TERHADAP PENGAJARAN DAN
PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI
VISUAL DENGAN BERBANTUKAN KOMPUTER**

RUZAIHA BINTI ABD.AZIZ



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KERTAS PROJEK DIKEMUKAKAN
BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN**

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

2006



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

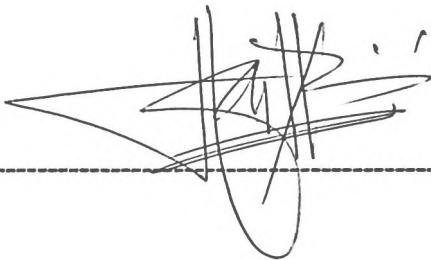


PustakaTBainun



ptbupsi

Laporan Kertas Projek Sarjana ini telah diterima dan diluluskan oleh



Encik Hassan bin Mohd. Ghazali

Penyelia Projek Sarjana

Fakulti Seni dan Muzik

Fakulti Seni dan Muzik

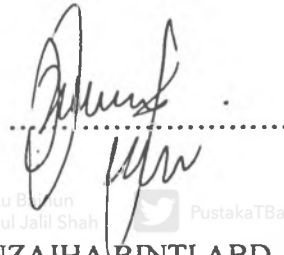
Universiti pendidikan Sultan Idris



PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa kertas projek ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan,



(RUZAIHA BINTI ABD.AZIZ)

01.12.2006

M20031001355



PENGHARGAAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,

Bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurniaan-Nya dapat saya menyelesaikan dan menyempurnakan penulisan ilmiah yang bertajuk “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Sikap Pelajar Tingkatan 1 Terhadap Pengajaran Dan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual Berbantuan Komputer”.

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih saya ucapkan kepada penyelia penulisan ilmiah ini, Encik Hassan bin Mohd.Ghazali yang membimbing dan mendorong saya dalam usaha untuk menyelesaikan kajian penyelidikan secara kualitatif ini. Saya berdoa semoga Allah memberkati jasa baik beliau itu.

Saya juga ingin merakamkan terima kasih dan penghargaan kepada Pengetua Sekolah Menengah Kebangsaan Nenasi, Tuan Haji Bakari bin Kassim, guru-guru SMKN khususnya Guru PSV 1 Sains 1, Cik Wan Nor Anike binti Wan Ripin serta pelajar-pelajar 1 Sains 1 yang memberikan kerjasama yang baik untuk memperoleh data kajian ini.

Tidak lupa juga penghargaan kepada seluruh ahli keluarga tersayang yang banyak memberi dorongan, semangat dan perangsang. Buat anak-anak yang memberi kekuatan dan ketabahan, saya mendoakan kebahagiaan di dunia dan akhirat buat mereka.

Akhir sekali, saya juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan yang sudi memberi pandangan serta idea-idea bernas bagi menyiapkan penulisan ilmiah ini.

Yang baik daripada Allah, manakala yang buruk adalah kelemahan diri saya sendiri.

ABSTRAK

Kajian kualitatif ini bertujuan untuk mengenalpasti faktor-faktor yang mempengaruhi sikap pelajar Tingkatan 1 Sains 1 terhadap pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan berbantuan komputer di Sekolah Menengah Kebangsaan Nenasi, Pekan, Pahang tahun 2006.

Sikap tidak minat pelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual ini dilihat melalui hasil kerja pelajar dan menjejaskan keputusan SPM. Fokus kajian ini adalah untuk menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran seni visual dengan menjalankan pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan berbantuan komputer.

Beberapa aspek yang dijangka memberi pengaruh terhadap sikap pelajar akan dikaji iaitu latar belakang sosioekonomi pelajar, kesediaan pelajar, fasiliti sekolah, kaedah pengajaran dan pembelajaran guru dan sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sendiri.

Kajian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta memberi maklumat baru untuk memperoleh pertalian baru, verifikasi ilmu pengetahuan untuk pengesahan dan membolehkan guru Pendidikan Seni Visual memahami dan menjangka sesuatu hasil.

Seramai 32 orang pelajar telah menjadi subjek kajian, di mana penyelidik membina gambaran holistik, menganalisa, membuat laporan terperinci berdasarkan pemberi maklumat dalam fenomena sebenar. Dalam kajian ini, temubual, pemerhatian, rakaman visual, dokumen arkib dan soal selidik adalah alat yang digunakan untuk mengumpul data. Analisis deskriptif membuktikan bahawa latar belakang sosioekonomi, fasiliti dan kesediaan pelajar adalah faktor utama dalam permasalahan kajian.



ABSTRACT

This quantitative survey is done to justify the factors that influence on the attitude of students in the teaching and learning of visual art subject involving the Form 1 Science 1 students at Sekolah Menengah Kebangsaan Nenasi, Pekan, Pahang in year 2006.

The student's attitude, not interested in visual art education can be judged in their art works, therefore will affect their SPM results. The focus of the survey is to attract student interests in visual art education by teaching and learning in computer based instruction.

Various aspects that influenced the students' attitude such as socioeconomy background, their awareness in learning, school facilities, method of teaching and learning and students attitude in visual art subject will be studied.

The study will be useful to upgrade the teacher's knowledge with the current information, having the latest technique and verifications for art teacher to understand, so to predict and control the outcome.

The researcher builds up the holistic description which involved 32 art students by making analysis and detailed reports based on the informers' view. The survey is also carried out in the actual phenomena. In the survey, interview, observation, visual recording, archive documents and questionnaire are used to collect the information.

The descriptive analysis proved that the socioeconomy background, facilities and students awareness are the main factors that caused the problem.



KANDUNGAN

SENARAI PERKARA

HALAMAN KELULUSAN PENYELIA

PENGAKUAN

PENGHARGAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

JADUAL KANDUNGAN

SENARAI JADUAL

SENARAI RAJAH

SENARAI SINGKATAN

SENARAI LAMPIRAN

MUKA SURAT

i

ii

iii

iv

v

vi

ix

x

xi

xii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

1

1.2 Latar Belakang masalah

4

1.3 Pernyataan masalah

6

1.4 Tujuan Penyelidikan

11

1.5 Manfaat penyelidikan

12

BAB 2 LANDASAN TEORITIK

2.1 Pengenalan

14

2.2 Teori Konstruktivisme

15

BAB 3	METODOLOGI PENDIDIKAN	
3.1	Pendekatan	22
3.2	Fokus Kajian	23
3.3	Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	25
3.4	Analisis Yang Digunakan	27
BAB 4	DAPATAN PENYELIDIKAN	
4.1	Pengenalan	32
4.2	Gambaran Umum SMKN	33
4.3	Kelengkapan Makmal Komputer	37
4.4	Huraian Latar Belakang Sampel Kajian	41
4.5	Kesediaan Pelajar (Pengetahuan Sedia Ada)	46
4.6	Fasiliti Sekolah	48
4.7	Kaedah P&P Guru	50
4.8	Sikap Pelajar	57
4.9	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Pelajar Terhadap P&P PSV berbantuan Komputer	59
BAB 5	SARANAN DAN KESIMPULAN	
5.1	Pengenalan	61
5.2	Fasiliti	62
5.3	Sosioekonomi	64
5.4	Kesediaan (Pengetahuan Sedia Ada)	66
5.5	Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran	68
5.5	Sikap Pelajar	72

5.6	Kesimpulan	74
-----	------------	----

RUJUKAN	77
---------	----

LAMPIRAN	81
----------	----

SENARAI JADUAL

JADUAL	MUKA SURAT
3.1 Matriks Kaedah Penyelidikan	29
3.2 Rumusan Matriks Kaedah Penyelidikan	30
4.1 Jadual Waktu Penggunaan Makmal Komputer SMKN	40
4.3 Analisa Taburan Kekerapan Sampel Kajian	41
4.4 Analisa Tahap Pendidikan Ibu Bapa	42
4.5 Analisa Pekerjaan Ibu Bapa	43
4.6 Analisa Julat Pendapatan Keluarga	44
4.7 Analisa Saiz Keluarga	45
4.8 Analisa Taraf Sosioekonomi	46
4.9 Analisa Kesediaan Pelajar	47
4.10 Analisa Fasiliti Sekolah	49
4.11 Analisa Pemantauan Isi Kandungan Pelajaran	51
4.12 Analisa Proses P&P Guru	54
4.13 Analisa Kaedah/ Pendekatan Guru	56
4.14 Analisa Sikap Pelajar	57
4.15 Matriks Analisa Data-Data Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Pelajar Terhadap P&P PSV	60

SENARAI RAJAH

RAJAH

MUKA SURAT

2.1	Peranan Guru Dan Pelajar Dalam Model Konstruktivisme	19
4.1	Organisasi Sekolah Dalam Mencapai Misi, Visi Dan Matlamat Sekolah	33
4.2	Pelan SMKN	36
4.3	Pelan Susun Atur Makmal Komputer SMKN	38
4.4	Carta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Pelajar Terhadap P&P PSV Berbantuan Komputer	59

SENARAI SINGKATAN

FPN	Falsafah Pendidikan Negara
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
PIBG	Persatuan Ibu Bapa dan Guru
PMR	Penilaian Menengah Rendah
P&P	Pengajaran dan pembelajaran
PPBK	Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer
PSV	Pendidikan Seni Visual
SMKN	Sekolah Menengah Kebangsaan Nenas
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
SSE	Sosioekonomi
UPSR	Ujian Penilaian Sekolah Rendah

SENARAI LAMPIRAN**LAMPIRAN****MUKA SURAT**

1	Keratan Akhbar Harian Metro	81
2	Analisa Keputusan 2001 - 2005	82
3	Contoh Hasil Kerja Pelajar (Yang Berminat)	83
4	Contoh Hasil Kerja Pelajar (Yang Tidak Berminat)	84
5	Jadual Mengajar Guru PSV	85
6	Komputer di Bilik Seni	86
7	Rakaman Visual Bilik Seni	87
8	Makmal Komputer	91
9	Borang Kajian Lapangan (Temu bual	93
10	Guru PSV	95
11	Proses P&P – Tunjuk Ajar Individu dan Kumpulan	96
12	Proses P&P – Minat Pelajar	97
13	Contoh Hasil Kerja Pelajar –Tugasan 1	98
14	Contoh Hasil Kerja Pelajar –Tugasan 2	99
15	Borang Pemantauan JPN, Melaka	100
16	Borang Soal Selidik	101
17	Lampiran-lampiran lain	105

BAB 1 - PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pembelajaran ialah proses memperoleh maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pendidikan berlaku sepanjang hayat seseorang manusia, tanpa mengira tempat dan masa. Dalam pendidikan, tugas guru ialah berusaha sedaya upaya untuk belajar supaya pelajar dapat menguasai isi pelajaran bagi mencapai objektif yang telah dirancang. Oleh itu, pembelajaran akan membawa perubahan kepada seseorang. Kamus Dewan mendefinisikan, 'pembelajaran' sebagai proses belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan menjalani latihan.

Dari segi kognitif, pembelajaran ditakrifkan sebagai proses dalaman untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang kekal. Manakala aliran behaviorisme pula berpandangan bahawa pembelajaran ialah perubahan dalam tingkah laku yang dapat dilihat melalui tindakan seseorang dalam sesuatu situasi. Psikologi humanisme pula beranggapan bahawa pembelajaran merupakan proses seseorang mencapai kesempurnaan sendiri dan nilai individu.

Teknologi maklumat telah mengubah cara manusia bekerja. Teknologi memudahkan tugas serta meningkatkan prestasi guru seperti penggunaan teknologi untuk kerja-kerja

pengurusan dan kerja-kerja pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, pendekatan pengajaran dan pembelajaran secara tradisional seharusnya dikikis daripada pemikiran guru dan pelajar tetapi diubah kepada membekalkan pengetahuan dan kemahiran ke arah mendapatkan maklumat. Menurut Tan Seng Chee dan Angela F.L.Wong (2003);

‘During the last few years, many important changes have occurred in education which will require teachers to upgrade and refine their technology skills. Some of these changes are due to changes in government policies related to the use of information technology (IT) in schools, while others are due to developments in state-of-the-art pedagogical practices.’

Oleh itu, guru perlu menyesuaikan diri kepada alat dan teknologi baru seperti komputer. Walau bagaimanapun teknologi tidak akan mengubah peranan guru sebaliknya guru perlu sentiasa berusaha untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka khususnya dalam bidang IT ini.

Sebenarnya, konsep Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PPBK) atau juga disebut sebagai Computer Based Instruction (CBI) bukanlah perkara baru dalam dunia pendidikan, malah telah diperkenalkan pada tahun 1960-an di University of Illinois yang merangkaikan universiti dan sekolah di Amerika Syarikat. Namun begitu, di Malaysia PPBK mula diperkenalkan di sekolah-sekolah oleh Kementerian Pendidikan pada tahun 1995 (Norhashim Abu Samah, 1996).

Senario abad ke-21, membayangkan penggunaan komputer yang meluas menyebabkan konsep PPBK menjadi suatu kaedah yang ditumpukan. PPBK merupakan suatu cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan yang berpotensi untuk

mengoptima keberkesanan proses P&P. Kementerian Pendidikan Malaysia menunjukkan usaha-usaha yang gigih dalam menggalakkan PPBK dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah melalui *Sekolah Bestari*.

Dalam Sukatan Pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah PSV (Kementerian Pendidikan Malaysia) aplikasi PPBK dalam P&P ini digarapkan melalui objektif ke 4 dan 6 iaitu;

‘menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mereka cipta barangan kraf dan produk seni visual yang berkualiti.’

‘mendapat nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata pelajaran lain.’

Selain itu, organisasi kurikulum PSV juga disusun dalam dua bidang iaitu Bidang Penghasilan Seni Visual dan Apresiasi Seni Visual. Bagi membolehkan murid menguasai kemahiran-kemahiran, guru perlu mengintegrasikan kedua-dua bidang ini dalam P&P. Dalam penghasilan seni visual, kegiatan harus melibatkan penerokaan, pewujudan idea, perkembangan idea, pembelajaran secara terancang, penggunaan teknologi, alat dan bahan melalui teknik tertentu. Ini bertujuan menerapkan budaya penyelidikan di kalangan murid.

(Kementerian Pendidikan Malaysia)

Dalam menentukan strategi P&P PSV, pemilihan dan penentuan aktiviti seni visual hendaklah yang terdekat dengan murid dari segi pengalaman, imaginasi, alat dan bahan. Kegiatan yang menarik minat seperti kegiatan mencetus idea melalui aktiviti penerokaan amatlah digalakkan sama ada secara manual atau berbantuan komputer. Oleh itu, PPBK boleh diaplikasi dalam mata pelajaran PSV melalui Bidang Penghasilan

Seni Visual di bawah tajuk Komunikasi Visual yang meliputi reka bentuk grafik dan multimedia.

Selain itu, PPBK juga bersesuaian dengan konsep '*mastery learning*' yang mana pelajar boleh belajar tanpa bimbingan guru sepenuhnya sebaliknya guru berperanan sebagai fasilitator sahaja.

1.2 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kebangsaan Nenasi (SMKN) merupakan salah sebuah sekolah yang terletak di daerah Pekan, Pahang Darul Makmur. Sekolah ini mula dibuka pada tahun 1968 dengan satu kelas tingkatan 1 secara menumpang belajar di Sekolah Rendah Kebangsaan Nenasi. Pembinaan bangunan baru SMKN dimulakan pada tahun 1974 dan siap pada tahun 1975 di atas tanah seluas 6 ekar dengan tambahan blok baru iaitu Blok A, B dan C dan blok bengkel.

Kini, SMKN yang merupakan sekolah bantuan penuh kerajaan ini menjadi sekolah gred B yang menampung pelajar-pelajar Tingkatan 1 hingga Tingkatan 5. Dalam tahun 2006, ilangan pelajar di sekolah ini adalah seramai 567 orang dan tenaga pengajarnya adalah seramai 32 orang iaitu tenaga pelajar profesional yang diiktiraf oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Guru yang mengajar subjek PSV pula adalah seramai 5 orang di mana hanya 2 orang guru mempunyai pengkhususan dalam mata pelajaran PSV.

Kebanyakan pelajar di sini terdiri daripada anak-anak penduduk kampung di sekitar Kampung Nenasi iaitu, Kampung Merchong, Kampung Api Larat, Kampung Permatang Tepung, Kampung Permatang Durian dan Kampung Tanjung Batu. Petempatan pelajar di sekolah ini adalah dalam lingkungan 0 hingga 15 km jauhnya dari sekolah.

Dari segi sosioekonomi pula, kebanyakan ibu bapa pelajar terdiri daripada golongan yang berpendapatan rendah iaitu bekerja sebagai petani, buruh, bekerja sendiri dan pekebun. Hanya sebilangan kecil daripada mereka bekerja sebagai kakitangan kerajaan dan peniaga. Dari segi bangsa pula, kesemua pelajar di SMK Nenasi terdiri daripada sama ada bangsa Melayu atau Orang Asli. Kira-kira 84 peratus pelajar adalah berbangsa Melayu, manakala 16 peratus lagi ialah Orang Asli.

Kebanyakan pelajar-pelajar Tingkatan 1 yang bersekolah di SMK Nenasi datang dari sekolah-sekolah rendah yang berhampiran dengan Kampung Nenasi iaitu Sekolah Kebangsaan Nenasi, Sekolah Kebangsaan Tanjung Batu dan Sekolah Kebangsaan Merchong. Pelajar-pelajar Tingkatan 1 ini ditempatkan di 4 kelas mengikut tahap pencapaian mereka di dalam Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR). Sistem pengkelasan mereka adalah seperti berikut :

1.2.1 1 Sains 1 - Pelajar yang memperoleh 2A hingga 3A dalam UPSR

1.2.2 1 Sains 2 - Pelajar yang memperoleh 1A atau lulus dalam semua mata pelajaran UPSR

1.2.3 1 Sains 3 - Pelajar yang tiada A dan gagal sekurang-kurang-kurangnya satu mata Pelajaran UPSR

1.2.4 1 Sains 4 - Pelajar yang gagal lebih daripada satu mata Pelajaran UPSR

Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) sering dianggap sebagai mata pelajaran sekunder oleh kebanyakan pelajar, ibu bapa, bahkan pentadbir sekolah sendiri.

Menurut Md.Nasir Ibrahim dan Prof .Madya Iberahim Hassan (2003);

‘Perkembangan dunia moden menjejaskan pandangan orang ramai pada kesenian. Pandangan ini menjadi sempit dan lebih banyak berfokus kepada kepentingan sosial,

ekonomi dan agama semata-mata. Pandangan sebegini harus dikikis supaya persepsi kepada seni tidak mengakibatkan bidang ini hilang kekuatannya’

Orientasi sistem pendidikan di Malaysia pula mengakibatkan ibu bapa, guru, sekolah dan masyarakat lebih mengutamakan kecemerlangan dalam peperiksaan mungkin mendorong pandangan yang sedemikian. Hal ini disebabkan walaupun mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran teras yang wajib dipelajari di peringkat sekolah rendah mahupun menengah rendah, namun ia bukan mata pelajaran peperiksaan sama ada dalam Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR) mahu pun pada peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR). Di peringkat menengah atas pula, PSV merupakan mata pelajaran elektif. Kebanyakan pelajar yang mengambil mata pelajaran ini dalam SPM merupakan pelajar aliran sains sosial. Ada pula sekolah yang tidak menawarkan mata pelajaran ini mengikut keperluan gabungan mata pelajaran yang diambil oleh pelajar-pelajarnya.

1.3 Pernyataan Masalah

Bertitik tolak dari anggapan atau persepsi negatif masyarakat, pelajar bahkan guru sendiri maka kebanyakan guru Pendidikan Seni Visual mendapati sikap pelajar adalah negatif dalam mempelajari PSV. Rungutan daripada guru-guru PSV tentang sikap pelajar yang tidak berminat, tidak membawa alatan seni, tidak mahu membuat kerja, ponteng kelas dan sebagainya sering kita dengar. Walaupun fenomena ini berlaku dalam semua mata pelajaran lain, namun mata pelajaran PSV menerima implikasi yang paling besar.

Pada peringkat sekolah menengah pula, walaupun mata Pelajaran PSV bagi menengah rendah (Tingkatan 1, 2 dan 3) ada memperuntukkan sebanyak 2 waktu

seminggu (80 minit), dan 3 waktu (120 minit) namun mata pelajaran ini pula sering diabaikan. Guru-guru di SMK Nenasi pula lebih cenderung menggunakan masa PSV ini untuk mengajar mata pelajaran lain yang dianggap lebih penting seperti matematik, sains dan Bahasa Inggeris lebih-lebih lagi untuk kelas peperiksaan.

Salah satu sebab utama kegagalan pelajar dalam menguasai pengajaran dan pembelajaran PSV adalah berpunca daripada sikap negatif mereka terhadap mata pelajaran PSV ini sendiri. Oleh itu kajian ini dilakukan untuk memupuk minat pelajar-pelajar, PPBK dijadikan alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran PSV di peringkat menengah lagi. Kepentingan komputer dinyatakan oleh Rosilawaty Ramly (Lampiran 1);

‘ICT juga perlu menjadi metodologi penyampaian terkini yang mampu menarik perhatian pelajar. Jika pendidik dan pelajar tidak mempersiapkan diri menguasai kemahiran ini, kita pasti akan keciciran.’

Sikap pelajar terhadap mata pelajaran PSV dan membawa impak negatif kepada pelajar yang mengambil kertas PSV dalam SPM (Lampiran 2). Buktinya dalam keputusan Peperiksaan SPM 2001-2005 bagi mata Pelajaran PSV di SMKN, didapati bilangan pelajar yang menguasai mata pelajaran ini (gred A, B dan C) agak menggalakkan. Pelajar yang menguasai ke tahap A didapati mula meningkat semenjak dari tahun 2003. Pada tahun 2004 dan 2005, peratus peningkatan A amat semakin menggalakkan. Begitu juga halnya dengan peratus pelajar yang gagal juga dapat dikurangkan dari setahun ke setahun. Mulai tahun 2004 hingga ke tahun 2005 peratus menurun ketahap paling mnima iaitu mencapai angka sifar.

Peningkatan peratus pelajar yang mendapat gred B pula berlaku pada tahun 2001, 2002 serta 2003 sahaja dan mula menurun pada tahun 2004 dan 2005. Begitu juga dengan peratus pelajar yang mendapat gred C berada di tahap di sekitar 20 hingga ke 30

peratus. Manakala pelajar yang kurang menguasai (Gred D dan E) peningkatannya juga masih turun naik di sekitar 20 hingga 30 peratus.

Persoalannya mengapakah peratus cemerlang dan gagal menunjukkan prestasi yang semakin baik? Sedangkan masih ramai lagi peratus pelajar masih berada di tahap kurang menguasai (Gred D dan E). Mengapakah perkara ini berlaku? Tinjauan secara rambang ke atas hasil kerja pelajar menunjukkan bahawa terdapat pelajar yang amat berminat dalam melakukan kerja-kerja seni. Ini dibuktikan melalui hasil kerja mereka yang bermutu serta menunjukkan insentif yang tinggi ketika menghasilkan karya atau tugas (Lampiran 3).

Namun begitu terdapat juga sebahagian pelajar tidak berminat terhadap P&P PSV. Hasil kerja pelajar ini pula sering menjadi bahan tertawa rakan atau guru kerana tidak siap, dibuat sambalewa serta gagal mendapat markah yang baik kerana tidak memuaskan, seperti peribahasa 'seperti melepaskan batuk di tangga sahaja'. (Lampiran 4). Hasil temu bual penyelidik secara rambang kepada pelajar-pelajar tingkatan 4 Sains Sosial 2 yang bakal menduduki kertas SPM bagi mata pelajaran PSV 2007 mendapati kesemua mereka memberikan jawapan tidak berminat, tidak berbakat, tidak mempunyai peralatan yang cukup dan tidak ada masa apabila diajukan soalan berkaitan hasil kerja mereka yang tidak memuaskan itu. Ini menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar ini gagal menguasai ilmu, disiplin dan kemahiran seni walaupun PSV telah diajar sejak peringkat awal kanak-kanak lagi.

Oleh itu, penyelidikan ini dilakukan adalah sebagai alternatif untuk menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran PSV sejak di peringkat menengah rendah lagi dengan menggunakan kaedah PPBK. Penyelidikan dilakukan untuk meninjau sejauhmanakah sikap pelajar ini dipengaruhi oleh faktor-faktor sama ada latar belakang sosioekonomi

pelajar, pendekatan pengajaran guru, fasiliti di sekolah atau mungkin berpunca daripada kesediaan dan sikap pelajar itu sendiri. Terdapat 5 sub masalah dalam penyelidikan ini iaitu;

1.3.1 Penyelidik ingin mencari kepastian bagaimana latar belakang sosioekonomi dapat mempengaruhi sikap pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran PSV berbantuan komputer. Menurut Ee Ah Meng, keadaan sosioekonomi sesuatu masyarakat tentu sekali akan mempengaruhi taraf pendidikan anak-anak.. Masyarakat yang mampu menyediakan pelbagai kemudahan kepada anak-anak, akan meningkatkan mutu pendidikan manakala masyarakat miskin atau rendah taraf sosioekonomi tidak berupaya menyediakan kemudahan-kemudahan tersebut menyebabkan taraf pendidikan turut rendah.

1.3.2 Kesediaan pelajar bermaksud setakat mana kemampuan atau kesanggupan belajar yang dapat dilihat melalui reaksi seseorang terhadap sesuatu keadaan sebelum dan semasa pembelajaran dijalankan. Kajian ini akan meninjau sejauh mana tahap kesediaan pelajar iaitu pengetahuan lepas pelajar berkaitan kemahiran menggunakan komputer iaitu setakat mana pengetahuan sedia mereka sebelum menerima pengajaran. Di samping itu, kajian juga melihat dari segi kognitif, psikomotor dan efektif dalam menerima ilmu, disiplin dan kemahiran seni. Kesediaan kognitif melibatkan kematangan mental yang mana bergantung kepada fungsi intelek yang boleh berubah-ubah mengikut tahap umur serta. Manakala kesediaan afektif ialah kesediaan yang dilihat dari segi sikap, perasaan dan nilai seseorang individu terhadap proses pembelajaran. Kesediaan psikomotor pula dikaitkan dengan kemahiran motor yang khusus yang melibatkan

kematangan fizikal yang berupa koordinasi panca indera dengar, lihat dan rasa dengan sentuhan.

1.2.3 Kajian juga meninjau bagaimana fasiliti yang disediakan di sekolah dapat merangsang sikap pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran PSV. Fasiliti yang disediakan ini termasuklah bagaimana bilik darjah diuruskan semasa proses pembelajaran dijalankan. Menurut Ee Ah Ming (1994);

‘Pengurusan bilik darjah yang baik mewujudkan keadaan-keadaan yang baik serta prosedur yang efektif bagi menjalankan aktiviti-aktiviti secara cepat dan berkesan.. Di samping itu, keadaan bekerja yang selesa akan menjadikan tugas bilik darjah itu bermakna dan menyeronokkan.’

Bagi mata pelajaran PSV, Bilik Seni adalah bilik khusus yang digunakan oleh guru-guru PSV untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran. Walau bagaimanapun, dalam konteks pengajaran dan pembelajaran PSV berbantuan komputer, guru PSV akan menggunakan makmal komputer kerana kemudahan komputer yang lebih lengkap terdapat di situ.

1.3.3 Kajian ini juga turut meninjau bagaimana proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan oleh guru. Pengajaran boleh dihubungkan dengan suatu proses untuk menyebarkan ilmu pengetahuan atau kemahiran agar dapat dikuasai oleh seseorang pelajar dengan berkesan. Menurut Kamaruddin Hj Husin (1989), proses pengajaran merangkumi perancangan, penyampaian dan penilaian.

Ee Ah Meng (1994) pula berpandangan, proses pengajaran dan pembelajaran adalah kompleks kerana merangkumi pelbagai perkara dan fungsi yang saling berkaitan dan hendaklah bertindak bersama untuk mencapai kejayaan.

1.3.4 Akhir sekali kajian ini juga turut meninjau sikap pelajar Tingkatan 1 terhadap pengajaran dan pembelajaran PSV. Sikap pelajar yang negatif adalah berpunca daripada persekitaran yang negatif lalu membawa perlakuan yang tidak selaras dengan kehendak disiplin. Oleh itu, guru bertanggungjawab membentuk sikap yang positif di kalangan pelajar terhadap pelajaran. Pengalaman murid terhadap proses P&P mempengaruhi sikap dan minat mereka sesuatu mata pelajaran. Dalam hal ini peranan guru adalah menyediakan suasana serta persekitaran yang boleh merangsang minat murid agar melibatkan diri dalam aktiviti pembelajaran. Guru dianggap berjaya sekiranya murid mencintai ilmu serta berusaha menambahkan pengetahuan serta meningkatkan kemahiran.

1.4 Tujuan Penyelidikan

Oleh itu, penyelidikan ini dijalankan dengan tujuan;

- 1.4.1 Sebagai alternatif untuk mencambah minat pelajar-pelajar pada peringkat awal menengah terhadap pengajaran dan pembelajaran PSV dengan berbantuan komputer.
- 1.4.2 Menentukan sejauh mana faktor-faktor sosioekonomi dapat mempengaruhi sikap pelajar dalam menguasai pembelajaran PSV dengan berbantuan komputer
- 1.4.3 Mengenalpasti sejauh mana faktor-faktor kesediaan mempengaruhi sikap pelajar dalam melakukan kerja-kerja seni dengan berbantuan komputer
- 1.4.4 Melihat sejauh mana fasiliti yang disediakan oleh sekolah merangsang pengajaran dan pembelajaran PSV dengan berbantuan komputer

1.4.5 Mendeskripsi faktor-faktor pendekatan dan kaedah penyampaian guru yang mempengaruhi sikap pelajar terhadap P&P PSV dengan berbantuan komputer

1.4.6 Menginterpretasi sejauhmana faktor-faktor sikap pelajar yang mempengaruhi mereka menguasai isi pelajaran PSV dengan berbantuan komputer

1.5 Manfaat Penyelidikan

Manfaat penyelidikan ini dapat ditinjau dari dua sudut iaitu; dapatan kajian dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan teori. Selain itu, sumbangan dapatan kajian juga dapat memberi maklumat-maklumat baru untuk memahami, menjangka dan mengawal sesuatu hasil. Ini dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu untuk mengaplikasi keputusan kajian kepada pelajar, guru PSV, pentadbir sekolah mahupun digunakan untuk penyelidikan yang akan datang atau penyelidikan lanjutan.

Dapatan kajian juga diharapkan dapat menjawab beberapa persoalan terhadap punca-punca yang mempengaruhi sikap negatif pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran PSV berbantuan komputer yang turut menjejaskan pencapaian akademik mereka dalam mata pelajaran tersebut. Dengan itu, akan memberi ruang kepada guru-guru PSV dan pihak sekolah untuk mengatur strategi untuk memperbaiki keadaan ini bagi mencapai keputusan yang lebih baik. Dengan itu, masalah sikap pelajar dapat ditangani dengan lebih mudah.

Dapatan kajian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh pihak tertentu seperti PIBG, Pejabat Pendidikan Daerah, Jabatan Pendidikan Negeri atau Kementerian Pelajaran Malaysia untuk menyalurkan bantuan atau menyediakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang kondusif kepada para pelajar terutama di kawasan luar bandar. Hal

ini adalah disebabkan kemudahan fasiliti yang disediakan memainkan peranan yang amat penting dalam menentukan kejayaan seseorang pelajar yang mempunyai latar belakang sosioekonomi yang rendah.

Selain itu, dapatan kajian ini juga memberi manfaat kepada guru-guru PSV untuk tujuan meningkatkan keberkesanan serta mencambah minat pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, adalah diharapkan guru-guru PSV dapat mengatur strategi untuk menyusun kaedah pengajaran yang lebih efektif, berkesan dan menyeronokkan untuk merangsang sikap yang positif di kalangan pelajar dalam menyampaikan pelajaran PSV.

Kepada para pelajar pula, mereka perlu menyedari peluang-peluang kerjaya yang boleh diterokai melalui penguasaan kemahiran dalam PSV. Kesedaran ini perlu ada di kalangan pelajar agar mempunyai alternatif lain untuk mengkhusus kepada bidang kemahiran iaitu melalui PSV berbantuan komputer.