



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PERSEPSI PELAJAR TAHUN DUA, FAKULTI SENI DAN MUZIK,
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS TERHADAP
KEBERKESANAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
ASAS LUKISAN MELALUI PEMBELAJARAN
BANTUAN KOMPUTER**

ADNAN BIN ABD. AZIZ



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

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

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

2 0 0 4



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGAKUAN

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

26. 03.2004

ADNAN BIN ABD. AZIZ
200200641





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DECLARATION

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

26. 03.2004

ADNAN BIN ABD. AZIZ
200200641



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah, dengan rahmat dan keizinanNya, dapatlah saya menyempurnakan penulisan disertasi penyelidikan ini sebagai memenuhi sebahagian daripada keperluan Kursus Ijazah Sarjana Pendidikan (Seni). Kepada ayah Abdul Aziz bin Kassin dan ibu, Bastiah Bte Dulmas, serta keluarga, isteri tersayang Zuraida bte Yusof, anak-anak yang dikasihi Amirul Hadi dan Amirul Ridhuan, terima kasih di atas segala pengorbanan dan kesabaran yang diberikan sepanjang pengajian ini.

Ucapan terima kasih khas ditujukan kepada penyelia saya, En. Roskang bin Jailani kerana dengan bantuan, bimbingan, tunjuk ajar, pendapat dan masa yang beliau luangkan telah membolehkan terhasilnya penulisan penyelidikan ini.

Terima kasih juga kepada Dekan Fakulti Seni dan Muzik, Dr Ahmad Suhaimi bin Mohd Nor, Timbalan Dekan Akademik, Prof. Madya Zulkifli bin Yusoff, Ketua Jabatan, En. Abu Bakar bin Sabran dan En. Abdul Halim bin Hussain serta rakan-rakan seperjuangan yang telah banyak memberi bantuan dan sokongan sepanjang tempoh penyelidikan ini.





Abstrak

Tujuan utama penyelidikan ini adalah untuk mengkaji perubahan persepsi pre-pos pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran subjek Lakaran Asas secara konvensional dan setelah diintegrasikan dengan Pembelajaran bantuan Komputer di kalangan pelajar Tahun Dua di Fakulti Seni Dan Muzik (FSM), Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Kaedah yang digunakan dalam kajian ini berbentuk eksperimen rawak Pra-Pasca ujian satu kumpulan yang melibatkan 35 sampel. Data diperoleh dengan menggunakan soal selidik dan soalan kuiz. Data dianalisis dengan menggunakan 'Courseware' SPSS versi 11 dan EXCEL. Penyelidik menggunakan kaedah statistik inferens (ANOVA dan ujian t) dan statistik deskriptif (frekuensi, peratusan dan min). Dapatan kajian menunjukkan pencapaian akademik pelajar adalah lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan prestasi mereka sebelum menjalani sesi rawatan. Dapatan kajian juga menunjukkan perbezaan yang signifikan antara PBK dan pembelajaran konvensional dan juga antara pencapaian pelajar dengan faktor umur. Dapatan kajian juga menunjukkan terdapat perbezaan yang tidak signifikan antara faktor jantina, bangsa dan pemilikan komputer dengan pencapaian pelajar. Secara keseluruhan, majoriti pelajar mempunyai keyakinan bahawa integrasi PBK dan subjek Lakaran Asas akan dapat mempertingkatkan lagi prestasi mereka. Implikasi dapatan kajian ini mencadangkan PBK wajar digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran dan pengajaran subjek Lakaran Asas dalam usaha meningkatkan prestasi pelajar.





Abstract

The main purpose of this study is to identify the pre-post perception changes among the students towards the subject Lakaran Asas conventional learning process and after integrated with Computer Aided Learning (CAL) among year two students from Fakulti Seni Dan Muzik (FSM) Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). The method used in this study is randomized pre-pos test one group experiment which involving 35 samples. The data collected was in the form of response to questionnaires and quiz. Data was analyzed by SPSS version 11 and EXCEL. Researcher using inference statistic (ANOVA, t test), and descriptive statistic (frequency, percentage and mean). The result of the study shows that the student's academic achievement significantly higher compared their performance before the treatment session. Significant differences were also found in term of CAL and conventional learning process and between age factor and students achievement. The result of the study also showed that there is no difference between genders, race and computer own factor with the student achievement. Over all, most of the students have a lot of confidence that integration between CAL and the subject Lakaran Asas will be increase their performance. The implications of the study suggest that CAL should be used as a strategy of Lakaran Asas subject learning process in order to increase student's performance.





KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
DECLARATION	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Integrasi Multimedia Interaktif Dengan Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Lakaran Asas	4
1.3 Pernyataan Masalah	7
1.4 Objektif Kajian	8
1.5 Kepentingan Kajian	9
1.6 Hipotesis Kajian	10
1.7 Batasan Kajian	11
1.8 Kerangka Teori	12
1.9 Kerangka Konseptual	14
1.10 Kesimpulan	15

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	16
2.2 Teori Pembelajaran Lukisan	16



2.2.1	Teori Luar Negara	17
2.2.2	Teori Dalam Negara	19
2.3	Teori Multimedia Interaktif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	21
2.4	Kajian-Kajian Terhadap Pembelajaran Bantuan Komputer	23
2.4.1	Kajian Luar Negara	23
2.4.2	kajian Dalam Negara	24
2.5	Teori Pembelajaran Dan Reka Bentuk Pengajaran	26
2.5.1	Konstruktivisme Dan Reka Bentuk Pengajaran Dalam Kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer	26
2.5.2	Model Pengajaran Dan Pembelajaran	27
2.5.3	Aplikasi Komponen Motivasi Dalam Reka Bentuk ' <i>Courseware</i> '	28
2.6	Kesimpulan	29

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	30
3.2	Reka bentuk Penyelidikan	31
3.3	Populasi Kajian	33
3.4	Persampelan	33
3.5	Lokasi Kajian	35
3.6	Alat Kajian	35
3.6.1	Soal Selidik	36
3.6.2	Kajian Rintis	38
3.6.3	Kesahan Dan Kebolehpercayaan	39
3.7	Instrumen Rawatan	39
3.7.1	Pra Ujian	40

3.7.2	Pasca Ujian	40
3.8	Prosedur Penyelidikan	40
3.9	Pengumpulan dan Analisis Data	41
3.9.1	Ujian-t	42
3.9.2	Analisis ANOVA	43
3.10	Kesimpulan	44

BAB 4 MODUL '*COURSEWARE*' INTERAKTIF ASAS LUKISAN

4.1	Pengenalan	45
4.2	Strategi Motivasi Dalam Reka Bentuk ' <i>Courseware</i> '	46
4.3	Konstruktivisme Dan Reka Bentuk Pengajaran Dalam Pembelajaran Bantuan Komputer	48
4.4	Proses Reka Bentuk ' <i>Courseware</i> ' Pendidikan Multimedia Interaktif Asas Lukisan	51
4.4.1	Audio	56
4.5	Kandungan ' <i>Courseware</i> '	58
4.5.1	Ikon Butang	58
4.5.2	Klip Video	60
4.5.3	Skrin Permulaan	61
4.5.4	Struktur Utama Reka Bentuk Skrin ' <i>Courseware</i> ' (Menu Utama)	62
4.5.5	Struktur Utama Reka Bentuk Skrin ' <i>Courseware</i> ' (Latihan Asas)	63
4.5.6	Struktur Utama Reka Bentuk Skrin ' <i>Courseware</i> ' (Perspektif)	64
4.5.7	Struktur Utama Reka Bentuk Skrin ' <i>Courseware</i> ' (Galeri)	65

4.5.8	Isi Kandungan 'Courseware' Bahagian Pengenalan	67
4.5.9	Isi Kandungan 'Courseware' Bahagian Latihan Satu	68
4.5.10	Isi Kandungan 'Courseware' Bahagian Latihan Dua	81
4.5.11	Isi Kandungan 'Courseware' Bahagian Latihan Tiga	92
4.5.12	Isi Kandungan 'Courseware' Bahagian Latihan Perspektif	95
4.6	Pempakejan Dan Penggunaan 'Courseware'	97
4.7	Kesahan 'Courseware' (rawatan)	98
4.8	Kesimpulan	99

BAB 5 DAPATAN KAJIAN

5.1	Pengenalan	102
5.2	Analisis Responden Kajian	103
5.3	Pengujian Hipotesis	110
5.3.1	Hipotesis 1	110
5.3.2	Hipotesis 2	112
5.3.3	Hipotesis 3	113
5.3.4	Hipotesis 4	114
5.3.5	Hipotesis 5	115
5.3.6	Hipotesis 6	115
5.4	Kesimpulan	116

BAB 6 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

6.1	Pengenalan	119
6.2	Ringkasan Kajian	121
6.3	Perbincangan Dan Dapatan Kajian	122

6.3.1	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Antara Pencapaian Pelajar Dengan Jantina	123
6.3.2	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Antara Pencapaian Pelajar Dengan Bangsa	123
6.3.3	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Antara Pencapaian Pelajar Berdasarkan Faktor Pemilikan Komputer	124
6.3.4	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Terhadap Skor Pra Ujian Dan Pasca Ujian Di Kalangan Pelajar Yang Menerima Rawatan	125
6.3.5	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Antara Pembelajaran Bantuan Komputer Dengan Pembelajaran Konvensional	126
6.3.6	Tidak Terdapat Perbezaan Min Yang Signifikan Antara Pencapaian Pelajar Berdasarkan Faktor Umur	129
6.4	Rumusan Dapatan Kajian	131
6.5	Implikasi Dapatan Kajian	133
6.6	Cadangan Untuk Melaksanakan Pembelajaran Bantuan Komputer Yang Berkesan	135
6.6.1	Reka Bentuk 'Courseware' Asas Lukisan	135
6.6.2	Memperkenalkan Pembelajaran Bantuan Komputer Kepada Pelajar	136
6.6.3	Pengajaran Pensyarah Dan Bahan Bantu Mengajar	136
6.7	Cadangan Kajian Lanjutan	137
6.8	Kesimpulan	138

RUJUKAN

LAMPIRAN

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat kebenaran menjalankan kajian dari Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- B Surat memohon kebenaran menjalankan kajian dari Fakulti Seni Dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- C Borang Soal Selidik Pra Ujian
- D Borang Soal Selidik Pasca Ujian
- E Hasil dapatan data Hipotesis 1
- F Hasil dapatan data Hipotesis 2
- G Hasil dapatan data Hipotesis 3
- H Hasil dapatan data Hipotesis 4
- I Hasil dapatan data Hipotesis 5
- J Hasil dapatan data Hipotesis 6



SENARAI JADUAL

Jadual	Muka surat
2.1 Ringkasan Model ARCS	28
3.1 Reka Bentuk Rawak Pra Ujian-Pasca Ujian Satu Kumpulan	32
3.2 Penumpuan Pengajaran Dan Pembelajaran Melalui Blok Sampel	34
3.3 Taburan Set Soal Selidik	37
3.4 Kaedah Pemberian Skor Soal Selidik	38
3.5 Prosedur penyelidikan	41
4.1 Perisian Program Dan Fungsi	101
5.1 Jantina Responden	103
5.2 Bangsa Responden	104
5.3 Umur Responden	105
5.4 Kategori Umur responden	106
5.5 Kelulusan Akademik	106
5.6 Gred Pendidikan Seni SPM	107
5.7 Memiliki Komputer Peribadi	108
5.8 Keyakinan Peningkatan Prestasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Komputer	109
5.9 Latihan Penggunaan Komputer	110
5.10 Ujian – t Perbezaan Skor Pra Ujian dan Pasca Ujian dari aspek kognitif	111





5.11	Ujian – t Perbezaan Pembelajaran Bantuan Komputer dengan Pembelajaran Konvensional	112
5.12	Ujian – t Perbezaan Pencapaian Pelajar dan Jantina dari aspek kognitif	113
5.13	Analisis Varian (ANOVA Sehalu) di antara pencapaian pelajar dengan bangsa dari aspek kognitif	114
5.14	Ujian – t Perbezaan Pencapaian Pelajar dari aspek kognitif dan Faktor Umur	115
5.15	Ujian – t Perbezaan Pencapaian Pelajar dari aspek kognitif dan Faktor Pemilikan Komputer	116
5.16	Rumusan Pengujian Hipotesis	118



SENARAI RAJAH

Rajah	Muka surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	14
2.1 Hierarki Lukisan Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual	20
3.1 Reka Bentuk Metodologi Kajian	32
4.1 Model Reka Bentuk Pengajaran ISD Dick dan Carey (1996)	56
4.2 Struktur Asas Navigasi 'Courseware'	57
4.3 Ikon Butang Keluar 'Courseware'	59
4.4 Ikon Butang Keluar 'Courseware'	59
4.5 Ikon Butang Kembali Ke Menu Utama 'Courseware'	59
4.6 Ikon Butang Audio 'Courseware'	60
4.7 Ikon Butang Pertanyaan 'Courseware'	60
4.8 Contoh Klip Video 'Courseware'	61
4.9 Skrin Permulaan 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	62
4.10 Menu Utama 'Courseware'	63
4.11 Struktur Utama Skrin Bahagian Latihan Asas 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	64
4.12 Struktur Utama Skrin Bahagian Latihan Perspektif 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	65
4.13 Struktur Utama Skrin Bahagian Galeri 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	66

SENARAI RAJAH

Rajah	Muka surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	14
2.1 Hierarki Lukisan Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual	20
3.1 Reka Bentuk Metodologi Kajian	32
4.1 Model Reka Bentuk Pengajaran ISD Dick dan Carey (1996)	56
4.2 Struktur Asas Navigasi 'Courseware'	57
4.3 Ikon Butang Keluar 'Courseware'	59
4.4 Ikon Butang Keluar 'Courseware'	59
4.5 Ikon Butang Kembali Ke Menu Utama 'Courseware'	59
4.6 Ikon Butang Audio 'Courseware'	60
4.7 Ikon Butang Pertanyaan 'Courseware'	60
4.8 Contoh Klip Video 'Courseware'	61
4.9 Skrin Permulaan 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	62
4.10 Menu Utama 'Courseware'	63
4.11 Struktur Utama Skrin Bahagian Latihan Asas 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	64
4.12 Struktur Utama Skrin Bahagian Latihan Perspektif 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	65
4.13 Struktur Utama Skrin Bahagian Galeri 'Courseware' Multimedia Interaktif Pendidikan Asas Lukisan	66



4.14	Gred Pensel Dan Kesan Pada Permukaan Kertas	69
4.15	Pergerakan Gaya Bebas	69
4.16	Latihan " <i>The Palmer Handwriting Method</i> "	70
4.17	Latihan Garisan Vertikal Dan Horizontal	71
4.18	A= Teknik Yang Salah, B=Teknik Yang Betul	71
4.19	Latihan Mengawal Tekanan	72
4.20	Latihan Asas Kualiti Garisan Secara Horizontal	73
4.21	Latihan Asas Kualiti Garisan Secara Vertikal	73
4.22	Pelbagai Kualiti Garisan Dalam Garisan Horizontal	74
4.23	Kualiti Garisan Dalam Garisan Horizontal Dari Dua Arah	74
4.24	Latihan Siri Titik Menjadi Garisan	75
4.25	Latihan Secara Horizontal Dan Bergetar	75
4.26	Latihan Titik Rawak	76
4.27	Latihan Ujian Ketepatan Dan Kebolehan Mata	76
4.28	Latihan Mencipta Imbangan, Harmoni, Arah Dan Ruang Ilusi	77
4.29	Latihan Mencipta Irama (<i>Rhythm</i>)	77
4.30	Latihan Pemanasan Pergelangan Tangan	79
4.31	Jenis-Jenis <i>Stroke</i> Garisan	80
4.32	Latihan Mencipta <i>Gesture</i> 1	80
4.33	Latihan Mencipta <i>Gesture</i> 2	80
4.34	Kesan Daripada 6 Jenis Media Lukisan	82
4.35	Latihan Asas Penghasilan Ton	82
4.36	Latihan Asas <i>Hatching</i>	83
4.37	Latihan Asas <i>Cross-Hatching</i>	84
4.38	Latihan Asas Memanipulasikan <i>Hatching</i> Dan <i>Cross-Hatching</i>	85



4.39	Latihan Lanjutan Garisan Dan Jalinan 1	86
4.40	Latihan Lanjutan Garisan Dan Jalinan 2	87
4.41	Latihan Asas Ciptaan <i>Sfumato</i>	88
4.42	Latihan Ciptaan <i>Sfumato</i> Dalam bentuk komposisi <i>Still Life</i>	89
4.43	Latihan Gabungan Proses <i>sfumato</i> Dan Jalinan	90
4.44	Latihan Gabungan Garisan, <i>Hatching</i> , <i>Cross-Hatching</i> , Jalinan, Cahaya Dan Ton	91
4.45	Contoh Latihan Pengukuhan	91
4.46	Komposisi Asas Lukisan Lanskap	93
4.47	Latihan Gabungan Kualiti, Nilai Garisan, <i>Hatching</i> , <i>Cross-Hatching</i> , Ton Dan Cahaya	95
4.48	Contoh Perspektif Satu Titik	96
4.49	Contoh Perspektif Dua Titik	96
4.50	Contoh Perspektif Tiga Titik	96
4.51	Aliran Proses Kesahan Instrumen	99
4.52	Kerangka Pembinaan 'Courseware' Interaktif Multimedia Pendidikan Asas Lukisan	100
5.1	Umur Responden	105
5.2	Kelulusan Akademik	107
5.3	Gred Pendidikan Seni SPM	108
5.4	Perbezaan Skor Pra Ujian Dan Pasca Ujian Dari Aspek Kognitif	111



Senarai Definisi Operasional Dan Singkatan

i. 'Courseware'

- a. Encyclopedia Britannica (2002) menyatakan bahawa 'Courseware' pendidikan merupakan 'Courseware' yang digunakan untuk proses pendidikan.
- b. Bahan yang direka bentuk melalui 'Courseware' alat pengarangan yang mengandungi bahan multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran (Hassan, 1999).



ii. Interaktif

Keupayaan sesuatu 'Courseware' untuk bertindak balas terhadap setiap tindakan atau pilihan pengguna. Ia dapat melibatkan pengguna secara aktif dalam sesuatu proses pembelajaran.

iii. Pembelajaran Bantuan Komputer (PBK)

Alessi dan Trollip (1985) berpendapat PBK ialah suatu situasi apabila komputer digunakan untuk mengajar atau mengasah sesuatu kemahiran. Mereka mendefinisikan PBK sebagai penggunaan komputer untuk menyampaikan maklumat, membimbing, melatih dan menilai prestasi pelajar, sama ada kesemuanya sekali atau sebahagiannya sahaja.





BAB SATU

Pengenalan

1.1 Latar Belakang Kajian



Istilah '*Drawing*' atau lukisan berasal daripada gabungan bahasa Jerman dan Latin. Kata kerja '*to draw*' atau melukis diperoleh dari perkataan *Old English* iaitu '*Dragan*' '*to drag*' yang bermaksud aktiviti yang melibatkan fizikal (Bowen, 1992). Oleh itu, ia bermaksud suatu tanda yang dihasilkan dari penggerakan dalam ruang dua dimensi dengan menggunakan peralatan, perkakasan atau bahan oleh pelukis dan biasanya kelihatan jelas kerana ia sering bersifat kontras dari segi nilai dengan latar persekitarannya dan ia merupakan ciri asas dalam lukisan (Betty dan Sale, 1997, Otto et al., 2001).

Sejarah permulaan lukisan tidak diketahui dengan tepat tetapi banyak pendapat ia bermula sekitar era Paleolitik (Zaman Batu Lama; 35,000- 8,000 s.m.) (Mohamad Khalil dan Muliyadi, 1993). Beberapa lukisan dan lorekan pra sejarah ditemui di dinding-dinding gua di Lascaux, Perancis, Altamira di Sepanyol dan Adjefou di Algeria dipercayai bertarikh sekitar 15,000-10,000 s.m. Ia dilukis bagi tujuan





memburu dan upacara magis. Tanda, garis dan titik-titik merupakan identiti utama lukisan zaman Paleolitik. Lukisan-lukisan pra sejarah ini dilukis dengan menggunakan teknik contengan, semburan dan lorekan dengan menggunakan arang, darah, tanah dan batu. Subjek utamanya ialah binatang buruan bersaiz besar seperti seladang, gajah dan rusa. Terdapat juga imej-imej burung, ikan dan lain-lain serta lukisan figura manusia yang dipercayai bertindak sebagai ketua upacara ritual atau '*shaman*'. Oleh itu, lukisan boleh dikatakan merupakan satu cara yang tertua untuk menghasilkan sesuatu imej. Bagaimanapun, ilmu lukisan mula dianggap nadi kepada semua disiplin seni seperti seni bina, arca, catan dan cetakan pada zaman Renaissance (1400-1600 m). Pada abad ke-19, perkembangan ilmu lukisan semakin diterima di Eropah apabila Turner (1775-1851) dan Constable (1776-1837) di England, Delacroix (1798-1863) dan Ingres (1780-1867) di Perancis mula menggunakan pensel grafit ketika menghasilkan lakaran dan lukisan dalam buku lakaran mereka (Horton, 1994).

Lukisan juga merupakan satu disiplin seni yang boleh dikaitkan dengan keperluan psikologi, sejarah dan artistik. Kepentingan lukisan sejak zaman pra sejarah hingga ke zaman siber multimedia kini adalah berpusatkan kepada keperluan manusia itu sendiri. Betty dan Sale (1997) menyatakan antara kepentingan lukisan ialah seperti penyelidikan, kajian dan melihat sesuatu peristiwa yang sebenar, merakamkan sesuatu peristiwa, alat komunikasi universal dan sebagai perakam memori pelukis untuk menghasilkan satu karya yang terbaik. Kepentingan lukisan perlu dijelaskan di peringkat awal proses pembelajaran dan pengajaran (P&P) yang melibatkan Seni Visual. Ini kerana lukisan adalah inti pati kepada semua disiplin seni seperti catan, arca, cetakan dan juga seni persembahan. Pengetahuan dan pemahaman lukisan boleh dianggap sebagai pra syarat sebelum penghasilan seni visual 2D dan 3D (Claudia dan Sale, 1997, Salleh, 2000).



Aktiviti melukis merupakan aktiviti kemahiran melukis dan kognitif, pelajar seharusnya didedahkan dengan sistem latihan dan pembelajaran yang sistematik serta berterusan. Lukisan juga didapati mampu merangsang pemikiran kreatif. Aktiviti-aktiviti lukisan membantu pelajar belajar melihat dan memahami melalui lukisan, meningkatkan daya kesedaran (*awareness*), daya sensitiviti, daya pengamatan (*perception*) dan bacaan visual (*visual literacy*) semasa membuat pemerhatian (*observation*) (Bowen, 1992). Latihan yang berterusan dan sistematik akan dapat membantu pelajar meningkatkan keyakinan dan kemahiran dalam penghasilan karya dan apabila seseorang membuat banyak latihan untuk meningkatkan kemahiran melukis, secara tidak langsung ia akan meningkatkan kualiti karyanya (Dillard, 1989 dan Wade, 1993). Pelajar juga tidak seharusnya bergantung kepada proses pengajaran dan pembelajaran di studio semata-mata.

Lukisan mestilah diajar pada peringkat awal dan sejarah lukisan mesti dinyatakan dengan jelas. Ini kerana lukisan merupakan teras utama ke arah pernyataan imaginasi. Salleh (2000) berpendapat bahawa proses melukis menjadi kriteria dalam menentukan kualiti, ketepatan dan ciri-ciri estetik dalam sesuatu penghasilan karya. Apabila pelajar telah mempunyai kemahiran dan kefahaman tentang lukisan, pelbagai kepincangan dan kelemahan, kecacatan, ketidaktepatan sesuatu imej atau objek akan dapat dikesan dan diperbaiki di peringkat awal lagi seperti kesilapan perspektif, rupa, bentuk, ton, struktur, ruang dan sebagainya. Penghasilan karya juga dapat dirancang dengan baik melalui lukisan termasuk dari aspek komposisi dan prinsip seni reka. Oleh itu, gabungan atau integrasi di antara aplikasi multimedia interaktif dan proses pembelajaran dan pengajaran asas lukisan merupakan satu peluang kepada pelajar-pelajar untuk mempelajari asas lukisan mengikut kemampuan individu.



1.2 Integrasi Multimedia Interaktif Dengan Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Lakaran Asas

Penggunaan teknologi multimedia pula merupakan titian dari cara penyampaian konvensional kepada model baru pengajaran dan pembelajaran berasaskan penglibatan pelajar. 'Courseware' pendidikan interaktif multimedia merupakan satu kaedah Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) di mana pendidik menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran berpusatkan penggunaan komputer (Rozinah, 2000). Fisher (1994) menyatakan melalui multimedia akan mewujudkan satu konsep interaktif yang lebih menarik berbanding dengan sistem pengajaran dan pembelajaran tradisi. Multimedia akan membawa satu dimensi baru dalam pembelajaran yang dipanggil sebagai pembelajaran terbuka. Gabungan antara subjek sedia ada dengan penggunaan komputer ('Courseware') merupakan satu integrasi dan inovasi dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Wan Hanizah (1994) menyatakan ciri-ciri subjek yang mengintegrasikan komputer adalah seperti berikut :

- i. Menggunakan keupayaan komputer untuk menyampaikan pelajaran. Penggunaan komputer perlu apabila penggunaannya boleh meningkatkan pencapaian yang lebih baik daripada kaedah tradisional. Tenaga pengajar harus mempunyai kemahiran mengenal pasti bahagian subjek yang bersesuaian di mana komputer boleh mempertingkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Komputer juga dapat menyelesaikan masalah pengajaran dan pembelajaran yang mungkin tidak dapat diselesaikan secara tradisional.





- ii. Integrasi bermula bukan dengan komputer, tetapi dengan mata pelajaran dan subjek. Ini bermakna seseorang pelajar tidak mempelajari tentang komputer tetapi dengan menggunakan komputer. Pencapaian objektif sedia ada diharapkan dapat dipertingkatkan dengan penggunaan komputer.
- iii. Integrasi ini menganggap komputer hanya sebagai alat bantuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran sahaja.

Berdasarkan kepada pendekatan integrasi ini, penggunaan komputer serta isu-isu yang berkaitan dengan literasi komputer diserapkan dalam subjek sedia ada. Walau bagaimanapun, perancangan yang teliti perlu dirancang terlebih dahulu untuk mengenal pasti bahagian sukatan pelajaran dan bagaimana komputer boleh digunakan (Langhorne et al., 1989).

Pembelajaran Bantuan Komputer adalah satu pendekatan yang menggunakan komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran Bantuan Komputer boleh berbentuk menggunakan komputer untuk mempelajari sesuatu secara langkah demi langkah iaitu program terancang atau menggunakan komputer untuk proses pengajaran dan pembelajaran secara penemuan yang memberikan kebebasan kepada pelajar untuk meneroka maklumat melalui komputer (Baharuddin et al., 2001).

Komputer mempunyai beberapa ciri-ciri yang membolehkannya menjadi 'tutor' yang baik. Terdapat tujuh keupayaan komputer yang menjadikannya sangat sesuai untuk Pembelajaran Bantuan Komputer antaranya ialah animasi dan manipulasi imej, rakaman dan ciptaan audio, storan maklumat yang berkesan, mengenal waktu dan masa, mampu menyelesaikan masalah matematik, membuat keputusan logik dan mengawal peralatan luar (Rozinah, 2000). Penggunaan visual grafik di dalam sesuatu



aktiviti multimedia pula dianggap sebagai dapat membantu P&P dengan lebih efisien kerana ia memberi implikasi yang dinamik dan suasana yang realistik (Dede, 1993). Oleh itu, komputer merupakan alat yang berpotensi untuk membantu meningkatkan prestasi pelajar (Zoraini, 1993).

Bagaimanapun, terdapat juga kelemahan penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Baharuddin et al. (2001) iaitu :

- i. Tertakluk kepada kemudahan perkakasan dan '*Courseware*'. Sesebuah komputer yang tidak dilengkapi dengan kad bunyi atau video, tidak akan dapat melaksanakan '*Courseware*' yang mengintegrasikan bunyi dan video seperti mana yang diharapkan.
- ii. Masa pembangunan '*Courseware*' yang lama.
- iii. Kepakaran yang tinggi. Pembinaan '*Courseware*' bagi Pembelajaran Bantuan Komputer memerlukan kepakaran serta komitmen yang tinggi berbanding dengan penyediaan alat bantu mengajar yang lain.
- iv. Kos yang tinggi. Pembinaan '*Courseware*' bagi Pembelajaran Bantuan Komputer melibatkan kos yang tinggi untuk membeli alat perkakasan, perisian dan pembayaran kepada tenaga pakar yang membina '*Courseware*' tersebut.



1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan pada penyeliaan, pemantauan dan penilaian mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah-sekolah menengah dan pusat-pusat latihan dan pengajian yang ada hubungannya dengan Seni Visual oleh Salleh (2000), temu bual dengan pakar-pakar dalam pengajaran seni lukis di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dan Maktab Perguruan Sultan Abdul Halim (MPSAH) serta pelajar-pelajar yang terlibat secara langsung dengan seni visual seperti dari Program Seni, Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris dan Institut Kraf tangan Negara (IKN) di Rawang, maka dapat dirumuskan bahawa pelajar-pelajar dalam bidang seni visual menghadapi beberapa masalah asas dalam penghasilan seni visual seperti tidak memahami konsep

garisan, perspektif, prinsip rekaan dan lukisan serta tidak tahu fungsi media, teknik dan bahan yang digunakan.

Pada awal tahun 1999, Menteri Pendidikan dan Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia telah menjadikan kelemahan ini sebagai satu isu Pendidikan Seni Visual (PSV) apabila didapati sekumpulan pelajar Malaysia yang mengikuti kursus pengajian kejuruteraan dan seni bina di Amerika Syarikat terpaksa mempelajari lukisan sebagai pra syarat universiti selama setahun sebelum dibenarkan mengikuti bidang pengajian sebenar (Salleh, 2000).

Proses pengajaran dan pembelajaran Lakaran Asas di Program Seni, Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris pada masa ini hanya dikendalikan oleh seorang pensyarah dan seorang tutor sebagai pembantu sahaja. Jumlah kemasukan pelajar adalah besar untuk dikendalikan oleh dua orang tenaga pengajar sahaja iaitu kira-kira 90-180 orang pelajar (bergantung kepada jenis kemasukan; UPU atau saluran kedua). Pelajar-pelajar ini biasanya akan dibahagikan kepada empat



kumpulan dan subjek ini pula merupakan subjek wajib dan semua pelajar program ini perlu mengambil subjek Lakaran Asas ini. Walaupun kuliah dijalankan berdasarkan silibus Rancangan Pengajaran Semester Satu, Program Seni, Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris, masalah penyampaian maklumat pengajaran dan pembelajaran yang tidak konsisten sering berlaku seperti ketiadaan pensyarah kerana hal-hal yang tidak dapat dielakkan, keupayaan pemahaman setiap individu dan kumpulan adalah berbeza, bilangan pelajar dalam kumpulan yang besar (40 hingga 60 orang untuk diberi tumpuan secara individu). Keadaan ini akan memberi kesan kepada pemahaman dan pencapaian di kalangan pelajar. Oleh itu, satu sistem pengajaran dan pembelajaran yang sistematik, fleksibel dan teratur perlu diwujudkan.

1.4 Objektif Kajian

Penyelidikan ini bertujuan untuk mengkaji perubahan persepsi pre-pos pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran subjek Lakaran Asas secara konvensional dan setelah diintegrasikan dengan Pembelajaran bantuan Komputer. Penyelidik juga menyenaraikan lima objektif khusus untuk dikaji dalam kajian ini. Objektif-objektif khusus tersebut ialah:

- i. Untuk mendedahkan kepada pelajar dengan satu sistem Pembelajaran Bantuan Komputer yang menggunakan '*Courseware*' interaktif multimedia.



- ii. Untuk mengenal pasti tahap pencapaian pelajar dari aspek kemahiran kognitif terutamanya dari aspek kefahaman terhadap subjek Lakaran Asas di fakulti yang dikaji setelah menggunakan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer.
- iii. Untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran konvensional dan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer melalui pra ujian dan pasca ujian.
- iv. Untuk mengenal pasti dan menilai keberkesanan integrasi kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer dengan subjek subjek Lakaran Asas.
- v. Untuk mengenal pasti pengaruh jantina, bangsa, umur, kelulusan akademik tertinggi dan gred lukisan dalam SPM serta aspek penggunaan komputer terhadap pencapaian pelajar.

1.5 Kepentingan Kajian

Dapatan kajian dijangka akan membantu pelajar meningkatkan kefahaman dan pencapaian mereka dalam subjek Lakaran Asas. Dapatan kajian ini juga dijangka akan dapat membantu pensyarah dalam usaha meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Dari aspek kemahiran kognitif, pelajar akan dapat belajar melihat dan membuat persepsi terhadap sesuatu visual dan nilai estetikanya.



Seterusnya pelajar akan dapat mengungkapkannya melalui bahasa-bahasa visual seperti prinsip dan elemen seni lukis. Aktiviti-aktiviti dalam '*Courseware*' ini akan membantu pelajar belajar melihat dan memahami melalui konteks seni yang subjektif, meningkatkan daya kesedaran (*awareness*), daya sensitiviti, daya pengamatan (*perception*) dan bacaan visual (*visual literacy*) semasa membuat pemerhatian (*observation*). Manakala dari aspek kemahiran melukis pula, pelajar berpeluang meneroka kaedah pembelajaran yang baru dan konsisten bagaimana kawalan ke atas koordinasi mata, akal fikiran dan pergerakan fizikal tangan dalam menterjemahkan visual yang dilihat.

Kajian eksperimen ini juga dijangka dapat membantu pelajar memahami konsep abstrak dalam tajuk-tajuk yang memerlukan penerangan yang jelas seperti kualiti garisan, nilai estetika dalam garisan dan perspektif mengikut tahap kemampuan pembelajaran masing-masing dan dengan demikian mungkin akan dapat membantu meningkatkan pencapaian pelajar. Dapatan kajian ini juga akan dapat dijadikan sebagai panduan kepada pereka bentuk '*Courseware*' pendidikan agar dapat memenuhi keperluan proses pengajaran dan pembelajaran pada masa akan datang.

1.6 Hipotesis

Dalam kajian ini, penyelidik mengemukakan beberapa hipotesis kajian. Berdasarkan kepada tujuan dan soalan kajian, penyelidik telah mempertimbangkan enam hipotesis nol yang dibina pada aras keertian 0.05 atau 0.01 iaitu:

H₀₁. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan terhadap skor pra ujian dan pasca ujian di kalangan pelajar yang menerima rawatan.

H₀₂. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan antara Pembelajaran Bantuan Komputer dengan pembelajaran konvensional.

H₀₃. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan antara pencapaian pelajar dengan jantina.

H₀₄. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan antara pencapaian pelajar dengan bangsa.

H₀₅. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan antara pencapaian pelajar berdasarkan faktor umur.

H₀₆. Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan antara pencapaian pelajar berdasarkan faktor pemilikan komputer.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini hanya tertumpu kepada pelajar-pelajar Tahun Dua di Program Seni, Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris sahaja. Pencapaian (skor) yang diperoleh daripada rawatan ini hanya digunakan sebagai panduan analisis data penyelidikan ini sahaja dan tidak akan mempengaruhi keputusan akhir semua pelajar yang terlibat. Sampel dipilih daripada kalangan populasi pelajar Tahun Dua Program Seni, Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Pemilihan dibuat secara rawak mudah. Seramai 35 orang pelajar dipilih daripada jumlah keseluruhan iaitu 171 orang.



Jumlah sampel yang dipilih adalah berdasarkan kepada keupayaan kemudahan (makmal dan jumlah komputer) dan masa yang terhad. Jadual rawak digunakan untuk tujuan tersebut. Ini bertujuan untuk memastikan kesemua ahli dalam populasi mempunyai peluang sama rata untuk dipilih menjadi subjek atau sampel kajian. Menurut Sidek (2002), saiz sampel yang kecil adalah bersesuaian dengan kajian yang mendalam dan kajian yang melibatkan teknik yang kompleks. Mohd Majid (1994) memberikan panduan kepada penyelidik supaya menggunakan saiz sampel melebihi 30 unit kerana andaian taburan normal biasanya dipenuhi apabila saiz sampel melebihi 30 unit. Pembangunan '*Courseware*' pendidikan multimedia interaktif direka oleh penyelidik adalah untuk subjek Lakaran Asas sahaja dan dapatan kajian ini tidak boleh digeneralisasikan dalam semua keadaan.



1.8 Kerangka Teori

Ada pendapat aktiviti melukis adalah perkara yang mudah tetapi bagaimana hendak bermula sering menjadikannya sukar (Cathy, 1995). Pendapat tersebut juga disokong oleh Horton (1994) yang menyatakan tiada yang misteri terhadap mekanikal lukisan dan sesiapa sahaja boleh mempelajarinya sekiranya mempunyai kemahuan dan ingin menjadi yang terbaik.

Lukisan juga bergantung kepada tahap sensitiviti seseorang terhadap deria yang dapat dirasakan dan pengalaman visual yang dilaluinya. Wade (1993) pula berpendapat apabila seseorang membuat banyak latihan, ia akan dapat meningkatkan





kemahiran melukis serta dapat meningkatkan kualiti karya kerana lukisan merupakan asas kepada semua karya yang baik.

Oleh itu, satu reka bentuk pengajaran asas lukisan yang sistematik, fleksibel dan teratur perlu diwujudkan. Reka bentuk pengajaran adalah satu proses yang sistematik yang dapat merangka prinsip-prinsip pengajaran (Smith dan Ragan, 1993). Tujuan diadakan aktiviti reka bentuk pengajaran ialah untuk mengesyorkan kaedah pengajaran yang optimum yang boleh mengubah pengetahuan pelajar, kemahiran dan afektif pelajar (Dick dan Reiser, 1989, Reiguluth, 1983, Reiguluth et al., 1978). Salah satu cara yang sesuai untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran ialah dengan menggunakan aplikasi komputer sebagai saluran untuk memberi motivasi kepada pelajar (Abdul Rahim, 1996). Penggunaan visual grafik di dalam sesuatu aktiviti multimedia pula dianggap akan dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih efisien kerana ia memberi implikasi yang dinamik dan suasana yang realistik (Dede, 1993). Oleh itu, komputer merupakan alat yang berpotensi untuk membantu meningkatkan prestasi pelajar (Zoraini Wati, 1993).

Kajian ini merupakan satu eksperimental untuk (i) mendedahkan kepada pelajar dengan satu sistem Pembelajaran Bantuan Komputer yang menggunakan 'Courseware' interaktif multimedia, (ii) Untuk mengenal pasti tahap pencapaian pelajar dari aspek kemahiran kognitif terutamanya dari aspek kefahaman terhadap subjek Lakaran Asas di fakulti yang dikaji setelah menggunakan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer. (iii) Untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran konvensional dan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer melalui pra ujian dan pasca ujian. (iv) Untuk mengenal pasti dan menilai keberkesanan integrasi kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer dengan subjek subjek Lakaran Asas dan (v) Untuk mengenal pasti pengaruh jantina, bangsa, umur,

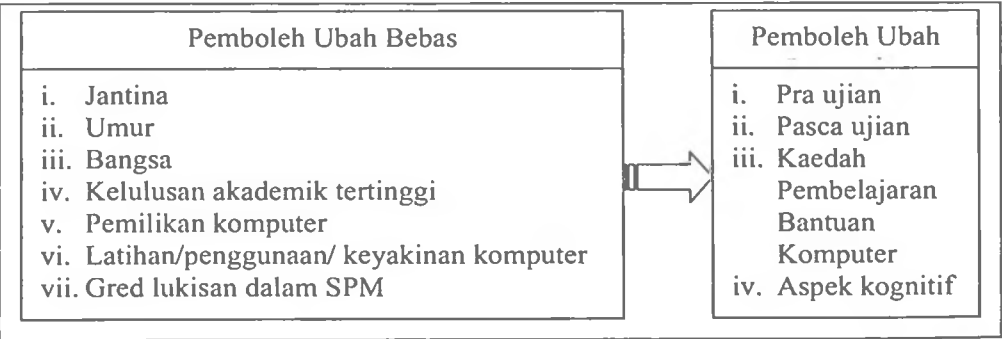


kelulusan akademik tertinggi dan gred lukisan dalam SPM serta aspek penggunaan komputer terhadap pencapaian pelajar.

1.9 Kerangka Konseptual

Berdasarkan rajah 1.1, pemboleh ubah bebas dalam kajian ini terdiri daripada jantina, umur, bangsa, kelulusan akademik tertinggi, pemilikan komputer, latihan dan keyakinan berkaitan komputer, dan gred lukisan dalam Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Pemboleh ubah bersandar pula ialah pra ujian dan pasca ujian dari aspek kognitif dan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer.

Kerangka konseptual yang diilustrasikan juga menunjukkan perhubungan antara pemboleh ubah yang membentuk keseluruhan konsep dan formasi kajian. Ia merujuk kepada bagaimana faktor-faktor pemboleh ubah bersandar mempengaruhi pemboleh ubah tidak bersandar.



Rajah 1.1: Kerangka Konseptual Kajian



1.10 Kesimpulan

Kesimpulannya bab ini merumuskan tujuan kajian untuk mengenal pasti keberkesanan integrasi antara proses pengajaran dan pembelajaran subjek Lakaran Asas dengan Pembelajaran Bantuan Komputer dalam meningkatkan pencapaian pelajar. Untuk mendedahkan kepada pelajar dengan satu sistem Pembelajaran Bantuan Komputer yang menggunakan '*Courseware*' interaktif multimedia. Untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran konvensional dan kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer melalui pra ujian dan pasca ujian, meninjau pemahaman pelajar terhadap pembelajaran asas lukisan melalui kaedah Pembelajaran Bantuan Komputer dan untuk mengenal pasti pengaruh jantina, bangsa, umur, kelulusan akademik tertinggi dan gred lukisan dalam SPM serta aspek keyakinan dan penggunaan komputer terhadap pencapaian pelajar. Pada keseluruhannya bab ini menggambarkan tujuan, objektif serta rasional kajian, aspek yang hendak dikaji, serta menghuraikan mengapa kajian ini penting untuk dilaksanakan.

