



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PEMBELAJARAN REKA BENTUK GRAFIK BERBANTUKAN
KOMPUTER BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
SENI VISUAL : KAJIAN KES TENTANG KESEDIAAN
BELAJAR PELAJAR DAN GURU SENI**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MOHD KAMAL BIN MAT YUSOF

**FAKULTI KESENIAN DAN MUZIK
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
TANJONG MALIM, PERAK**

2003



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**PEMBELAJARAN REKA BENTUK GRAFIK BERBANTUKAN KOMPUTER
BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL:
KAJIAN KES TENTANG KESEDIAAN BELAJAR
PELAJAR DAN GURU SENI**

OLEH :

MOHD. KAMAL MAT YUSOF

2001-00234



Tesis yang diajukan sebagai syarat penganugerahan Sarjana Pendidikan (M.Ed)
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
Tanjong Malim, Perak
April 2003





PENGHARGAAN

Segala puji bagi Allah S.W.T, selawat dan salam ke atas junjungan Nabi Muhammad S.A.W. Alhamdulillah, syukur ke hadrat illahi kerana segala rintangan dapat dilepasi, segala dugaan telah ditempo, segala ujian juga sudah dihadapi dan berkat kesabaran akhirnya cita-cita terkabulkan jua.

Terdahulu, ingin saya ucapkan jutaan terima kasih kepada semua pihak yang membantu saya dalam penyelidikan ini. Mereka terdiri daripada Prof. Madya Hj. Ibrahaim Hassan dan Dr. Soeprapto Soedjono penyelia saya, Prof. Madya Dr. Osman Lebar, Dr. Lim Chong Hin dan En Nasir Ibrahim daripada UPSI serta Pn. Low Sew Kim, En. Ong Seng Hee dan Pn. Hjh. Habibah Samin daripada Maktab Perguruan Ipoh Perak serta lain-lain yang tidak dinyatakan di sini. Tanpa bimbingan, dorongan serta bantuan mereka, sukar bagi saya untuk menyempurnakan penyelidikan ilmiah ini. Tidak dilupakan juga buat rakan sepejuangan, Pengetua-Pengetua, Penolong-Penolong Kanan, guru-guru serta pelajar-pelajar yang terlibat secara langsung dalam membantu saya semasa di lapangan. Semoga Allah sahaja yang akan membalas jasa kalian.

Terima kasih buat anak-anakku Muhammad Asyraf, Muhammad Fakhri, Nadhira Asyilah dan Muhammad Syamim Afiq dan semua ahli keluarga saya juga keluarga isteri saya yang turut mendoakan kejayaan ini. Terima kasih juga buat isteriku Jamnah Saad. Atas kesabaran dan ketabahan beliau, susah payah yang mendatang dapat saya harungi sepanjang dua tahun menempuh liku-liku pengajian ini dan akhirnya sampai juga ke puncak cita-cita.

Mohd. Kamal Mat Yusof.

April 2003





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui kesediaan belajar para pelajar dan guru seni menggunakan komputer sebagai alat bantu pembelajaran reka bentuk grafik di sekolah menengah program Komputer Dalam Pendidikan (KDP). Kajian tentang kesediaan belajar menjurus kepada pengetahuan sedia ada pelajar serta guru seni tentang literasi komputer, prasarana sekolah, perspektif pihak pengurusan sekolah, reaksi guru seni serta respons para pelajar terhadap rancangan pembelajaran berbantuan komputer untuk mata pelajaran seni. Kajian kes pelbagai tempat ini menggunakan pendekatan penyelidikan kualitatif. Responden kajian terdiri daripada 153 orang pelajar-pelajar seni dan 3 orang guru seni di tiga buah sekolah menengah program Komputer Dalam Pendidikan dalam Daerah Kinta, Perak. Data dikumpulkan melalui pemerhatian, temu bual dan soal selidik berbentuk soalan berstruktur. Walaupun analisis kajian mendapati wujudnya ketidaksamaan pengetahuan dan pengaplikasian literasi komputer di kalangan pelajar dan guru seni di tiga buah sekolah menengah yang dikaji, namun kajian menunjukkan 83.3% (5) pelajar dan 100% (3) guru seni bersedia jika rancangan ini dilaksanakan. Seterusnya langkah-langkah serta kajian-kajian lanjutan dicadangkan bagi mengetahui perkembangan dan keberkesanan pelaksanaan pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer dalam usaha menjayakan kurikulum Pendidikan Seni Visual.





ABSTRACT

The purpose of this study is to determine students' and teachers' readiness in learning computer-aided graphic design in the "Computer in Education Programme" (CEP). The levels of readiness were studied based on the students and teachers computer literacy, the school infrastructure, the school management perspective, the art teachers' reaction and students' response towards learning art with the aid of computer. In order to gain more input regarding the implementation of computer in education programme in the schools, a qualitative method of research was conducted. This study was base on multi-sites case study. Three schools in the Kinta District in the state of Perak chosen in this study and one hundred and fifty three (153) students and three (3) art teachers were involved from all the three schools. Data collection was done by observing students' activities, via interview and questionnaires with consist of structured questions to the students. The analysis showed that neither the teachers nor the students have equal knowledge and literacy in using computer application. This clearly indicated that lack of training and proper instruction lead to low computers competency among the students as well as the teachers. However, most of the respondents agreed to the factors highlighted in this study. Based on the findings, 83.3% (5) of the students and 100% (3) of the art teachers were ready for the CEP. Futher studies were recommended in order to see the development and effectiveness of the implementation of graphic design learning with the aids of computer for the Art Education curriculum.



KANDUNGAN

Perkara	Halaman
TAJUK TESIS	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KANDUNGAN	v
LAMPIRAN	x
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii

BAB I : PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Pernyataan Masalah	6
1.3	Tujuan Kajian	13
1.4	Soalan Kajian	13
1.5	Kepentingan Kajian	15
1.6	Batasan Kajian	15
1.6.1	Tempat Kajian	16
1.6.2	Sampel Kajian	16
1.7	Definisi Istilah	17
1.7.1	Kesediaan	17
1.7.2	Pembelajaran	17
1.7.3	Reka Bentuk Grafik	17
1.7.4	Berbantuan Komputer	18
1.7.5	Mata Pelajaran Pendidikan Seni.....	18
1.7.6	Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual	19
1.7.7	Sekolah Program Komputer Dalam Pendidikan	19
1.7.8	Tahu Menggunakan Komputer	20
1.7.9	Boleh Menggunakan Komputer	20

1.7.10 Perisian Sedia Ada	21
1.7.11 Kajian Kes	21

BAB II : TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	22
2.2 Kesiediaan Belajar	22
2.3 Teori Pembelajaran Konstruktivisme	29
2.4 Pembelajaran Reka Bentuk Grafik	32
2.5 Pembelajaran Berbantuan Komputer	36
2.6 Perkembangan Teknologi Dan Seni	40

BAB III : METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan	46
3.2 Reka Bentuk Kajian	46
3.3 Lokasi Kajian	50
3.4 Sampel Kajian	51
3.4.1 Populasi Kajian	51
3.4.2 Subjek Kajian	52
3.5 Prosedur Menjalankan Kajian	54
3.5.1 Prosedur Teknikal	55
3.5.2 Prosedur Di Lapangan	56
3.6 Instrumen Kajian	58
3.6.1 Borang Pemerhatian	59
3.6.2 Soalan Temu Bual	59
3.6.3 Soal Selidik	61
3.6.4 Soalan Reka Bentuk Grafik	63
3.7 Prosedur Mengumpul Data	64
3.7.1 Pengumpulan Data Pemerhatian	65
3.7.2 Pengumpulan Data Temu Bual	67
3.7.3 Pengumpulan Data Soal Selidik	68



3.8	Prosedur Analisis Data	69
3.8.1	Analisis Data Pemerhatian	69
3.8.2	Analisis Data Temu Bual	70
3.8.3	Analisis Data Soal Selidik	71

BAB IV : KONTEKS KAJIAN

4.1	Pengenalan	73
4.2	Sekolah A	74
4.2.1	Lokasi sekolah	74
4.2.2	Pengurusan sekolah	74
4.2.3	Latar belakang guru seni	76
4.2.4	Kemudahan prasarana sekolah	77
4.2.5	Masalah yang dihadapi	78
4.2.6	Senario pembelajaran reka bentuk grafik	79
4.2.7	Kesimpulan	82
4.3	Sekolah B	82
4.3.1	Lokasi sekolah	82
4.3.2	Pengurusan sekolah	83
4.3.3	Latar belakang guru seni	85
4.3.4	Kemudahan prasarana sekolah	86
4.3.5	Masalah yang dihadapi	87
4.3.6	Senario pembelajaran reka bentuk grafik	89
4.3.7	Kesimpulan	92
4.4	Sekolah C	93
4.4.1	Lokasi sekolah	92
4.4.2	Pengurusan sekolah	93
4.4.3	Latar belakang guru seni	96
4.4.4	Kemudahan prasarana	97
4.4.5	Masalah yang dihadapi	98
4.4.6	Senario pembelajaran reka bentuk grafik	99
4.4.7	Kesimpulan	102





4.5	Kesimpulan Konteks Kajian	102
-----	---------------------------------	-----

BAB V : ANALISIS DAN PERBINCANGAN

5.1	Pengenalan	105
5.2	Ciri-ciri Subjek	106
5.3	Soalan Spesifik Pertama.....	108
5.3.1	Pengetahuan Pelajar Seni Menggunakan Komputer	108
5.3.2	Kesimpulan	124
5.3.3	Kebolehan Pelajar Seni Menggunakan Komputer	125
5.3.4	Kesimpulan	142
5.3.5	Kesimpulan Pengetahuan dan Kebolehan Pelajar Menggunakan Komputer	143
5.4	Soalan Spesifik Kedua.....	145
5.4.1	Sumber Pengetahuan Guru Seni Tentang Literasi Komputer	146
5.4.2	Pengetahuan Guru Seni Memanipulasi Perisian Di Komputer	148
5.4.3	Kursus-kursus Yang Pernah Dihadiri	156
5.4.4	Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Reka Bentuk Grafik Berbantuan Komputer....	158
5.4.5	Kesimpulan	159
5.5	Soalan Spesifik Ketiga	160
5.5.1	Laporan Pemerhatian	160
5.5.2	Laporan Temu bual	161
5.5.3	Laporan Soal Selidik	163
5.5.4	Kesimpulan	167
5.6	Soalan Spesifik Keempat.....	168
5.7	Soalan Spesifik Kelima ..	173
5.7.1	Perspektif Pelajar	173



5.7.2	Perspektif Guru	175
5.7.3	Perspektif Penolong Kanan	176
5.7.4	Kesimpulan	177
5.8	Soalan Umum	177
5.8.1	Kesediaan Pelajar	179
5.8.1.1	Kesediaan Pelajar Sekolah A	179
5.8.1.2	Kesediaan Pelajar Sekolah B	183
5.8.1.3	Kesediaan Pelajar Sekolah C	189
5.8.1.4	Kesimpulan Kesiediaan Belajar	192
5.8.2	Kesediaan Guru	193
5.8.2.1	Kesediaan Guru Sekolah A	194
5.8.2.2	Kesediaan Guru Sekolah B	195
5.8.2.3	Kesediaan Guru Sekolah C	197
5.8.2.4	Kesimpulan Kesiediaan Guru.....	199
5.8.3	Kesimpulan Keseluruhan Kajian	200

BAB VI KESIMPULAN DAN CADANGAN

6.1	Pengenalan	202
6.2	Ringkasan Kajian	203
6.3	Faktor Yang Menentukan Kesiediaan	204
6.3.1	Pengetahuan Dan Pengalaman	204
6.3.2	Sikap	207
6.3.3	Kemudahan Infrastruktur	209
6.3.4	Kesesuaian Bahan	211
6.4	Cadangan.....	213
6.4.1	Langkah-langkah Selanjutnya.....	213
6.4.2	Cadangan Kajian Lanjutan	216
6.5	Penutup	217

BIBLIOGRAFI.....	219
-------------------------	------------



LAMPIRAN

- Lampiran A: Surat Kebenaran Bahagian Perancangan Dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (EPRD).
- Lampiran B: Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Perak.
- Lampiran C: Borang Pemerhatian: Proses Pembelajaran.
- Lampiran D: Borang Pemerhatian: Infrastruktur Bilik Komputer.
- Lampiran E: Borang Persetujuan Temu Bual dengan Pelajar.
- Lampiran F: Borang Persetujuan Temu Bual dengan Guru.
- Lampiran G: Soalan Temu Bual dengan Pelajar.
- Lampiran H: Soalan Temu Bual dengan Guru.
- Lampiran I: Soal Selidik (Soalan Berstruktur).
- Lampiran J: Soalan Reka Bentuk Grafik Berbantuan Komputer.
- Lampiran K: Analisis Soal Selidik (Ujian rintis).
- Lampiran L: Gambar-gambar Proses Pembelajaran Di Bilik Komputer.
- Lampiran M: Hasil Karya Pelajar.
- Lampiran N: Dokumen-dokumen Lain.



SENARAI JADUAL

Nombor Jadual	Halaman
3.1: Butiran sekolah dan senarai pelajar	52
3.2: Kriteria tahu dan boleh menggunakan komputer kalangan guru seni	70
3.3: Kriteria tahu atau pengetahuan pelajar menggunakan komputer	71
3.4: Kriteria boleh atau pengaplikasian komputer para pelajar	71
5.1: Profil pelajar	106
5.2: Profil guru	107
5.3: Sumber pengetahuan menggunakan komputer para pelajar	109
5.4: Tahu memaparkan program Microsoft Word	115
5.5: Tahu memaparkan tettingkap program	116
5.6: Tahu menyimpan <i>file</i>	117
5.7: Tahu membuka dan menutup <i>file</i>	117
5.8: Tahu menaip dan mengedit teks	118
5.9: Tahu menutup CPU dengan sistematik	119
5.10: Tahu kegunaan butang menu <i>file</i>	119
5.11: Tahu bar alat huruf <i>bold</i> , <i>italic</i> dan <i>underline</i>	120
5.12: Tahu bar alat <i>align right</i> , <i>center</i> , <i>align left</i> dan <i>justify</i>	120
5.13: Tahu bar alat <i>cut</i> , <i>copy</i> dan <i>paste</i> teks	121
5.14: Tahu bar alat <i>undo</i> dan <i>redo typing</i>	121
5.14: Tahu bar alat <i>spelling and grammar</i>	122
5.16: Tahu bar alat <i>font</i> , <i>font size</i> dan <i>style</i>	122
5.17: Tahu bar alat <i>print</i> dan <i>print preview</i>	123
5.18: Pengetahuan pelajar tentang butang yang terdapat di paparan Word	124
5.19: Boleh menggunakan butang <i>text box</i>	132
5.20: Boleh menggunakan butang <i>insert WordArt</i>	133
5.21: Boleh menggunakan butang <i>fill colour</i>	133
5.22: Boleh menggunakan butang <i>line colour</i>	134
5.23: Boleh menggunakan butang <i>shadow</i>	135
5.24: Boleh menggunakan butang <i>line style</i>	135

5.25:	Boleh menggunakan butang <i>dash style</i>	136
5.26:	Boleh menggunakan butang <i>font colour</i>	137
5.27:	Boleh menggunakan butang <i>3 dimension</i>	137
5.28:	Boleh menggunakan butang <i>line</i> dalam Auto Shapes	138
5.29:	Boleh menggunakan butang <i>arrow</i> dalam Auto Shapes	139
5.30:	Boleh menggunakan butang <i>retangle</i> dalam Auto Shapes	139
5.31:	Boleh menggunakan butang <i>oval</i> dalam Auto Shapes	140
5.32:	Boleh menggunakan butang skema warna <i>standard</i>	141
5.33:	Boleh menggunakan butang skema warna <i>custom</i>	141
5.34:	Kebolehan pelajar mengaplikasi butang-butang di drawing toolbar	142
5.35:	Sumber pengetahuan literasi komputer guru seni	146
5.36:	Pengetahuan guru seni menggunakan perisian di komputer	147
5.37:	Kebolehan guru seni menggunakan perisian di komputer	148
5.38:	Jenis dan kuantiti bahan sumber di dalam bilik komputer	160
5.39:	Persepsi pelajar terhadap kelengkapan bilik komputer sekolah	163
5.40:	Persepsi pelajar dari segi kuantiti komputer sekolah	164
5.41:	Persepsi pelajar tentang peluang menggunakan bilik komputer sekolah untuk pembelajaran seni	165
5.42 :	Persepsi pelajar terhadap keselesaan bilik komputer sekolah.....	166
5.43:	Persepsi pelajar terhadap keselamatan bilik komputer sekolah.....	167
5.44:	Perisian yang digunakan oleh pelajar untuk reka bentuk grafik	169

SENARAI RAJAH

2.1:	Taksonomi Bloom	27
------	-----------------------	----



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pembelajaran berbantuan komputer sudahpun bertapak dalam sistem pendidikan di negara kita. Komputer yang digunakan sebagai alat atau bahan bantu pembelajaran di sekolah memerlukan penerimaan yang baik daripada semua pihak kerana negara kita Malaysia sedang menuju ke arah pembentukan masyarakat industri dan maju menjelang tahun 2020. Justeru, Kementerian Pendidikan telah melakukan perubahan dan pembaharuan pada sistem pendidikan yang ada kepada keadaan yang lebih baik dalam menyahut cabaran Wawasan 2020. Dengan pengenalan sekolah Bestari dan sekolah program Komputer Dalam Pendidikan, suatu perubahan penggunaan komputer secara intensif dibuat di sekolah-sekolah terpilih. Malah, kaedah pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer ini akan terus dikembangkan ke sekolah-sekolah seluruh negara tidak lama lagi. Oleh itu kurikulum yang sedia ada dibuat penambahbaikan agar ia sejajar dengan kemajuan teknologi semasa dan arah tuju pembangunan negara.

Kemajuan teknologi semasa seperti penggunaan komputer turut mempengaruhi dunia pendidikan. Menurut Munir dan Halimah (2000), kewujudan teknologi canggih seperti komputer dalam persekitaran pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan yang positif serta diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih berkesan melalui proses pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer. Menyedari realiti





ini, usaha ke arah melaksanakan pembelajaran berbantuan komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual juga sudah dirangka dan akan diimplimentasikan dalam masa terdekat.

Kandungan sukatan mata pelajaran Pendidikan Seni yang sedia ada disemak semula bagi merealisasikan pembelajaran berbantuan teknologi komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Perubahan atau penambahbaikan sesuatu kurikulum untuk mana-mana mata pelajaran termasuklah mata pelajaran Pendidikan Seni, dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia melalui Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK). Perubahan-perubahan yang dibuat bertujuan agar kurikulum mata pelajaran tersebut lebih relevan kepada keadaan semasa dan bersesuaian dengan kehendak masyarakat pada masa hadapan.

Mata pelajaran Pendidikan Seni yang sedia ada diubah dengan nama mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Di samping itu, usaha penambahbaikan kandungan kurikulum yang sedia ada turut dilakukan dengan membina kandungan kurikulum baru. Matlamat Pendidikan Seni Visual dijelaskan seperti berikut :

Matlamat Pendidikan Seni Visual sekolah menengah adalah untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetik yang tinggi, imaginatif, kritis, kreatif, inovatif, dan inventif. Kandungan kurikulum berupaya membantu murid meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

(Pusat Perkembangan Kurikulum, 2000:2)





Mata pelajaran Pendidikan Seni mahupun Pendidikan Seni Visual merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak kurang pentingnya dalam sistem persekolahan di negara kita. Selain bertujuan memupuk aspek perkembangan pelajar melalui Pendidikan Seni, mata pelajaran ini juga turut disesuaikan selaras dengan agenda pembangunan negara. Hal ini telah dijelaskan oleh Abdul Shukor Hashim:

...Pendidikan Seni sebagai suatu mata pelajaran penting untuk pembangunan individu pelajar di dalam seni dan pembangunan seni di dalam masyarakat, budaya dan negara...tumpuannya adalah terhadap kehendak-kehendak semasa seperti pendidikan yang menitikberatkan kepada pembangunan teknologi, industri, IT, MSC dan lain-lain lain-lain bidang sains dan teknologi...

(Abdul Shukor, 1999:2)

Penjelasan daripada Abdul Shukor (1999) bertepatan dengan objektif mata pelajaran Pendidikan Seni Visual bagi sekolah menengah yang baru digubal ini. Antara objektif Pendidikan Seni Visual :

1. *Menghargai keindahan alam ciptaan Tuhan.*
2. *Memupuk budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.*
3. *Meningkatkan pengetahuan, daya kreativiti, inovasi, disiplin serta kemahiran dalam bidang seni visual yang dapat diamalkan dalam kehidupan dan kerjaya.*
4. *Menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mereka cipta barangan kraf dan produk seni visual yang berkualiti.*
5. *Membuat deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian terhadap karya seni visual.*
6. *Mendapat nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata pelajaran lain.*
7. *Menghargai sumbangan dan pengaruh tokoh-tokoh seni visual dalam konteks perkembangan sejarah seni visual di Malaysia dan antarabangsa.*





8. *Menjadikan bidang seni visual sebagai prospek kerjaya.*
9. *Menyedari dan menghargai suasana seni dalam persekitaran dan kaitan dengan keselesaan hidup.*
10. *Membina jati diri ke arah pembentukan negara bangsa.*

(Pusat Perkembangan Kurikulum, 2000:2-3)

Objektif keempat Pendidikan Seni Visual didapati penggunaan media, teknik dan teknologi untuk mereka cipta (*design*) produk seni dimasukkan ke dalam sukatan kurikulum yang baru ini agar selaras dengan hala tuju negara kita iaitu pendidikan ke arah pembangunan Sains dan Teknologi, Teknologi Maklumat (*Information Tecnology*) dan Koridor Raya Multimedia (*Multimedia Super Corridor*). Oleh itu, usaha ke arah penambahbaikan sudah pun dirangka demi menjana produktiviti dan kuantiti pendidikan yang bertaraf dunia.



Usaha menjana pendidikan bertaraf dunia melalui penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan telah dimulakan dengan memperkenalkan program sekolah bestari. Pembelajaran berbantuan komputer di sekolah ini melibatkan mata pelajaran Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan Sains. Manakala mata pelajaran Teknologi Maklumat atau IT, diperkenalkan di beberapa buah sekolah terpilih yang dikenali sebagai sekolah program Komputer Dalam Pendidikan. Program sekolah bestari dan sekolah Komputer Dalam Pendidikan (KDP) merupakan suatu projek yang dianggap wajar dan signifikan berasaskan kepada perlunya pelajar-pelajar sekolah berkemahiran dalam literasi komputer. Di samping itu program ini juga membawa transformasi terhadap budaya persekolahan iaitu daripada yang berasaskan memori kepada sesuatu yang bersifat terarah sendiri, reflektif dan mengikut kebolehan individu.





Berdasarkan perkembangan, reformasi dan inovasi pendidikan masa kini, usaha untuk melaksanakan pembelajaran berbantuan komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni juga turut dirancang. Dengan merealisasikan pembelajaran berbantuan komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah, pelajar-pelajar berpeluang menggunakan teknologi ini dalam usaha membantu mereka menghasilkan karya-karya seni atau produk seni lebih efektif. Cadangan pengaplikasian komputer sebagai alat bantu belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah menengah dimulakan untuk kegiatan pembelajaran reka bentuk grafik.

Kegiatan seni reka bentuk grafik merupakan suatu kegiatan seni untuk berhubung dan menyalurkan mesej secara seni atau menggunakan bahasa seni tampak. Kegiatan reka bentuk grafik yang dilaksanakan di sekolah menengah meliputi aspek pembujukan dalam pengiklanan, pembungkusan barangan, poster, ilustrasi, kad-kad ucapan, risalah, reka bentuk logo, reka bentuk sijil, kulit majalah, stem, lencana dan papan tanda .

Beberapa tahun kebelakangan ini kita telah menyaksikan perubahan besar dalam bidang teknologi yang tanpa disedari turut membawa perubahan dalam cara hidup kita dan cara kita bekerja. Justeru, perkembangan teknologi dalam pendidikan serta penggunaan media pembelajaran yang bermutu tinggi seperti komputer, kurikulum mata pelajaran seni juga perlulah mengikuti arus sistem pendidikan negara pada abad ke 21 ini. Dengan memperkenalkan penggunaan komputer dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual ini, diharapkan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dapat “berdiri sama tinggi, duduk sama rendah” setanding dengan mata-mata pelajaran lain.





1.2 Pernyataan Masalah

Arus globalisasi atau perubahan yang pesat melanda kita pada alaf baru ini melibatkan pelbagai bidang seperti politik, ekonomi, budaya dan tidak terkecuali bidang pendidikan. Sejak Kementerian Pendidikan Malaysia ditubuhkan, sistem pendidikan di negara kita telah melalui pelbagai perubahan. Perubahan-perubahan yang dibuat dalam bidang pendidikan bertujuan untuk memenuhi matlamat dan objektif pembangunan negara. Peribahasa Melayu ada menyebut “zaman beralih, musim bertukar”, membawa maksud bahawa a malan h arian d alam b idang p endidikan h endaklah d isesuaikan s eiring d engan perkembangan zaman ini.

Maka bagi menyesuaikan sistem pendidikan negara dengan proses pengglobalisasian dunia (*global village*), Kementerian Pendidikan telah diberi tanggungjawab sebagai pengeluar ‘*human capital*’ agar dapat menyediakan warganegara Malaysia yang terlatih, berkualiti dan maju dalam semua bidang. Hal ini telah diperingatkan oleh Y.B. Tan Sri Dato’ Seri Musa b. Mohamad, Menteri Pendidikan Malaysia kepada kita semua semasa ucapan perasmian Seminar Penstrukturan Semula Sistem Pendidikan Kebangsaan. Beliau menyebut :

Kini, kita mula melangkah alaf baru. Alaf yang tentunya membawa lebih banyak cabaran terhadap kehidupan generasi yang akan datang. Oleh itu kita perlu memikirkan strategi jangka pendek dan jangka panjang bagi membuat perubahan yang perlu untuk diperbaiki sistem pendidikan yang sedia ada ini. Kita dituntut untuk memastikan yang generasi pelajar kini dan akan datang mampu menyumbang secara produktif kepada pembangunan negara melalui sistem pendidikan yang kita sajikan kepada mereka.

(Musa Mohamad, 2000:4)





Bagi memenuhi cita-cita tersebut, Falsafah Pendidikan Kebangsaan dijadikan kerangka konseptual pendidikan di negara kita. Kurikulum merupakan sesuatu program pendidikan yang dirangka atau diubah suai bertujuan untuk mencapai hasrat dan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan itu sendiri. Atas kesedaran inilah, kurikulum pelajaran Pendidikan Seni yang sedia ada telah disemak, disusun semula dan disesuaikan selaras dengan arah tuju pembangunan negara.

Kurikulum merupakan '*core*' kepada '*business*' pendidikan dan kurikulum juga merupakan satu rancangan pendidikan yang membendung segala ilmu pengetahuan (kognitif), kemahiran (psikomotor) dan nilai (afektif). Tambahan pula kejayaan sistem pendidikan itu terletak pada kejayaan kurikulumnya. Kurikulum yang dirangka pula bukan sahaja bertujuan membina perkembangan murid yang lengkap dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek, malah kurikulum juga berperanan untuk melahirkan tenaga rakyat yang terlatih. Hal ini telah dinyatakan oleh Abd. Rahim (1995) bahawa kurikulum yang disusun serta dilaksanakan perlulah memenuhi pembangunan sumber manusia bersesuaian dengan perubahan dan kemajuan yang ingin dicapai.

Kandungan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni (1988) turut mengalami perubahan-perubahan yang dirangka. Selain nama mata pelajaran itu sendiri diubah dan kini ia dikenali sebagai mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (2000), kandungan kurikulum yang lama juga turut diubahsuaikan. Antara perubahan kandungan kurikulum Pendidikan Seni Visual yang dibuat meliputi Penghasilan Seni Visual, Sejarah dan Apresiasi Seni Visual. Perubahan





dalam Penghasilan Seni Visual yang dibuat, memberi penekanan kepada penggunaan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mereka cipta barangan kraf dan produk seni visual yang berkualiti.

Dengan adanya perubahan kandungan sukatan pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni dan Pendidikan Seni Visual (PPK, 2000) iaitu daripada bidang Organisasi Rekaaan kepada bidang Komunikasi Visual (reka bentuk grafik dan multimedia), maka perubahan yang dibuat telah disesuaikan dengan perkembangan semasa. Antara perubahan yang jelas ialah pengaplikasian teknologi komputer dalam pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer telah dimasukkan ke dalam kandungan sukatan pelajaran tersebut serta perlu direalisasikan.



Untuk merealisasikan kurikulum yang dirangka, penyediaan rancangan tersebut seperti alat bantu atau sumber pengajaran pembelajaran dalam pendidikan perlu diambil kira. Ini kerana alat bantu pengajaran pembelajaran merupakan salah satu komponen atau proses pengajaran pembelajaran itu sendiri. Justeru, perubahan penggunaan alat bantu yang dicadangkan dalam sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual, telah melibatkan pengaplikasian teknologi semasa iaitu penggunaan komputer.

Perubahan-perubahan penggunaan teknologi dalam pendidikan sebenarnya bukanlah satu fenomena baru malah telah berlaku sejak era 'kapur' lagi. Alat-alat bantu seperti projektor 'over head' (OHP), transparensi dan projektor slaid telah menjalankan





fungsinya sebagai sebahagian daripada teknologi alat bantu pengajaran pembelajaran waktu itu, malah masih terdapat guru-guru yang menggunakannya hingga kini. Bagaimanapun, peralatan tersebut tidak mungkin menyamai kecanggihan teknologi komputer yang kita miliki hari ini.

Komputer ialah sejenis alat elektronik yang dapat digunakan untuk menyimpan dan memproses data. Maklumat yang disimpan boleh diperolehi kembali dalam situasi pembelajaran tertentu atau data yang dihasilkan dapat diproses semula untuk memenuhi kehendak pengajaran pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi moden seperti komputer ini diharapkan mampu membantu dunia pendidikan agar lebih berkesan dan bermakna sesuai dengan konteks menjadikan seseorang pelajar itu berilmu serta dapat melahirkan setiap individu itu seorang pekerja berilmu.



Hussein Hj. Ahmad (1992) ada menyarankan agar penggunaan teknologi sedia ada di peringkat sekolah, dipertingkatkan. Jelas beliau, penggunaan teknologi semasa seperti penggunaan komputer, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (*Infomation Communication Technology*) dan pembelajaran berasaskan internet boleh dibuat. Disebabkan penggunaan komputer tidak terhad bagi mana-mana mata pelajaran, maka penggunaannya boleh dimanfaatkan termasuklah untuk mata Pelajaran Pendidikan Seni.

Dalam Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual 2000 di Kuala Lumpur, Awang Had Salleh (2000) telah menyangkal persepsi masyarakat yang menyatakan mata





pelajaran Pendidikan Seni sebagai suatu mata pelajaran yang tidak penting malah tidak memerlukan penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni. Bagaimanapun jelas beliau, secara rasionalnya mata pelajaran Pendidikan Seni mahupun pendidikan Sains dan Teknologi “bagai aur dengan tebing” saling perlu memerlukan untuk pembinaan peradaban manusia. Oleh itu, semua pihak seperti pelajar, guru, ibu bapa dan masyarakat seharusnya menyedari bahawa penggunaan komputer dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah adalah sesuai malah lebih efektif dan bertepatan dengan keperluan kehendak semasa dan kehendak akan datang.

Pengaplikasian komputer dalam Pendidikan Seni Visual juga sebenarnya tidak menjejaskan martabat seni yang luhur sebaliknya dapat membawa kesan baik untuk jangka masa panjang. Kita haruslah menyedari akan arus perubahan yang bakal berlaku. Pandangan tentang pengaplikasian komputer dalam seni telah dijelaskan oleh Baharudin Mohd. Arus (1996):

Some local artists, however, harbor mixed feeling with regard to relevance of technology particularly computer technology in the making of art... Actual situation currently shows that computer technology has and would continue to be an integral part of our life more particularly when Malaysia becomes the center of the so-called Multimedia Super Corridor (MSC). Artists have to be ready and equip themselves with modern technology if art indeed is to play an important role in society.

(Baharudin, 1996:115-116)

Apa yang diharapkan melalui penyesuaian dan pemanfaatan terhadap kombinasi kemahiran dalam seni dan kemahiran dalam teknologi dapat digunakan di dalam kerjaya seseorang. Kerjaya dalam bidang seni seperti pereka grafik (*graphic designer*) dan





animator memerlukan pereka tersebut mahir menggunakan komputer atau pakar dalam bidang tersebut. Hal ini disetujui oleh Abdul Shukor (1999). Beliau menyatakan bahawa tiap-tiap negara maju memerlukan pakar dalam bidang seni lukis dan seni reka seperti pelukis, pengarca, pereka grafik dan multimedia, pereka industri seramik, pereka seni reka perindustrian, pereka fesyen, pereka tekstil dan lain-lain.

Kepakaran dalam bidang-bidang tertentu sememangnya diperlukan selaras dengan matlamat masa hadapan negara menjurus ke arah negara industri pada tahun 2020. Pernyataan bahawa negara akan menjurus ke arah negara industri dan maju pada tahun 2020, telah dijelaskan oleh YAB Dato' Seri Mahathir Mohamad, Perdana Menteri Malaysia, dalam gagasan 'Malaysia: Langkah ke Hadapan' (*Malaysia: The Way Forward*) semasa persidangan *The Malaysian Bussiness Council* pada 28 Februari 1991 di Kuala Lumpur.

Untuk mencapai matlamat yang disasarkan, faktor prasarana (*infrastructure*) di peringkat sekolah seperti bilik komputer perlu diambil kira. Hal ini telah dijelaskan oleh Abdullah (1996), bahawa prasarana kelas atau bilik darjah (bilik komputer) hendaklah memuaskan. Prasarana yang mencukupi, sempurna, selesa dan selamat dapat memberikan kesempurnaan kepada pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran bagi sesuatu mata pelajaran yang diajar.

Untuk menterjemahkan matlamat kurikulum Pendidikan Seni Visual dalam melahirkan insan yang harmonis, kritis, kreatif dan produktif menerusi pemupukan asas





seni visual, guru sebagai pelaksana kurikulum diberi kuasa (*empowerment*) bagi menentukan pendekatan, kaedah, strategi dan teknik yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru juga perlulah mengikut perkembangan serta perubahan yang berlaku dalam dunia pendidikan seperti yang telah dijelaskan oleh Y.Bhg. Datuk Matnor Daim dalam ucapan beliau di Persidangan Pendidikan Nasional Keempat di Institut Aminuddin Baki pada 7 Ogos, 1996:

...operasi sekolah mestilah dijayakan sepenuhnya terutama oleh guru. Guru mestilah menjadi model yang terbaik kepada pelajar-pelajar....kita semua adalah pembina generasi dan tamadun ummah masa hadapan. Berjaya atau tidak hasrat dan cita-cita itu amat bergantung kepada kesungguhan dan iltizam kita masa kini.

(Matnor Daim, 1997:64)



Guru (pendidik) dan kurikulum adalah dua faktor yang saling perlu memerlukan. Tanpa guru, kurikulum tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna. Dalam hal ini, Ibrahim Ahmad Bajunid (2001), menyarankan para guru hendaklah bersedia dengan setiap perubahan dan bertindak selari dengan perubahan kurikulum agar hasil (*out put*) yang dikeluarkan oleh sekolah, iaitu pelajar menepati keperluan negara dan kehendak global. Jelas beliau lagi, usaha untuk memenuhi perubahan yang dirangka bergantung kepada sejauh mana keterlibatan organisasi tersebut berusaha ke arah memenuhi keperluan yang disasarkan.

Antara tujuan Pendidikan Seni Visual sekolah menengah adalah untuk membentuk pelajar yang kreatif dan berinovatif dengan kepelbagaian kemahiran (termasuklah menggunakan teknologi komputer untuk mereka cipta produk seni visual)



tentunya telah mengambil kira kesediaan pihak yang akan melaksanakannya. Selain faktor penyediaan sumber pengajaran pembelajaran, peranan serta keterampilan para guru untuk menjayakan kurikulum yang digariskan, pelajar-pelajar yang akan dibentuk juga perlulah bersedia. Persoalannya sekarang, sejauh manakah pelajar dan guru seni bersedia terhadap pelaksanaan pembelajaran reka bentuk grafik yang menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual?

1.3 Tujuan Kajian

1.3.1 Tujuan Umum

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui keadaan kesediaan pelaksanaan pembelajaran reka bentuk grafik (di bawah bidang Komunikasi Visual bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual) menggunakan teknologi komputer untuk membantu kegiatan seni yang akan diimplementasikan di sekolah menengah seluruh negara tidak lama lagi.

1.3.2 Tujuan khusus

Penyelidikan ini bertujuan untuk mengetahui keadaan kesediaan di peringkat pelaksana iaitu pelajar dan guru dalam pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer (menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar) di tiga buah sekolah menengah yang mengikuti program Komputer Dalam Pendidikan (KDP) di daerah Kinta, Perak.

1.4 Soalan Kajian

Penyelidikan ini dibuat untuk mencari jawapan kepada soalan berikut:

Soalan umum:



Apakah keadaan kesediaan belajar pelajar dan guru seni dalam pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual?

Untuk menjelaskan soalan di atas, soalan-soalan spesifik seperti yang berikut akan cuba dijawab :

- (i) Adakah pelajar-pelajar seni tahu dan boleh menggunakan komputer untuk pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer?
- (ii) Adakah guru-guru seni tahu dan boleh menggunakan komputer bagi melaksanakan pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer?
- (iii) Apakah keadaan prasarana di bilik komputer disediakan untuk pembelajaran pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer?
- (iv) Apakah perisian sedia ada di komputer yang digunakan untuk pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer?
- (v) Bolehkah bilik komputer sekolah digunakan untuk pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer?





1.5 Kepentingan Kajian

Selaras dengan penerapan penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan, dapatan kajian ini nanti diharap dapat digunakan untuk tujuan yang berikut:

- a. Memberikan cadangan kepada Pusat Perkembangan Kurikulum, Unit Kurikulum Jabatan Pendidikan Negeri dan pihak universiti tentang langkah-langkah yang boleh dibuat bagi menjayakan pembelajaran reka bentuk grafik berbantuan komputer ini (reka bentuk grafik dan multimedia).
- b. Memberikan maklum balas kepada Kementerian Pendidikan, Jabatan Pendidikan Negeri dan Pejabat Pendidikan Daerah masalah infrastruktur bilik komputer serta kesesuaian penggunaannya untuk pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.
- c. Memaklumkan kepada Kementerian Pendidikan dan Pusat Perkembangan Kurikulum tentang sumber pengajaran pembelajaran yang sedia ada di sekolah serta kesesuaiannya untuk tujuan pembelajaran Pendidikan Seni Visual.
- d. Menggalakkan penyelidikan berterusan tentang keberkesanan penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk grafik.

1.6 Batasan Kajian

Kajian ini tertumpu kepada:





1.6.1 Tempat Kajian

Kajian ini terbatas di sekolah menengah yang mengikuti program Komputer Dalam Pendidikan (KDP) di daerah Kinta, Perak. Sekolah program Komputer Dalam Pendidikan dipilih kerana sekolah ini mempunyai makmal komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran malah para pelajarnya telah mendapat pendedahan tentang asas literasi komputer.

Penggunaan komputer di sekolah program Komputer Dalam Pendidikan tidak terbatas kepada mana-mana mata pelajaran malah guru seni daripada sekolah tersebut diberi peluang menggunakan komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Kajian difokuskan ke atas tiga buah sekolah program Komputer Dalam Pendidikan yang dilaporkan aktif oleh pegawai Unit Pemantauan, Pejabat Pendidikan Daerah.



1.6.2 Sampel Kajian

Seramai 135 orang pelajar dijadikan sampel dalam kajian ini. Sampel kajian terdiri daripada pelajar tingkatan empat yang mengambil mata Pendidikan Seni sebagai mata pelajaran elektif dan guru seni di tiga buah sekolah program Komputer Dalam Pendidikan. Seramai enam orang pelajar serta tiga orang guru seni diberi tumpuan dan dijadikan responden (*subjects*) kajian. Manakala *stakeholder* untuk kajian ini melibatkan Penolong Kanan Akademik, guru komputer dan guru-guru lain daripada tiga buah sekolah yang dikaji.





1.7 Definisi Istilah

Bagi menjelaskan lagi pentakrifan operasional yang digunakan dalam kajian ini, beberapa frasa penting diberikan penjelasan untuk mengikis sebarang ketaksaaan yang mungkin timbul daripada pelbagai takrifan yang agak relatif.

1.7.1 Kesediaan

Kesediaan di sini merujuk kepada pengetahuan sedia ada, sikap dan tingkah laku para pelajar serta guru seni terhadap pengaplikasian komputer sebagai media alternatif dalam melakukan kerja-kerja seni (seiring dengan perkembangan penggunaan teknologi dalam pendidikan). Selain itu, kesediaan juga bermaksud melihat kepada kesesuaian alat dan kesesuaian bahan (perisian komputer) yang terdapat di sekolah bagi tujuan pembelajaran berbantuan komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

1.7.2 Pembelajaran

Menurut Kamus Dewan (1996) pembelajaran merupakan proses belajar. Pembelajaran kajian ini bermaksud peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap dan penguasaan kemahiran yang perlu dikuasai oleh pelajar-pelajar tentang pelajaran Pendidikan Seni Visual yang dilakukan oleh mereka bagi mencapai objektif pembelajaran.

1.7.3 Reka Bentuk Grafik

Menurut Kamus Dewan (1996) reka bentuk grafik merupakan kegiatan aktiviti seni yang menyampaikan maklumat atau paparan yang terdiri daripada lukisan, gambar rajah, simbol dan seumpamanya untuk menyatakan atau menyampaikan idea. Reka bentuk





grafik merupakan suatu rekaan seni untuk berkomunikasi yang terikat kepada fungsi dan tujuannya. Operasional reka bentuk grafik dalam kajian ini memfokuskan kepada aktiviti reka bentuk poster bertajuk 'Pameran Labu Sayong 2002' bersaiz kertas A4 yang dilakukan di dalam bilik komputer.

1.7.4 Berbantuan Komputer

Berbantuan komputer bagi kajian ini bermaksud pengaplikasian komputer sebagai alat atau bahan bantu belajar untuk pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Komputer sebagai *tool* atau sumber pengajaran pembelajaran (SPP) digunakan untuk tujuan membantu serta memudahkan aktiviti reka bentuk (*design*) bagi menyiapkan hasil kerja atau *end product* pelajar. Komputer di sini bukan bermaksud komputer grafik (perisian grafik) tetapi menggunakan perisian yang tersedia di dalamnya seperti 'word', 'power point' dan 'paint' diaplikasikan untuk kerja-kerja reka bentuk (*design*). Berbantuan komputer juga bermaksud memudahkan pelajar memilih tipografi dan pemilihan warna.

1.7.5 Mata Pelajaran Pendidikan Seni

Mata pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) Pendidikan Seni yang dirangka pada tahun 1988 dan masih digunakan sehingga kini ialah mata pelajaran wajib di peringkat menengah rendah dan merupakan mata pelajaran elektif di peringkat menengah atas. Mata pelajaran ini bertujuan memperkembang sifat kreatif, ekspresif dan aktif kepada para pelajarnya.



1.7.6 Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual

Mata pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) Pendidikan Seni Visual 2000 merupakan suatu kurikulum baru yang dirangka oleh Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia dan akan diimplimentasikan pada 2003. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran wajib di peringkat menengah rendah dan merupakan mata pelajaran elektif di peringkat menengah atas yang bertujuan mendukung hasrat negara bagi menyediakan pendidikan bertaraf dunia kepada generasi masa kini dan datang.

1.7.7 Sekolah Program Komputer Dalam Pendidikan

Sekolah program Komputer Dalam Pendidikan (KDP) merupakan sekolah harian biasa sama ada di peringkat sekolah rendah mahupun peringkat menengah yang mempunyai bilik atau makmal komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Sekolah program Komputer Dalam Pendidikan mempunyai tenaga pengajar yang diiktiraf untuk mengajar menggunakan bantuan komputer serta guru tersebut berkebolehan memberi pengetahuan asas kepada pelajar-pelajarnya seperti kemahiran mencapai (*access*), memilih, menilai dan menggunakan maklumat yang relevan untuk pendidikan. Matlamat penggunaan Komputer Dalam Pendidikan adalah untuk membolehkan para pelajar mengendalikan urusan hidup seharian serta membolehkan para pelajar yang lebih cenderung memperolehi kesediaan bagi melanjutkan pengetahuan mereka dalam bidang Teknologi Maklumat (IT).



Operasional Sekolah Program Komputer Dalam Pendidikan bagi kajian ini bermaksud, tiga buah sekolah yang mempunyai bilik komputer, pelajar yang telah mendapat pendedahan tentang penggunaan komputer serta guru seni yang pernah mengikuti kursus atau pengajian yang berkaitan dengan penggunaan komputer.

1.7.8 Tahu Menggunakan Komputer

‘Tahu’ memberi maksud pengetahuan menggunakan komputer yang dirujuk kepada perihal tahu tentang perisian yang ada di komputer. Tahu tentang perisian *Word* bermaksud memulakan (*start*), menaip teks, menyimpan fail (*save*), mencapai (*access*) dan keluar (*exit*) dengan mengikut langkah-langkah yang betul dan bersistematik. Tahu menggunakan komputer juga merujuk kepada perihal tahu tentang fungsi fitur-fitur untuk memulakan kerja daripada perisian-perisian (*software*) yang sedia ada dalam komputer. Tahu menggunakan komputer dalam kajian ini tidak menyentuh tentang perkakasan (*hardware*) komputer.

1.7.9 Boleh Menggunakan Komputer

‘Boleh’ bermaksud kebolehan atau kepandaian seseorang untuk menggunakan atau mengaplikasi perisian-perisian yang sedia ada untuk tujuan mereka bentuk (*design*). Kebolehan menggunakan komputer untuk perisian *Word* bermaksud kebolehan pelajar-pelajar mengaplikasi (*application*) mana-mana butang-butang yang terdapat pada *drawing toolbar* seperti butang *text box*, *insert Word Art*, *fill colour*, *line colour*, *shadow*, *line style*, *dash style*, *font colour*, *3 dimension*, *line*, *arrow rectangle*, dan *oval* untuk





tujuan reka bentuk serta kebolehan menggunakan skema warna di submenu *standard* dan submenu *custom* yang terdapat dalam perisian dalam komputer.

1.7.10 Perisian Sedia Ada

‘Perisian sedia ada’ bermaksud perisian-perisian yang disediakan dalam komputer seperti perisian *Microsoft Word for Window* yang dikeluarkan oleh *Microsoft Corporation*. Perisian tersebut merupakan suatu alat pemprosesan perkataan (*word processor*). *Microsoft Word for Window* berfungsi untuk menaip, menyunting, membetulkan sebarang kesilapan, menambah teks, menghapus teks, menggabungkan teks daripada fail yang berlainan, melukis grafik dengan berbagai-bagai cara dan seterusnya mencetak. Perisian sedia ada yang lain adalah seperti *Power Point* dan *Paint*.



1.7.11 Kajian Kes

‘Kajian kes’ merupakan kajian mendalam mengenai sesuatu situasi, suatu subjek, suatu dokumen atau peristiwa. Kajian kes merupakan metodologi yang paling ideal kerana ia menyeluruh dan memerlukan penyiasatan yang mendalam (Feagin and Sjoberg, 1991). Kajian kes digunakan secara meluas dalam penyelidikan sosial namun kini diperluas dalam bidang pendidikan.

Kajian kes dalam kajian ini memberi tumpuan kepada isu penggunaan teknologi komputer sebagai alat bantu belajar bagi pembelajaran reka bentuk grafik untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang akan direalisasikan di sekolah menengah seluruh negara tidak lama lagi.

