

**STRATEGI PENGAJARAN SECARA DALAM
TALIAN BIDANG MENGGAMBAR
PENDIDIKAN SENI VISUAL
TAHUN 4**

AHMAD SYARWAN BIN RAZAK

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

STRATEGI PENGAJARAN SECARA DALAM TALIAN BIDANG MENGAMBAR PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 4

AHMAD SYARWAN BIN RAZAK



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Perakuan ini telah dibuat pada 11 (hari bulan) Mac (bulan) 2025

Perakuan Pelajar:

Saya, **AHMAD SYARWAN BIN RAZAK, M20211001626** dan **FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF** dengan ini mengaku bahawa disertasi yang bertajuk **STRATEGI PENGAJARAN SECARA DALAM TALIAN BIDANG MENGGAMBAR PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 4** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasasnya dan secukupnya.



Tandatangan pelajar

Perakuan Penyelia:

Saya **DR INTAN KHASUMARLINA BINTI MOHD KHALID** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **STRATEGI PENGAJARAN SECARA DALAM TALIAN BIDANG MENGGAMBAR PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 4** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN SENI**.

11/3/2025

Tarikh

Tandatangan Penyelia

DR INTAN KHASUMARLINA BINTI MOHD KHALID
Pensyarah Kanan
Jabatan Seni dan Rekabentuk
Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif
Universiti Pendidikan Sultan Idris
Tanjong Malim, Perak





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: STRATEGI PENGAJARAN SECARA DALAM TALIAN BIDANG
MENGAMBAR PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 4

No. Matrik / Matric's No.: M20211001626

Saya / I: AHMAD SYARWAN BIN RAZAK
(Nama pelajar / Student's Name)

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

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

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan sanaan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissestation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

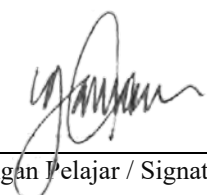
SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. /
Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

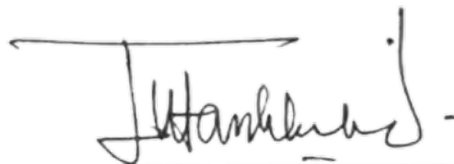
TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS


(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 8/4/2025


(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

DR INTAN KHASUMARLINA BINTI MOHD KHALID
Pensyarah Kanan

Jabatan Seni dan Rekabentuk
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah
Universiti Pendidikan Sultan Idris
Tanjong Malim, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.
Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, bersyukur saya ke hasrat Allah SWT kerana dengan limpah kurniaNya dan rahmatNya telah mengurniakan kesihatan fizikal dan mental yang membolehkan tesis ini disiapkan dan disempurnakan dalam jangka masa yang ditetapkan. Tesis ini dapat dilengkapkan dengan kerjasama, sokongan dan galakan daripada banyak pihak. Saya ingin merakamkan penghargaan kepada orang perseorangan dan pihak-pihak tertentu yang telah banyak membantu dalam proses menyiapkan kajian ini. Terlebih dahulu ucapan terima kasih kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia yang menganugerahkan biasiswa untuk saya melanjutkan pelajaran keperingkat ini. Seterusnya, saya ingin mengambil peluang ini untuk merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada beberapa orang teristimewa yang secara akademik atau peribadi yang telah berkongsi tenaga untuk menyiapkan tesis ini. Pertamanya kepada penyelia utama saya iaitu Dr. Intan Khasumarlina Binti Mohd Khalid yang banyak memperuntukan masa untuk berbincang dan memberi cadangan-cadangan dalam melaksanakan tesis ini adalah sangat dihargai. Begitu juga dengan bantuan, sokongan dan sumbangan idea yang diberikan kepada saya oleh penyelia kedua saya iaitu Dr. Jamilah Binti Omar tidak dapat saya lupakan. Di samping itu mereka juga sentiasa memberi sokongan dari segi intelektual, profesional dan peribadi semasa saya sangat memerlukan. Saya juga ingin mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan ribuan terima kepada rakan-rakan seperjuangan terutamanya kepada Norhazleya Binti Hamzah, Nazihan Binti Abdullah, Noor Afzan Binti Ihwan dan beberapa orang lain yang sentiasa memberikan sokongan dan motivasi semasa dalam pengajian. Yang paling penting dan teristimewa kepada keluarga saya yang sentiasa sabar menunggu tesis ini dapat disiapkan. Kepada isteri Juliana Binti Shaharudin dan puteri tunggalku Nur Layla Witra tersayang, kalian berdua menjadi inspirasi dalam kehidupan ini untuk terus maju dan berjaya. Terima kasih kerana kesabaran, dorongan dan sokongan selama ini. Kepada ayahanda Razak Bin Karim dan arwah ibunda Rosnah Binti Derani, kalian sentiasa diingati dan memberi semangat yang kuat serta doa restu untuk anakanda meneruskan perjuangan ini. Akhir sekali terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan tesis ini. Hanya Allah SWT sahaja yang maha mengetahui dan dapat membalas di atas segala sumbangan yang diberikan.





ABSTRAK

Norma baharu selepas pandemik COVID-19, sistem pendidikan mengalami tranformasi melalui platform digital berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) secara dalam talian. Perkembangan dinamik ini dilihat mempunyai nilai yang signifikan untuk dijadikan medium alternatif serta keperluan dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual (PSV) Bidang Menggambar Tahun 4 yang mementingkan elemen teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti elemen dan menganalisis strategi pengajaran guru PSV bidang Menggambar secara dalam talian. Peserta kajian dipilih secara persampelan bertujuan yang melibatkan guru pakar PSV, ikon guru digital dan informan berstatus mempengaruhi yang mengajar PSV secara dalam talian. Kajian ini berasaskan reka bentuk kajian kes yang menggunakan pendekatan penyelidikan kualitatif. Pengumpulan data adalah melalui pemerhatian, temu bual, dan analisis dokumen. Data yang direkodkan dianalisis menggunakan pakej perisian NVivo 10 bagi memudahkan dan mempercepatkan proses mengurus, menganalisis dan mentafsir data. Hasil kajian ini mendapati bahawa strategi pengajaran secara dalam talian banyak memberi nilai tambah dalam aspek perancangan dan persediaan, pelaksanaan aktiviti, pentaksiran serta peningkatan kepada pengetahuan teknologi pedagogi kandungan dalam profesionalisme guru. Kajian ini turut mencadangkan sebuah Draf Kerangka Model Pengajaran PSV Bidang Menggambar Secara dalam Talian sebagai panduan penambahbaikan amalan pengajaran guru dengan lebih efisien.





ONLINE TEACHING STRATEGY FOR THE FIELD OF DRAWING IN VISUAL ARTS EDUCATION YEAR 4

ABSTRACT

The new norm after the COVID-19 pandemic is that the education system is transforming into a digital platform based on dalam talian information and communication technology (ICT). This dynamic development is seen to have significant value as an alternative medium and a requirement in the Visual Arts Education (PSV) curriculum in Year 4 drawing, which emphasizes technological elements in the teaching and learning process. Therefore, this study aims to identify the elements and analyze the teaching strategies of PSV teachers in drawing dalam talian. Study participants were selected through purposive sampling, involving PSV expert teachers, digital teacher icons, and influential informants who teach PSV dalam talian. This study is based on a case study design that uses a qualitative research approach. Data collection is done through observation, interviews, and document analysis. The recorded data is analyzed using the Nvivo 10 software package to simplify and speed up managing, analyzing, and interpreting data. This study found that the dalam talian teaching strategy provides a lot of added value in terms of planning and preparation, the implementation of activities, the assessment aspect, and the improvement of content pedagogic technology knowledge in teacher professionalism. This study also proposes a draft PSV teaching model framework in the field of drawing dalam talian as a guide for improving teachers' teaching practices more efficiently.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
SENARAI KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xix

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Latar Belakang Kajian	1
1.2	Pernyataan Masalah	5
1.3	Tujuan Kajian	9
1.4	Objektif Kajian	9
1.5	Persoalan Kajian	10
1.6	Kerangka Konseptual Kajian	11
1.6	Definisi Operasional	12
1.7.1	Strategi	13
1.7.2	Pengajaran	14
1.7.3	Pengajaran dalam Talian	14

1.7.4	Pendidikan Seni Visual Tahun 4	15
1.7.5	Bidang Menggambar	16
1.7.6	Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)	16
1.8	Batasan Kajian	17
1.9	Kepentingan Kajian	19
1.9.1	Pendidikan Seni Visual Bidang Menggambar	20
1.9.2	Guru Pendidikan Seni Visual	20
1.9.3	Kementerian Pendidikan Malaysia	21
1.9.4	<i>Stakeholder</i> (Murid)	21
1.10	Kesimpulan	22

2.1	Pengenalan	23
2.2	Pendidikan Seni Visual	23
2.2.1	Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah	26
2.3	Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	29
2.3.1	Definisi Menggambar	30
2.3.2	Kandungan Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	30
2.3.3	Unsur Seni dan Prinsip Rekaan dalam Bidang Menggambar Tahun 4	38
2.4	Pengajaran dalam Talian	45
2.4.1	Strategi Pengajaran Secara Segerak (<i>synchronous</i>) dan Tidak Segerak (<i>asynchronous</i>)	47

2.4.2	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) melalui KPM	51
2.5	Kajian-Kajian Lepas Pengajaran Pendidikan Seni Visual dalam Talian	56
2.6	Cabaran Pembelajaran dalam Talian Bidang Menggambar	59
2.7	Teori dan Model Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian	62
2.7.1	Teori Konstruktivisme	62
2.7.2	Teori <i>Connectivisme</i>	64
2.7.3	Model Pengetahuan Teknologi Pedagogi Kandungan (TPACK)	66
2.8	Kerangka Teori Kajian	72
2.9	Kesimpulan	74

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	76
3.2	Reka Bentuk Kajian	76
3.2.1	Justifikasi Pemilihan Reka Bentuk Kajian Kualitatif	77
3.2.2	Justifikasi Pemilihan Kaedah Kajian Kes	79
3.3	Kaedah Kajian	81
3.3.1	Kaedah Pemerhatian	82
3.3.2	Kaedah Temu Bual	82
3.3.3	Kaedah Analisis Dokumen	83
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	84
3.5	Instrumen Kajian	89

3.5.1	Pemerhatian	89
3.5.2	Temu Bual	91
3.5.3	Analisis Dokumen	92
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan	94
3.6.1	Kebolehpercayaan	95
3.6.2	Kredibiliti	96
3.6.3	Kebolehpindaan	96
3.6.4	Kebolehgantungan	97
3.6.5	Kebolehsahan	98
3.7	Proses Pengumpulan Data	99
3.7.1	Pelaksanaan Kaedah Pemerhatian	99
3.7.2	Pelaksanaan Kaedah Temu Bual	101
3.7.3	Pelaksanaan Kaedah Analisis Dokumen	102
3.8	Etika Pelaksanaan Kajian	103
3.9	Prosedur Analisis Data	105
3.10	Kesimpulan	113

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	115
4.2	Elemen Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	115
4.2.1	Alatan Teknologi	117
4.2.2	Platform Pembelajaran	121
4.2.3	Kandungan Pembelajaran Digital	125
4.2.4	Komunikasi	138

4.2.5	Rumusan	141
4.3	Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	146
4.3.1	Sidang Video	147
4.3.2	Tayangan Video dan Slaid	149
4.3.3	Demonstrasi Teknik	153
4.3.4	Pentaksiran Digital	156
4.3.5	Rumusan	160
4.4	Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	164
4.4.1	Komunikasi Awal	167
4.4.2	Penyediaan Bahan Video	169
4.4.3	Penerangan Secara Maya	171
4.4.4	Tayangan Video dan Slaid	173
4.4.5	Tunjuk Cara (Demonstarsi)	175
4.4.6	Kuiz	177
4.4.7	Pembentangan Hasil Kerja	179
4.4.8	Pameran Maya	181
4.4.9	Rumusan	183
4.5	Kesimpulan	187

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pengenalan	189
5.2	Ringkasan Kajian	190
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	194

5.3.1	Elemen Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	195
5.3.2	Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	205
5.3.3	Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	213
5.4	Implikasi Kajian	225
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	230
5.6	Penutup	231
	RUJUKAN	233
	LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Kandungan Aktiviti Menggambar Tahun 4	31
2.2	Rumusan Pengajaran dalam Talian Segerak dan Tidak Segerak	49
3.1	Kriteria Peserta Kajian	87
3.2	Contoh Borang Pemerhatian	91
3.3	Kaedah Pengumpulan Data Analisis Kajian	106
4.1	Senarai Kategori, Tema dan Sub Tema Elemen Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4	116
4.2	Analisis Dokumen Contoh Penggunaan Alat Teknologi	120
4.3	Analisis Dokumen Contoh Penggunaan Platform Pembelajaran	124
4.4	Aktiviti Pendidikan Seni Visual yang dijalankan Secara dalam Talian	125
4.5	Analisis Dokumen Penggunaan Kandungan Pembelajaran Digital	137
4.6	Analisis Dokumen Contoh Komunikasi Secara dalam Talian	141
4.7	Taburan Kekerapan Kategori Tema dan Sub Tema Elemen Pengajaran Secara dalam Talian	142
4.8	Senarai Kategori, Tema dan Sub Tema Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4	146
4.9	Analisis Dokumen RPH Sidang Video Secara dalam Talian	148
4.10	Analisis Dokumen RPH Tayangan Video Secara dalam Talian	152

4.11	Analisis Dokumen RPH Demontrasi Teknik	155
4.12	Analisis Dokumen DSKP dan Manual PdPR 2.0 Pentaksiran	158
4.13	Taburan Kekerapan Kategori Tema dan Sub Tema Strategi Pengajaran Secara dalam Talian	161
4.14	Senarai Kategori, Tema dan Sub Tema Draf Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4	166
4.15	Kategori, Tema dan Sub Tema Penghasilan Draf Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar Pendidikan Seni Visual Tahun 4	185

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	11
2.1	Strategi PdPR. Sumber: Manual PdPR 2.0 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2021)	53
2.2	Model Teknologi Pedagogi dan Isi Kandungan (TPACK) dan Kerangka Kerja TPACK. Sumber: Mishra dan Koehler (2006)	67
2.3	Kerangka Teori Kajian	72
3.1	Trangulasi Data. Sumber: Carter et al. (2014) dan Flick (2018)	95
3.2	Proses Analisis Data. Sumber: Othman (2014)	111
3.3	Analisa data. Sumber: Adaptasi oleh Miles et al. (2014)	113
4.1	Contoh Alatan Teknologi Komputer, Teknologi Komputer Riba, Fon Telinga, <i>Screen Visualizer</i> (OBS), Kamera Web, Lampu Cincin dan Telefon Bimbit	118
4.2	Contoh Kolaboratif Pengajaran dalam Talian Melalui Platform Digital	122
4.3	Contoh Kandungan Pembelajaran Digital dengan Bantuan Slaid dan Video	135
4.4	Contoh Komunikasi Melalui Mesej Teks dan Sidang Video	139
4.5	Elemen PdP Secara dalam Talian	145
4.6	Contoh Sidang Video Menggunakan Platform Digital (I101P)	147
4.7	Contoh Tayangan Video <i>Youtube</i> dan Penerangan Berbantuan Slaid	150
4.8	Contoh Penerangan Melalui Demonstrasi Menggambar Lukisan dengan Integrasi Platform <i>Google Meet</i> dan Peralatan Teknologi	153

4.9	Contoh Halaman Kuiz Secara dalam Talian Perisian <i>Quizizz</i> , <i>Wordwall</i> dan <i>Liveworksheet</i>	156
4.10	Contoh Hasil Karya Murid yang dipaparkan pada Layar Skrin	157
4.11	Rumusan Strategi PdP Secara dalam Talian Bidang Menggambar	163
4.12	Draf Kerangka Model Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4	164
4.13	Contoh Rekaan Poster yang disebar di Akaun <i>Facebook</i>	168
4.14	Contoh Bahan Pembelajaran Berbentuk Video	170
4.15	Contoh Penerangan Pengajaran Secara dalam Talian Menggunakan Aplikasi <i>Google Meet</i> dan <i>Zoom</i>	172
4.16	Contoh Tayangan Video dan Slaid Pembelajaran	174
4.17	Contoh Tunjuk Cara Secara Langsung	176
4.18	Contoh Paparan Aplikasi <i>Quizizz</i>	178
4.19	Contoh Pembentangan Hasil Karya Murid dalam Talian	180
4.20	Contoh Pameran Hasil Karya Secara Maya Melalui Perisian <i>Padlet</i>	182



SENARAI SINGKATAN

AACTE	<i>American Association of Colleges for Teacher Education</i>
BBM	Bahan Bantu Mengajar
BPG	Bahagian Pendidikan Guru
BPG	Bahagian Pendidikan Guru
BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
I01	Informan Pempengaruh Satu
I06	Informan Pempengaruh Dua
I07	Informan Pempengaruh Tiga
ICT	<i>Information Communication Technology</i>
IPTA	Institut Pendidikan Tinggi Awam
IPTS	Institut Pendidikan Tinggi Swasta
IT03	Ikon Guru Digital Satu
IT10	Ikon Guru Digital Dua
IT11	Ikon Guru Digital Tiga
KBKK	Kemahiran Berfikir secara Kreatif dan Kritis
KBSM	Kurikulum Baru Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PIK	Pengetahuan Isi Kandungan



PIN	Pelan Integriti Nasional
PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
PK	Pengetahuan Kandungan
PP	Pengetahuan Pedagogi
PP	Pengetahuan Pedagogi
PPIK	Pengetahuan Pedagogi Isi Kandungan
PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
PPK	Pusat Perkembangan Kurikulum
PPK	Pengetahuan Pedagogi Kandungan
PSV	Pendidikan Seni Visual
PT	Pengetahuan Teknologi
PTK	Pengetahuan Teknologi Kandungan
PTP	Pengetahuan Teknologi Pedagogi
PTPK	Pengetahuan Teknologi Pedagogi Kandungan
SK	Sekolah Rendah
T02	Guru Pakar Satu
T04	Guru Pakar Dua
T05	Guru Pakar Tiga
T08	Guru Pakar Empat
T09	Guru Pakar Lima
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
TPACK	<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>



SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kelulusan untuk Menjalankan Kajian dari Kementerian Pelajaran Malaysia (ERAS)
- B Surat Kebenaran untuk Menjalankan Penyelidikan di Bawah Jabatan Pelajaran Negeri Selangor
- C Surat Kelulusan Etika Penyelidikan UPSI
- D Contoh Surat Lantikan Informan
- E Contoh Surat Lantikan Pakar
- F Contoh Borang Pemerhatian
- G Contoh Protokol Temu Bual
- H Contoh Matrik Data Triangulasi
- I Contoh Dokumen RPH PdP dalam Talian PSV Bidang Menggambar Tahun 4
- J Jadual Perjalanan Kajian Sepanjang Penyelidikan dijalankan





BAB 1

PENGENALAN



Di negara Malaysia kini, proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menerapkan ciri berkonsepkan teknologi dalam talian semakin mendapat perhatian dalam dunia akademik di seluruh institusi pendidikan. Walaupun konsep pembelajaran dalam talian sudah lama diperkenalkan, namun perubahan konsep dan kaedah pembelajaran dalam talian ini menjadi norma baru dan diterima secara meluas oleh masyarakat sejak pandemik COVID-19 melanda pada penghujung tahun 2019 (Abdul Rashid et al., 2020; Juniartini & Rasna, 2020). Dalam hal ini, negara Malaysia yang turut terjejas dengan situasi ini telah memperkenalkan strategi pembelajaran secara maya (dalam talian) melalui penggunaan teknologi digital dan web sebagai medium PdP utama. Pelaksanaan strategi ini dapat diperhatikan bukan sahaja di peringkat pendidikan tinggi bahkan disemua peringkat pendidikan menengah dan rendah (Zawiah, 2020).





Kenyataan ini selari dengan Siti Nurbaizura dan Nurfaradilla (2020) bahawa Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah melakukan perubahan yang sangat drastik dengan mengeluarkan arahan kepada semua sektor pendidikan untuk melaksanakan PdP di rumah antaranya menggunakan strategi PdP dalam talian yang berasaskan teknologi digital. Hal ini bertujuan membendung keciciran penyampaian pendidikan di samping mencegah penularan pandemik yang melanda seluruh dunia.

Sementara itu, pembudayaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) melalui teknologi digital turut menjadi keperluan penting sebagai agen penyampaian pembelajaran dalam talian sehingga memberi implikasi yang besar kepada pendidikan di seluruh dunia. Seajar dengan perubahan ini, teknologi digital telah diiktiraf sebagai medium utama dalam persekitaran pembelajaran di seluruh institusi pendidikan (Tay, 2017). Menyedari kepentingan pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, KPM telah memperkenalkan semula pelantar pembelajaran pendidikan digital yang kini dikenali sebagai '*Digital Educational Learning Initiative Malaysia*' (DELIMa) yang telah dilancarkan semula pada 15 Jun 2020 (Suhaida et al., 2023). Inisiatif terbaru KPM ini secara tidak langsung membantu murid, guru termasuk ibu bapa mendapat akses kepada maklumat dengan pelbagai aplikasi bagi membantu kelangsungan pendidikan khususnya melalui PdP dalam talian (Zurina et al., 2021). Kelebihan yang ditawarkan oleh platform digital ini antaranya menyediakan keperluan asas yang diperlukan oleh guru termasuk kemudahan bahan bantu mengajar (BBM) berasaskan digital bagi memperkasa sistem pendidikan di sekolah-sekolah serta institusi pendidikan di seluruh Malaysia (Norshidah, 2022).





Inisiatif ini juga merupakan salah satu kaedah yang mempunyai kaitan dengan penyampaian ilmu secara dalam talian serta menjadi nilai tambah yang baik bagi menggalakkan penggunaan teknologi dalam pendidikan (Abdul Rashid et al., 2020). Di samping itu, inisiatif dan komitmen KPM ini jelas menunjukkan bahawa pendidikan di Malaysia pada masa kini memberi tumpuan kepada teknologi digital yang berasaskan TMK. Hal ini bagi membantu kelangsungan proses pendidikan selain menjadikannya lebih menarik dan berkesan (Nur Aisyah & Hazrati, 2022).

Hakikatnya, penggunaan TMK dalam pendidikan dapat memberi nilai tambah dalam memperkembangkan lagi strategi pengajaran guru, teknik belajar murid dan memberi perubahan dalam bidang pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV). Merujuk Siti Hayati dan Abdul Halim (2019) bahawa pengintegrasian TMK melalui pembelajaran dalam talian dalam mata pelajaran PSV mempunyai kepentingan dan dilihat sebagai satu tambahan kepada alat PdP yang berkesan. Ini berdasarkan kewujudan teknologi baharu yang berpotensi membawa sistem pendidikan bertaraf dunia melalui teknologi digital. Tambahan pula, antara kelebihan yang ditawarkan oleh teknologi digital ialah seperti bersifat mesra pengguna, interaktif dan fleksibel dari aspek kebolehgunaannya (Nur Aisyah & Hazrati, 2022). Sementara itu, Nurul Ashikin et al. (2020) menyatakan bahawa guru merupakan perantara dalam menyalurkan ilmu secara teori dan praktis perlu bersedia dengan tanggungjawab ini. Dalam hal ini, semua guru perlu mahir dalam penggunaan peranti berasaskan teknologi dalam proses pengajaran mereka. Tambahan pula, strategi ini boleh diperhebat lagi melalui penggunaan peranti dan alat pemudah komunikasi dalam pelaksanaan pengajaran terutamanya di dalam pembelajaran berbentuk tutorial serta pembelajaran berbentuk penerokaan seperti PSV Bidang Menggambar.





Di samping itu juga, KPM juga telah mengiktiraf kepentingan PSV dalam pendidikan membolehkan mata pelajaran PSV telah diintegrasikan ke dalam kurikulum kebangsaan di Malaysia (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2019). Dalam hal ini, PSV diperkenalkan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah rendah dan menengah rendah, manakala di peringkat menengah atas, subjek PSV diperkenalkan sebagai mata pelajaran elektif. Pendekatan mata pelajaran ini disusun secara berstruktur untuk memastikan setiap murid berpeluang melibatkan diri dengan PSV sepanjang perjalanan pendidikan mereka. Dalam masa yang sama, terdapat usaha yang giat dilakukan oleh kerajaan dalam mengintegrasikan TMK dalam mata pelajaran PSV sekolah rendah. Hal ini dapat dilihat dalam subjek PSV Bidang Menggambar Tahun 4 di mana penekanan Elemen TMK yang melibatkan inovasi dan kreativiti dalam pembelajaran telah diserapkan. TMK merupakan salah satu elemen merentas kurikulum (EMK) yang diperkenalkan di dalam DSKP KSSR PSV Tahun 4. Oleh itu, strategi pengajaran guru PSV Bidang Menggambar harus selari dengan permintaan pendidikan masa kini. Hal ini bertepatan dengan kemajuan dan revolusi pendidikan yang memberi tumpuan kepada penggunaan TMK berasaskan teknologi digital di dalam dan di luar bilik darjah termasuk PdP secara jarak jauh seperti PdP dalam talian (Zurina et al., 2021; Nur Aisyah & Hazrati, 2022).

Justeru itu, penyelidikan ini dilakukan bagi mengenal pasti dan menganalisis Strategi Pengajaran Secara dalam Talian bagi Bidang Menggambar dalam kalangan guru PSV secara dalam talian. Penyelidikan ini juga mengenal pasti dan menganalisis penggunaan teknologi yang boleh diintegrasikan bersama pengetahuan pedagogi dan ilmu kandungan guru terhadap mata pelajaran PSV Bidang Menggambar. Hasil daripada penyelidikan ini diharapkan dapat membantu strategi PdP guru termasuk dalam proses





merangka dan menyediakan bahan pembelajaran yang bermakna menerusi teknologi yang terkini. Dalam masa yang sama, strategi PdP yang dipraktikkan berupaya mewujudkan persekitaran pembelajaran yang berkesan.

1.2 Penyataan Masalah

Aspek penting yang perlu dipraktikkan dalam melaksanakan strategi pembelajaran Menggambar PSV pada masa kini meliputi pengetahuan teknologi, kemahiran pedagogi serta kandungan pelajaran seiring abad ke-21 (Zuraida et al., 2019). Tambahan pula, pendidikan abad ke-21 pada masa kini menuntut semua guru mempunyai kemahiran menggunakan TMK dan media digital dalam pembelajaran di samping mengaplikasikan dan menyesuaikan strategi PdP (Iywon & Nurfaradilla, 2020). Ini selari dengan DSKP KSSR PSV (Semakan 2017) yang mementingkan strategi pembelajaran yang menggalakkan penggunaan TMK agar dapat membentuk suatu pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan. Natijahnya, paradigma pengajaran guru PSV seharusnya berubah daripada cara pengajaran konvensional (tradisional) kepada pengajaran yang lebih berkesan dalam era maklumat ini.

Bidang Menggambar pada asasnya lebih menumpukan kepada kegiatan melakar dan melakukan aktiviti mewarna secara bebas sahaja. Walaupun begitu, murid tidak diberi pendedahan kepada teknik melakar dan teknik mewarna mengikut tahap dan kebolehan mereka (Muhamad Firdaus & Rofidah, 2020). Hal ini berdasarkan skop kurikulum PSV yang luas serta guru berhadapan kekangan peruntukan masa bagi melaksanakan reka bentuk pengajaran dalam PSV dengan berkesan. Tambahan pula,





terdapat faktor kekurangan masa bagi penyediaan bahan bantu mengajar (BBM) untuk melaksanakan pengajaran PSV ini dengan lebih sistematik dan berkesan. Ini selari dengan kenyataan Suhaimi dan Muhamad Suhaimi (2020) bahawa peruntukan masa meliputi sukatan pelajaran PSV yang tidak mencukupi merupakan kekangan terbesar dalam pelaksanaan PdP PSV secara menyeluruh.

Dalam kajian Noor Ain (2022) mendapati aktiviti dalam Bidang Menggambar seperti menghasilkan lukisan menunjukkan murid tidak mencapai tahap yang diinginkan serta tidak sempat menyiapkan lukisan kerana tidak mahir melukis gambar yang dinyatakan. Hal ini memerlukan guru mempamerkan gambar yang perlu dilukis beserta dengan langkah-langkahnya di papan putih. Selain itu, hasil pemerhatian dalam penyelidikan beliau juga menunjukkan murid tidak didedahkan dengan jelas asas kemahiran melukis pada peringkat awal menyebabkan murid tidak yakin sehingga merencatkan usaha mereka untuk melukis.

Dalam konteks pembelajaran bersemuka juga, antara masalah yang dikenal pasti ialah penempatan guru mata pelajaran bukan pengkhususan bagi mengajar mata pelajaran PSV di peringkat sekolah rendah (Lee et al., 2022). Keadaan ini menimbulkan masalah bagi guru dalam mengaplikasi kemahiran dan sumber bahan yang sesuai dalam menjalankan PdP PSV dengan teratur. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin rancak dalam pendidikan, BBM atau sumber pembelajaran yang kaya dan bervariasi boleh diperolehi melalui laman sesawang (Iywon & Nurfaradilla, 2020). Sekiranya diperhalusi, PdP yang berbantuan teknologi ini berupaya memberi suatu anjakan paradigma dalam pendidikan (Ridzuan & Ahmad Nizam, 2020). Oleh sebab itu, guru disarankan supaya beradaptasi dengan pendekatan pengajaran secara dalam





talian. Hal ini seterusnya akan memberikan banyak ruang dan peluang bagi guru untuk memanfaatkan bahan bantu mengajar (BBM) yang berasaskan digital dalam menyampaikan kandungan mata pelajaran PSV dengan lebih berkesan.

Bagi mendepani cabaran ini, seseorang guru PSV perlulah bertindak memainkan peranan mereka dalam menyediakan strategi PdP secara dalam talian kerana teknik ini bersifat inovatif yang banyak menerapkan dan memanfaatkan penggunaan alatan berasaskan teknologi digital. Hal ini bertujuan bagi membantu memurnikan proses pembelajaran termasuk menggalakkan penglibatan murid. Selari dengan Nor Fauziana (2020) PdP dalam talian yang berasaskan teknologi berpotensi menjadi alat tambahan yang berupaya memberi sumber sokongan bagi keperluan pembelajaran PSV.



Merujuk Ida Puteri et al. (2022) kemunculan pelbagai teknik dan strategi PdP di dalam PSV termasuk melalui penggunaan TMK telah berjaya menjadi panduan dan rujukan kepada guru dalam melaksanakan proses PdP dengan lebih efektif. Namun, tidak ramai guru PSV yang bersedia serta mampu untuk memanfaatkan teknologi sebagai satu medium alternatif dalam PdP mereka. Hal ini termasuk dalam mengenal pasti saluran sumber terkini yang dapat membantu membekal dan memperkemaskan lagi bahan pembelajaran yang berkaitan dengan PSV Bidang Menggambar.

Memandangkan aplikasi teknologi digital merupakan norma baharu dalam sistem pendidikan, strategi yang dirancang memerlukan ruang dan waktu untuk diadaptasi oleh sesetengah pendidik. Selain itu, latihan yang intensif perlu disediakan kepada guru untuk memastikan pengajaran guru dapat dilakukan secara lebih





bersistematik diperingkat sekolah rendah. Justeru itu, permasalahan yang timbul bagi menjayakan pelaksanaan PdP PSV ini perlu ditangani dan mendapat perhatian yang sewajarnya. Hal ini termasuk pengintegrasian TMK dan teknologi digital dalam PdP PSV. Oleh yang demikian, guru perlu mendapat bimbingan dan latihan secara berterusan seperti latihan dalaman berbentuk Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC) dengan sebaik mungkin supaya dapat menguasai dan seterusnya mengintegrasikan aplikasi pendidikan digital dengan lebih berkesan (Mashira et al., 2019).

Justeru itu, penyelidikan ini dijalankan bagi mengenal pasti Elemen dan Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4. Melalui penyelidikan ini juga, penyelidik akan mencadangkan suatu draf kerangka model PdP dalam talian untuk diperhalusi seterusnya diperkenalkan sebagai model rujukan guru. Hal ini kerana, aspek kemahiran guru termasuk menggunakan model PdP yang sesuai adalah salah satu ciri yang dapat mempengaruhi kejayaan pembelajaran murid (Mariappan et al., 2022). Justeru itu, penyelidik berharap agar penyelidikan ini akan dapat memberi sumbangan ke arah memperkukuh dan mempertingkatkan lagi strategi atau teknik dalam PdP PSV Bidang Menggambar khususnya diperingkat sekolah rendah.

1.3 Tujuan Kajian

Kajian ini dibuat bertujuan mengetahui dan meneroka Strategi Pengajaran PSV Bidang Menggambar secara maya (dalam talian). Melalui kajian ini juga, penyelidik akan





berusaha untuk mengenal pasti dan menganalisis elemen dan strategi pengajaran secara dalam talian melalui pengalaman tenaga pengajar berpengalaman. Selain itu, kajian ini dilakukan berdasarkan kepada permasalahan kajian yang banyak mengaitkan strategi PdP dalam talian sebagai satu kaedah alternatif dalam penyampaian pembelajaran. Hal ini termasuk dalam aspek perancangan dan penyediaan BBM yang boleh membantu guru dalam menjalankan pengajaran PSV Bidang Menggambar khususnya murid Tahun 4. Kajian ini secara tidak langsung adalah selari dengan saranan kerajaan di bawah KPM terhadap pembudayaan pendidikan digital dalam pengajaran di seluruh institusi pendidikan.

1.4 Objektif Kajian



- i. Mengetahui Elemen Pengajaran secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4.
- ii. Menganalisis Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4.
- iii. Mencadangkan Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4.

1.5 Persoalan Kajian

- i. Apakah Elemen Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4?





- ii. Apakah Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4?
- iii. Bagaimanakah Rekabentuk Kerangka Model Strategi Pengajaran Secara dalam Talian direalisasikan dalam Bidang Menggambar PSV Tahun 4?

1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual kajian dipaparkan dengan jelas dalam Rajah 1.1 bagi Menggambarkan ciri-ciri atau proses kajian terhadap Strategi Pengajaran Bidang Menggambar PSV Tahun 4 Secara dalam Talian. Secara keseluruhannya, kerangka konseptual ini dibina bagi menunjukkan elemen dan strategi pengajaran yang mempunyai hubungan dalam melaksanakan teknik pengajaran secara dalam talian. Elemen yang dikaji adalah berkaitan ciri-ciri yang terdapat dalam pengajaran secara dalam talian. Manakala strategi yang dimaksudkan ialah merujuk kepada cara atau amalan guru bagi melaksanakan pengajaran secara dalam talian.

Kerangka konseptual yang dihasilkan melalui penyelidikan ini mempunyai peranan dalam menyediakan guru yang berupaya mengintegrasikan tiga elemen pengetahuan yang paling asas iaitu pengetahuan Teknologi, Pedagogi dan Ilmu Kandungan (PTPK) dalam amalan pengajaran harian. Sebagai seorang guru, tanggungjawab mengubah tindakan terhadap strategi pengajaran dalam talian memerlukan persediaan dan perancangan terhadap aspek sukatan mata pelajaran yang akan diajar. Hal ini termasuk teknologi yang akan digunakan serta strategi atau teknik pedagogi yang akan dipraktikkan. Secara khususnya kandungan yang dikaji ialah

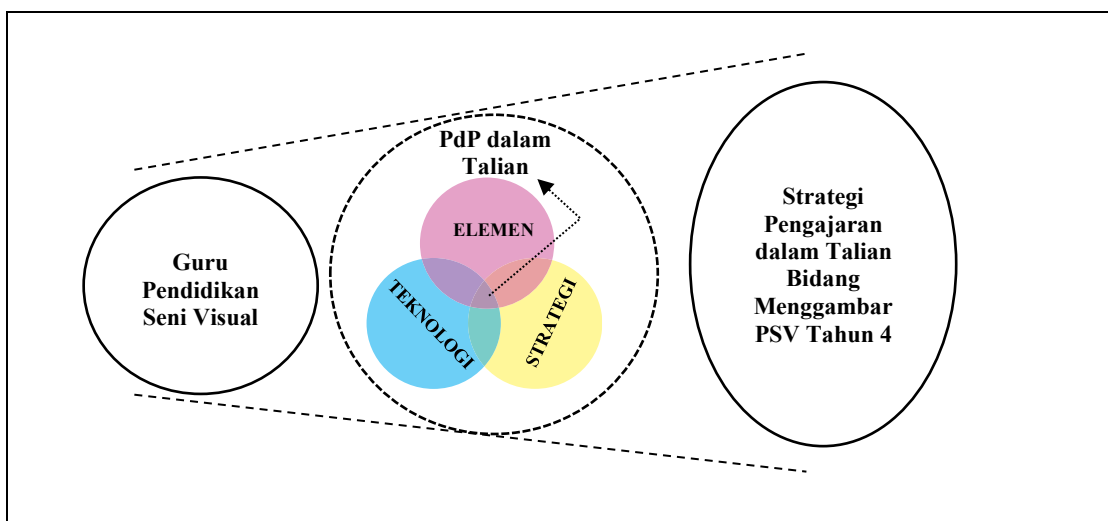


Bidang Menggambar PSV Tahun 4. Melalui kegiatan dalam bidang ini, kita dapat melihat kebolehan murid terhadap asas melakar merangkumi teknik seperti lukisan dan catan serta kegiatan murid dalam menghasilkan idea baru dengan mengaplikasikan pelbagai media dan teknik.

Pedagogi dalam penyelidikan ini memberi maksud elemen yang berkaitan dengan kemahiran yang merangkumi penggunaan beberapa strategi dan teknik PdP secara dalam talian. Pengintegrasian teknologi melalui PdP dalam talian ini bertujuan untuk meningkatkan keberkesanan dan kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, pengintegrasian pelbagai medium digital secara tidak langsung akan membantu mendorong dan membawa pendidik untuk melakukan perubahan yang bermakna dalam proses PdP.

Rajah 1.1

Kerangka Konseptual Kajian





1.7 Definisi Operasional

Bahagian ini akan mengungkap dan menterjemah beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penyelidikan ini. Terdapat beberapa istilah kajian dalam kajian yang boleh dijelaskan atau dinyatakan maksud tertentu dan digunapakai untuk skop kajian ini. Istilah-istilah tersebut adalah i) Strategi, ii) Pengajaran, iii) PdP dalam Talian, iv) PSV Tahun 4, v) Bidang Menggambar dan vi) TMK. Berikut adalah definisi istilah-istilah seperti yang tersebut.

1.7.1 Strategi

Strategi boleh ditafsirkan sebagai suatu perancangan yang diatur untuk mencapai tujuan atau matlamat (Dick & Carey, 2005). Dalam konteks membuat suatu perancangan PdP, strategi diperlukan oleh guru supaya murid dapat menguasai sesuatu ilmu dan kemahiran yang diajar. Hal ini secara tidak langsung menjurus kepada matlamat yang telah ditetapkan. Bagi tujuan mencapai objektif PdP juga, seseorang guru biasanya menggunakan gabungan beberapa strategi serta teknik PdP tertentu. Oleh yang demikian, rancangan gabungan strategi atau teknik serta turutan strategi dan teknik itu dilaksanakan boleh ditafsirkan sebagai strategi PdP. Dalam hal ini juga, peranan strategi sangat penting dalam aktiviti PdP yang hendak dijalankan khususnya melibatkan tahap penguasaan yang berbeza termasuk dari aspek kebolehan, pencapaian, kecenderungan serta minat murid.





Dalam kajian ini, strategi dikaitkan dengan teknik yang digunakan oleh guru PSV dalam mengadaptasi teknologi digital melalui PdP secara dalam talian. Teknik ini merupakan satu nilai tambah yang selari dengan konsep EMK iaitu Elemen Merentas Kurikulum yang diterapkan pada standard kandungan mata pelajaran PSV (DSKP PSV Tahun 4, KSSR semakan 2017). Strategi yang dinyatakan melibatkan teknik pembelajaran jarak jauh yang menumpukan kepada PdP secara maya (dalam talian) berpandukan Manual PdPR Versi 2.0 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2021).

1.7.2 Pengajaran

Melalui penyelidikan ini, pengajaran merujuk kepada segala proses menyampaikan ilmu pengetahuan (kandungan) dari seorang guru kepada murid. Selari dengan kajian Azizi et al. (2005) proses pengajaran yang dimaksudkan juga secara tidak langsung berasaskan komunikasi atau interaksi antara guru bersama murid. Selain itu, pengajaran yang digambarkan dalam kajian ini lebih memfokuskan kepada perancangan dan persediaan pengajaran guru PSV menjalankan PdP dalam talian yang boleh dikaitkan dengan model pengetahuan teknologi pedagogi kandungan (TPACK) yang merujuk kepada pengetahuan bagaimana teknologi diadaptasi dalam PdP. Hal ini memberi kefahaman bahawa penggunaan teknologi dapat mempelbagaikan teknik pengajaran serta teknologi tersebut boleh digunakan untuk menyampaikan kandungan pengajaran secara pantas dan berkesan. Selain itu, ia mempunyai hubung kait yang rapat dengan strategi atau teknik, alat dan sumber yang relevan dan bermanfaat.





1.7.3 Pengajaran dalam Talian

Dalam kajian ini, pengajaran secara dalam talian dikategorikan sebagai interaksi dua hala atas talian di antara murid dan guru menggunakan teknologi secara maya. Strategi ini juga merupakan suatu alternatif yang memberi nilai tambah kepada pembelajaran bersemuka atau konvensional di bilik darjah khusus untuk mata pelajaran PSV sekolah rendah. Dalam konteks kajian ini juga, pengajaran dalam talian akan melibatkan guru menggunakan platform digital yang dapat diakses dengan menggunakan capaian internet berasaskan penggunaan peralatan teknologi seperti komputer dan telefon bimbit bagi mengurus dan melaksana PdP PSV (Bidang Menggambar) dalam bentuk tidak semuka. Strategi ini akan mempraktikkan penggunaan video dalam pembelajaran, interaksi dalam talian termasuk menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Youtube* (Hussein et al., 2020) serta lain-lain platform secara maya seperti *EduwebTV*, *CikgooTube*, *Edpuzzle*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, *Quizizz*, *Kahoot* (Feng et al., 2021) termasuk *WhatsApp* dan *Telegram* (Azraai et al., 2021). Strategi pengajaran dalam talian adalah berdasarkan perkembangan pendidikan masa kini yang memementingkan teknologi maklumat dan komunikasi pengajaran berasaskan digital.

1.7.4 Pendidikan Seni Visual Tahun 4

PSV sekolah rendah Tahun 4 digubal bersandarkan modul asas utama iaitu Modul Bahasa Seni, Modul Kemahiran Seni, Modul Kreativiti dan Modul Inovasi serta Apresiasi Seni (DSKP PSV Tahun 4 KSSR semakan 2017). Merujuk Lee et al. (2022) kandungan pelajaran PSV sekolah disusun agar melibatkan murid dalam pelbagai





aktiviti seni yang dijalankan berasaskan empat bidang utama yang bersumberkan pendekatan pendidikan seni (Michael, 1984). Bidang yang dimaksudkan adalah merangkumi Bidang Menggambar, Bidang Membuat Corak dan Rekaan, Bidang Membentuk dan Membuat Binaan, serta Bidang Mengenal Kraf Tradisional. Melalui penyelidikan ini, penyelidik akan memberi tumpuan kepada bidang utama iaitu Bidang Menggambar.

1.7.5 Bidang Menggambar

Kegiatan utama Bidang Menggambar menjelaskan tentang perkembangan persepsi dan kemahiran murid. Bidang ini akan mendedah dan mengaitkan kemampuan murid terhadap aspek melukis serta aktiviti membuat gambar dengan pelbagai media dan teknik. Kegiatan ini banyak memberi tumpuan terhadap aspek ruang, struktur,imbangan dan komposisi dalam karya yang dihasilkan. Dalam kajian ini, dua teknik yang digunakan sebagai bahan kajian iaitu Catan dan Lukisan bagi melihat pengaplikasian standard kandungan serta pelaksanaan bagi mencapai objektif pada DSKP PSV KSSR Tahun 4.

1.7.6 Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

TMK memberi makna atau maksud tentang pelbagai guna teknologi berbentuk digital yang disepadukan bagi merekod, menyebarkan dan menyampaikan bahan maklumat yang pelbagai dalam bentuk bergambar, audio-video, visual dan animasi (Nur Aisyah





& Hazrati, 2022; Noor Azliza & Lilia, 2002). TMK juga dikategorikan sebagai penggunaan peranti atau sumber teknologi yang digunakan untuk memanipulasi, menggabung, menghubungkan dan menyampaikan informasi (Kaware & Sain, 2015). Merujuk kenyataan Ahmad Zaki et al. (2014) bahawa perisian atau medium (platform) yang digunakan sama ada secara dalam talian atau luar talian boleh dikaitkan dengan suatu bentuk perkakasan teknologi atau produk yang terhasil daripada teknologi.

Melalui penyelidikan ini pula, TMK yang dimaksudkan boleh dikaitkan dengan penggunaan pelbagai jenis teknologi digital yang biasa diamalkan oleh guru seperti animasi, video, audio, gambar dan bahan berbentuk digital. Selain itu, TMK dikaitkan dengan alat atau perisian digital yang digunakan untuk menghasilkan BBM serta menyediakan tugas individu untuk diedarkan kepada murid secara dalam talian



ataupun di dalam kelas maya. Oleh sebab itu, teknologi yang dikaitkan dalam penyelidikan ini juga merangkumi semua pelantar peranti elektronik dan digital seperti internet, komputeran, teknologi multimedia yang lain termasuk media sosial, perisian, platform permainan digital dan sebagainya (Nur Afiqah & Fariza, 2016). Justeru itu, segala proses PdP secara dalam talian dalam penyelidikan ini melibatkan alat digital, peranti berasaskan teknologi seperti internet, digital kamera, komputer, telefon bimbit dan sebagainya (Nor Haliza, & Kamisah, 2021; Mohd Zaki et al., 2020). Manakala platform atau aplikasi digital yang dimaksudkan adalah seperti *Google Meet*, *Microsoft Teams*, *Google Classroom*, *Youtube* dan *Zoom* (Bing & Khairul Azhar, 2021).



1.8 Batasan Kajian

Penyelidikan yang di jalankan ini tidak bertujuan untuk memberi penyelesaian secara menyeluruh terhadap permasalahan kajian. Penyelidikan ini hanya memberi fokus kepada strategi pengajaran dalam talian bagi subjek PSV sekolah rendah dalam Bidang Menggambar. Walau bagaimanapun perlu dipertimbangkan batasan kajian dalam beberapa aspek iaitu:

a) Informan Kajian

Kajian ini memberi fokus kepada beberapa orang informan terpilih iaitu melibatkan seramai lima orang guru yang telah mengajar mata pelajaran PSV lebih dari 10 tahun, tiga orang guru ikon digital yang mendapat pengiktirafan daripada KPM serta tiga orang pengengaruh yang masih aktif melaksanakan strategi atau teknik pembelajaran dalam talian yang berkaitan dengan mata pelajaran PSV Tahun 4. Selain itu, informan juga mempunyai latar belakang yang berkaitan dengan subjek atau mata pelajaran PSV.

b) Instrumen Kajian

Segala ketetapan maklumat dalam dapatan daripada kajian ini bersandarkan kepada maklumat informan terhadap kenyataan atau maklumat dalam pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen yang dijalankan sahaja. Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan instrumen seperti protokol temu bual, catatan dan borang pemerhatian



serta dokumen seperti Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), Rancangan Pengajaran Harian (RPH) dan Manual PdPR KPM versi 2.0 sahaja bagi mengaitkan dengan Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar PSV Tahun 4.

c) **Bidang Menggambar PSV Tahun 4**

Kajian dibataskan atau dihadkan kepada satu bidang pengajaran dan pembelajaran (PdP) iaitu Bidang Menggambar (lukisan dan catan) bagi mata pelajaran PSV serta terhad dan tidak ditumpukan kepada keseluruhan kandungan Menggambar PSV Tahun 4. Kerangka konseptual fleksibel bagi Strategi Pengajaran Bidang Menggambar PSV

Secara dalam Talian adalah berdasarkan keperluan yang terdapat pada Manual PdPR dalam Versi 2.0 yang dicadangkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Walau bagaimanapun, ianya tidak melibatkan subjek-subjek lain yang sesuai dengannya.

1.9 **Kepentingan Kajian**

Dapatan daripada beberapa kajian lepas menunjukkan kepentingan penguasaan Pengetahuan Teknologi Pedagogi Kandungan (PTPK) dalam proses PdP khususnya dalam meningkatkan kefahaman sedia ada murid. Justeru, kajian ini memberi fokus untuk mengenal pasti amalan pengajaran guru PSV dari aspek penguasaan pengajaran Bidang Menggambar berasaskan PTPK guru. Kajian ini dijangka berupaya memberi





sumbangan serta faedah yang berguna seperti diharapkan dalam i. PSV Bidang Menggambar, ii, Guru PSV, iii. KPM dan *Stakeholder* (murid).

1.9.1 Pendidikan Seni Visual Bidang Menggambar

Dapatan penyelidikan ini dapat membantu memperluaskan pencarian dan pengurusan sumber kandungan Bidang Menggambar khususnya berkaitan dengan pengenalan Bahasa Seni Visual dan prinsip rekaan dengan mudah. Dengan bantuan teknologi digital, strategi pengajaran dalam talian dapat memberikan maklumat secara lebih mudah dan pantas tidak terhad kepada imej bergambar. Selain itu, kajian ini dapat meningkatkan martabat mata pelajaran PSV ke aras yang lebih tinggi hasil integrasi teknologi sesuai dengan matlamat DSKP PSV KSSR Tahun 4 serta standard pembelajaran bertaraf antarabangsa.

1.9.2 Guru Pendidikan Seni Visual

Dalam aspek pendidikan, amalan pedagogi guru dalam mata pelajaran PSV perlu disesuaikan mengikut peredaran zaman selari dengan perkembangan teknologi canggih yang terkini. Strategi Pengajaran Bidang Menggambar Secara dalam Talian dapat membantu guru memperhebatkan teknik dan strategi dalam PdP. Guru dan murid boleh bekerja secara kolaboratif antara satu sama lain serta mencipta karya seni visual yang lebih menarik dan kreatif melalui penggunaan teknologi digital. Guru-guru boleh membuat rujukan dan menunjukkan contoh karya seni visual yang lebih menarik dan





interaktif, serta memberikan maklum balas yang lebih pantas dan boleh diukur terhadap karya seni visual yang dihasilkan oleh murid dengan menggunakan bantuan teknologi.

1.9.3 Kementerian Pendidikan Malaysia

Penyelidikan ini sangat relevan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) berikutan masih terdapat kekurangan daripada penyelidikan lepas mengenai pengetahuan PTPK dalam kalangan guru PSV di negara ini. Berdasarkan hasil penyelidikan ini, institusi pendidikan di bawah KPM boleh menentukan kualiti dan kelayakan tenaga pengajar khususnya guru PSV dapat memenuhi tanggungjawab dan tugas hakiki sebagai guru mata pelajaran di bawah jabatan mereka. Selain itu, berdasarkan hasil penyelidikan ini juga, KPM boleh menyediakan beberapa program berguna untuk guru PSV supaya mereka dapat mengembangkan dan mengemaskini pengetahuan kompetensi PTPK mengikut keperluan semasa. Dalam masa yang sama, program atau aktiviti yang dirancang berkaitan guru akan lebih menjurus kepada pengurusan pengetahuan teknologi guru, pengetahuan pedagogi dan kandungan agar aktiviti sekolah sebagai pusat pembangunan ilmu dan penghasilan sumber manusia berkualiti tinggi sentiasa konsisten dan terpelihara. Hasil penyelidikan ini juga boleh dijadikan asas dan sumber rujukan KPM dalam memilih guru PSV yang berkualiti.





1.9.4 Stakeholder (murid)

Strategi Pengajaran Secara dalam Talian Bidang Menggambar dapat membantu memperkayakan pengalaman pembelajaran murid melalui penggunaan teknologi digital. Murid-murid berpeluang menghasilkan karya seni visual yang lebih menarik dan kreatif dengan menggunakan reka bentuk grafik dan aplikasi multimedia semasa sesi pembelajaran. Melalui pembelajaran dalam talian, murid-murid dapat belajar cara menggunakan teknologi dan membangunkan kemahiran reka bentuk grafik dan multimedia yang diperlukan untuk menghasilkan karya seni visual yang berkualiti. Pembelajaran dalam talian juga dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang berpusatkan murid, bersifat fleksibel dan bersifat sepanjang hayat. Murid berpeluang meneroka sumber pembelajaran yang lebih banyak berbanding hanya bergantung



1.10 Kesimpulan

Bahagian bab ini menjelaskan berkaitan latar belakang kajian, pernyataan masalah kajian, tujuan kajian, objektif kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian, batasan dan definisi operasional kajian. Penerangan dalam bab ini memberi maklumat dan gambaran awal tentang aspek-aspek penting yang memerlukan perhatian dan penekanan agar dapat menyusun fokus kajian dalam mencapai objektif yang dirancang.

Tiga objektif kajian dan tiga persoalan kajian yang diketengahkan secara tidak langsung akan menentukan metodologi kajian selanjutnya. Penggunaan istilah dalam





penyelidikan ini dijelaskan untuk memberi maklumat secara teratur dan terperinci supaya selari dengan fokus diterangkan di dalam penyelidikan. Seterusnya dalam bab berikutnya akan membentangkan secara lebih mendalam pengaplikasian dan adaptasi teori yang digunakan, kajian-kajian berkaitan dengan pelaksanaan PdP dalam talian serta bacaan-bacaan dari buku atau jurnal yang boleh dikaitkan dengan penyelidikan ini.

