

**KESEDIAAN MENGGUNAKAN PERISIAN ADOBE PHOTOSHOP
DALAM PEMBELAJARAN REKA BENTUK GRAFIK
DI KALANGAN PELAJAR PSV**

PUTRA ABD. RAHMAN BIN IBRAHIM

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2009

**KESEDIAAN MENGGUNAKAN PERISIAN ADOBE PHOTOSHOP
DALAM PEMBELAJARAN REKA BENTUK GRAFIK
DI KALANGAN PELAJAR PSV**

PUTRA ABD. RAHMAN BIN IBRAHIM

**DISERTASI INI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SEBAHAGIAN SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN**

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

2009

PENGAKUAN

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

28 MAC 2009

PUTRA ABD. RAHMAN B. IBRAHIM
M20021000307

DECLARATION

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

28 MARCH 2009

PUTRA ABD. RAHMAN B. IBRAHIM

M20021000307

PENGHARGAAN

Syukur alhamdulillah, dengan limpah kurnia dan keizininannya, dapatlah saya menyempurnakan kertas cadangan ini sebagai memenuhi sebahagian dari keperluan Kursus Ijazah Sarjana Pendidikan (Seni). Untuk itu saya merakamkan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada isteri tersayang Che Jamilah bt. Ahmed Rifaie, anak-anak yang dikasihi, Muhammad Aimullah, Nur Hidayatul Solehah, Muhammad Ammar, Muhammad Amir, Muhammad Amin dan Putri Hasya serta keluarga di atas pengorbanan dan kesabaran yang telah diberikan sepanjang tempoh pengajian ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penyelia saya, En. Hassan bin Mohd. Ghazali kerana dengan bantuan, bimbingan, tunjuk ajar, pendapat dan masa yang telah beliau luangkan untuk membolehkan saya menyiapkan kertas cadangan ini.

Terima kasih juga ditujukan kepada Dekan Fakulti Seni dan Muzik, Dr. Mohd Hassan bin Abdullah, Timbalan Dekan Akademik, En Abdul Halim bin Hussain, Ketua Jabatan Seni, En. Roskang bin Jailani, pensyarah-pensyarah Fakulti Seni dan Muzik, serta rakan-rakan seperjuangan yang telah banyak memberi bantuan dan sokongan sepanjang tempoh penyelidikan ini. Semoga penyelidikan ini dapat memberi sumbangan terhadap perkembangan penyelidik seterusnya.

Abstrak

Penyelidikan ini bertujuan untuk melihat kesediaan pelajar terhadap penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik. Penyelidikan ini juga, bertujuan untuk meninjau pengaruh demografi dan hubungan prasarana dengan kesediaan pelajar terhadap penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik. Kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini adalah kaedah tinjauan diskriptif dengan menggunakan skala likert. Sampel kajian dipilih secara rawak yang terdiri dari 375 orang pelajar tingkatan empat yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dari empat buah sekolah menengah di daerah Kota Setar. Secara umumnya penyelidikan ini berjaya menolak empat pernyataan hipotesis nol (H_0) manakala dua lagi gagal ditolak. Hasil dapatan kajian mendapati terdapat perbezaan yang signifikan antara faktor penggunaan perisian Adobe Photoshop dengan pembelajaran konvensional. Didapati juga tidak terdapat kesediaan dikalangan pelajar terhadap penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik. Dapatan daripada kajian ini menunjukkan bahawa faktor pengetahuan, pengalaman, sikap, kemudahan prasarana dan kesesuaian bahan merupakan faktor utama terhadap penggunaan perisian Adobe Photoshop. Secara keseluruhannya responden mengakui bahawa penghasilan karya reka bentuk grafik berasaskan penggunaan perisian Adobe Photoshop dapat membantu meningkatkan kefahaman, kreativiti dan pencapaian diri yang tinggi kepada pelajar. Implikasi dapatan kajian ini mencadangkan kepada pihak berwajib atau pembuat dasar agar dapat memberi perhatian serius terhadap penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran seni reka bentuk grafik.

Abstract

The readiness of visual art students towards using Adobe Photoshop software in learning Graphic design in secondary school is a survey research involving four schools in Kota Setar district. The main purpose of this research is to observe student's readiness and in relation to demography and school infrastructure influences, in using the Adobe Photoshop software in graphic design learning in secondary schools. About 375 of form four art students were involved as research samples. Research data was obtained from questionnaires. Respondents admitted that using the software in making graphic design artworks has helped students in terms of increasing and enhancing their understanding, creativity and self motivation in graphic design learning. The result of the research shows that there is really a significant difference between the teaching and learning using Adobe Photoshop software and the teaching and learning in a conventional way. It has also shown that there is no readiness among the students towards the teaching and learning graphic computer using the software. The finding implication suggested that the authorities and policy makers to take actions towards implementation of Adobe Photoshop software in the Malaysia secondary schools in learning graphic design artworks..

KANDUNGAN

	Muka Surat
Pengakuan	ii
Declaration	iii
Penghargaan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kandungan	vii
Senarai Lampiran	xiv
Senarai Jadual	xv
Senarai Rajah	xvii
 BAB 1	
PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	6
1.3 Pernyataan Masalah kajian	18
1.4 Rasional Kajian	20
1.5 Objektif Kajian	20
1.5.1 Objektif Umum	20
1.5.2 Objektif Khusus	21
1.6 Persoalan Kajian	21
1.7 Hipotesis	22
1.8 Kepentingan Kajian	24
1.9 Batasan Kajian	25
1.10 Kerangka Teori	26

1.11	Definisi Terminologi	28
1.11.1	Kesediaan	28
1.11.2	Berbantuan Komputer	28
1.11.3	Pembelajaran	29
1.11.4	Reka Bentuk Grafik	29
1.11.5	Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual	30
1.11.6	Perisian Adobe Photoshop	31
1.12	Kesimpulan	31

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	33
2.2	Kesediaan Belajar	34
2.3	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	38
	2.3.1. Teori Tingkahlaku	43
	2.3.2. Teori Kognitif	45
2.4	Aplikasi Grafik Komputer Dalam Pengajaran dan Pembelajaran	48
	2.4.1 Kajian Luar Negara	48
	2.4.2 Kajian Dalam Negara	50
2.5	Kelebihan Perisian Adobe Photoshop	55
2.6	Kesimpulan	56



BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	58
3.2	Reka Bentuk Penyelidikan	59
3.3	Populasi Kajian	61
3.4	Persampelan	61
3.5	Tempat Kajian	63
3.6	Alat Kajian	64
3.6.1	Soal Selidik	65
3.7	Kajian Rintis	68
3.8	Kesahan dan Keboleh Percayaan	69
3.9	Prosedur Penyelidikan	69
3.10	Pengumpulan dan Analisis Data	71
3.10.1.	Ujian-t	71
3.10.2.	Analisis ANOVA	72
3.10.3.	Korelasi	72
3.12	Kesimpulan	73

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1.	Pengenalan	74
4.2	Analisis Responden	75
4.3.	Pengujian Hipotesis	77
4.3.1.	Hipotesis 1	77
4.3.2.	Hipotesis 2	78
4.3.3	Hipotesis 3	79
4.3.4.	Hipotesis 4	81
4.3.5.	Hipotesis 5	82
4.3.6.	Hipotesis 6	83
4.4.	Kesimpulan Dapatan Kajian	84

BAB 5**PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN**

5.1.	Pengenalan	87
5.2.	Ringkasan Kajian	88
5.3.	Perbincangan dan Dapatan Kajian	89
5.3.1	Ho1 Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan diantara penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik dengan pembelajaran secara konvensional.	90
5.3.2	Ho2 Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan diantara bangsa pelajar dengan penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik.	92
5.3.3	Ho3 Tiada hubungan yang signifikan diantara jantina pelajar dengan penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik	94
5.3.4	Ho4 Tiada hubungan yang signifikan diantara pemilikan komputer peribadi dengan penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik.	95
5.3.5	Ho5 Tiada hubungan yang signifikan diantara penggunaan makmal komputer di sekolah dengan pembelajaran perisian Adobe Photoshop dalam reka bentuk grafik.	96
5.3.6	Ho6 Tiada hubungan yang signifikan diantara kesediaan pelajar dengan aspek teknikal dalam penggunaan Perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik.	97

5.4.	Rumusan Dapatan Kajian	98
5.5.	Cadangan	100
5.5.1.	Langkah-Langkah Penambahbaikan	100
5.5.2.	Cadangan Kajian Lanjutan	102
5.6.	Kesimpulan Kajian	103

RUJUKAN

LAMPIRAN

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat kebenaran menjalankan kajian dari Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pelajaran Malaysia
- B Surat memohon kebenaran menjalankan kajian di sekolah-sekolah di daerah Kota Star, Kedah.
- C Surat kebenaran menjalankan kajian dari Jabatan Pelajaran Negeri Kedah.
- D Borang soal selidik
- E Hasil dapatan data dari ujian-t, ANOVA Sehala dan Korelasi



SENARAI JADUAL

Jadual	muka surat
3.2 Jumlah populasi pelajar	61
3.3 Taburan sampel jantina dan bangsa pelajar	63
3.4 Taburan set soal selidik	67
3.5 Kaedah Pemarkatan Soal Selidik	67
3.6 Prosuder penyelidikan	70
4.1 Jantina responden	76
4.2 Bangsa responden	76
4.3 Ujian – t Perbezaan diantara penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik dengan pembelajaran konvensional.	78
4.4 Analisis Varian (ANOVA Sehalu) diantara bangsa pelajar dengan Penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik.	79
4.5 Ujian – t Hubungan diantara jantina pelajar dengan penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik	80
4.6 Hubungan yang signifikan diantara pemilikan komputer Peribadi dengan penggunaan perisian Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik.	82

4.7	Hubungan yang signifikan diantara penggunaan makmal komputer di sekolah dengan penggunaan Adobe Photoshop dalam pembelajaran reka bentuk grafik	83
4.8	Hubungan diantara penggunaan perisian Adobe Photoshop Dalam pembelajaran reka bentuk grafik dengan aspek teknikal	84
4.9	Rumusan pengujian hipotesis	86



SENARAI RAJAH

	Rajah	muka surat
1.1	Kerangka teori	27
3.1	Reka bentuk penyelidikan	60

BAB SATU

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan ialah sesuatu yang amat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Dalam usaha menjadikan pendidikan di Malaysia bertaraf dunia, Kementerian Pelajaran Malaysia telah mempergiatkan penggunaan teknologi komputer dengan menubuhkan beberapa buah sekolah bestari. Penggunaan teknologi komputer atau lebih dikenali sebagai pembelajaran berbantuan komputer telah mula diperkenalkan penggunaannya dalam beberapa mata pelajaran tertentu, seperti Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan Sains. Di beberapa buah sekolah lain pula diperkenalkan mata pelajaran Teknologi Maklumat atau IT, dan sekolah-sekolah ini dikenali sebagai Sekolah Program Komputer Dalam Pendidikan (KDP). Program Sekolah Komputer Dalam Pendidikan dan sekolah bestari dianggap sebagai sesuatu yang wajar dan bertepatan betapa perlunya pelajar-pelajar sekolah menguasai kemahiran dalam literasi komputer. Dengan kemahiran yang ada pada pelajar-pelajar ini, akan membawa transfomasi baru kepada budaya sekolah dan dapat

meningkatkan lagi refleksi dan pembelajaran sendiri mengikut kebolehan individu.

Sejarah awal reka bentuk grafik sering dikaitkan dengan perkembangan industri percetakan. Apabila manusia mula mengenal tulisan dan percetakan maka komunikasi manusia bukanlah hanya tertumpu kepada pernyataan lisan semata-mata. Pada zaman tersebut kerja-kerja visual grafik dan percetakan dibuat secara berasingan, misalnya penyusunan huruf, pembuatan kertas, percetakan dan penjilidan mengikut kemahiran masing-masing. Reka bentuk grafik ialah rekaan yang melibatkan daya kreativiti menerusi penghasilan dan rekaan tipografi, ilustrasi, warna, reka letak dan imej yang digubah untuk memberitahu maklumat yang mudah secara spontan, yang dikenali sebagai poster. Reka bentuk grafik atau poster merupakan satu alat perhubungan atau alat komunikasi yang mampu menarik perhatian pelanggan dan orang ramai. Kedua-duanya juga dikatakan sebagai satu alat komunikasi visual yang mudah dan berkesan (Hassan,1999).

Bidang reka bentuk grafik di Malaysia semakin popular dalam kebanyakan proses penyampaian maklumat. Memandangkan reka bentuk grafik dapat mempercepatkan proses penyampaian sesuatu mesej dan mampu memberikan penerangan dengan jelas, tepat dan konsisten antara individu yang berbeza, maka reka bentuk grafik sangatlah diperlukan dalam kehidupan. Reka bentuk grafik merupakan sumber penyampai maklumat yang amat berkesan kerana segala bentuk mesej yang diterima oleh manusia melalui penglihatan mereka dapat diterima secara terperinci, mempunyai daya

ketahanan dan daya ingatan yang lebih tinggi. Reka bentuk grafik juga sering digunakan bagi menambah daya tarikan kepada sesuatu paparan atau persembahan sama ada dalam bentuk bercetak mahupun persembahan elektronik (Jamalludin dan Zaidatun, 2003).

Kemajuan teknologi semasa seperti penggunaan teknologi komputer turut mempengaruhi dunia pendidikan, termasuklah bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Menurut Munir dan Halimah (2000), kewujudan teknologi canggih seperti komputer dalam persekitaran pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan yang positif dan diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih berkesan melalui proses pengajaran serta pembelajaran berbantuan komputer. Menyedari realiti ini, Pusat Perkembangan Kurikulum telah mengambil daya usaha dengan menyemak semula sukatan pelajaran baru bagi melaksanakan pembelajaran berbantuan teknologi komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Kandungan sukatan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang sedia ada telah disemak semula. Perubahan-perubahan yang dibuat bertujuan agar kurikulum mata pelajaran tersebut lebih relevan kepada keadaan semasa dan bersesuaian dengan kehendak masyarakat pada masa hadapan.

Dalam usaha memperkembang reformasi dan inovasi Pendidikan Seni Visual masa kini, beberapa langkah drastik telah dilaksanakan dalam proses pengajaran dan pembelajarannya. Dengan merealisasikan pembelajaran berbantuan komputer dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah, pelajar berpeluang menggunakan teknologi ini dalam

usaha membantu mereka menghasilkan karya-karya seni atau produk seni dengan lebih efektif.

Cadangan pengaplikasian komputer sebagai alat bantu belajar bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah menengah telah dimulakan untuk kegiatan pembelajaran reka bentuk grafik. Reka bentuk grafik ialah salah satu elemen penting dalam bidang komunikasi visual dalam sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Sebenarnya reka bentuk grafik merangkumi kegiatan rekaan untuk komunikasi dan perdagangan yang menekankan konsep mencorak dan mereka bentuk.

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 pengiklanan, pembungkusan, poster, ilustrasi, kad-kad ucapan, risalah, reka bentuk logo, reka bentuk sijil, kulit majalah, lencana, papan tanda dan sebagainya.

Berdasarkan kandungan sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM), reka bentuk grafik merupakan salah satu soalan pilihan di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Isi kandungan soalan reka bentuk grafik yang diguna pakai sebelum semakan semula Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual 2003, terdiri daripada beberapa tajuk, seperti, mencorak, mereka bentuk kulit buku, poster,

illustrasi buku, reka bentuk pembungkusan dan reka bentuk industri. Kaedah penghasilan karya tersebut dibuat secara konvensional dengan menggunakan kertas lukisan sebagai bahan utama. Kajian yang dijalankan oleh Nor'ain Sulaiman (1996) menyatakan bahawa kelemahan utama pelajar dalam melukis dan menghasilkan karya ialah kegagalan mereka dalam penggunaan media seperti alat tulis, pensel, fibre-tip pen, pensel warna, krayon, dan media basah seperti cat air dan cat poster. Kelemahan ini akan menjejaskan kualiti kerja, seterusnya memberi kesan terhadap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Menguasai kemahiran dan menghasilkan karya seni yang bermutu secara konvensional adalah anugerah semulajadi. Hanya bakat yang ada dalam diri individu tersebut boleh digilap. Oleh itu, guru tidak boleh menjangkakan bahawa setiap pelajar yang mempelajari mata pelajaran Pendidikan Seni Visual akan dapat menguasai setiap kemahiran yang diajar. Namun terdapat alternatif lain bagi pelajar-pelajar yang ingin mempelajari mata pelajaran tersebut. Mereka mungkin dapat menghasilkan karya atau produk seni yang lebih baik dengan menggunakan teknologi berbantuan komputer. Idea yang sedikit akan dapat diperkembang dengan lebih luas lagi.

Kemahiran dalam menghasilkan reka bentuk grafik dengan menggunakan teknologi komputer merupakan satu peluang yang amat baik kepada pelajar. Dalam lapangan kerjaya, permintaan untuk pereka bentuk grafik amatlah tinggi. Pereka bentuk grafik amat diperlukan dalam pelbagai

bidang kerjaya terutamanya bagi mereka yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran mengaplikasikan penggunaan komputer.

1.2 Latar Belakang Kajian

Masyarakat Malaysia di abad ke-21 merupakan masyarakat yang hidup dalam era globalisasi yang berorientasikan sains dan teknologi. Masyarakat sangat bergantung kepada penggunaan sains dan teknologi dalam semua aspek kehidupan dan pembaharuan. Penggunaan unsur-unsur kreatif juga sangat penting dalam amalan hidup seharian. Penggerak utama kemajuan dan pembaharuan itu ialah ilmu pengetahuan dan penyebarannya menerusi teknologi maklumat dan komunikasi atau *information technology and communication (ICT)*. Oleh sebab kuatnya pergantungan kepada teknologi maklumat, maka abad ke-21, dicirikan sebagai abad teknologi maklumat dan komunikasi.

Dalam konteks pembangunan negara Malaysia hari ini, kerajaan memberi keutamaan untuk membentuk masyarakat bermaklumat dan berilmu menerusi penggunaan teknologi perkomputeran secara meluas dan menyeluruh. Namun usaha kerajaan ini tidak akan berjaya jika anggota masyarakat tidak dibudayakan sepenuhnya akan penggunaan teknologi perkomputeran ini. Pengalaman di negara maju menunjukkan empat keperluan perlu ada jika kerajaan dan masyarakat ingin meningkatkan