

TAHAP KEMAHIRAN GURU-GURU PENDIDIKAN SENI VISUAL
MANGAPLIKASIKAN KOMPUTER DALAM KALANGAN
GURU-GURU SEKOLAH MENENGAH
DAERAH KUBANG PASU KEDAH

MOHAMAD YUSOFF BIN MAT SAAD

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN

FAKULTI SENI DAN MUZIK
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2007

PENGAKUAN

Saya mengaku laporan kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali petikan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya

8.10.2007

MOHAMAD YUSOFF B. MAT SAAD

M20031001182

PENGHARGAAN

Saya ingin mengambil kesempatan ini untuk megucapkan jutaan terima kasih kepada mereka yang telah secara langsung atau tidak, membantu saya menyiapkan laporan ini dengan sempurna. Terima kasih juga buat En Hassan Mohd. Ghazali dan Prof Dr. N.S. Rajendran yang banyak menjelaskan kaedah kajian Inkuiri Naturalistik. Istimewa buat isteri, anak-anak serta keluarga yang banyak memberi dorongan dan sokongan dalam kerja-kerja penulisan ini. Terima Kasih.

Mohamad Yusoff Mat Saad
Fakulti Seni dan Muzik UPSI
8 Oktober 2007.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengenal pasti tahap kemahiran mengaplikasi komputer dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah dalam daerah Kubang Pasu. Kajian berbentuk kualitatif ini menggunakan kaedah kajian kes. Responden dipilih berdasarkan kaedah persempelan bertujuan. Sebanyak 17 responden dilibatkan dalam kajian ini. Kaedah pengumpulan data adalah melalui soal selidik, temu bual dan pemerhatian. Data yang diperoleh dianalisis secara induktif dan sistematik. Dapatan kajian mendapati terdapat beberapa tahap kemahiran dalam kalangan responden iaitu kemahiran mengaplikasi perisian Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator, kemahiran mengaplikasi perkakasan (pencetak, pengimbas, projektor dan kamera digital), kemahiran mengakses bahan pengajaran serta persediaan pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini juga menunjukkan responden mempunyai persepsi yang positif terhadap penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Namun begitu hasil kajian mendapati tahap kemahiran mengaplikasi komputer adalah rendah dalam kalangan responden. Justeru itu, guru Pendidikan Seni Visual memerlukan latihan tambahan bagi meningkatkan tahap kemahiran mengaplikasi komputer secara lebih efektif.

ABSTRACT

The purpose of the study is to gauge the competency level regarding the application of computer softwares among the secondary schools teachers of Visual Arts Education in the district of Kubang Pasu, Kedah. It was a case study using a qualitative approach. The respondents were selected using a purposive sampling method. A sample of seventeen respondents were involved in this study. The data was gathered through questionnaire, interview and observation. These data were analyzed inductively and systematically. The results of the study had found that the respondents had achieved certain level of competency including the application of Adobe Photoshop and Adobe Illustrator softwares, ability to use the printer, scanners, projectors and digital cameras. They were also able to use computers in the teaching and learning process. However the study also revealed that the level of computer application among these respondents was low. Therefore, these Visual Arts Education teachers needed to be given more training in order to upgrade their computer literacy level.

KANDUNGAN

	Halaman
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
DAFTAR JADUAL	viii
DAFTAR RAJAH	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar belakang kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah	11
1.3 Objektif Kajian	13
1.4 Kepentingan Kajian	14
1.5 Persoalan Kajian	14
1.6 Batasan Kajian	15
1.7 Teori Berkaitan	15
1.8 Kerangka Konsep	22
1.9 Definisi Operasional	24
1.10 Kesimpulan	25
 BAB 2 KAJIAN LITERATUR	
2.0 Pengenalan	26
2.1 Anjakan Paradigma	26
2.2 Tahap Perkembangan Guru	28
2.3 Penggunaan ICT Dalam PSV	30
2.4 Kepentingan Menguasai Kemahiran TMK	34
2.5 Sikap Guru Terhadap Komputer	36
2.6 Kesimpulan	39
 BAB 3 METODOLOGI	
3.0 Pengenalan	41
3.1 Reka Bentuk Kajian	41
3.2 Populasi Kajian	44

3.3	Persampelan	44
3.4	Tempat Kajian	45
3.5	Instrumen Kajian	45
3.5.1	Soal selidik	45
3.5.2	Pemerhatian	46
3.5.3	Temubual	48
3.5.4	Triangulasi	50
3.6	Prosedur Kajian	52
3.7	Prosedur Pengumpulan dan Pemprosesan Data	53
3.8	Pengkodan Data	54
3.9	Kesimpulan	55
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.0	Pengenalan	57
4.1	Profil Responden	58
4.2	Tahap Kemahiran Mengaplikasi Perisian Adobe Photoshop	59
4.3	Tahap Kemahiran Mengaplikasi Perisian Adobe Illustrator	63
4.4	Tahap Kemahiran Mengaplikasi Perkakasan	66
4.5	Kebolehan Mengaplikasi Komputer Dalam Persediaan Mengajar dan Pengurusan	68
4.6	Kesimpulan	71
BAB 5	KESIMPULAN	
5.0	Pengenalan	72
5.1	Rumusan Dapatan	73
5.2	Cadangan Kajian	75
	Rujukan	77
	Lampiran	83
a.	Soal selidik	
b.	Gambar Pemerhatian	
c.	Karya Digital Guru	
d.	Analisis Data SPSS	
e.	Surat Kebenaran Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan	
f.	Surat Permohonan Menjalankan Kajian Penyelidikan Jabatan Pelajaran Negeri Kedah	

DAFTAR JADUAL

Jadual	Muka surat
3.1 Pelaksanaan prosedur kajian	52
4.1 Profil responden	59
4.2 Tahap kemahiran mengaplikasikan perisian Adobe Photoshop	61
4.3 Tahap kemahiran mengaplikasikan perisian Adobe Illustrator	64
4.4 Tahap kemahiran mengaplikasikan perkakasan	66
4.5 Tahap kemahiran mengaplikasikan komputer dalam persediaan mengajar dan mengakses bahan	69

DAFTAR RAJAH

Rajah	Halaman
1.1 Peranan guru PSV bercirikan konstruktivisme	21
1.2 Kerangka konsep tahap kemahiran guru PSV	23
3.1 Triangulasi 1	51
3.2 Triangulasi 2	51
3.3 Pengumpulan dan pemprosesan data	53

DAFTAR SINGKATAN

PSV	-	Pendidikan Seni Visual
TMK	-	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
PPK	-	Pusat Perkembangan Kurikulum
KBSM	-	Kurikulum Baru Sekolah Menengah
KBSR	-	Kurikulum Baru Sekolah Rendah
MPM	-	Majlis Peperiksaan Malaysia
STP	-	Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia
SPM	-	Sijil Pelajaran Malaysia
P&P	-	Pengajaran dan Pembelajaran
PPBK	-	Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Komputer
MIMOS	-	Malaysian Institute of Microelektronic System
BBM	-	Bahan Bantu Mengajar
COMIL	-	Computer Integrated Learning System

BAB 1

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Bab ini akan menerangkan keperluan menjalankan kajian ke atas tahap kemahiran mengaplikasi komputer dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual sekolah menengah di daerah Kubang Pasu, Jitra, Kedah. Ia juga merupakan pengenalan kepada latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, kepentingan kajian, persoalan kajian, batasan kajian, teori berkaitan dan definisi operasional.

1.1 Latar Belakang Kajian

Perubahan Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) seiring dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi, Dasar Kebudayaan Kebangsaan, Dasar Pendidikan Kebangsaan, Reformasi Pendidikan dan cabarannya. Pembaharuan-

pembaharuan yang berlaku merupakan komponen yang mempengaruhi sistem pendidikan negara kita. Kurikulum Pendidikan Seni Visual yang berorientasikan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) berupaya mengubah pola budaya belajar dan mengajar.

Semenjak tahun 1999 Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK) telah mengkaji semula semua sukatan pelajaran Pendidikan Seni. Perubahan ini melibatkan peringkat Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM). Seinggalah pada tahun 2000, sukatan baru yang dinamakan Pendidikan Seni Visual telah disempurnakan. Sukatan Pendidikan Seni Visual telah dilaksanakan pada tahun 2003. Beberapa bidang baru telah diperkenalkan antaranya bidang Kominikasi Visual yang terdiri daripada :

1. Reka Bentuk Multimedia
2. Penghasilan Animasi
3. Reka Bentuk Grafik

(Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM,2000)

Bidang grafik dalam sukatan KBSM yang lama, hanya menumpukan kepada *grafik pegun* untuk menghasilkan poster, logo, risalah, pembungkusan, kartun dan seni tulisan cantik. Namun dalam perubahan yang digubal, *grafik bergerak* telah dimasukkan dalam sukatan Pendidikan Seni Visual.

Pada tahun 2000 juga Majlis Peperiksaan Malaysia (MPM) telah mengkaji mata pelajaran lukisan dan menukarkannya kepada Seni Visual selaras dengan keperluan dunia siber. Oleh itu salah satu komponen kandungan Seni Visual Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) ialah Komunikasi Visual. Kandungan ini diajar dalam bentuk amali dan teori. Komponen-komponen Komunikasi Visual termasuklah:

1. Pengertian komunikasi visual sebagai seni masa kini
2. Kepentingan komunikasi visual
3. Media komunikasi visual
4. Kaedah komunikasi visual

Sementara itu dalam kertas kerja kursus (970/3) antara bidang yang perlu dihasilkan ialah:

1. Reka bentuk multimedia
2. Penghasilan animasi
3. Reka bentuk pembungkusan
4. Reka bentuk ilustrasi
5. Reka bentuk identiti korporat

(Sukatan Pelajaran STPM Seni Visual, 2001)

Berpandukan perubahan-perubahan kurikulum Pendidikan Seni Visual Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) yang baru maka satu anjakan paradigma perlu dilakukan kepada kaedah dan gaya pengajaran dan

pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah-sekolah. Perubahan itu sudah tentu akan melibatkan perkara-perkara berikut:

1. Penggunaan komputer dalam pengajaran grafik
2. Guru Pendidikan Seni Visual perlu menguasai kemahiran grafik komputer, multimedia dan animasi
3. Bilik Pendidikan Seni Visual perlu dilengkapi dengan perkakasan komputer seperti pencetak, pengimbas, projektor, pemancu dan perisian grafik.

Menurut Dick (1996), penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) boleh dianggap dapat mempertingkatkan mutu pendidikan negara. Komputer merupakan mesin yang boleh menjalankan tugas menyampaikan pelbagai aktiviti pengajaran. Dengan kebolehannya menyampaikan permainan, grafik berwarna dan pelbagai mesej maka komputer dapat menggalakkan kepada pembelajaran yang kondusif kerana kebanyakan perisian pengajaran sering digunakan sebagai bahan motivasi. Tambahan pula, ia boleh digunakan untuk memperlihatkan mesej-mesej terpapar secara berperingkat, dengan itu menjadikan alat yang baik untuk membekalkan maklumat pengajaran kepada pelajar. (Hassan Mohd. Ghazali, 2000)

Menurut Philip Callow (2001), Christ The King merupakan salah sebuah sekolah menengah di Southport, Mersey Side. Jabatan Seni sekolah ini terlibat dengan projek MEON semenjak tahun 2000. Dalam projek tersebut mereka telah mengaplikasikan program Print Shop Pro 5, Painter and Bryce dalam kerja-kerja

penghasilan produk seni visual. Seramai 27 orang pelajar seni halus didedahkan dengan projek 'Digital Art Workshop'. Mereka telah dibimbing oleh guru dan artis multimedia Dovrie Halliday. Dovrie telah membimbing pelajar untuk menghasilkan lukisan potret digital. Mereka menekankan tentang ekspresi, minat dan identiti individu. Tema produk ialah 'The Inner Self'. Pelajar dilatih menggunakan kamera digital untuk merakam potret mereka dan imej-imej lain dari mana-mana laman web yang mereka sukai. Pengimbas juga digunakan untuk merekodkan imej visual mengikut kecenderungan dan identiti diri.

Pengkaji berjaya mengesan beberapa pelajar telah berjaya menghasilkan pelbagai karya yang unik dan tidak terduga. Namun pada peringkat awalnya perlaksanaan projek menimbulkan sedikit masalah kerana ramai pelajar belum pernah menggunakan perisian Paint Shop Pro sebelum ini. Setelah diberikan bimbingan secara intensif barulah proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih mudah dan tersusun.

Ada sebahagian pelajar telah berjaya mereka cipta laman web. Mereka telah bertukar-tukar idea dan imej visual dengan rakan melalui internet. Mereka juga telah berkarya melalui talian dengan menyatukan beberapa idea untuk penghasilan sesebuah karya seni. Menurut pengkaji mereka telah merancang untuk berhubung dengan projek-projek pelajar daripada Forty Mill High School, South Carolina khusus untuk mencambahkan lagi idea.

Pengkaji telah berjaya memaparkan bahawa teknologi maklumat dan komunikasi amat membantu pelajar untuk melahirkan karya-karya kreatif. Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi juga mewujudkan suasana pembelajaran secara kontekstual. Pelajar tidak perlu lagi membuang masa yang lama untuk mencari dan mengolah idea. Kemahiran yang dikuasai boleh juga diaplikasikan dalam kerja-kerja subjek lain. Di samping itu pelajar digalakan menggabungkan unsur bunyi dan animasi. (Philip Callow, 2001)

Dalam konteks kajian ini, khusus untuk mengesan penguasaan guru Pendidikan Seni Visual mengendalikan komputer dalam proses pengajaran, penemuan ini telah membuktikan pentingnya guru terlebih dahulu perlu menguasai kemahiran ilmu-ilmu teknologi maklumat dan komunikasi dan perisian yang berkaitan untuk memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah. Penggunaan inovasi teknologi pendidikan ini sangat membantu guru untuk menjana kreativiti pelajar. Proses berkreaitif tanpa sempadan ini akan melahirkan kerja-kerja seni visual yang berkualiti.

Menurut Yusuf Hashim (1996), golongan pendidik mentafsirkan teknologi maklumat sebagai peralatan teknologi komunikasi yang boleh digunakan untuk mengumpul, menyimpan, memproses dan menyalurkan maklumat dengan pantas manakala dari segi proses, teknologi maklumat boleh digunakan dalam menyelesaikan masalah pengajaran dan pembelajaran dengan menggabungkan kaedah dan teori pengajaran dengan teknologi komunikasi.

Manakala konsep pengajaran dan pembelajaran berasaskan komputer (PPBK) telah dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran, mempelbagaikan teknik pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan mutu pendidikan disamping mendedahkan pelajar kepada penggunaan komputer. Penggunaan komputer secara besar-besaran dalam bilik darjah telah dilancarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia bersama Malaysian Institute of Microelectronic System (MIMOS) melalui projek pembangunan perisian. Projek perisian Computer Integrated Learning System (ComIL) telah dijalankan secara percubaan di beberapa buah sekolah terpilih di seluruh negara mulai tahun 1992. (Ahmad Zahmi, 2000)

Menurut Johanners (2001), media-media baru yang boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni telah dikenal pasti. Kehadiran komputer telah meninggalkan kesan kontradiksi di kalangan guru Pendidikan Seni Visual. Timbul persoalan adakah kemunculan komputer akan menggugat kewibawaan guru. Media baru itu telah menukar sistem komunikasi berbahasa verbal kepada simbol-simbol. Maka muncul kod-kod linguistik, teks audio visual, bunyi dan imej yang kadangkala lebih bersifat abstrak. Namun tidak dapat disangkal lagi komputer menjadi alat komunikasi yang berkesan.

Johanners (2001), mendapati penggunaan komputer telah memudahkan pelajar untuk menghasilkan karya-karya kolaj, transformasi imej, imej digital dan ubah suai

imej lama kepada versi baru. Komputer merupakan alat pengajaran dan pembelajaran baru yang berupaya mempercepatkan proses penambahan ilmu dan terkini.

Oleh itu, kombinasi unsur bunyi, animasi imej dan teks dalam karya seni merupakan kaedah baru yang lebih menarik. Masa depan Pendidikan Seni bertambah mencabar dengan aplikasi media elektronik. Kini kita pasti komputer membuka ruang dan kaedah baru untuk memperkembangkan ilmu dan idea. Dapatan kajian Johanners menyarankan kaedah pengajaran lama perlu diubahsuai. Buku nota dahulunya telah digantikan dengan kecanggihan komputer lap top. Ini selari dengan gagasan pengamal seni *avant garde* yang mengutamakan konsep teknologi moden, Johanners (2001).

Proses pengkaryaan hasil seni visual menjadi lebih mudah. Perisian grafik seperti Illustrator, Photoshop dan Corel Draw telah digunakan oleh karyawan seni untuk menghasilkan karya-karya seni yang lebih bersifat kontemporari.

Bagi Johanners (2001), dalam konteks pengajaran dalam kelas pelajar dan pengajar perlu mengubah paradigma masing-masing dan tidak terlalu terikat dengan kaedah tradisional. Pendapat yang terlalu ekstrim kepada kaedah lama dan menolak penemuan baru boleh merugikan mereka. Cara lama dan cara baru, ada kelebihan tersendiri dan guru perlu peka untuk membimbing pelajar mengendalikan teknologi terkini secara praktikal dan kritikal.

Oleh itu, proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual telah banyak berubah dari segi konsep amalan teori pembelajaran yang diamalkan. Guru Pendidikan Seni Visual perlu bijak menyesuaikan iklim pengajaran dan pembelajaran. Kesesuaian suasana bilik seni, latar belakang pelajar dan tahap peralatan yang sedia ada perlu diambil kira. Teori pembelajaran menggunakan komputer sebagai alat dalam reka bentuk multimedia dan grafik komputer semestinya disesuaikan dengan situasi semasa. Sedar atau tidak generasi pelajar kini ramai yang berkebolehan menggunakan komputer dan sering ke pusat 'siber cafe' untuk permainan komputer atau melayari internet.

Jelaslah, pelajar Pendidikan Seni Visual tidak lagi terkongkong dengan kaedah dan teknik tradisi tetapi melahirkan golongan pelajar yang mampu berkreaitif dengan pengaplikasian teknologi multimedia.

Ledakan teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran memerlukan pemupukan tahap kemahiran mengaplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual ke arah mencapai objektif pembelajaran.

Kaji selidik yang dijalankan oleh Norizan Abdul Razak dan Salleh Huddin Rashid (1996), mengenai tahap literasi komputer 392 orang guru-guru sekolah di seluruh negara mendapati kadar literasi komputer di kalangan guru adalah tinggi dari sudut aplikasi komputer, namun masih memerlukan latihan lanjutan yang lebih

menyeluruh bagi memastikan guru-guru bersedia untuk melaksanakan konsep sekolah bestari pada awal tahun 1999.

Heinich (1996), mengatakan bahawa komputer dapat memperkayakan teknik pengajaran. Ini bermakna komputer adalah pelengkap kepada penyampaian pengajaran yang berkesan. Seajar dengan itu guru dan pelajar Pendidikan Seni Visual tidak lagi terkongkong dengan kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran secara tradisi tetapi akan lahir golongan yang mampu berinteraksi dan berkreaitif dengan pengaplikasian teknologi maklumat dan komunikasi.

Fisher (1994), pula menjelaskan konsep interaktif yang diwujudkan oleh multimedia menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik berbanding kaedah pengajaran dan pembelajaran secara tradisi. Multimedia akan menjadikan suasana pembelajaran lebih terbuka. Menurut (Zoraini Wati Abas, 1993), kini komputer merupakan alat yang berpotensi untuk mmembantu meningkatkan pencapaian pelajar.

Sehubungan dengan itu tidak dapat disangkal guru-guru Pendidikan Seni Visual perlu mempertingkatkan tahap literasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam usaha melaksanakan perancangan pembudayaan penggunaan teknologi komputer dalam kehidupan pelajar. Namun timbul pula kebimbangan tentang tahap literasi komputer dan teknologi maklumat di kalangan guru-guru Pendidikan Seni

Visual. Setakat manakah guru-guru Pendidikan Seni Visual dapat mengendalikan teknologi maklumat dan komunikasi secara efektif dalam pengajaran dan pembelajaran.

1.2 Pernyataan Masalah

Perkembangan Pendidikan Seni Visual di Malaysia dan prospek terkini di pasaran global menjadikan mata pelajaran ini kian mencabar. Kaedah pengajaran dan pembelajaran secara tradisi yang diamalkan oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual mungkin tercabar dengan kehadiran komputer. Fungsi dan faedah komputer yang pelbagai menjadikan teknologi maklumat dan komunikasi begitu penting dalam arus pendidikan negara.

Berdasarkan tinjauan dan pemantauan yang dibuat menerusi mensyuarat Panitia Pendidikan Seni Visual Daerah Kubang Pasu di Sekolah Menengah Kebangsaan Tanjung Pauh, Jitra pada Januari 2006 didapati semua sekolah menengah di daerah Kubang Pasu telah dilengkapi dengan kemudahan makmal komputer. Terdapat sebilangan guru Pendidikan Seni Visual sudahpun terlibat dengan kursus bimbingan perguruan profesional dalam teknologi maklumat dan komunikasi anjuran Kementerian Pendidikan Malaysia. Namun hanya 2 orang guru Pendidikan Seni Visual di daerah Kubang Pasu yang pernah mengikuti kursus grafik komputer anjuran Pusat Perkembangan Kurikulum pada tahun 2004. Jumlah ini memaparkan terlalu

kurang guru Pendidikan Seni Visual yang ditawarkan kursus grafik komputer. Dalam masa yang sama pihak Pusat Perkembangan Kurikulum telah membekalkan 2 unit komputer dan 1 mesin cetak untuk kegunaan guru dan pelajar Pendidikan Seni Visual di dua buah sekolah di daerah Kubang Pasu.

Permasalahannya masih ramai guru Pendidikan Seni Visual sekolah menengah di daerah Kubang pasu tidak yakin untuk mengaplikasikan komputer di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Tidak dapat dinafikan penerokaan bidang teknologi maklumat dan komunikasi berleluasa dalam semua mata pelajaran termasuk Seni Visual. Beberapa bidang baru telah diperkenalkan dalam sukatan Pendidikan Seni Visual Sijil Pelajaran Malaysia dan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia antaranya bidang Komunikasi Visual yang merangkumi Reka Bentuk Grafik, Animasi dan Reka Bentuk Multimedia. Ini bermakna guru Pendidikan Seni Visual perlu menguasai kemahiran literasi komputer. Persoalannya setakat manakah guru-guru Pendidikan Seni Visual mahir untuk mengaplikasikan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran mereka di sekolah. Oleh itu, kajian ini perlu dilaksanakan untuk mengenal pasti tahap kemahiran mengaplikasi komputer dalam kalangan guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah. Dalam kajian ini tahap kemahiran mengaplikasi komputer dikhususkan kepada kemahiran guru-guru Pendidikan Seni Visual mengaplikasi perisian (Adobe Photoshop dan Illustrator), perkakasan (pengimbas, pencetak, kamera digital dan

projektor), kemahiran mengakses bahan dan kemahiran mengaplikasi komputer dalam persediaan pengajaran dan pembelajaran.

1.3 Objektif Kajian

a) Objektif umum

Penyelidikan ini bertujuan untuk meninjau tahap kemahiran mengaplikasi komputer dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah di daerah Kubang Pasu, Jitra, Kedah.

b) Objektif khusus

- i. Untuk mengenal pasti tahap kemahiran guru Pendidikan Seni Visual menggunakan perisian komputer Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator
- ii. Meninjau kebolehan guru Pendidikan Seni Visual menggunakan perkakasan pencetak, pengimbas, kamera digital dan projektor.
- iii. Meninjau kebolehan guru Pendidikan Seni Visual menggunakan komputer untuk mencari dan mengakses bahan pengajaran dan pembelajaran.
- iv. Meninjau kebolehan guru Pendidikan Seni Visual menggunakan komputer dalam persediaan mengajar.

1.4 Kepentingan Kajian

Dapatan kajian ini telah memberikan gambaran terhadap kesan dan hasil usaha pihak pengurusan kurikulum yang melibatkan Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK), Pejabat Pendidikan Daerah Kubang Pasu, Pengetua-pengetua, Guru-guru Besar, Ketua-ketua Bidang, Ketua Panitia dan guru-guru Pendidikan Seni Visual amnya, yang cuba mengintegrasikan komputer dalam bidang pendidikan. Di samping itu, dapatan ini juga memberi gambaran dari aspek pandangan, kesediaan, penglibatan dan tahap kemahiran guru Pendidikan Seni Visual terhadap penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Diharapkan dapatan kajian ini akan membantu Kementerian Pelajaran Malaysia merancang strategi dan program latihan berteraskan teknologi maklumat dan komunikasi dengan memberi penekanan kepada pedagogi komputer dan kemahiran literasi komputer kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual.

1.5 Persoalan Kajian

- i. Adakah guru-guru Pendidikan Seni Visual mahir menggunakan perisian komputer Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator ?
- ii. Adakah guru-guru Pendidikan Seni Visual berkebolehan menggunakan perkakasan pencetak, pengimbas, kamera digital dan projektor ?
- iii. Bagaimanakah guru Pendidikan Seni Visual menggunakan komputer untuk mencari dan mengakses bahan pengajaran dan pembelajaran ?