



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

APLIKASI PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK BIDANG SENI
DIGITAL:KAJIAN KES DI LIMA BUAH INSTITUSI PENGAJIAN TINGGI DI
MALAYSIA

IDA PUTERI BT. MAHSAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TESIS INI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN SENI)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2018



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti pemahaman pensyarah terhadap Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) dan aplikasinya dalam pengajian seni digital di institusi pengajian tinggi (IPT). Persepsi pelajar-pelajar yang terlibat diambil kira untuk melihat kesan PBP kepada para pelajar. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kes kualitatif. Kaedah yang digunakan untuk mengumpul maklumat adalah temu bual, pemerhatian dan analisis dokumen. Kebolehpercayaan data dilakukan melalui triangulasi dan penilaian tiga orang pakar. Informan kajian adalah terdiri daripada lima orang pensyarah daripada lima buah IPT di semenanjung Malaysia yang menjadi tenaga pengajar dalam bidang seni grafik, multimedia dan animasi serta sepuluh orang pelajar daripada IPT yang sama. Dapatan kajian menunjukkan pemahaman pensyarah terhadap PBP merujuk kepada tugas berorientasikan produk, asas kemahiran, pembelajaran bersepadu, dan pembelajaran autentik. Manakala aplikasi PBP dilihat daripada aspek rancangan tugas, proses perkembangan idea, sesi kritikan, konsultansi, pembentangan dan pameran seni. Dapatan juga menunjukkan penekanan PBP terhadap pembelajaran yang berorientasikan industri dapat membentuk pelajar-pelajar yang inovatif dan produktif. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan konsep PBP mampu dijadikan sebagai salah satu pendekatan alternatif dalam pembelajaran dan pengajaran bagi membina modal insan pada abad ke-21 ini.





APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING IN DIGITAL ART:A CASE STUDY AT FIVE HIGHER LEARNING INSTITUTIONS IN MALAYSIA

ABSTRACT

The research was conducted to identify lecturers' understanding of Project-Based Learning (PBL) and its applications in digital art in higher learning institutions. The design of the study was a qualitative case study. Method used for data collection are obtained through interviews, observations and documents. The data reliability and trustworthiness was gathered through triangulation and evaluation from three experts. The informants of the study consisted of five lecturers and ten students from the same institutions selected from five higher learning institutions in peninsular Malaysia. They were in the fields of graphic, multimedia and animation. The findings showed the understanding of lecturers towards PBL refers to product-oriented task, skilled based, integrated learning and authentic learning. Furthermore, the application is viewed from the aspect of task, ideas development process, critique session, consultation, presentation and exhibition. Findings also showed the industrial oriented learning strategy in PBL be able to produce innovative and productive students. In other words, it also indicates that PBL can be used as one of the alternative approaches in teaching and learning towards building the 21st century human capital.



**KANDUNGAN****Muka surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENGENALAN	
1. 1 Pengenalan	1
1. 2 Latarbelakang kajian	1
1. 3 Permasalahan kajian	4
1. 4 Objektif kajian	9
1. 4. 1 Mengkaji pemahaman pensyarah tentang asas pelaksanaan PBP di dalam pengkhususan seni digital.	9
1. 4. 2 Meninjau pelaksanaan PBP oleh pensyarah dari aspek tujuan, justifikasi dan kaedah	9





1. 4. 3	Menganalisis persepsi pelajar terhadap PBP yang dilaksanakan oleh pensyarah dalam pengajaran dan pembelajaran	9
1. 5	Persoalan kajian	10
1. 5. 1	Apakah pemahaman pensyarah terhadap ciri-ciri PBP yang diamalkan dalam pengajaran dan pembelajaran?	10
1. 5. 2	Bagaimanakah pensyarah menjalankan PBP bermula daripada penyediaan pengajaran, proses pelaksanaan dan penghantaran projek?	10
1. 5. 3	Bagaimanakah persepsi para pelajar terhadap pendekatan PBP yang telah dilaksanakan oleh pensyarah didalam pengajaran dan pembelajaran dan kesan yang dapat dilihat dalam diri pelajar-pelajar setelah terlibat didalam kuliah yang bercirikan PBP?	10
1. 6	Signfikan Kajian	10
1. 7	Definisi Operasional	12
1. 8	Kerangka Konseptual Kajian	15
1. 9	Rumusan	17

BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2. 1	Pengenalan	19
2. 2	Latarbelakang Pembelajaran Berasaskan Projek	20
2. 2. 1	Pembelajaran Berpusatkan Pelajar	22
2. 2. 2	Pembelajaran Berasaskan Teknologi	24
2. 2. 3	Pembelajaran Autentik	25
2. 2. 4	Kolaborasi	27
2. 3	Konsep Pembelajaran Berasaskan Projek oleh Kementerian Pelajaran Malaysia	29



2. 4	Kajian Pembelajaran Berasaskan Projek di Sekolah	37
2. 5	Kajian Pembelajaran Berasaskan Projek di Institusi Pengajian Tinggi	41
2. 6	Pembelajaran Berasaskan Projek Bidang Seni	45
2. 7	Teori-teori Pembelajaran Berasaskan Projek	47
2. 7. 1	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	47
2. 7. 2	Teori Perkembangan David Ausubel	52
2. 8	Rumusan	53

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3. 1	Pengenalan	55
3. 2	Reka Bentuk Kajian	56
3. 3	Pendekatan Kajian	59
3. 4	Peserta Kajian	61
3. 5	Lokasi Kajian	63
3. 5. 1	Profil Institusi A	64
3. 5. 2	Profil Institusi B	64
3. 5. 3	Profil Institusi C	65
3. 5. 4	Profil Institusi D	67
3. 5. 5	Profil Institusi E	67
3. 6	Instrumen Kajian	68
3. 6. 1	Instrumen Temu Bual	68
3. 6. 2	Pemerhatian	70
3. 6. 3	Dokumen	70

3. 7	Proses Pengumpulan Data	71
3. 7. 1	Sebelum Proses Pengumpulan	71
3. 7. 2	Semasa Proses Pengumpulan Data	72
3. 7. 3	Selepas Proses Pengumpulan Data	74
3. 8	Kebolehpercayaan	75
3. 9	Kredibiliti	76
3. 10	Kebolehpindahan	77
3. 11	Kebolehgantungan	78
3. 12	Kebolehsahan	78
3. 13	Kaedah Analisi Data	79
3. 14	Peringkat nalisis Data	80
3. 15	Rumusan	82

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4. 1	Pengenalan	84
4. 2	Bagaimanakah metakognisi pensyarah terhadap PBP dalam bidang seni digital?	85
4. 2. 1	Latarbelakang Pendidikan Pensyarah dan Pengalaman Mengajar	85
4. 2. 2	Takrif Pembelajaran Berasaskan Projek oleh pensyarah	88
4. 2. 2. 1	Tugasan Berorietasikan Projek dan Artifak	88
4. 2. 2. 2	Asas Kemahiran	91
4. 2. 2. 3	Pembelajaran Autentik	94
4. 2. 2. 4	Pembelajaran Bersepadu	98

4. 3	Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Projek	102
4. 3. 1	Tugasan Berorientasikan Artifak dan Projek	102
4. 3. 2	Proses Perkembangan Idea	108
4. 3. 3	Sesi Kritikan dan Konsultansi	124
4. 3. 4	Pembentangan Akhir dan Penilaian	126
4. 3. 5	Pameran Seni	136
4. 4	Persepsi Pelajar-Pelajar Terhadap Pembelajaran Berasaskan Projek Seni Digital	138
4. 4. 1	Motivasi	139
4. 4. 2	Kolaborasi	141
4. 4. 3	Berpusatkan Pelajar	142
4. 4. 4	Berteraskan Industri	142
4. 4. 5	Pembelajaran Aktif	143
4. 5	Rumusan	144

BAB 5 PERBINCANGAN DAN CADANGAN

5. 1	Pengenalan	149
5. 2	Pemahaman Konsep Pembelajaran Berasaskan Projek oleh Pensyarah di Institusi Pengajian Tinggi	150
5. 3	Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Projek Bidang Seni Digital di Abad Ke-21	161
5. 4	Kesan Pembelajaran Berasaskan Projek di Kalangan Pelajar	164
5. 5	Implikasi Pembelajaran BerasaskanProjek Bidang Seni Digial Sebagai Pembangunan Modal Insan	166
5. 6	Cadangan dan Kajian Lanjutan	169



5. 7 Rumusan

170

RUJUKAN

LAMPIRAN





SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka surat
2. 1	Komponen Pembelajaran Berasaskan Projek 35
2. 2	Elemen-elemen Asas Projek yang diadaptasi daripada <i>Gold Standard PBL: Essential Project Design Element</i> , Institusi Pendidikan Buck (2015) 36
3. 1	Persampelan Bertujuan Informan Pensyarah 63
3. 2	Persampelan Informan Pelajar 63
3. 3	Matriks Pengumpulan Data 75
4. 1	Perancangan Projek 103
4. 2	Tugasan Mingguan Dan Projek Akhir <i>3D Animation</i> Pensyarah 107
4. 3	Skrip Bagi Projek Videografi Pelajar Pensyarah 4 118
4. 4	Topik Pembentangan Mingguan Subjek Portfolio Pensyarah 4 121
4. 5	Kriteria Pemarkahan Subjek <i>Advertising Design II</i> Pensyarah 1 127
4. 6	Kriteria Pemarkahan Subjek <i>Graphic Design Project</i> Pensyarah 2 129
4. 7	Kriteria Pemarkahan Poster <i>Design Research</i> Pensyarah 3 130
4. 8	Kriteria Pemarkahan Projek 1: Portfolio Pensyarah 4 131
4.9	Kriteria pemarkahan Projek 2: Portfolio Pensyarah 4 132
4. 10	Kriteria pemarkahan Projek <i>The Portfolio</i> subjek Portfolio 133





- | | | |
|-------|---|-----|
| 4. 11 | Kriteria pemarkahan <i>Job Interview</i> subjek Portfolio Pensyarah 4 | 134 |
| 4. 12 | Kriteria Pemarkahan Projek <i>Integrated Marketing Communication</i> Plan Pensyarah 5 | 135 |



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka surat
1. 1	Kadar Pengangguran Mengikut Bidang Pengajian, Prospek dan Dasar Tahun 2017. Sumber: Kementerian Pengajian Tinggi dan Anggaran Bank Negara	9
1. 2	Kerangka konseptual kajian	17
2. 1	Ciri-ciri Pembelajaran Berasaskan Projek. Sumber: <i>Project-Based Learning Handbook, Educating the Millennial Learner</i> (2006) Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia	31
2. 2	Peringkat Proses Pembelajaran Berasaskan Projek yang diadaptasi dari <i>Project-Based Learning Handbook</i> , Kementerian Pelajaran Malaysia	34
2. 3	Elemen-elemen Asas Projek yang diadaptasi dari <i>Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements</i> , Institusi Pendidikan Buck (2015)	36
4. 1	Peta minda pelajar Pensyarah 1 subjek <i>Advertising Design II</i>	109
4. 2	Lakaran papan cerita bagi subjek <i>Advertising Design II</i> Pensyarah 2	110
4. 3	Ruang kerja pelajar-pelajar Pensyarah 2	111
4. 4	Lakaran peta minda pelajar Pensyarah 2 subjek <i>Graphic Design Project</i>	112
4. 5	Lakaran kasar perkembangan idea pelajar Pensyarah 2 subjek <i>Graphic Design Project</i>	113
4. 6	Lakaran intensif pelajar Pensyarah 2 subjek <i>Graphic Design Project</i>	114

4. 7	Lakaran karakter animasi 3 dimensi subjek <i>3D Animation</i> pelajar Pensyarah 3	115
4. 8	Lakaran papan cerita projek akhir <i>3D Animation</i> Pelajar Pensyarah 3	116
4. 9	Lakaran papan cerita pelajar Pensyarah 4 subjek Videografi	117
4. 10	Lakaran intensif papan cerita pelajar Pensyarah 4 subjek Videografi	117
4. 11	Proses pencarian idea pelajar Pensyarah 5 subjek <i>Integrated Marketing Communication</i>	123
4. 12	Lakaran perkembangan idea pelajar Pensyarah 5 subjek <i>Integrated Marketing Communication</i>	123
4. 13	Sesi kritikan Pensyarah 2 bersama-sama pelajar <i>Graphic Design Project</i>	125
4. 14	Sesi pembentangan projek bagi subjek <i>Advertising Design II</i> oleh Pensyarah 1	127
4. 15	Pembentangan akhir subjek <i>Graphic Design Project</i> pelajar-pelajar Pensyarah 2	129
4. 16	Sesi pembentangan pelajar Pensyarah 3 subjek <i>Design Research</i>	130
4. 17	Hasil karya akhir pelajar-pelajar Pensyarah 5 subjek <i>Integrated Marketing Communication</i>	135
4. 18	<i>Visual Communication Show</i> ke-20 pelajar-pelajar Pensyarah 2 di kampus Politeknik Ibrahim Sultan	136
4. 19	Ruang Galeria Politeknik Ibrahim Sultan	137
4. 20	Pameran karya seni pelajar-pelajar Pensyarah 2 di sekitar kampus Politeknik Ibrahim Sultan	137
4. 21	Pameran pelajar-pelajar Pensyarah 4 di sekitar kampus Universiti Segi	138



SENARAI SINGKATAN

ICT *Information Communication Technology*

IPT Institusi Pengajian Tinggi

IPTA Institusi Pengajian Tinggi Awam

IPTS Institusi Pengajian Tinggi Swasta

COPIA Kod Amalan Akreditasi Program

COPPA Kod Amalan Audit Institusi

KPM Kementerian Pelajaran Malaysia

KPT Kementerian Pendidikan Tinggi



MQF *Malaysian Qualification Framework*

PBP Pembelajaran Berasaskan Projek

PdP Pembelajaran dan Pengajaran

PPT Pemberi Pendidikan Tinggi

FINAS Perbadanan Kemajuan Filem Malaysia

MMU Universiti Multimedia

UiTM Universiti Teknologi Mara

UTAR Universiti Tunku Abdul Rahman

USM Universiti Sains Malaysia





SENARAI LAMPIRAN

- A Akuan Peserta Kajian
- B Senarai Semak Pemerhatian
- C Protokol Temu Bual Pensyarah
- D Protokol Temu Bual Pelajar
- E Artikel Hasil Kajian





BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pengenalan

Bab ini membincangkan latar belakang Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) dalam pembelajaran dan pengajaran khususnya dalam bidang seni digital di Malaysia. Bab ini juga membincangkan permasalahan kajian, objektif kajian, persoalan kajian dan signifikan kajian. Kerangka konseptual kajian juga akan diperjelaskan di akhir bab ini.

1.2 Latar Belakang Kajian

Di Malaysia, perkembangan teknologi masa kini yang lebih tertumpu dan cenderung kepada penggunaan komputer dan internet di dalam setiap pekerjaan telah memberi kesan kepada sistem pendidikan. Sistem pendidikan bermula daripada peringkat





sekolah rendah sehingga ke peringkat pengajian tinggi telah memainkan peranan yang sangat penting bagi menjamin masa depan negara untuk melahirkan modal insan yang berkualiti seiring dengan perkembangan teknologi masa kini. Pelbagai falsafah dan dasar pendidikan telah dijadikan pegangan bagi membolehkan para pendidik menerajui bidang akademik dengan lebih efektif. Falsafah pendidikan yang menjadi panduan bagi semua aktiviti pendidikan di Malaysia telah mengungkapkan secara jelas prinsip dan nilai asas yang mendasari dan membentuk sistem pendidikan di Malaysia daripada peringkat yang paling rendah hingga ke peringkat tertinggi iaitu peringkat universiti.

Tujuan pendidikan bukan sahaja untuk pembangunan dan kesejahteraan individu tetapi juga untuk pembangunan dan kesejahteraan setiap lapisan hubungan individu berkenaan bermula dengan keluarga, meluas kepada masyarakat dan negara.



Berdasarkan falsafah pendidikan kebangsaan, tujuan pendidikan tinggi bukan hanya sekadar memperolehi segulung ijazah, tetapi adalah untuk pembangunan diri manusia secara menyeluruh dan seimbang supaya menjadi seorang insan, ahli keluarga, dan masyarakat serta warganegara yang berilmu, bertanggungjawab, berakhlak mulia, dan sentiasa berbakti kepada bangsa dan negara.

Matlamat pengajian tinggi di Malaysia adalah memenuhi tuntutan negara bagi menyediakan sumber tenaga manusia yang mahir dan berkecekapan, sesuai dengan keperluan negara yang sedang pesat membangun ini. Justeru itu, sememangnya tidak dapat dinafikan sesebuah institusi pengajian tinggi memainkan peranan yang penting bagi merealisasikan matlamat ini dengan memastikan sumber manusia yang dilahirkan mampu memberi sumbangan kepada masyarakat dan negara. Kepakaran ahli-ahli akademik dalam sesuatu bidang merupakan elemen penting bagi melahirkan para





graduan yang berkualiti dalam menyiapkan diri untuk menempuh alam pekerjaan yang sebenar pada abad ke-21 ini. Beberapa buah insituti pengajian tinggi awam dan swasta di Malaysia telah diwujudkan bagi menawarkan pelbagai jenis kursus yang bersesuaian dengan kehendak industri itu sendiri. Setiap institusi pengajian tinggi (IPT) mempunyai fokus dan matlamat yang tertentu termasuklah bidang penyelidikan, kemahiran dan teknikal, sains dan perubatan, pendidikan, pengurusan, dan sebagainya. Sistem pengajaran dan pembelajaran yang diterapkan adalah berbeza mengikut matlamat IPT dan ahli-ahli akademik masing-masing. Peredaran zaman dan perkembangan perubahan sistem pendidikan di Malaysia telah memberi kesan kepada kebolehan para pensyarah bagi memikul tanggungjawab sebagai pendidik.

Antara institusi pengajian yang menawarkan kursus pengajian seni adalah seperti di Universiti Teknologi Mara (UiTM), Universiti Sains Malaysia (USM), Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Universiti Multimedia (MMU), Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) dan lain-lain. Institusi pendidikan adalah tempat disiplin keilmuan seni menjalani proses diuji, atau dikaji kebenaran pengetahuannya agar terbentuk satu gagasan pemikiran hasil pengkaedahan terkawal: segalanya adalah berkenaan kecerdasan dan pemikiran kritikal (Badrolhisham, 2011).

Pendidikan seni visual dapat dilihat sebagai satu usaha terencana untuk menanam dan membentuk model-model pengetahuan pilihan dalam proses pelaksanaannya mempertimbangkan perkembangan fizik dan kejiwaan manusia sehingga terbentuk atau berubah perilakunya: mereka menjadi mampu berfikir, menghayati, menginterpretasi, dan memanfaatkan sumber daya yang ada dalam lingkungannya untuk meningkatkan taraf kehidupan peribadi dan masyarakat (Badrolhisham, 2011). Kewujudan pelbagai





strategi pengajaran dan pembelajaran didalam seni visual sememangnya telah menjadi panduan kepada pensyarah bagi membolehkan setiap proses pembelajaran dan pengajaran dijalankan dengan lebih efektif untuk melahirkan pelajar yang produktif dan inovatif serta berdaya saing.

Tugas sebagai seorang pensyarah dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja menyampaikan ilmu tetapi juga melahirkan pelajar yang holistik dan memenuhi keperluan pasaran. Kaedah pengajaran yang lazimnya digunakan oleh pensyarah di institusi pengajian tinggi adalah seperti perbincangan, seminar, tutorial, lawatan, Pembelajaran Berasaskan Masalah dan termasuklah PBP ini. Lazimnya, pensyarah tidak akan menggunakan satu kaedah sahaja, malah menggabungkan dua atau lebih teknik pengajaran bagi menyesuaikan pengajarannya dengan kesediaan pelajar.



Kajian ini mengkaji pemahaman pensyarah yang menggunakan strategi PBP samada secara total atau secara sampingan dalam pembelajaran dan pengajaran mereka. Ini bermaksud pensyarah menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran untuk tugas secara berkumpulan dan individu dalam jangka masa yang panjang atau sebarang tugas harian yang bercirikan PBP akan diambil kira. Seterusnya, maklumbalas dari pelajar-pelajar yang terlibat didalam pengajaran dan pembelajaran pensyarah yang dipilih turut diambil kira bagi melihat kesannya terhadap pembelajaran.

1.3 Permasalahan Kajian

Analisis terhadap perkembangan kualiti dan ramalan tentang masa depan sesuatu sistem pendidikan bermula dengan mengenalpasti isu dan masalah utama yang dihadapi





dalam aspek pengajaran dan pembelajaran. Secara keseluruhannya, terdapat beberapa isu yang dihadapi oleh universiti tempatan termasuklah mutu pengajaran dan kualiti siswazah yang dilihat dari sudut proses dan produk, iklim dan budaya mengajar, pengubahsuaian kurikulum, pendekatan pengajaran dan bahasa pengantar. Pelbagai faktor yang sebahagian besarnya bergantung kepada latar demografi pelajar dan pengalaman serta kecekapan pensyarah (Robiah Sidin, 2000).

Selain itu juga, terdapat kemungkinan pembelajaran yang berlaku tidak memenuhi syarat dan gagal mencapai kehendak sebenar pentakrifan pendidikan. Secara ringkas, komponen asas yang mesti dipenuhi untuk menghasilkan pembelajaran ialah pelajar, perkara yang dipelajari yang bersifat kandungan atau pengalaman pembelajaran, kaedah dan hasil dari perubahan yang kekal secara relatif (Noor Hisham Md Nawi,



Terdapat pelbagai strategi pembelajaran dan pengajaran termasuklah Pembelajaran Berasaskan Masalah, Pembelajaran Berasaskan Studio, Pembelajaran Berpusatkan Pelajar, Pembelajaran Berasaskan Pengalaman dan Pembelajaran Berasaskan Projek yang digunakan oleh pensyarah sama ada secara langsung atau tidak langsung. Namun demikian, penggunaan strategi pembelajaran dan pengajaran oleh pensyarah masih lagi kurang jelas pemahamannya dan keberkesanannya. Menerusi kajian yang dijalankan oleh Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) Kajian Sistem Pendidikan Tiga Tahun (1998) dan Kajian Prestasi Pelajar 1999 oleh gabungan universiti-universiti tempatan di Malaysia (Pasukan Rangkaian Penjaminan Kualiti IPTA, 2000) menyebut tentang rungutan para pelajar bahawa ada pensyarah yang hanya mementingkan penyampaian fakta dan kandungan utama tanpa mengenali pelajar yang dididiknya dan menggunakan





kaedah kuliah untuk semua kelas tanpa berusaha mempelbagaikan mengikut kumpulan pelajar yang berbeza-beza (Robiah Sidin, 2000). Kajian ini memilih strategi Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) kerana pengkaji berpendapat ciri-ciri PBP lebih bersifat global dan menolak amalan pengajaran tradisional. Penggunaan konsep PBP dalam sistem pendidikan sering dipengaruhi oleh peredaran zaman (Bender, 2012).

Selain itu, menurut Aiedah dan Audrey (2012) *Buck Institute for Education* telah memberikan kriteria PBP sebagai strategi pembelajaran yang mampu membina kemahiran abad ke-21 seperti bekerjasama, berfikir secara kritikal dan berkomunikasi secara aktif. PBP juga merupakan salah satu konsep pembelajaran yang menekankan pengeluaran produk atau artifak dalam pelbagai bentuk termasuklah karya seni digital ini.



Kajian yang dijalankan ini mengkaji pemahaman dan pelaksanaan strategi pembelajaran PBP yang digunakan di dalam kursus pengajian berasaskan seni yang berasaskan digital. Pengucapan karya seni dengan menggunakan media elektronik, cetakan dan ilustrasi maya kian menjadi satu kepentingan dan budaya dalam kehidupan penggiat seni. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan istilah digital kerana istilah ini sering digunakan dalam dunia komputeran apabila maklumat dunia realiti dipindahkan dalam bentuk elektronik. Istilah digital ini juga sinonim dengan teknologi berasaskan elektronik dan penggunaanya telah difahami secara global dalam Bahasa Inggeris dan Bahasa Melayu termasuklah dari aspek ejaan dan sebutannya. Secara keseluruhannya istilah seni digital digunakan dalam kajian adalah mewakili bidang seni reka grafik, multimedia dan animasi. Seni reka grafik merujuk kepada kursus pengajian yang menghasilkan rekaan korporat, kursus pengajian multimedia pula merujuk kepada





penghasilan video komersial manakala kursus pengajian animasi merujuk kepada penghasilan karya karakter animasi. Imej-imej akan disunting, diimbas, dilukis dengan menggunakan tetikus atau papan grafik. Interaksi karya-karya seni yang menggunakan pelbagai kesan visual khas yang digunakan secara komprehensif telah memberi impak kepada individu dalam masyarakat dari aspek interaksi sosial dan nilai komersial yang lebih universal.

Seterusnya, cabaran utama dalam dunia pendidikan adalah untuk melahirkan modal insan yang kompeten dan berdaya saing untuk bersedia berkhidmat dalam industri pada abad ke-21 ini. Dalam konteks dunia pendidikan, globalisasi menjadikan segala maklumat lebih mudah dipelajari dan diakses menerusi teknologi komputer. Seiring dengan ini, sebagai satu cabang disiplin ilmu, bidang seni turut menerima impak dalam pelbagai bentuk. Disiplin ilmu seni menerusi bidang grafik dan reka bentuk industri melalui penggunaan komputer merupakan suatu usaha mengintelektualkan disiplin ilmu seni itu sendiri.

Pelbagai peranan dan cabaran yang harus dipikul dan ditempuhi oleh para pendidik khususnya di peringkat pengajian tinggi yang menjadi batu loncatan ke arah pemantapan generasi muda yang intelektual dan revelen dengan kepesatan teknologi. Bagi pihak Kementerian Pengajian Tinggi, penawaran kursus berkaitan seni berasaskan komputer membuktikan usaha gigih kerajaan untuk menangani era globalisasi secara mampan. Secara realistiknya kita mungkin terpaksa akur bahawa tidak semua graduan yang dihasilkan oleh universiti tempatan termasuk institusi pengajian mempunyai kriteria kecemerlangan seperti yang diharap-harapkan (Melati, 2007). Tidak dapat dinafikan bukan semua tenaga pensyarah mempunyai kepakaran dalam pendidikan





yang berupaya membentuk modal insan yang berkualiti dari sudut akademik dan praktikal. Institusi pengajian tinggi di Malaysia perlu mengorak langkah menuju ke arah pemantapan dan pemeraksanaan pembangunan modal insan secara bersepadu dan menyeluruh dengan mengambil kira kemakmuran negara dan kehendak pasaran kerja.

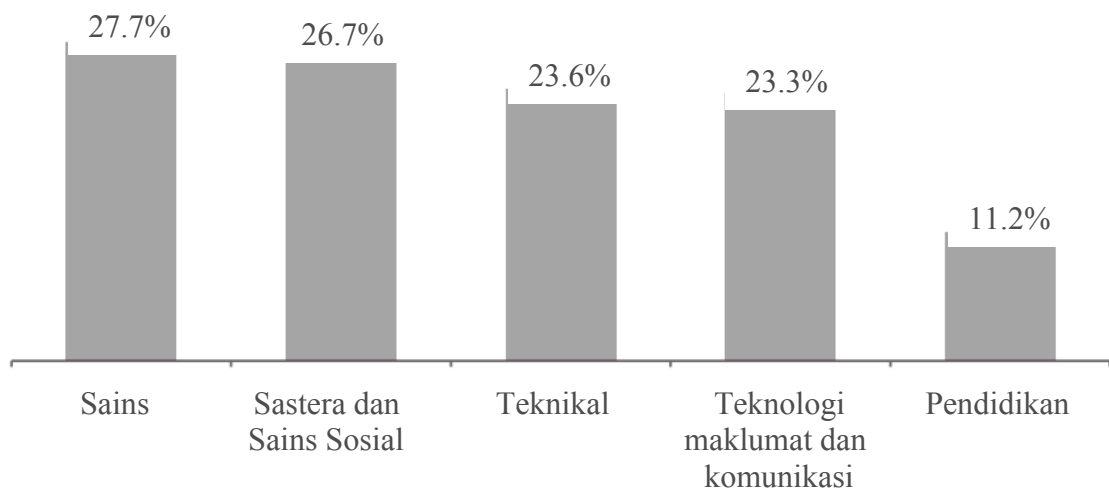
Menurut Chang, Fauziah dan Faridah (2011), media massa telah menjelaskan beberapa kelemahan graduan tempatan terutamanya dari segi tahap kemahiran telah memberi kesan kepada peluang untuk mendapatkan pekerjaan. Mereka dikatakan kekurangan keupayaan untuk berkomunikasi dengan berkesan, kurang terbuka kepada proses pembelajaran dan mempunyai keyakinan diri yang rendah. Kedua-dua konsep kognitif kecerdasan emosi dan kemahiran insaniah adalah sejenis simbiosis atau dilihat sebagai kemahiran yang amat diperlukan oleh pelajar sebelum melangkah keluar ke alam

pekerjaan.



Dalam era globalisasi ini, peningkatan dalam permintaan sumber tenaga manusia yang semakin tinggi telah mendesak majikan untuk memilih pekerja yang bertanggungjawab, mampu menangani tugas mencabar, boleh menyesuaikan diri dengan keadaan, dan sensitif kepada keadaan sekeliling. Dengan itu, graduan perlu mempelajari nilai-nilai baru termasuklah tentang etika kerja, kepimpinan, kompetensi dalam teknologi maklumat, hubungan interpersonal, dan analitikal (Mohd Safarin & Mohd Zolkifli, 2005). Rajah 1.1 menunjukkan beberapa bidang pengkhususan yang tidak berupaya memenuhi tuntutan kerjaya. termasuklah bidang berkaitan dengan seni digital iaitu teknologi maklumat dan komunikasi.





Rajah 1.1. Kadar Pengangguran Mengikut Bidang Pengajian, Prospek dan Dasar Tahun 2017. Sumber: Kementerian Pendidikan Tinggi dan Anggaran Bank Negara.

1.4 Objektif Kajian

Terdapat tiga fokus utama dalam menghasilkan kajian ini iaitu:

1.4.1 Meneroka pemahaman pensyarah tentang asas pelaksanaan PBP dalam pengkhususan seni digital.

1.4.2 Meninjau pelaksanaan PBP oleh pensyarah dari aspek tujuan, justifikasi dan kaedah.

1.4.3 Menganalisis persepsi pelajar terhadap PBP yang dilaksanakan oleh pensyarah dalam P dan P.