



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI
SITES FROG VIRTUAL LEARNING
ENVIRONMENT DALAM PdPc
PENDIDIKAN SENI VISUAL
SEKOLAH RENDAH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

SUZANNA BINTI ZAINUDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI *SITES FROG VIRTUAL
LEARNING ENVIRONMENT* DALAM PdPc PENDIDIKAN
SENI VISUAL DI SEKOLAH RENDAH**

SUZANNA BINTI ZAINUDIN



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 KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Please tick (✓)
Project Paper
Masters by Research
Master by Mixed Mode
PhD

✓

INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the 10 day of November 2020

i. Student's Declaration:

I, SUZANNA BINTI ZAINUDIN, M20161000895, FSKIK (PLEASE INDICATE STUDENT'S NAME, MATRIC NO. AND FACULTY) hereby declare that the work entitled KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI SITES FROG VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT DALAM PdPc PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

Signature of the student

ii. Supervisor's Declaration:

I PROF. MADYA DR. RIDZUAN BIN HUSSIN (SUPERVISOR'S NAME) hereby certifies that the work entitled KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI SITES FROG VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT DALAM PdPc PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH (TITLE) was prepared by the above named student, and was submitted to the Institute of Graduate Studies as a *~~partial~~/full fulfillment for the conferment of IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN SENI (MOD PENYELIDIKAN) (PLEASE INDICATE THE DEGREE), and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

11/01/2021

Date

DR. RIDZUAN HUSSIN
Pensyarah Kanan
Jabatan Seni & Rekabentuk, FSKIK
Universiti Pendidikan Sultan Idris
37100 Teluk Anson, Malim, Perak.

Signature of the Supervisor

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI SITES FROG VIRTUAL
LEARNING ENVIRONMENT DALAM PdPc PENDIDIKAN SENI
VISUAL SEKOLAH RENDAH

No. Matrik / Matric No.: M20161000895

Saya / I : SUZANNA BINTI ZAINUDIN
(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

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

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
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. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) from the categories below:-

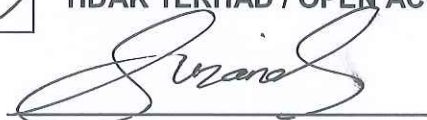
☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

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)


Dr. RIDZUAN HUSSIN
Pensyarah Kanan
Jabatan Seni & Rekabentuk, FSKIK
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tg. Malim, Perak.

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

Tarikh: 11/1/2021

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 related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Ilahi, di atas rahmat yang dilimpahinya, penyelidikan ini berjaya disiapkan. Pertama sekali, jutaan terima kasih tidak terhingga kepada Bahagian Tajaan kerana peluang yang diberikan ini. Akhirnya penyelidikan ini berjaya disiapkan sepenuhnya berbekalkan semangat dan motivasi dari mereka yang berada di sekeliling saya, terutama buat anakanda tunggal Ahmad Syahmi Shah serta adinda Muhammad Hasrul dan adinda Payiet yang sentiasa memberikan motivasi dan kata-kata semangat. Ribuan jutaan terima kasih buat Prof Madya Dr Ridzuan bin Hussin yang sudi menerima saya sebagai pelajar yang banyak membantu saya dari mula hingga akhir. Terima kasih atas segala tunjuk ajar dan panduan yang diberi terutama dalam susun alur sesebuah perjalanan tesis yang lengkap untuk peringkat seterusnya, Insya Allah. Tidak dilupakan buat rakan-rakan senior di Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), sepupu Norazreen bt Ab Bakar (FSM) sahabat-sahabat Dr Asmawati bt Mohamad Ali, Dr Mohamad Zarkhuan bin Zainol, En Fakir Mohamad bin Md Nor, Cikgu Fadlyaton binti Ishak, Nani Azila binti Abd Rasyid serta guru-guru di Daerah Pasir Gudang. Ucapan terima kasih diucapkan selama kajian ini berjaya dijalankan. Juga tidak dilupakan buat para cendekiawan dan pensyarah Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) yang banyak memberikan panduan untuk saya menjadi seorang penuntut yang berdedikasi dalam bidang penyelidikan ini. Untuk Prof Dr Ramlee Mustapha, Prof Datuk Dr Abdul Latiff bin Abu Bakar, Dr Abu Zarrin Selamat, Dr Ahmad Ilyas, terima kasih kerana memberikan ubat semangat untuk saya mengharungi perjalanan tesis ini. Buat Tuan Hj Mohd Radzif Yusof, terima kasih di atas mendidik saya erti sebuah kesabaran dalam menanti sebuah tesis ini berjaya di akhirnya. Alhamdulillah dan Semoga Allah sahaja yang mampu membalas kepadamu semua kebaikan.





ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi *Sites Frog Virtual Learning Environment (VLE)* dalam PdPc Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah. Kajian ini juga dibina untuk melihat minat terhadap tajuk Diorama dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Penyelidikan ini menggunakan reka bentuk kajian kes. Kerangka konseptual kajian berdasarkan model Smith dan Ragan yang mengandungi tiga fasa iaitu analisis, strategi dan penilaian. Seramai 132 murid Tahun Empat di sebuah sekolah rendah telah dipilih sebagai responden kajian. Instrumen kajian terdiri daripada ujian teori Seni Visual dan satu set soal selidik yang diedarkan kepada responden kajian. Tiga pakar bidang seni telah dipilih untuk mengesahkan instrumen kajian dan kebolehpercayaan soal selidik berdasarkan indeks ketekalan dalaman *Alfa Cronbach* adalah 0.88. Terdapat tujuh konstruk kajian telah dipilih berdasarkan silibus Pendidikan Seni Visual Tahun Empat iaitu: lakaran, lukisan, media, ilustrasi dan huruf, kemahiran, garisan lakaran dan model. Hasil ujian teori menunjukkan pencapaian murid dalam lima konstruk meningkat. Domain kemahiran telah menunjukkan peningkatan yang paling tinggi iaitu sebanyak 22% diikuti oleh ilustrasi dan huruf yang meningkat sebanyak 20.5%. Aspek lakaran juga meningkat sebanyak 11.4%. Peningkatan yang kecil adalah konstruk model sebanyak 3.1% dan konstruk garisan dan lakaran yang meningkat hanya sebanyak 0.7%. Hasil pemerhatian dan temu bual menunjukkan sokongan guru terhadap proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam kelas Pendidikan Seni Visual adalah kritikal. Dapatan soal selidik pula mendapati murid menunjukkan minat ($M=3.64$; $SP=1.37$) terhadap tayangan *Sites Frog VLE*. Kesimpulannya, dapatan utama kajian menunjukkan aplikasi *Sites Frog VLE* adalah berkesan dalam meningkatkan pencapaian murid melalui Diorama. Murid juga berminat dengan tayangan *Sites Frog VLE* yang menarik. Implikasi kajian menunjukkan aplikasi *Sites Frog VLE* boleh digunakan secara meluas untuk meningkatkan kemahiran murid dalam Pendidikan Seni Visual.





THE EFFECTIVENESS OF USING THE SITES FROG VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT APPLICATION IN TEACHING AND LEARNING OF VISUAL ART EDUCATION IN PRIMARY SCHOOL

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of Sites Frog Virtual Learning Environment (VLE) application in teaching and learning of Visual Arts Education in primary school. This study was also search the interest in the topic of Diorama in the subject of Visual Arts Education. This research used a case study design. The conceptual framework of the study is based on the Smith and Ragan model which contains three phases namely analysis, strategy and evaluation. A total of 132 year four students in a primary school were selected as study respondents. The research instrument consisted of a Visual Arts theory test and a set of questionnaires distributed to the study respondents. Three art experts were selected to validate the research instrument and the reliability of the questionnaire based on the Cronbach's alpha internal consistency index was 0.88. There are seven study constructs have been selected based on the year four Visual Arts Education syllabus, namely: sketches, drawings, media, illustrations and letters, skills, sketch lines and models. Theoretical test results show that student achievement in the five constructs increased. The skills domain has shown the highest increase of 22% followed by illustrations and letters which increased by 20.5%. The sketch aspect also increased by 11.4%. A small increase was the model construct by 3.1% and the line also sketch construct increased by only 0.7%. The results of observations and interviews show that teachers' support for the learning process and facilitation in the Visual Arts Education classroom is critical. The findings of the questionnaire found that students showed interest ($M=3.64$; $SD=1.37$) on the screening of Sites Frog VLE. As a conclusion, the main findings of the study show that the application of Sites Frog VLE is effective in improving student achievement through Diorama. Pupils are also interested in an interesting screening of Sites Frog VLE. The implications of the study show that the Sites Frog VLE application can be widely used to improve students' skills in Visual Arts Education.



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	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	5
1.3	Pernyataan Masalah	9
1.4	Tujuan dan Objektif Kajian	14
1.5	Persoalan Kajian	14
1.6	Kerangka Teoritis Kajian	15
1.7	Skop Kajian	16

1.8	Batasan Kajian	17
1.9	Definisi Operasional Kajian	17
1.9.1	Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)	17
1.9.2	Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)	18
1.9.3	Diorama	18
1.9.4	Persekitaran Pembelajaran Maya (<i>Virtual Learning Environment</i>)	19
1.9.5	<i>Frog Virtual Learning Environment</i>	19
1.9.6	<i>Sites</i> (Laman Sesawang)	20
1.9.7	Minat	20
1.9.8	Sikap	21
1.9.9	Pendidikan Seni Visual	21
1.9.10	Instruksional	22
1.10	Kepentingan Kajian	22
1.11	Rumusan	23

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	24
2.2	Sekolah Kluster Kecemerlangan	25
2.3	Proses Membina Laman Baru/Pelantar Persekitaran Pembelajaran Maya	28
2.3.1	Proses Membina Laman Baru	45
2.4	Kajian Penggunaan Laman <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Dalam Kalangan Murid	51
2.4.1	Penetapan KPI <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Murid Mengikut Negeri-negeri	52

2.5	Data Pencapaian KPI <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Johor 2018	54
2.6	Penggunaan Laman Video Bagi Matapelajaran Pendidikan Seni Visual	61
2.7	Model Reka Bentuk Instruksional Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan	63
2.7.1	Analisis Persekitaran Belajar	67
2.7.2	Analisis Ciri-ciri Murid	67
2.7.3	Analisis Tugas Pembelajaran	68
2.7.4	Menentukan Strategi Pembelajaran	69
2.7.5	Menghasilkan Program Pembelajaran	71
2.7.6	Penilaian	71
2.7.7	Melaksanakan Penilaian Formatif	72
2.7.8	Merumus Program Pembelajaran	72
2.8	Teori Konstruktivisme	75
2.9	Pengaruh Sikap dari Kajian Lepas	79
2.10	Kajian Penerimaan Penggunaan Teknologi ke Dalam Matapelajaran Seni	82
2.11	Kajian Mengenai Minat	85
2.12	Kajian Mengenai Sikap	95
2.13	Kajian Pembelajaran Diorama	102
2.14	Kajian Model Estetik <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	104
2.15	Tahap Integriti Guru	108
2.16	Pendidikan Sejarah Seni Berpanduan Komputer	109
2.17	Kajian Lepas <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	111
2.18	Isu-isu Laman Aplikasi <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	120

2.19	Isu-isu <i>Frog Virtual Learning Environment</i> di Malaysia	127
2.20	Isu-isu Dalam <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	130
2.21	Aplikasi <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Melalui Teknologi Komunikasi Maklumat (TMK)	143
2.22	Kebaikan ke Arah Multimedia	152
2.23	Elemen Kemahiran Pedagogi Guru Berbantuan <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	156
2.24	Peningkatan Akademik Melalui <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	159
2.25	Rumusan	163

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	164
3.2	Rekabentuk Kajian	165
3.3	Lokasi Kajian	171
3.4	Populasi	171
3.5	Sampel Kajian	172
3.6	Instrumen Kajian	175
3.6.1	Latarbelakang Demografi	176
3.6.2	Pengetahuan dan Pengalaman Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV)	176
3.6.3	Pengetahuan Pelajar Terhadap Pendidikan Melalui Aplikasi <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	177
3.7	Analisis Kajian	184
3.8	Analisis Profil Demografi	185

3.9	Tatacara Penganalisan Data	187
3.10	Cara Pemarkahan	190
3.11	Kajian Rintis	191
3.12	Rumusan	193

BAB 4 DAPATAN DAN ANALISIS KAJIAN

4.1	Pengenalan	194
4.2	Bahagian Satu	195
4.2.1	Analisis Tahap Pencapaian Akademik Murid Dalam Tajuk Akuarium Melalui Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i>	196
4.3	Bahagian Dua	
4.3.1	Rumusan Dapatan Kajian Bahagian Fasa Dua: Analisis Tahap Minat dan Hasil Kreativiti Murid Tahun Empat Terhadap Pembelajaran Akuarium Pendidikan Seni Visual Melalui Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i>	216
4.4	Bahagian Tiga	220
4.4.1	Bagaimanakah Sikap Murid Tahun Empat Terhadap Pembelajaran Tajuk Akuarium Pendidikan Seni Visual Melalui Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i> ?	220
4.4.2	Interaksi Temubual Bersama Murid Semasa Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i>	222
4.4.3	Pemerhatian Bersama Murid Semasa Sesi Pembelajaran dan Pemudahcaraan Melalui Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i>	225
4.5	Rumusan	230

**BAB 5 PERBINCANGAN DAN PENUTUP**

5.1	Pengenalan	232
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	233
5.2.1	Menjawab Kepada Soalan Kajian 1	233
5.2.2	Menjawab Kepada Soalan Kajian 2	235
5.2.3	Menjawab Kepada Soalan Kajian 3	237
5.3	Implikasi Kajian	238
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	240
5.5	Penutup	242

RUJUKAN	244
----------------	-----

LAMPIRAN	259
-----------------	-----





SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Penetapan Petunjuk Prestasi Utama (KPI) <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Tahun 2018 Bagi Sekolah-sekolah Negeri Johor	45
2.2	Data Pencapaian <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Bagi Negeri Johor (Jan-Mac) 2018	56
2.3	Data Pencapaian <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Bagi Negeri Johor (Apr-Jun) 2018	57
2.4	Data Pencapaian <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Bagi Negeri Johor (Julai-Sept) 2018	58
2.5	Data Pencapaian <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Bagi Negeri Johor (Oktober) 2018	59
2.6	Item Sikap (Komponen Afektif)	80
2.7	Item Sikap (Pengaruh Guru)	80
2.8	Item Sikap (Pengaruh Ibu Bapa)	81
3.1	Populasi Kajian	175
3.2	Instrumen Kajian	178
3.3	Taburan Item dalam Borang Soal Selidik	180
3.4	Item Bahagian 2	181
3.5	Item Bahagian 3	182
3.6	Item Bahagian 4	183
3.7	Skala Likert	184
3.8	Kaedah Analisis Data	185



3.9	Analisis Deskriptif Demografi Responden	186
3.10	Matrik Pemerhatian dan Temu Bual	188
3.11	Borang Trigulasi Matrik	189
3.12	Pengelasan Skor Min	190
3.13	Jadual Kebolehpercayaan Instrumen	191
4.1	Item Seni Bagi Konstruk Lakaran Dalam PdPc	198
4.2	Item Seni Bagi Konstruk Lukisan Dalam PdPc	200
4.3	Item Seni Bagi Konstruk Media Dalam PdPc	204
4.4	Item Seni Bagi Konstruk Ilustrasi dan Huruf Dalam PdPc	206
4.5	Item Seni Bagi Konstruk Bidang Kemahiran Dalam PdPc	210
4.6	Item Seni Bagi Konstruk Garisan dan Lakaran Dalam PdPc	213
4.7	Item Seni Bagi Konstruk Model Dalam PdPc	216
4.8	Tahap Minat dan Hasil Kreativiti Murid Terhadap Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual Dengan Melalui Aplikasi <i>Sites Frog Virtual Learning Environment</i>	218
4.9	Perkaitan Proses Kreatif Terarah Dengan Model Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)	219



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Bilangan Sekolah Kluster Mengikut Negeri	26
2.2	Proses Memasukkan ID bagi <i>Goggle Drive</i>	46
2.3	Proses Akses <i>Apps Copy Folder_Review Permissins</i>	46
2.4	Paparan <i>Apps Copy Folder</i>	47
2.5	Pilih New Tab Login akaun <i>Frog Virtual Learning Environment</i>	47
2.6	Pilihan untuk Pindahkan Fail	48
2.7	Klik <i>Advanced</i> untuk Berkongsi Fail	48
2.8	Tekan Pautan <i>Link Sharing</i>	49
2.9	Buka Pautan <i>Link</i>	49
2.10	Pilih Tetapan <i>Root of My Drive</i>	50
2.11	Setelah Tamat Proses	50
2.12	Penetapan KPI <i>Frog Virtual Learning Environment</i> Murid Tahun 2018 Mengikut Negeri-negeri	53
2.13	Laman Video Pendidikan Seni Visual	62
2.14	Model Reka Bentuk Pengajaran Smith P.L dan Ragan T.J (1999)	64
2.15	Data Bertema Minat Sebelum Penggunaan Video <i>Frog Virtual Learning Enviroment</i>	92
2.16	Data Bertema Minat Selepas Penggunaan Video <i>Frog Virtual Learning Enviroment</i>	93
2.17	Data Bertema Minat Terhadap Strategi PdP Video <i>Frog Virtual Learning Enviroment</i>	94





3.1	Reka Bentuk Kajian	167
3.2	Klasifikasi Kaedah Pensampelan	172
3.3	Persampelan Bukan Kebarangkalian	173
4.1	Analisis Konstruk Lakaran	197
4.2	Analisis Konstruk Lukisan	199
4.3	Analisis Konstruk Media	203
4.4	Analisis Konstruk Ilustrasi dan Huruf	205
4.5	Analisis Konstruk Bidang Kemahiran	208
4.6	Analisis Konstruk Garisan dan Lakaran	211
4.7	Analisis Konstruk Model	214





SENARAI SINGKATAN

ATP	Aspek Teknikal Penerbitan
BTP	Bahagian Teknologi Pendidikan
JUK	Jurulatih Utama Kebangsaan
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PJJ	Pembelajaran Jarak Jauh
PK	Pembelajaran Kadar Kendiri
PKG	Pusat Kegiatan Guru
PPK	Pusat Perkembangan Kurikulum
PSV	Pendidikan Seni Visual
SBT	Sekolah Berprestasi Tinggi
SKK	Sekolah Kluster Kecemerlangan
SPSS	Statistical Package for Social Science
TMK	Teknologi Komunikasi Maklumat
VLE	Virtual Learning Environment





SENARAI LAMPIRAN

- A Senarai Pakar
- B Surat Kebenaran Menjalankan Kajian dari Institut Pengajian Siswazah, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
- C Surat Kebenaran Menjalankan Kajian dari Fakulti Seni Komputeran Industri Kreatif Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
- D Surat Kebenaran Menjalankan Kajian dari Sektor Penyelidikan dan Penilaian (EPRD)
- E Surat Kebenaran Menjalankan Kajian dari Jabatan Pendidikan Negeri Johor (JPNJ)
- F Sijil Persidangan Penyertaan in Helsinki, EduCluster Finland
- G Artikel International Journal of Interdisciplinary Research and Innovations
- H Sokongan Kementerian Pendidikan Malaysia bagi FrogAsia Sdn Bhd 2019
- I Persidangan Pendidikan “Leap Of Knowledge” dari FrogAsia





BAB 1

PENGENALAN



Sistem pendidikan negara telah melalui sebuah inovasi yang besar dalam menjalani proses pembelajaran berdasarkan pengetahuan baru dan pencarian yang secara berterusan. Adanya aplikasi Persekitaran Pembelajaran Maya *Frog* merupakan satu platform yang disediakan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia yang dikenali dengan nama *Frog Virtual Learning Environment (Frog VLE)*. Ia adalah merupakan pelantar pembelajaran maya yang mana salah satu usaha inovasi dari rangkaian 1 BestariNet yang dilengkapi dengan akses Internet 4G dan dilengkapi dengan sistem rangkaian internet yang berkelajuan tinggi ini adalah salah satu bentuk usaha bagi memudahkan para guru, ibu bapa dan murid agar dapat mewujudkan satu persekitaran pembelajaran yang lebih efisien. Malah ia merupakan satu sistem berasaskan web di dalam bentuk platform yang berteraskan *cloud* serta boleh diakses di mana jua





walaupun berada diluar kawasan persekitaran sekolah. Semua bentuk penyimpanan fail dan data akan disimpan di dalam platform berteras *cloud* yang dapat diakses pada masa bila-bila sahaja dan di mana sahaja melalui capaian internet. Malah setiap pengguna akan diberikan akses percuma untuk laluan masuk ke ID *Yes Hotspot* untuk log masuk ke dalam *Frog Virtual Learning Environment* pengguna. *Yes* adalah sebuah syarikat yang bertanggungjawab untuk membekalkan kemudahan internet secara percuma kepada sekolah-sekolah di Malaysia. Pembelajaran maya ini adalah kaedah kepada pembelajaran secara terus dengan internet dan intranet dengan menggunakan media elektronik sebagai laluan kepada medium pembelajaran di dalam dan luar kelas.

Visi 1BestariNet adalah bertujuan untuk mengubah platform pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) agar berjalan dengan lebih interaktif dalam sistem pendidikan di Malaysia. Inisiatif ini diperkenalkan di Malaysia pada 2012 untuk menambahbaik sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam kelas seiring dengan keperluan semasa yang menekankan kemahiran abad ke-21 pada masa kini. *Frog Virtual Learning Environment* adalah sistem berasaskan web serta mengintegrasikan pendidikan konvensional ke dalam dunia pendidikan secara persekitaran maya. Antara lain fungsi yang terdapat di dalam *Frog Virtual Learning Environment* dari segi akademik adalah sebagai tempat rujukan dan tempat untuk segala bentuk pengisian kandungan yang diajar oleh guru bagi kegunaan murid. Sebagai sebuah platform kolaborasi dan perkongsian untuk para guru agar boleh saling berkongsi sumber pengajaran dan pembelajaran sesama para guru-guru dan murid-murid. Malah turut dijadikan sebagai tempat untuk meletakkan tugas dan semakan secara talian elektronik. Tugas diberikan secara atas talian kepada murid dan guru untuk





membolehkan mereka menyemak tugas yang diberikan secara maklumbalas di dalam talian. Ini juga merupakan salah satu langkah untuk memupuk minat pelajar generasi digital agar lebih berminat dalam sesi pembelajaran di dalam mahupun di luar kelas. Ia juga dijadikan sebagai sebuah platform berbentuk komunikasi seperti notis pemberitahuan dari pihak sekolah kepada para pelajar serta guru untuk berkomunikasi secara atas talian. Platform ini juga merupakan tempat forum bagi pelajar dan guru untuk membuat perbincangan dengan adanya ruangan forum. *Frog Virtual Learning Environment* juga merupakan sebuah laman web yang direkabentuk bagi tujuan proses pembelajaran untuk dilayari oleh murid dan guru bagi sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang berlangsung di dalam kelas.

Frog Virtual Learning Environment ini turut diakses dengan menggunakan komputer di sekolah malah turut boleh dilayari dengan menggunakan peranti dan jaringan elektronik yang lain seperti telefon pintar, peranti tablet dan sebagainya. Persekitaran Pembelajaran Maya *Frog* menjadi media interaktif yang dapat menarik minat murid untuk belajar dimana jua dan pada bila-bila masa sahaja di dalam mahupun di luar kelas. Dengan adanya inisiatif seperti ini dari pihak kerajaan menjadikan sistem pendidikan di Malaysia mengalami sebuah sekolah berorientasikan sistem pendidikan pintar di mata dunia (EL-Halawany & Huwail, 2008). Ini dapat dijadikan sebagai pemangkin dalam mencapai hasrat dan matlamat pihak kerajaan khususnya pihak Kementerian Pendidikan bagi memaksimumkan keberhasilan murid dalam anjakan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia ini.

Persekitaran Belajar Maya (*Frog Virtual Learning Environment*) digunakan bagi meningkatkan amalan pengajaran serta pembelajaran di sekolah awam kerajaan





Malaysia sejak 2012. *Frog Virtual Learning Environment* telah digunakan sebagai platform internet pembelajaran berasaskan awan dan pengajaran di sekolah-sekolah kerajaan yang bermaksud boleh diakses di mana sahaja serta pada bila-bila masa sahaja. Pada masa ini kriteria utama untuk menilai platform pembelajaran *Frog Virtual Learning Environment* memberi tumpuan kepada kebolegunaan dan penerimaan. Dimensi deria platform e-pembelajaran tidak cukup kerana pantas muncul cita-cita. Oleh itu, untuk menampung keperluan masa depan tumpuan pada platform e-pembelajaran memerlukan perspektif estetik bukan terutamanya menangani kebolegunaan dan fungsi. Oleh itu, ada keperluan untuk menghasilkan reka bentuk dan model estetika platform e-pembelajaran yang menyeronokkan untuk meningkatkan penggunaan *Frog Virtual Learning Environment* untuk guru. Makalah ini membentangkan satu model penyelidikan untuk merancang platform e-pembelajaran estetik untuk *Frog Virtual Learning Environment*.

Sistem E-pembelajaran, atau Persekitaran Pembelajaran Maya (*Frog Virtual Learning Environment*) dengan cepat menjadi sebahagian dari langkah dan proses dalam pengajaran dan pembelajaran. *Frog Virtual Learning Environment* adalah sistem penyampaian kursus bersepadu yang menyediakan persekitaran untuk pengurusan penghantaran dan penilaian untuk pelajar yang belajar melalui Web. Selain itu juga, ia dapat meningkatkan tahap kecekapan komunikasi, antara pelajar dan guru, serta pelajar. *Frog Virtual Learning Environment* merupakan platform berbentuk komunikasi yang berasaskan web serta membolehkan setiap pelajar menggunakannya, tanpa adanya batasan waktu dan ruang, mengakses alat pembelajaran yang berbeza, seperti sistem dalam maklumat sesuatu program, kandungan di dalam kursus, bantuan bersama guru, papan untuk perbincangan,





sistem untuk perkongsian dokumen dan sumber dalam pembelajaran. Persekitaran Belajar Maya *Frog* (*Frog Virtual Learning Environment*) digunakan bagi meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah awam kerajaan Malaysia sejak 2012. *Frog Virtual Learning Environment* dapat menjadi mekanisme utama serta menyokong sistem pendidikan dalam talian di sekolah-sekolah rendah dan menengah di seluruh Malaysia. Oleh itu, *Frog Virtual Learning Environment* diperkenalkan oleh pihak (KPM) sebagai medium bagi perantaraan bagi menyokong pembelajaran pelajar yang berkembang dari Projek 1Bestari Net.

1.2 Latar Belakang Kajian



Banyak penyelidikan kini telah melalui pelbagai teknik pengajaran, termasuklah seperti istilah pengalaman bermakna, penghasilan kreatif, penyertaan kumpulan dan sebagainya. Istilah-istilah ini lebih merujuk kepada guru dalam sesi pengajaran mereka. Ini menjelaskan bahawa kajian ini adalah merujuk kepada bantuan audio-visual bukan mekanikal yang dipanggil sebagai diorama untuk menerangkan salah satu cara pembelajaran kreatif dan pengalaman boleh dikembangkan, dipromosikan dan dihubungkan dengan kehidupan sosial (Adu-Agyem (1998) dalam Enti, Brako-Hiapa, Adu-Agyem, Osei-Poku, & Steiner, 2010).

Diorama boleh menjadi pengalaman individu atau kumpulan terutama dalam mengembangkan ideal dalam membangunkan konsep dan sikap penyertaan kumpulan (Wonders, 1990). Ia turut memberikan peluang kepada murid untuk mengeksploitasi sepenuhnya penyertaan di dalam kumpulan melalui ekspresi kreatif





yang berdasarkan kepada keperluan, minat dan tujuan. Diorama juga sangat berharga di semua peringkat sekolah bagi semua mata pelajaran. Pemilihan diorama sebagai bahan bantu mengajar atau sebagai bahan pembelajaran, secara tidak langsung dapat membantu mengembangkan keempat-empat aspek fizikal, kognitif, emosi dan sosial dalam diri murid (Wilkinson, 2013). Malahan istilah belajar melalui penyertaan, pengiktirafan perbezaan individu dan kerjasama dengan rakan adalah prinsip murid belajar melalui aktiviti mereka sendiri dan diterima secara umum. Pemilihan Diorama sebagai media pembelajaran sangat sesuai dikendalikan kerana sikap ingin tahu murid terhadap perkara baru amatlah tinggi. Penghasilan karya berbentuk diorama ini juga boleh memberikan murid satu bentuk interpretasi yang berbeza. Bentuk penghasilan produk dalam seni dapat membantu murid berfikir secara lebih bijaksana dalam mencipta sesuatu imej visual, malah dapat mencipta sesuatu imej yang mempunyai lebih tenaga berbentuk ekspratif, *coherence*, lahir celik akal (*insight*) serta bijak untuk mencipta sesuatu (*ingenuity*) (Hassan, 2010a).

Seorang pendidik yang berkebolehan seharusnya mempunyai nilai ilmu pengetahuan yang tinggi dalam mencari alternatif bagi memupuk serta mencari pengalaman pembelajaran yang berkesan untuk murid-murid. Bertepatan dengan Carroll Karen Lee (2011) yang menyatakan perhatian terhadap perkembangan kemahiran, sikap dan kelakuan yang boleh disampaikan melalui Pendidikan Seni Visual. Seorang guru Pendidikan Seni Visual harus dapat mengimbangi proses ilmu pengajaran, berkemahiran, mendekatkan kaedah dan teknik yang diperlukan malah dipelajari di dalam dan diluar bidang pengkhususan mereka sendiri. Perkataan Diorama berasal daripada perkataan berbahasa Inggeris yang membawa maksud model skala atau binaan kecil pada sesebuah set yang direka bagi menunjukkan





keadaan atau gambaran sebenar (Shamalah, 2014). Diorama merupakan satu bentuk model tiga berdimensi (3D) terkandung kepelbagaian objek bagi melihat suasana yang sebenar. Bentuk alam Diorama turut dipamerkan di muzium bagi penceritaan peristiwa bersejarah atau bagi tujuan bidang pendidikan. Teknik Diorama telah diperkenalkan para penggemar model sebagai gantian kepada kegemaran hobi yang berkaitan bentuk model-model kenderaan seperti angkatan anggota tentera, kenderaan kereta, alatan motosikal serta alatan pesawat tempur. Terdapat banyak jenis skala Diorama digunakan namun terdapat beberapa kategori skala yang sering digunakan iaitu berskala 1/35, 1/48 atau 1/24 (Yoshida, 2018).

Diorama merupakan pameran statik atau kaku dan diam yang direka bagi penyampaian informasi secara nyata dan dapat menggambarkan sesuatu masa yang akan datang di dalam bentuk tiga dimensi. Diorama biasanya terdiri daripada sesebuah replika, bentuk sesuatu model dan demografi lebih tepat. Diorama boleh dilengkapi dalam pelbagai bentuk tulisan ataupun secara audio. Bentuk dalam Diorama terdiri daripada bahagian hadapan yang menggambarkan pemandangan realiti dengan replika dan model, serta demografi yang dihasilkan untuk memberikan impak seperti sebuah yang nyata (Shamalah, 2014). Kelebihan model merupakan idea yang mampu menambah unsur keindahan, daya tarikan, dan minat para pengguna bagi mendapatkan pengalaman sesi belajar yang sebenar. Kelemahan dalam Diorama adalah tidak menampilkan unsur gerak atau kaku turut menimbulkan salah bentuk pengertian. Suasana Diorama ini menimbulkan salah pengertian dan salah tafsir kerana tiadanya unsur gerak. Oleh itu suasana Diorama harus mempertimbangkan kefahaman pengguna terhadap keadaan, mampu dihasilkan serta boleh dilihat dari jarak dan pelbagai sudut tertentu serta saiz yang harus ditepatkan dengan ruangan





sedia ada. Program Diorama adalah selari dengan kehendak Kurikulum Pendidikan Seni iaitu seni dirujuk sebagai satu bentuk proses serta manifestasi terhadap ekspresi diri serta penilaian terhadap elemen yang patut diketengahkan di dalam sesebuah hasil karya seni (Edward Mifsud, 2015a). Malah bentuk menyampaikan pemikiran, emosi, perasaan dan kepercayaan di dalam suatu bentuk yang difikirkan berkesan. Seni juga merupakan sesuatu yang berunsur indah, halus dan penuh bermakna (Yoshida, 2018). Seni merupakan suatu yang memiliki sifat kebiasaan, mewujudkan minat untuk dikongsi melalui deria penglihatan, deria pendengaran serta pengalaman lalu. Seni juga turut menghasilkan daya sesuatu imaginasi, sesuatu ciptaan yang terlintas dan terfikir melalui aktiviti pemikiran kreatif (Shamalah, 2014).



Dengan adanya pelantar pembelajaran *Frog Virtual Learning Environment* maka lahirnya inisiatif untuk guru-guru mengunapakai media pengajaran dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR), yang dilaksanakan secara berperingkat-peringkat mulai pada tahun 2011. Ini merupakan dasar baharu yang berada di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Perlaksanaan ini dilakukan agar kualiti setiap kurikulum yang dilaksanakan serta dijalankan di sekolah rendah lebih setanding mengikut standard antarabangsa. Dalam perlaksanaan KSSR ini pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi fokus kepada bentuk pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri serta Pembelajaran Berasaskan Projek. Ini sebagai suatu bentuk pembudayaan kepada murid untuk menuju ke arah sistem pembentukan insan yang berliterasi dalam menghadapi cabaran pada abad ke-21.

Bertepatan dengan hasrat Menteri Pendidikan Malaysia dalam mensasarkan





penerapan teknologi digital dalam pendidikan mempunyai inovasi dalam mempercepat perubahan tingkah laku, nilai dan tindakan, yang seterusnya dapat mempengaruhi cara kita belajar dan kemampuan kita untuk belajar. Usaha yang dilihat ini sekaligus meletakkan sesi pembelajaran berasaskan guru kepada pelajar, di mana kemahiran seperti komunikasi, kolaborasi dan pemikiran kritis ini dapat dimanfaatkan. Seterusnya menaikkan taraf guru dengan mengubah amalan pedagogi bagi membolehkan kelas lebih berpusatkan kepada pelajar.

1.3 Pernyataan Masalah

Perlaksanaan kurikulum Pendidikan Seni Visual adalah menurut Surat Pekeliling Ikhtisas Kementerian Pendidikan Malaysia (Bil 5/2019) yang telah menggantikan Pendidikan Kesenian. Ia dimulakan dengan Tahun 1 hingga Tahun 4 di tahun 2020, seterusnya diikuti dengan Tahun 1 hingga Tahun 5 (2021) dan Tahun 1 hingga Tahun 6 pada 2022. Ini menggunakan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) KSSR (Semakan 2017) dari laman sesawang Bahagian Pembangunan Kurikulum <http://bpk.moe.gov.my> (KPPM, 2019)

Kurikulum Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah rendah, mengandungi empat bidang dalam kurikulum utama. Ia merangkumi bidang seperti menggambar, membuat corak dan rekaan, serta membentuk dan membuat binaan serta mengenal dan membuat kraf tradisional. Bagi memastikan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) ini dapat dijalankan dengan berkesan, penggunaan pelbagai kemahiran, media,





teknik dan teknologi diguna pakai bagi memupuk budaya penyelidikan bagi Pendidikan Seni Visual yang berkualiti dapat dihasilkan.

Perlaksanaan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) ini adalah selaras dengan pekeling oleh Kementerian Pendidikan Malaysia KP (BTP-PENT) 8800/4/2 Jld. 13(2) yang bertarikh 09 Januari 2015 yang mewajibkan platform pelantar persekitaran pembelajaran maya yang dikenali sebagai *Frog Virtual Learning Environment* digunakan bagi meningkatkan proses penyampaian dalam pembelajaran. Seiring dengan penubuhan jawatankuasa *Frog Virtual Learning Environment* yang telah diluluskan mengikut pekeling yang dikeluarkan di peringkat negeri, daerah dan peringkat sekolah, iaitu pekeling JBA 1006.ICT/100-2/3/2 bertarikh 17 April 2017 menekankan pembentukan jawatankuasa *Frog Virtual Learning Environment* di sekolah dilaksanakan berkuatkuasa dari surat dikeluarkan. Namun begitu, penggunaan *Frog Virtual Learning Environment* di dalam matapelajaran Pendidikan Seni Visual masih tiada kajian secara empirik.

Kewujudan aplikasi dan laman platform pelantar persekitaran pembelajaran maya terkini tidak harus dijadikan halangan. Menurut Halim Husain Abdul (2009) cabaran guru Pendidikan Seni Visual dalam Era Teknologi Maklumat dan Komunikasi harus dikekalkan dan menjadi asas dalam sistem pembelajaran Pendidikan Seni Visual pada masa kini (Mohd Aizat Abu Hassan, 2017). Manakala proses mengimplementasikan *Frog Virtual Learning Environment* dianggap sebagai satu kaedah serta medium (*tool*) dan alat bagi sistem penambahbaikan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam kelas. Bertepatan dengan kenyataan Mohd Zairi Husain (2011) menyatakan objektif dalam sukatan Pendidikan Seni Visual yang ke





empat adalah penggunaan pelbagai kemahiran, media, teknik serta teknologi untuk menghasilkan reka cipta barangan kraf dan produk seni visual yang lebih berkualiti. Malah menurut kenyataan Mohd Shamsul Nazri dan Ariffin (2010), matapelajaran Pendidikan Seni Visual adalah bertujuan untuk memberi setiap peluang kepada murid bagi memupuk perasaan minat serta sikap proaktif dalam memperkembangkan keperibadian diri murid dan memberi kepekaan terhadap sistem perkembangan semasa yang akan diterjemahkan melalui media massa (Abdul Rahim Abdul Jabbar, 2010).

Menurut Mohd Zairi Husain (2011), di dalam penulisan beliau Membentuk dan Membuat Binaan, bahawa kaedah *laissez-faire* adalah bentuk pembelajaran dan perkembangan dalam pengetahuan seni, media, kemahiran pertukangan, pernyataan individu yang melibatkan kepekaan dan pengamatan. Murid-murid mempunyai *self-motivated* dan kebebasan untuk menentukan manakala guru hanya sekadar membimbing. Kaedah ini mempunyai kelemahan dalam menentukan arah pembelajaran yang tidak ditetapkan. Malah banyak metodologi-metodologi di bilik darjah seperti rangsangan, had tempoh masa, kepimpinan dan lain-lain telah diketepikan.

Hasil dari permasalahan ini telah memberi kesan kepada murid-murid yang masih tidak dapat menguasai proses pembelajaran bagi bidang membentuk dan membuat binaan dalam topik Diaorama kerana memakan masa selama lebih dari dua minggu bagi setiap satu sesi pembelajaran. Diantara penyebabnya adalah sistem kaedah pembelajaran yang digunapakai oleh guru masih secara konvensional dan berlanjutan jika guru mempunyai kekangan masa dan perlu bertugas di luar pada





waktu sekolah. Malah murid masih belum didedahkan dengan penggunaan video yang perlu guru sediakan seperti memasukkan rakaman sesi pembelajaran bagi sesuatu tajuk ke dalam *site* (laman) pada *Frogstore Frog Virtual Learning Environment* yang disediakan. Guru juga masih belum mengaplikasikan secara menyeluruh mengikut semua subjek dan matapelajaran yang diajar samaada matapelajaran teras mahupun matapelajaran elektif. Lebih ketara lagi adalah kurangnya penggunaan aplikasi *Frog Virtual Learning Environment* dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam kelas juga di luar kelas bagi matapelajaran teras tetapi tidak bagi matapelajaran elektif seperti Pendidikan Seni Visual.

Antara isu-isu penting yang perlu diatasi oleh para guru Pendidikan Seni Visual adalah menyahut cabaran dalam sistem pendidikan masa kini. Terutamanya di era globalisasi dalam mewujudkan satu rekabentuk kurikulum Pendidikan Seni Visual yang relevan, signifikan dan fleksibel. Maka berlakunya perkembangan proses interaksi di kalangan guru dan murid seiring dengan pengetahuan, sikap, pemikiran serta nilai murni yang dimiliki oleh setiap murid. Di mana semua murid mempunyai potensi dalam bidang seni yang akan memberikan kesan yang lebih baik terhadap sistem pembelajaran masa kini (Fiske, 1999). Secara tidak langsung murid dapat membina pengetahuan dengan adanya bantuan dan bimbingan dari para guru di dalam bilik darjah. Justeru itu beberapa pendekatan harus diketengahkan terutama di dalam bidang Pendidikan Seni Visual. Terutamanya sebagai medium perhubungan dan medium sokongan terhadap semua bentuk penerapan elemen media ke dalam kaedah dan pendekatan baharu. Kenyataan ini turut disokong oleh Masri dan Wan Jamarul Imran (2015), mengenai perkembangan terhadap pengimplementasikan sistem konvensional dan media yang harus seiring dan memberi kesan dalam usaha





kepelbagaian dan perkongsian ilmu yang positif di antara seni dan penggunaan media yang lain.

1.4 Tujuan dan Objektif Kajian

Terdapat tiga objektif utama yang diketengahkan di dalam kajian ini iaitu:

1. Mengenalpasti tahap pencapaian akademik murid dalam tajuk Akuarium melalui aplikasi *Sites Frog Virtual Learning Environment*.
2. Mengkaji tahap minat dan hasil kreativiti murid tahun empat dalam pembelajaran tajuk Akuarium Pendidikan Seni Visual melalui aplikasi *Sites Frog Virtual Learning Environment*.
3. Menilai sikap murid tahun empat terhadap pembelajaran tajuk Akuarium Pendidikan Seni Visual melalui aplikasi *Sites Frog Virtual Learning Environment*.

1.5 Persoalan Kajian

Antara persoalan kajian yang dikemukakan adalah seperti berikut:

1. Apakah tahap pencapaian akademik murid dalam tajuk Akuarium melalui aplikasi *Sites Frog Virtual Learning Environment*?
2. Apakah tahap minat dan hasil kreativiti murid tahun empat dalam pembelajaran tajuk Akuarium Pendidikan Seni Visual melalui aplikasi *Sites*





Frog Virtual Learning Environment?

3. Bagaimanakah sikap murid tahun empat terhadap pembelajaran tajuk Akuarium Pendidikan Seni Visual melalui aplikasi *Sites Frog Virtual Learning?*

1.6 Kerangka Teoritis Kajian

Kerangka teori kajian Model Smith dan Ragan merupakan satu reka bentuk sistem pengajaran dalam proses bersistematik. Ia dilakukan dengan menterjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang boleh dilaksanakan dalam bahan dan aktiviti pembelajaran.



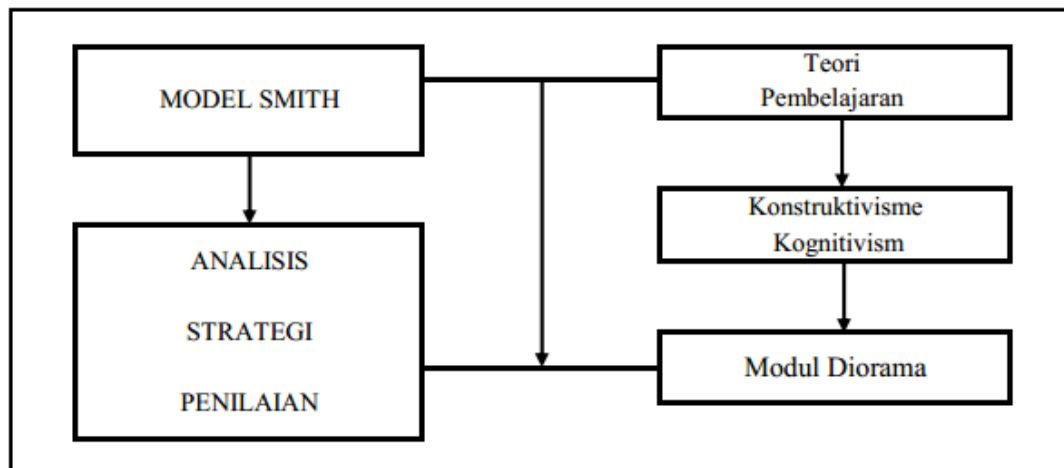
Smith dan Ragan menekankan bahawa aktiviti berkaitan dengan pembangunan instruksional selalunya berlaku serentak. Langkah-langkah bagi setiap fasa adalah saling bergabung. Model Smith dan Ragan mempunyai tiga aspek penting iaitu, analisis, strategi, dan penilaian. Ketiga-tiga aspek ini sangat penting dalam menghasilkan dan memerlukan proses membangunkan bahan di dalam setiap proses pembelajaran dan pengajaran.

Unsur Kognitif juga diperlukan dalam teori pembelajaran Pendidikan Seni Visual terutama dalam Modul Diorama. Teori kognitif lebih menumpukan kepada aspek pemikiran murid yang mana mempunyai kebolehan dalam mengelola, menyimpan dan mengeluarkan semula segala pembelajaran lanjutan untuk



menyelesaikan permasalahan. Proses pembelajaran ini merupakan perubahan kepada tingkah laku dalam sesi pembelajaran. Ia merujuk kepada perubahan yang lebih maju dan lebih baik daripada tingkah laku yang wujud sebelum aktiviti pengajaran berlaku. Ini dapat mewujudkan suasana yang menarik serta inisiatif dalam membangunkan bentuk Bahan Bantu Mengajar yang memenuhi ciri-ciri yang diperlukan dalam sukatan pengajaran Pendidikan Seni Visual di dalam kelas pada masa kini.

Modul Diorama dipilih dalam kajian ini adalah bagi mengembangkan pengetahuan murid yang berkaitan dengan persekitaran kehidupan seharian mereka. Malah memberikan pendedahan kepada murid agar dapat membantu mereka supaya lebih mudah mengingat topik yang dipelajari.



Rajah 1.1. Kerangka Teoritis Kajian. Sumber daripada Hamid Rosidah, 2014



1.7 Skop Kajian

Tumpuan serta skop kajian bertumpu di dalam sekolah rendah dalam daerah Pasir Gudang, di negeri Johor. Sekolah rendah yang terpilih adalah di antara sekolah yang telah mengaplikasikan *Frog Virtual Learning Environment* bagi tujuan memudahkan pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah *Frog Connected Classroom (FCC)* / di pautan <http://bit.ly/froglesson>. Kajian bertumpu kepada mata pelajaran di dalam Pendidikan Seni Visual di aliran tahun empat. Matapelajaran ini diajar oleh guru opsyen Pendidikan Seni Visual.

1.8 Batasan Kajian



Dalam kajian ini batasan adalah berfokuskan kepada sebuah sekolah rendah iaitu SK Taman Pasir Putih dan merupakan sebuah Sekolah Kluster Kecemerlangan (SKK) di antara kelompok 84 buah sekolah dan di dalam Daerah Pasir Gudang, Johor. Kajian ini melibatkan murid tahun empat. Seramai 132 orang dari jumlah keseluruhan seramai 2014 orang murid manakala jumlah guru seramai 109 orang. Terdapat seorang guru yang dipilih sebagai Jurulatih Utama Kebangsaan (JUK) bagi opsyen matapelajaran Pendidikan Seni Visual. Guru Jurulatih Utama Kebangsaan (JUK) ini berperanan sebagai galakan kepada guru dan murid dalam menggunakan laman *Frog Virtual Learning Environment* di pautan www.frogasia.com/globalgoals. Kajian ini hanya melibatkan Tajuk Akuarium (Diorama) di dalam bidang membentuk serta membuat binaan.





1.9 Definisi Operasional Kajian

1.9.1 Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)

Di dalam konteks kajian ini merujuk kepada guru sebagai seorang perancang bagi memastikan segala bentuk kesediaan dan persiapan rapi dalam proses serta menjalankan proses pemudahcara dalam pembelajaran (PdPc) menggunakan *Frog Virtual Learning Environment* ini. Guru bertindak sebagai pengawal, pembimbing dan pendorong kepada motivasi murid dalam pelaksanaan PdPc bagi memastikan kelancaran proses pembelajaran. Dengan adanya proses pemudahcara dalam pembelajaran (PdPc) yang lebih inovatif ini maka wujudnya sistem pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna untuk murid-murid (Asmawi Adelina, 2005; Mohd Aizat Abu Hassan, 2017; Talib Putih Abu, 2005).

1.9.2 Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

Proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam konteks ini melibatkan guru sebagai rujukan yang berperanan mengesan tahap penguasaan murid dan murid sebagai agen pembelajar yang aktif untuk menguasai setiap pengetahuan serta kemahiran dalam mengekalkan nilai-nilai positif. Proses ini melibatkan dan memastikan murid mengikuti isi kandungan subjek yang disampaikan. Ia adalah proses kaedah mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah dirancang dengan teratur dan mencapai objektif pembelajaran supaya lebih tepat dan boleh



mencapai matlamat mengikut perancangan seperti di dalam Rancangan Pelajaran Harian (RPH).

1.9.3 Diorama

Kajian ini Diorama mengambil kira sebuah penceritaan dari sumbangsaran idea dari bentuk jalan penceritaan kepada bentuk dalam gambaran sebuah situasi objek sebenar yang dikenali sebagai bentuk model tiga dimensi (3D). Diorama ini dibina bertemakan situasi dalam sebuah Akuarium dalam bentuk pandangan kecil sesebuah Diorama yang berskala kecil. Penghasilan karya kreatif ini mendorong murid-murid dalam menyampaikan idea dengan kaedah yang disampaikan melalui laman *Sites Frog Virtual Learning Environment* Murid dapat merancang idea untuk membina Diorama sambil mendorong minat, sikap serta perhatian kepada topik Akuarium dalam bidang Diorama.

1.9.4 Persekitaran Pembelajaran Maya (*Virtual Learning Environment*)

Frog Virtual Learning Environment merupakan pendekatan sistem baharu dan melalui laman pelantar *Frog Virtual Learning Environment* dari sebuah proses kaedah pembelajaran konvensional kepada sebuah pelantar bagi sesi pembelajaran yang berasaskan 'cloud' bagi memudahkan setiap guru, murid dan ibu bapa untuk mengakses pembelajaran murid dan anak-anak mereka melalui sistem capaian internet iaitu 1Bestarinet. *Frog Virtual Learning Environment* menjadi platform alternatif





kepada kaedah konvensional secara bersemuka di dalam kelas, manakala guru akan bertindak sebagai agen fasilitator yang menentukan setiap corak pembelajaran untuk murid.

1.9.5 *Frog Virtual Learning Environment*

Frog Virtual Learning Environment merupakan jenama yang diberikan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia melalui projek prasarana internet 1BestariNet. Wujudnya istilah *Frog Asia Sdn.Bhd* ini adalah kerana ianya dibeli dari satu syarikat di United Kingdom yang membina platform ini iaitu *Frog UK*. Dengan adanya inisiatif seperti ini dari pihak kerajaan menjadikan sistem pendidikan di Malaysia mengalami sebuah sekolah berorientasikan sistem pendidikan pintar di mata dunia (EL-Halawany & Huwail, 2008).

1.9.6 *Sites (Laman Sesawang)*

Sites dari kajian ini adalah istilah dan paparan yang terkandung pada laman PdP *Frog Virtual Learning Environment*. *Sites* digunakan sebagai kandungan sumber bahan untuk sesi pengajaran dan pembelajaran serta boleh digunakan bagi menggantikan *Dashboard* supaya dapat dilihat. Laman perkongsian (*share*) utama di dalamnya boleh digunakan bersama murid dan guru sebagai pengurus untuk membentuk sesebuah *site* dari pusat *admint* sekolah. Dalam kajian ini perkara yang terkandung bagi sesebuah *site* yang baik dalam proses sesi pembelajaran dan pemudahcaraan





(PdPc) adalah seperti objektif, pengenalan, isi kandungan, aktiviti, pengukuhan, refleksi serta perbincangan dengan topik semasa. Malah turut terdapat di dalamnya adalah laman menu seperti *Quick Launch*, *New Site*, *Theme* dan laman PdP *Frog Virtual Learning Environment* yang lain.

1.9.7 Minat

Kajian ini menekankan dorongan dan pemangkin unyuk melakukan perkara yang diingini. Penglibatan terhadap murid difokuskan mengikuti pembelajaran melalui *Frog Virtual Learning Environment* dan ia turut bertanggungjawab untuk mengenalpasti faktor yang menggalakkan minat murid. Ini bagi mencari penyelesaian yang boleh menjadi penyebab para pelajar kurang berminat terhadap sesuatu matapelajaran. Hakikatnya, setiap dari kalangan murid yang berada di sesebuah bilik darjah terdiri dari setiap perbezaan iaitu aspek kualiti diri, minat dan keperluan yang berbeza dalam setiap matapelajaran (Muhammad Faizal A Ghani, 2014).

1.9.8 Sikap

Dalam istilah kajian ini adalah sikap seseorang murid yang dapat dilihat atau dinilai melalui kesan dan tindakan hasil produk yang dihasilkan. Sekiranya seseorang murid itu mempunyai sikap positif maka produk Diorama akan terhasil dari hasil kerja tangan murid. Jika sebaliknya, maka seseorang murid mempunyai sikap malas dan





sambil lewa, maka produk Diorama tidak dapat dihasilkan di dalam matapelajaran yang guru sampaikan di hadapan kelas.

1.9.9 Pendidikan Seni Visual

Dalam bidang kajian ini Pendidikan Seni Visual menyarankan strategi pembelajaran terkini yang dapat menghasilkan proses Diorama dengan menggabungkan teknik model dan catan. Seterusnya mengaplikasikan media seperti *Frog Virtual Learning Environment* bagi menghasilkan proses dan teknik dalam membuat apresiasi karya Diorama yang berkesan.



1.9.10 Instruksional

Instruksional di dalam bentuk kajian ini lebih merujuk kepada bentuk kaedah dan teknik dalam sesi pengajaran yang menggunakan peranti dan laman *Frog Virtual Learning Environment* sebagai pemudahcaraan kepada para guru agar objektif dalam pengajaran dapat dicapai mengikut silibus dan sukatan. Rekabentuk Instruksional ini merupakan salah satu dari cabang teknologi komunikasi yang diguna pakai. Ianya juga merupakan satu kaedah atau proses latihan untuk menyusun alat media dan kandungan untuk membantu murid dan guru dalam menyampaikan pengetahuan secara lebih efektif.





1.10 Kepentingan Kajian

Kajian ini melihat kaedah PdPc yang menarik dan berinteraktif mengikut perkembangan teknologi semasa. *Frog Virtual Learning Environment* merupakan sebuah pelantar pembelajaran yang membantu guru ke arah memperkemaskan proses perkembangan dan corak pengajaran terutama pada tajuk akuarium dalam bidang Diorama. Selain berperanan dalam sebuah sistem penyampaian, ia turut dijadikan platform PdPc yang berkesan untuk diaplikasikan oleh para guru.

Peranan platform ini dapat dijadikan sebagai pusat rujukan sumber video pendidikan yang boleh memuat naik bahan berbentuk teks bacaan, grafik, audio dan video yang bersesuaian dengan tajuk dalam sesi pembelajaran. Ia seiring dengan dasar kurikulum Matapelajaran Pendidikan Seni Visual dalam Sukatan Pelajaran (SP), Huraian Sukatan Pelajaran (HSP), Dokumen Standard Kurikulum (DSK), Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP). Malah Panduan dan Perkembangan Pembelajaran Murid (PPPM) telah disediakan dengan lebih terancang.

Penyelidikan ini menunjukkan proses pembelajaran yang berlaku diantara guru dan murid malah diantara murid dengan murid. Dengan adanya bentuk pembelajaran pedagogi ini seiring dengan arus media pengajaran masa kini. Kajian ini melihat peningkatan dalam arus permodenan sistem komunikasi pembelajaran masa kini. Malah ia digunakan sebagai pusat sumber pendidikan dan medium aplikasi dari seluruh laman web dengan perkongsian bahan-bahan yang berkualiti.





1.11 Rumusan

Bagi rumusan bab satu ia telah menerangkan tentang aspek yang meliputi aktiviti di dalam kegiatan membentuk dan membuat binaan. Ia dapat memberikan ruang dan peluang kepada murid untuk membuat rujukan berpanduan dari objek sebenar. Dalam proses penghasilan kerja ini turut melibatkan proses pembelajaran PdPc yang melalui aplikasi *Frog Virtual Learning Environment*. Melaluinya murid dapat membuat projek yang lebih bersifat terbuka seperti seni Diorama bagi membantu murid dalam mengembangkan aspek kreativiti dan komunikasi bersama mereka. Projek ini lebih mengutamakan kepada proses penyediaan projek berbanding dengan penghasilan akhir. Guru turut bertindak sebagai pemudahcara dalam menyampaikan aktiviti seni. Manakala murid melibatkan aktiviti dengan cara yang tersendiri. Ini turut melibatkan perbelanjaan secara bersistematik di dalam peruntukan panitia Pendidikan Seni Visual agar tidak berlaku kekurangan bahan di pihak panitia, infrastuktur, peralatan dan kemahiran dari kalangan guru serta keperluan guru pakar amat di tekankan dalam bidang Seni Visual.

