

PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK LUKISAN DIGITAL TINGKATAN 3 MENGUNAKAN PERISIAN GIMP

FAIZURA NUR BINTI MOHAMED JAMION

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK LUKISAN DIGITAL
TINGKATAN 3 MENGGUNAKAN PERISIAN GIMP

FAIZURA NUR BINTI MOHAMED JAMION



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TESIS 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



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan

Kerja Kursus Doktor Falsafah

/

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 20 (hari bulan) 10 (bulan) 2021.

i. Perakuan pelajar :

Saya, FAIZURA NUR BINTI MOHAMED JAMION M20181000064 FAKULTI SENI KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK LUKISAN DIGITAL TINGKATAN 3 MENGGUNAKAN PERISIAN GIMP adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, NOR SHAZWANI BINTI MAT SALLEH (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK LUKISAN DIGITAL TINGKATAN 3 MENGGUNAKAN PERISIAN GIMP

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN SENI (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

20.10.2021

Tarikh

Tandatangan Penyelia




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

Tajuk / Title: PEMBINAAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK LUKISAN
DIGITAL TINGKATAN 3 MENGGUNAKAN PERISIAN GIMP

No. Matrik / Matric's No.: M20181000064

Saya / I: FAIZURA NUR BINTI MOHAMED JAMION
(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 (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

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

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

Signature of Student

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: _____

Signature of Supervisor
DR. NOR SYAZWANI BINTI SADI
Penyarah Penguatkuasa
Jabatan Sains & Perguruan
Tingkat Sarjana, Perpustakaan & Maklumat
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
Tanjung Malim, Perak Darul Ridzuan

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

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah S.W.T. Selawat dan salam buat Nabi Muhammad S.A.W. ALHAMDULILLAH, setinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Allah S.W.T atas petunjuk, limpah kurnia dan keizinanNya serta memberikan saya kesihatan dan masa yang cukup, dan kematangan fikiran untuk menyiapkan kajian dan menyelesaikan penulisan projek ini yang sebahagian daripada syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan.

Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada Kementerian Pendidikan Tinggi kerana telah memberi peluang kepada saya bagi mencapai cita-cita mulia ini. Kalungan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga yang tidak mampu untuk saya balas kembali hingga ke akhir hayat saya didedikasikan kepada penyelia saya Dr. Nor Syazwani binti Mat Salleh, Pm. Dr. Ridzwan bin Hussin atas kebijaksanaan memberi bimbingan, semangat, kesabaran, tunjuk ajar yang berguna kepada saya sehingga terhasilnya kajian ini. Sesungguhnya inspirasi dan komitmen yang diberikan amat dihargai. Beliau juga banyak memberi idea, pandangan, pemahaman serta cadangan bagi menambahbaik kajian dan penulisan saya.

Limpahan kasih sayang yang tidak terhingga buat keluarga tersayang yang sentiasa menyokong dan mendoakan kejayaan saya. Sekalung terima kasih yang tidak berbelah bahagi dan tiada ucap kata yang boleh dilafazkan secara lisan mahupun bertulis kepada suami tercinta, Mohd Azuan bin Razali, mak dan abah di atas doa dan galakan yang tidak pernah putus dan sentiasa mengiringi saya untuk memastikan kelancaran pengajian saya ini. Terima kasih juga kepada abang-abang dan kakak saya serta seluruh ahli keluarga yang sentiasa menyokong saya dalam apa jua cara sekalipun.

Tidak pernah dilupakan buat sahabat-sahabat handai, Kak Yus, Kak Umi dan Kak Eza, terima kasih yang tidak terhingga kerana banyak membantu dalam melontarkan kata-kata semangat, dorongan dan keceriaan kepada saya sepanjang pengajian ini. Penghargaan juga kepada rakan-rakan seperjuangan sarjana atas sokongan motivasi, kerjasama, perbincangan dan perkongsian maklumat dalam menyempurnakan kajian ini.

Sekian, Terima Kasih.



ABSTRAK

Dalam pembelajaran abad ke-21, elemen teknologi ditekankan dalam pembelajaran di peringkat sekolah. Namun begitu, elemen teknologi ini masih kurang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3 pada tajuk Lukisan Digital kerana perisian yang sedia ada memerlukan kos yang tinggi untuk mendapatkannya. Kajian ini bertujuan untuk membina modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital Tingkatan 3 menggunakan perisian sumber terbuka iaitu GIMP yang boleh digunakan, dikaji, diubah dan percuma bagi memudahkan guru dan murid dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Dalam konteks kajian ini, pengkaji menggunakan kajian reka bentuk dan pembangunan untuk membangunkan modul berlandaskan kepada model ADDIE. Terdapat lima fasa yang perlu dilalui dalam membina modul MpTLD iaitu Fasa Analisis Keperluan, Fasa Reka Bentuk Modul, Fasa Pembinaan Modul, Fasa Pelaksanaan dan Fasa Penilaian. Pembinaan modul ini juga berasaskan teori minimalis dan teori beban kognitif. Kaedah pengumpulan data yang digunakan adalah soal selidik, temu bual, pemerhatian dan analisis dokumen sebagai analisis sokongan bagi dapatan kajian. Tinjauan awal dijalankan bagi mendapatkan kesahan tentang pembinaan modul. Seramai 32 orang murid terlibat dalam Fasa Pelaksanaan dan seramai 62 orang murid terlibat dalam Fasa Penilaian penggunaan modul MpTLD ini dalam pembelajaran di dalam kelas. Analisis data kajian yang dilakukan menggunakan perisian Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 22.0. Analisis kebolehpercayaan item secara keseluruhan adalah menggunakan Model Pengukuran Rasch dengan melihat ujian kebolehgunaan Cronbach Alpha. Dapatan menunjukkan (i) penggunaan perisian sumber terbuka GIMP amat sesuai digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam tajuk Teknik Lukisan Digital Tingkatan 3, (ii) kebolehgunaan MpTLD sangat membantu murid dan guru dalam PdPc, (iii) murid bersetuju MpTLD mudah difahami, diikuti, grafik yang menarik dan ayat yang digunakan tidak berulang dan (iv) terdapat hubungan yang signifikan antara Kebolehgunaan MpTLD dengan Pembelajaran Kendiri Murid. Kajian ini memberi implikasi yang positif terhadap teori yang digunakan, praktikal dan pihak yang terlibat serta memberi sumbangan dalam bentuk teoritikal, metodologi, serta amalan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid dan guru Pendidikan Seni Visual.





DEVELOPMENT OF LEARNING MODULE DIGITAL ART TECHNIC AMONG FORM 3 STUDENTS USING GIMP SOFTWARE

ABSTRACT

In 21st century learning, the technological element is emphasized in learning at the school level. However, this element of technology is still underused in the subject of Visual Arts Education Form 3 on the topic of Digital Drawing because the existing software requires a high cost to obtain it. This study aims to build a Form 3 Digital Drawing Technique learning module using open source software that is GIMP which can be used, studied, modified and free to facilitate teachers and students in implementing learning in the classroom. In the context of this study, the researcher used design and development study to develop a module based on the ADDIE model. There are five phases that need to be passed in building the MpTLD module, namely the Needs Analysis Phase, Module Design Phase, Module Construction Phase, Implementation Phase and Evaluation Phase. The construction of this module is also based on minimalist theory and cognitive load theory. The data collection methods used were questionnaires, interviews, observations and document analysis as supporting analysis for the findings of the study. A preliminary survey was conducted to obtain validity on the construction of the module. A total of 32 students were involved in the Implementation Phase and a total of 62 students were involved in the Evaluation Phase of the use of this MpTLD module in learning in the classroom. Analysis of study data was conducted using Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 22.0. The overall item reliability analysis was using the Rasch Measurement Model by looking at the Cronbach Alpha usability test. Findings show that (i) the use of GIMP open source software is very suitable for use as a teaching aid in the topic of Form 3 Digital Drawing Techniques, (ii) the usability of MpTLD is very helpful to students and teachers in PdPc, (iii) students agree MpTLD is easy to understand, followed, graphics interesting and the sentences used are not repetitive and (iv) there is a significant relationship between MpTLD Usability with Pupil Self-Learning. This study has positive implications on the theory used, practical and the parties involved as well as contributing in the form of theoretical, methodological, and self-learning practices among students and teachers of Visual Arts Education.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	iii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iv
PENGHARGAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KANDUNGAN	viii
SENARAI JADUAL	xv
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI SINGKATAN	xix
SENARAI LAMPIRAN	xxi

BAB 1	Pengenalan	
1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	2
1.3	Penyataan Masalah Kajian	5
1.4	Tujuan Kajian	8
1.5	Objektif Kajian	9
1.6	Persoalan Kajian	9
1.7	Hipotesis Kajian	10
1.8	Kerangka Konseptual Kajian	11



1.9	Skop Kajian	13
1.10	Kepentingan Kajian	13
1.10.1	Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	14
1.10.2	Guru Pendidikan Seni	14
1.10.3	Murid	15
1.11	Batasan Kajian	15
1.12	Definisi Operasional Istilah	16
1.12.1	Penggunaan bahan bermodul	16
1.12.2	Perisian GIMP	17
1.12.3	Lukisan Digital	17

1.12	Rumusan	17
------	---------	----

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR 19

2.1	Pendahuluan	19
2.2	Perlaksanaan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual	20
2.3	Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Modul	23
2.3.1	Konsep Modul Pembelajaran	24
2.3.2	Ciri-ciri modul yang baik	25
2.3.3	Pembinaan Modul Perisian Sumber Terbuka GIMP	27
2.4	Teori-teori pembelajaran	29
2.4.1	Teori Beban Kognitif	31
2.4.2	Teori Minimalis	33

2.5	Pendekatan Strategi Dan Perkaedahan	34
	2.5.1 Pembelajaran berbentuk komputer	35
2.6	Strategi Pembelajaran Berasaskan Projek	36
2.7	Perkaedahan Dalam Pembelajaran	38
	2.7.1 Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Modul	39
2.8	Modul Reka bentuk Pengajaran	43
2.7	Rumusan	45

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	47
3.2	Reka Bentuk Kajian Pembangunan	48
3.3	Model Reka Bentuk Intruksional Pengajaran	49
	3.3.1 Fasa Analisis Keperluan	50
	3.3.2 Fasa Reka Bentuk Modul	52
	3.3.3 Fasa Pembinaan Modul	55
	3.3.4 Fasa Pelaksanaan	58
	3.3.5 Fasa Penilaian	58
3.4	Populasi Kajian	63
3.5	Pemilihan Responden Kajian	64
3.6	Lokasi Kajian	65
3.7	Instrumen Kajian	65
	3.7.1 Temu Bual Keperluan Modul	65
	3.7.2 Soal Selidik Keseluruhan Modul	67
3.8	Etika Penyelidikan	70
3.9	Kajian Rintis	71

3.10	Kesahan Dan Kebolehpercayaan Instrumen	72
3.10.1	Prosedur Kesahan Kandungan	73
3.10.2	Pemeriksaan Kefungsian Instrument. Pembelajaran Kendiri MpTLD	74
3.11	Prosedur Pengumpulan Data Kajian	77
3.12	Penganalisan Data	79
3.13	Rumusan	80

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	81
4.2	Aplikasi Teori Dan Strategi Pembelajaran	82
4.2.1	Teori Beban Kognitif	82
4.2.2	Teori Minimalis	91
4.2.3	Strategi Pembelajaran Berasaskan Proses	95
4.3	Dapatan Analisis Demografi Responden	96
4.4	Hasil Dapatan Kajian: Analisis Deskriptif Dan Inferensi	97
4.4.1	Persoalan 1 : Adakah perisian sumber terbuka GIMP berkesan digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam Lukisan Digital digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam Lukisan Digital ?	98
4.4.2	Persoalan 2: Adakah MpTLD menggunakan perisian GIMP ini dapat membantu murid dalam pembelajaran Lukisan Digital Tingkatan 3?	102
4.4.3	Persoalan 3 :Adakah MpTLD berasaskan Teori Minimalis dan teori Beban Kognitif	106
4.4.4	Persoalan 4: Adakah terdapat hubungan antara modul pembelajaran teknik seni lukisan digital (MpTLD) dengan	111

pembelajaran sendiri murid
Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3?

4.5	Rumusan	117
BAB 5	PERBINCANGAN,IMPLIKASI DAN CADANGAN	119
5.1	Pengenalan	119
5.2	Ringkasan Kajian	120
5.3	Perbincangan Hasil Dapatan Kajian	122
5.3.1	Keberkesanan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD)	122
5.3.2	Kebolegunaan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD)	124
5.3.3	Kandungan pembelajaran berasaskan Teori Beban kognitif dan Teori Minimalis.	126
5.3.4	Hubungan antara MpTLD dengan pembelajaran sendiri dalam murid Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3	128
5.4	Rumusan Dapatan Kajian	130
5.5	Implikasi Kajian	132
5.5.1	Implikasi terhadap Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	133
5.5.2	Implikasi terhadap guru Pendidikan Seni Visual	134
5.5.3	Implikasi terhadap Murid	135
5.6	Sumbangan Kajian	136
5.6.1	Sumbangan kepada Teori	136
5.6.2	Sumbangan kepada Praktikal	137
5.6.3	Sumbangan kepada Industri dan Amalan PdPc dalam PSV	138

xiii

5.7 Cadangan Kajian Lanjutan 139

5.8 Rumusan 141

RUJUKAN 143

LAMPIRAN 150



SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Dua jenis Penyelidikan Pembinaan	49
3.2	Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam Fasa Analisis Keperluan	51
3.3	Aktiviti Pengumpulan Data Fasa Analisis Keperluan	52
3.4	Huraian Hasil Pembelajaran yang harus dicapai bagi setiap modul 1 hingga 4	57
3.5	Proses Penilaian Modul	60
3.6	Kandungan MpTLD	69
3.7	Ringkasan Item Dan Nilai Kebolehpercayaan Instrument Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital	76
3.8	Jadual perancangan mengikut fasa-fasa yang terdapat dalam model reka bentuk instruksi yang digunakan untuk memastikan modul yang dibangunkan dapat berjalan dengan lancar.	78
4.1	Interpretasi Skor Purata Ke Dalam 5 Tahap (Skala likert 5	98
4.2	Analisis deskriptif skor min dan sisihan piawai bagi Keberkesanan Perisian sumber terbuka GIMP dalam Lukisan Digital	99
4.3	Analisis deskriptif skor min dan sisihan piawai bagi kebolegunaan Modul Teknik Lukisan Digital	103
4.4	Analisis deskriptif skor min dan sisihan piawai bagi kebolegunaan Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital berasaskan teori minimalis	106



4.5	Analisis deskriptif skor min dan sisihan piawai bagi Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital berasaskan teori beban kognitif.	109
4.6	Ujian normaliti berdasarkan statistik pencongan dan kurtosis (n=62)	113
4.7	Saranan panduan oleh Alias Baba (1992)	115
4.8	Analisis inferensi Korelasi Rank Spearman's Rho bagi kebolegunaan MpTLD dan pembelajaran sendiri murid Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3	115



SENARAI RAJAH

No Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konsep Kajian	12
2.1 Muka depan perisian GIMP	29
3.1 Struktur Kandungan MpTLD	55
3.2 Proses penilaian Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital	59
3.3 Proses Etika Penyelidikan	71
4.1 Paparan Contoh Isi Kandungan Pembelajaran dalam MpTLD	83
4.2 Contoh ulasan pengenalan pembelajaran bagi unit 1: Modul 1 dalam MpTLD	84
4.3a Paparan Teks Diminimakan dalam Unit 2: Modul 1 dalam MpTLD	85
4.3b Paparan Teks Diminimakan dalam Unit 2: Modul 1 dalam dalam MpTLD	86
4.4a Paparan Gabungan Teks Ke dalam Rajah	87
4.4b Paparan Gabungan Teks Ke dalam Rajah	87
4.5a Paparan Urutan Langkah dilabelkan beserta arahan kerja	88
4.5b Paparan Urutan Langkah dilabelkan beserta arahan kerja	89
4.6 Paparan Latihan Pengukuhan disusun mengikut urutan soalan yang dikehendaki dalam modul 4	90



4.7	Proses pembelajaran bermakna dan mengandungi pelbagai aktiviti sendiri	92
4.8	Murid belajar melalui penghasilan projek secara kontekstual dari peringkat awal	92
4.9	Arahan pengajaran realistik	93
4.10	Pengajaran memberi ruang untuk arahan sendiri	94
4.11	Bahan latihan menyediakan tips untuk mengenal pasti kesalahan yang boleh dijadikan pengajaran	94
4.12	Latihan serta penggunaan sebenar mestilah ada hubungkait	95
4.13	Strategi Pembelajaran berasaskan projek	96
4.14	Scatter Plot dan Korelasi	114

SENARAI SINGKATAN

DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
MpTLD	Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital
ICT	Information and Communications Technology
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
EMK	Elemen Merentas Kurikulum
OK	Objektif Kajian
PK	Persoalan Kajian
PBP	Pembelajaran Berasaskan Projek
SMK	Sekolah Menengah Kebangsaan
SPSS	Statistical Package for Sosial Science Version 17.0 for Window
IPTA	Institusi Pengajian Tinggi Awam
PSV	Pendidikan Seni Visual
PB	Pembelajaran bermodul
MPK	Modul Kendiri
BBM	Bahan Bantu Mengajar
GIMP	The GNU Image Manipulation Program
ADDIE	Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluation

PT3	Pentaksiran Tingkatan 3
DBAE	Discipline Based Art Education
PBD	Pentaksiran Bilik Darjah
PAK-21	Pembelajaran Abad ke-21

SENARAI LAMPIRAN

- A Data Temu Bual Kepentingan Modul dan Keperluan Modul
- B1 Data Tentang Pandangan dan Keberkesanan Modul Dalam Pembelajaran
- B2 Data Tentang Pandangan dan Keberkesanan Modul Dalam Pembelajaran
- B3 Data Tentang Pandangan dan Keberkesanan Modul Dalam Pembelajaran
- C Data Tentang Keperluan Modul Dalam Pembelajaran, Tentang Perisian
Penyuntingan Gambar dan Teknik Lukisan Digital
- D Rancangan Pengajaran Harian
- E1-E6 Bukti Dokumen Murid
- F DSKP
- G Reka Bentuk Modul
- H Soalan Soal Selidik
- I Surat Kebenaran Ibu Bapa Penjaga
- J Surat Temubual Pakar
- K Nilai Kebolehpercayaan Kesahan Dan Kesahan Instrumen

BAB-1

PENGENALAN

1.1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan dan menghuraikan secara keseluruhan tentang kajian yang ingin dilaksanakan melalui beberapa bahagian subtopik kecil iaitu perbincangan mengenai latar belakang, pernyataan masalah, tujuan, objektif, persoalan dan kerangka konseptual kajian. Selain daripada itu kepentingan, batasan, skop serta definisi pemboleh ubah kajian juga turut dibincangkan. Latar belakang kajian menjelaskan mengenai objektif kajian yang merangkumi segala aspek yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung di dalam pelaksanaan kajian yang dijalankan. Pernyataan masalah pula menjelaskan urutan fenomena berkaitan masalah spesifik yang dihadapi oleh murid atau guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) (Nor Syazwani, 2017). Subtopik pernyataan masalah ini juga akan menerangkan



mengenai isu-isu yang mendorong kajian ini dilaksanakan berikutan timbulnya masalah dalam kajian sebelumnya. Selain daripada itu, tujuan dan objektif kajian dinyatakan bagi menyingkap tentang persoalan yang ingin dijawab melalui kajian yang akan dijalankan. Skop kajian menerangkan tentang perkara yang dinilai dan ingin dicapai dalam kajian ini juga turut dibincangkan. Begitu juga pemboleh ubah yang terlibat untuk diselaraskan di dalam jawapan bagi menjawab persoalan kajian.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) telah diperkukuh serta ditambah baik dan sekarang dikenali sebagai Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dicadangkan pelaksanaannya secara berperingkat. Kurikulum dan isi kandungan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual telah disusun semula selaras dengan perkembangan terkini supaya penggunaannya lebih jelas dan dapat mencapai hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Kandungan kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah menengah merangkumi perkara-perkara yang berkaitan dengan Seni Halus, Komunikasi Visual, Reka Bentuk, Kraf Tradisional, Sejarah dan Apresiasi Seni. Matlamat utama Pendidikan Seni Visual adalah untuk membentuk sikap peribadi generasi yang terunggul di Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetika dan keindahan yang tinggi, berimaginatif, pemikiran yang kritis, boleh menghasilkan sesuatu produk yang kreatif, berinovatif dan berinventif. Antara objektif Pendidikan Seni Visual adalah untuk membolehkan murid menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik, dan teknologi untuk mereka cipta barangan kraf





dan produk seni visual yang berkualiti dan mendapat nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata pelajaran lain. (dipetik dari Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti, 2015).

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah diwujudkan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. Berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang telah dirangka dan dilancarkan pada 6 September 2013, perkara keenam menyatakan tentang matlamat Kementerian Pendidikan Malaysia ingin memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti dalam pengajaran dan pembelajaran (KPM, 2016).

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengenal pasti 11 anjakan PPPM dan setiap anjakan yang ada perlu memberikan sekurang-nya satu kesan kepada lima keberhasilan sistem iaitu akses, kualiti, ekuiti, perpaduan dan kecekapan. Anjakan ke tujuh ialah memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran di Malaysia. Dalam hal ini, penggunaan ICT perlulah berada pada tahap yang maksimum bagi pembelajaran sendiri supaya dapat meluaskan akses kepada satu kaedah pengajaran yang paling efektif tanpa mengira tempat dan lokasi. Ini



supaya murid dapat meningkatkan lagi kemahiran yang sedia ada dan lebih berdikari. Murid mempunyai kefahaman, kemahiran menggunakan ICT dan menunjukkan sikap yang positif dalam menggunakan sumber digital dimana murid lebih suka ke arah pembelajaran sendiri dan guru perlu mengadakan bahan seperti modul supaya dapat melancarkan lagi perjalanan PdPc sewaktu di dalam kelas ataupun semasa mengulangkaji di rumah (Puspa&Anuar, 2021). Bagi mencapai hasrat KPM, kajian ini amat sesuai dijalankan bagi mencapai tujuan tersebut.

Teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Penggunaan komputer, audio dan internet dalam sistem pembelajaran adalah sangat penting supaya dapat melancarkan sistem pengajaran dan pembelajaran yang sedang berlaku. Secara tidak langsung memudahkan berlakunya komunikasi dua hala antara murid dan guru yang mana telah dilakukan dalam talian atas kepentingan TMK dalam dunia pendidikan (Shahrulnizam al., 2015).

Di dalam DSKP KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3 (2017) juga ada menyatakan tentang Elemen Merentas Kurikulum (EMK). Antara elemen yang telah diterapkan oleh pengkaji dalam tajuk Teknik Seni lukisan Digital ialah elemen TMK. Guru perlu menerapkan elemen TMK dalam PdP bagi melahirkan murid yang lebih kreatif dan berinovatif dapat menjadikan sesi pengajaran berjalan dengan lancar dan menyeronokkan. Dengan ini guru dapat meningkatkan kualiti pembelajaran dan menghasilkan sesi pembelajaran yang berkesan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).



Pelbagai usaha telah dilakukan dengan menerapkan unsur-unsur ilmu yang pelbagai dan berteknologi dalam bidang pendidikan. Berdasarkan KSSM DSKP PSV Tingkatan 3, 2017, murid perlu lebih fokus kepada perkembangan dalam pemikiran seni bagi murid dapat mencapai objektif. Dengan itu murid perlu diberi pengukuhan dalam pemahaman terhadap bidang seni visual. Bagi mencapai objektif yang dihasratkan, murid perlu diberi pengukuhan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual. Seni Lukisan menggalurkan dan menyampaikan sejarah perkembangan Seni Lukisan tempatan dan karya lukisan kontemporari kepada murid (KPM 2017).

1.3 PENYATAAN MASALAH



Di Malaysia, penerapan ICT dibelenggu oleh masalah kos, infrastruktur dan kekurangan kefasihan komputer dalam kalangan pengamal pendidikan (Hasnul, 2000). Kesedaran terhadap keberkesanan penggunaan ICT dalam pendidikan perlu dipertingkatkan lagi tanpa menolak keberkesanan teknologi lama seperti radio dan televisyen (Tinio, 2003). Kehebatan ‘karamah’ seorang guru pada masa kini adalah bergantung kepada penggunaan teknologi dan gajet yang ada pada masa kini (Norhayati, 2008). Oleh itu, guru perlu bijak dalam menggunakan teknologi serta perisian pendidikan yang ada. Ada segelintir murid yang terlalu bergantung kepada guru untuk mendapatkan isi dalam pembelajaran kerana murid tidak mahu memajukan diri sendiri dan mereka kurang melihat persekitaran yang membuatkan perkembangan daya persepsi visual dan daya imaginasi terjejas (Hassan, 2003).





Disebabkan itu, murid tidak dapat menghasilkan karya seni yang kreatif dan inovatif dan boleh menjejaskan kualiti mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Dalam pembelajaran abad ke-21, elemen teknologi ditekankan dalam pembelajaran di peringkat sekolah. Namun begitu, elemen teknologi ini masih kurang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam bab lukisan digital tingkatan tiga. Oleh itu, guru Pendidikan Seni Visual dan pihak sekolah perlu mencari satu perisian sumber terbuka yang boleh diperkenalkan dan digunakan dalam lukisan digital yang berkonsepkan perisian yang boleh digunakan, dikaji, diubah, disalin dan boleh digunakan secara bebas yang sesuai digunakan oleh murid dan guru sewaktu sesi pembelajaran (Ahmad Zamzuri, 2018).



pelajaran PSV bagi menghasilkan karya yang kreatif dan lebih bermakna. Murid yang tidak dapat menguasai salah satu kemahiran yang diajar akan menyebabkan munculnya masalah di kemudian hari seperti mendapat keputusan yang tidak begitu cemerlang. Oleh itu guru perlulah mencari jalan untuk membantu murid seperti membuat satu latihan dengan mengkoordinasi ransangan mata, memupuk kemahiran berfikir aras tinggi dan mempraktikkan teori pembelajaran sewaktu PdPc dalam bilik darjah sedang dijalankan (Asmuni, 2008). Sungguhpun begitu, latihan yang banyak dan murid gigih serta tidak berputus asa boleh menyebabkan bakat seni diasah dan dapat melahirkan seniman. Salah satu sebab mata pelajaran PSV ini kurang diminati oleh murid adalah kerana mereka tidak yakin dengan kebolehan diri sendiri untuk mereka cipta ataupun untuk melukis serta mewarna (Fatimah, 2015).



Merujuk kepada situasi di Malaysia, sehingga kini masih kurangnya kajian terhadap penggunaan perisian GIMP dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Kebanyakan jurnal dan tesis yang ada di Malaysia hanyalah lebih kepada masalah pendengaran dan masalah pembelajaran. Modul grafik seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Paint dan lain-lain lagi banyak dijumpai tetapi tiada lagi modul yang menggunakan perisian GIMP dalam tajuk teknik lukisan digital.

Seperti yang kita tahu, penggunaan perisian aplikasi penyunting grafik seperti Adobe Photoshop, Corel Draw memerlukan kos yang tinggi untuk mendapatkan perisian tersebut. Tidak semua pihak sekolah dan murid mampu untuk memiliki perisian tersebut untuk dijadikan sebagai alat dalam pembelajaran. Perisian GIMP ialah perisian yang boleh digunakan di sekolah untuk topik teknik lukisan digital kerana ia adalah satu perisian aplikasi penyunting grafik yang percuma dan mudah di muat turun samada di komputer riba, komputer dan di telefon bimbit. Namun begitu, masih kurangnya modul mengenai GIMP yang boleh digunapakai oleh guru dan murid dalam pembelajaran topik Lukisan Digital. Zainuddin (2011), menyatakan dalam kajian beliau, mendapati responden tertarik dengan penggunaan video maya yang interaktif dan berwarna warni dalam subjek lukisan dan responden bersetuju menggunakan bahan interaktif tersebut sebagai latihan tambahan kursus lukisan diluar waktu kelas. Ini bermaksud dengan menggunakan kaedah perkomputeran murid akan lebih berminat dalam sesi PdPc. Modul yang dihasilkan akan memudahkan guru dalam pengajaran dan murid boleh mencapai objektif yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Selaras dengan menyahut seruan Kementerian Pendidikan Malaysia untuk melaksanakan KSSM di sekolah, modul penggunaan perisian GIMP ini dapat membantu guru dalam pembelajaran Teknik Lukisan Digital



Tingkatan 3 dan justeru itu dapat memupuk minat murid dalam PdP di dalam kelas. Penggunaan perisian GIMP dalam menghasilkan lukisan digital boleh menarik minat murid dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Dunia pendidikan terus berkembang sesuai dengan peredaran teknologi zaman, namun sejauh mana penggunaan perisian GIMP ini dapat memberi impak yang positif dan dapat memupuk minat murid dalam menghasilkan lukisan menggunakan teknik lukisan digital dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Adakah dengan penggunaan perisian GIMP ini dapat dianggap sebagai BBM yang paling efektif dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual untuk tajuk teknik lukisan digital?.



1.4 TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk membangunkan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) menggunakan perisian GIMP yang mengambil kira kepelbagaian gaya belajar murid. Modul yang dibangunkan ini juga berasaskan teori minimalis dan teori beban kognitif. Dengan menggunakan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) ini diharap dapat membantu murid dalam aktiviti Eksplorasi Seni bagi menghasilkan karya menggunakan teknik lukisan digital. Murid juga dapat membuat eksperimentasi dan penerokaan dalam menghasilkan karya seni lukisan menggunakan teknik lukisan digital yang menggunakan modul perisian ini. Oleh itu, murid boleh menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif melalui aktiviti yang





dijalankan di dalam kelas. Justeru itu, murid dapat mencapai objektif pembelajaran di dalam tajuk lukisan.

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Berdasarkan tujuan kajian, empat objektif kajian (OK) dibentuk sebagai garis panduan kepada kajian ini. Objektif kajian adalah seperti berikut:

OK1. Menjelaskan perisian sumber terbuka GIMP berkesan digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam Lukisan Digital.

OK2. Menganalisis keperluan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital

(MpTLD) menggunakan perisian GIMP berkesan digunakan sebagai alat

bantu mengajar dalam lukisan digital tingkatan 3.

OK3. Membangunkan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) berasaskan teori minimalis dan teori beban kognitif.

OK4. Mengenal pasti samada Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) mempunyai hubungan dengan pembelajaran sendiri murid Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3.

1.6 PERSOALAN KAJIAN

Seterusnya persoalan-persoalan kajian (PK) yang berkaitan dikemukakan sebagai asas pertimbangan kajian ini.





- PK1: Adakah perisian sumber terbuka GIMP berkesan digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam Lukisan Digital?
- PK2: Adakah Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) menggunakan perisian GIMP ini dapat membantu murid dalam pembelajaran lukisan digital Tingkatan 3 di sekolah?
- PK3: Adakah modul pembelajaran teknik seni lukisan digital (MpTLD) berasaskan teori minimalis dan teori beban kognitif?
- PK3.1: Adakah Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) berasaskan teori minimalis?
- PK3.2: Adakah Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) berasaskan teori beban kognitif?
- PK4: Adakah terdapat hubungan antara Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) dengan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3.

1.7 HIPOTESIS KAJIAN

Seterusnya hipotesis kajian yang berkaitan dikemukakan sebagai asas pertimbangan kajian ini untuk menjawab persoalan keempat.

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) dengan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid Pendidikan Seni Visual tingkatan 3 di sekolah.





Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital (MpTLD) dengan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid Pendidikan Seni Visual tingkatan 3 di sekolah.

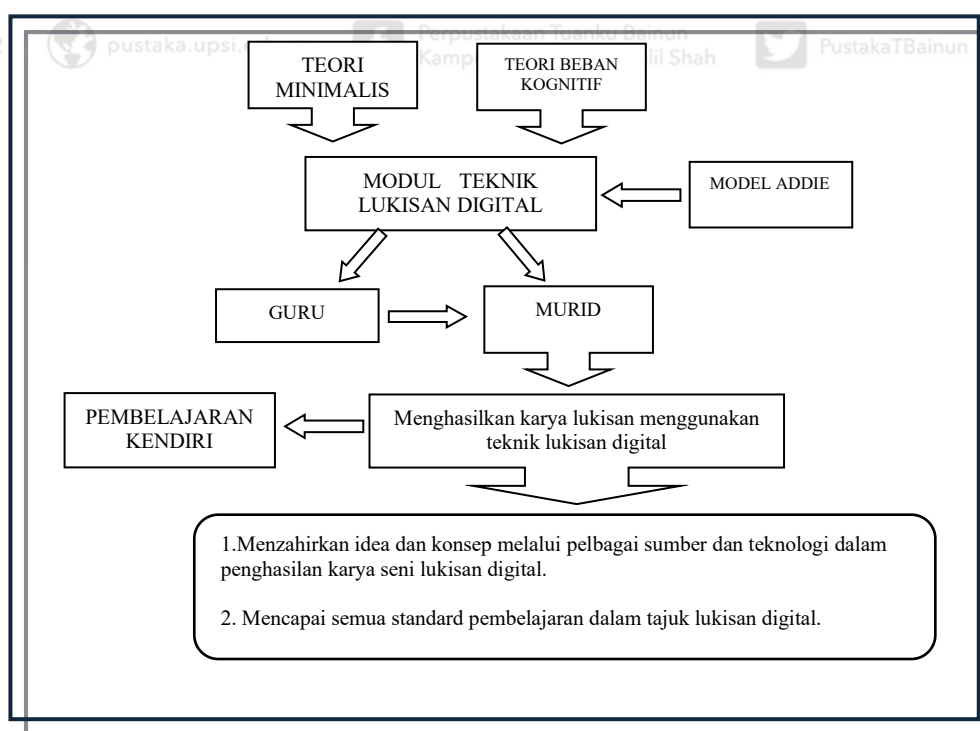
1.8 KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN

Bahagian ini menjelaskan perkaitan antara beberapa pemboleh ubah kajian yang terlibat. Kerangka konsep seperti rajah dibawah merupakan asas kajian bagi pengkaji dalam melaksanakan kajian ini. Kerangka konsep ini dibina untuk mencapai objektif bagi tajuk Teknik Lukisan Digital dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3. MpTLD dibina berasaskan model ADDIE dan mengaplikasikan dua teori iaitu teori beban kognitif dan teori minimalis. Penggunaan Modul Pembelajaran Teknik Lukisan Digital ini boleh menjadikan murid lebih memahami dan menepati saranan pihak Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia. Penggunaan MpTLD ini kearah pembelajaran sendiri. Murid boleh mempelajari topik Teknik Lukisan Digital dengan sendiri. Modul ini adalah salah satu cara untuk membantu murid dalam memahami sesuatu subjek dengan lebih baik dan lebih berkesan. Pada bahagian pengenalan, murid atau pengguna akan mempelajari bagaimana cara untuk memuat naik perisian samada di telefon bimbit, di komputer atau di laptop. Semua murid samada yang lemah dan cemerlang berpeluang mengikuti pembelajaran PSV untuk tajuk Lukisan Digital dengan menggunakan modul MpTLD ini kerana modul ini dibina bermula dari cara memuat naik perisian hinggalah murid boleh melukis. Pembelajaran asas dalam



melukis lukisan digital telah diterapkan di dalam modul. Murid juga boleh menggunakannya dimana sahaja.

Elemen Teknologi Maklumat diterapkan di dalam DSKP Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3 bagi mencapai objektif pembelajaran. Guru boleh menggunakan MpTLD ini semasa sesi pembelajaran dan pemudahcara untuk menyampaikan ilmu kepada murid dan yang paling penting ialah, objektif tercapai. Dengan menggunakan modul ini, murid dapat menghasilkan satu karya menggunakan teknik lukisan digital. Secara tidak langsung murid dapat menghasilkan karya yang mempunyai nilai estetik, mengetahui sejarah seni lukisan digital dan secara tidak langsung berlakunya sesi apresiasi karya dalam pembelajaran di kelas.



Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Kajian

1.9 SKOP KAJIAN

Skop kajian melibatkan murid tingkatan 3 di SMK (P) Methodist Raub bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual bagi tajuk Lukisan. Di dalam perkembangan sejarah seni lukisan tempatan, terdapat lima era perubahan Seni Lukisan tempatan. Di dalam era seni lukisan kontemporari, banyak karya yang dihasilkan berteraskan teknik campuran iaitu menggunakan media campuran, media baharu, teknik hibrid dan teknik lukisan digital selari dengan perubahan zaman globalisasi. Bagi mencapai objektif dalam tajuk lukisan ini, pengkaji akan menghasilkan modul untuk memudahkan PdP. Satu modul menggunakan perisian GIMP dihasilkan supaya murid dapat menghasilkan karya menggunakan teknik lukisan digital.

1.10 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan adalah untuk menghasilkan Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital menggunakan perisian GIMP yang boleh diguna pakai oleh guru dan murid dalam sesi PdPc Tingkatan 3. Matlamat sebenar pendidikan yang berteraskan seni ialah bertujuan melahirkan seseorang individu itu supaya bersifat kreatif, inovatif, berimagination, berketerampilan serta menguasai teknologi dalam menghasilkan cita rasa dalam penciptaan. Hal ini selari dengan matlamat KSSM yang mahukan pembelajaran yang berpusatkan murid.



Bahagian ini akan menjelaskan mengenai kepentingan kajian kepada pihak-pihak dan bidang yang berkepentingan. Penerangan merangkumi kepentingan untuk pihak (i) Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), (ii) Guru Pendidikan Seni, dan (iii) Murid.

1.10.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Menyampaikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia untuk menerapkan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam diri murid-murid di sekolah dalam pembelajaran abad ke-21. Penggunaan Teknologi dalam abad ini boleh menarik minat murid dan mempelbagaikan gaya pengajaran guru dalam menyampaikan ilmu kepada murid. Dengan itu dapat melahirkan murid yang lebih berpengetahuan, berkemahiran berfikir dan menguasai pelbagai kemahiran kognitif termasuk penaakulan dan pemikiran kritis, kreatif serta inovatif.

1.10.2 Guru Pendidikan Seni

Hasil modul dapat digunakan oleh guru sebagai pemudahcaraan dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknik lukisan digital tingkatan tiga bagi menghasilkan karya lukisan digital. Selain itu, guru mampu menjadikan murid menghasilkan seni digital yang bermutu tinggi. Sesi pembelajaran Pendidikan Seni Visual juga akan menjadi lebih pantas, mudah dan berkesan. Selain itu juga guru boleh membawa kepada satu pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan.





1.10.3 Murid

Melahirkan murid yang berkemahiran dalam menggunakan teknologi dan perisian penyuntingan yang terkini serta boleh menterjemahkan dan meluahkan buah fikiran serta idea dengan yakin dan kreatif secara lisan mahupun secara bertulis. Murid juga boleh belajar sendiri menggunakan modul ini kerana modul ini secara berulang-ulang. Modul ini juga memberi peluang kepada murid yang lemah mendapat tahap yang tinggi dalam pentaksiran bilik darjah. Selain itu juga, MpTLD ini memudahkan murid untuk menghasilkan karya menggunakan teknik lukisan digital kerana perisian ini mudah didapati dan mudah dimuat turun ke komputer peribadi ataupun di telefon bimbit murid.



1.11 BATASAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan dan menentukan keperluan penggunaan Modul pembelajaran Teknik Lukisan Digital menggunakan perisian GIMP dan gaya pembelajaran bagi murid sekolah menengah sekitar Raub. Oleh itu, kajian yang telah dijalankan berbentuk penyelidikan pembangunan yang membolehkan penyelidik melihat proses pembangunan pada masa yang sama.

Kajian yang dijalankan bertumpu kepada murid Tingkatan 3 sahaja di sekolah SMK (P) Methodist Raub. Dapatan kajian bergantung sepenuhnya kepada borang soal selidik responden yang akan diedarkan kepada 62 orang murid Tingkatan 3 di sekolah



SMK (P) Methodist Raub. Kajian ini tidak boleh dilakukan kepada seluruh sekolah yang mempunyai Pendidikan Seni Visual kerana kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan MpTLD di sebuah sekolah di daerah Raub dan limitasi yang lain adalah penggunaan responden kajian dengan jumlah murid yang kecil iaitu 62 orang. Kajian dan Kesahan dapatan bergantung pada kerjasama yang akan diberi semasa teknik pungutan data soal selidik dan tinjauan awal. Modul pembelajaran yang akan dibangunkan merangkumi aspek teknologi, model pembelajaran dan gaya pembelajaran murid berlandaskan kepada teori beban kognitif dan teori minimalis.

1.12 DEFINISI OPERASIONAL ISTILAH

Terdapat beberapa istilah atau konsep dalam kajian ini yang perlu ditakrifkan secara operasi. Definisi tersebut dijelaskan dalam sub bahagian yang berikut:

1.12.1 Penggunaan bahan bermodul

Menurut kamus teknologi maklumat (2019) modul bermaksud prototaip yang berfungsi untuk membuktikan suatu kaedah atau konsep dengan menggunakan input yang disimulasikan oleh modul pemacu dan stub. Dalam kajian ini, MpTLD dihasilkan untuk kegunaan guru dan murid semasa PdP tajuk Lukisan Digital bagi memudahkan sesi pembelajaran berjalan dengan lancar.

1.12.2 Perisian GIMP

Menurut Violetta Budak (2015) GIMP (The GNU Image Manipulation Program) ialah sebuah perisian penyunting grafik yang digunakan untuk penyuntingan dalam grafik digital dan foto. Perisian ini percuma dan hanya perlu dimuat turun di Internet dan boleh digunakan untuk kegunaan semua lapisan masyarakat. Dalam kajian ini, perisian GIMP diberi pendedahan kepada murid Tingkatan 3 dalam mata pelajaran PSV untuk menghasilkan karya menggunakan teknik lukisan digital.

1.12.3 Lukisan Digital

Lukisan digital bermaksud sebagai suatu yang bersifat visual yang dihasilkan oleh seniman seni dengan bantuan komputer. Kaedah komputer menggunakan nombor untuk menterjemah dan merekod maklumat. Sebagai contoh, semasa pereka grafik mengambil gambar manusia dengan menggunakan kamera digital, satu kod menggunakan komputer telah dibina sehingga menghasilkan gambar yang lebih menarik berbanding gambar yang asal. Pereka grafik juga boleh menukar gambar asal menampakkan seperti gambar manusia yang lain atau menampakkan seperti gambar pokok. (Ron Miller et al., 2008, p. 12-13).

1.13 RUMUSAN

Secara keseluruhannya, bab ini memberi gambaran tentang tujuan kajian dilakukan. Beberapa komponen penting dalam kajian turut dibincangkan seperti pengenalan



kajian, latar belakang kajian, objektif, persoalan kajian, kerangka konseptual, skop kajian dan kepentingan kajian serta definisi operasional kajian yang terlibat. Kerangka konseptual kajian ini diterokai untuk melihat kebolehgunaan MpTLD berdasarkan penggunaan teori minimalis dan teori beban kognitif dalam pembinaan modul. Pembinaan MpTLD ini dibina dengan mengambil kira pembelajaran sendiri serta menggunakan pedagogi yang bersesuaian untuk memupuk minat murid dalam mempelajari teknik menghasilkan lukisan digital. Kajian ini sangat penting seiring dengan persekitaran revolusi pendidikan 4.0 yang melibatkan penggunaan digital dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Selanjutnya, penerangan dengan lebih terperinci mengenai teori-teori pembelajaran yang digunakan, konsep, pendekatan PdP berdasarkan kajian-kajian terdahulu dijelaskan dalam Bab II.

