



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENGUNAAN PERISIAN APLIKASI
TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN
KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN
SENI VISUAL BERASASKAN GAYA
BELAJAR VISUAL DI SEKOLAH
RENDAH**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

SITI HAYATI BINTI MOHD YUSOFF

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**PENGUNAAN PERISIAN APLIKASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN
KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL BERASASKAN GAYA
BELAJAR VISUAL DI SEKOLAH RENDAH**

SITI HAYATI BINTI MOHD YUSOFF



**TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2020





Sila Taipkan (✓):

Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan Dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **14** (hari bulan) **JULAI** (bulan) 20**20**.

i. Perakuan pelajar :

Saya, **SITI HAYATI BINTI MOHD YUSOFF, P20152001121, FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI)** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **PENGUNAAN PERISIAN APLIKASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL BERASASKAN GAYA BELAJAR VISUAL DI SEKOLAH RENDAH** 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 sejasanya dan secukupnya.

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROFESOR MADYA DR ABDUL HALIM BIN HUSAIN** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PENGUNAAN PERISIAN APLIKASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL BERASASKAN GAYA BELAJAR VISUAL DI SEKOLAH RENDAH (TAJUK)** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN SENI)** (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES****BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS
DECLARATION OF THESIS**

Tajuk / Title: Penggunaan Perisian Aplikasi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Seni Visual Berasaskan Gaya Belajar Visual Di Sekolah Rendah

No. Matrik / *Matric's No.*: P20152001121
 Saya / I : SITI HAYATI BINTI MOHD YUSOFF

mengaku membenarkan Tesis (Doktor Falsafah) ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that my Thesis is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and 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 sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
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. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. 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**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: _____

(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

Dengan nama ALLAH SWT Yang Maha Pemurah, Pengasih Lagi Penyayang. Alhamdulillah, bersyukur kehadiran Allah SWT kerana dengan rahmatNya saya dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad SAW.

Pertama sekali ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia yang sangat dihormati dan disegani, Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Husain yang sentiasa memberi bimbingan dan tunjuk ajar tanpa jemu sehingga penulisan ini dilengkapkan. Jasamu sentiasa dalam kenangan dan semoga beliau sentiasa beroleh kesejahteraan dan sukses dalam kerjayanya.

Saya ingin merakamkan ucapan terima kasih kepada pihak pentadbir dan semua guru di sekolah yang terlibat dalam penyelidikan ini serta pensyarah Universiti Pendidikan Sultan Idris yang turut sama memberi bimbingan sepanjang saya mengikuti pengajian di sini. Tidak dilupakan ribuan terima kasih juga kepada majikan saya di IPG Kampus Ipoh yang sangat memberi kerjasama dalam urusan pengajian, alhamdulillah. Hanya Allah SWT yang dapat membalasnya. Kepada rakan taulan yang memberi dorongan dan semangat, terima kasih diucapkan.

Istimewa kepada keluarga yang dikasihi, terima kasih kepada bonda Hajah Sharifah Mahiran binti Syed Mahmud Al-Hasani yang selalu menitipkan doa kejayaan. Buat ayahanda Hj Mohd Yusoff bin Yaacob semoga rohnya sentiasa dicucuri rahmat. Al Fatihah. Buat suami Ismahisham bin Hj Ismail yang sentiasa memberi restu, kedua puteriku Siti Aqilah Munirah dan Siti Aisyah Nabilah yang sentiasa menjadi sumber inspirasi, TERIMA KASIH untuk segalanya. Semoga ALLAH SWT memberi ganjaran dengan segala kebaikan dan kejayaan kepada mereka. Amin.





ABSTRAK

Beberapa kajian mendapati instruksi pengajaran melalui perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi masih berpaksi pada pengajaran dan pembelajaran konvensional. Maka, kajian ini bertujuan meningkatkan penggunaan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual berasaskan gaya belajar visual di sekolah rendah. Peserta kajian terdiri daripada 34 orang murid sekolah rendah Tahap 2 dan lima (5) orang guru yang terlibat secara langsung dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah yang dipilih dalam kajian ini. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melibatkan pemerhatian, temu bual, dan hasil karya murid. Kaedah triangulasi digunakan untuk menganalisis data secara sepadu dan meyakinkan. Integrasi pengumpulan data melalui temu bual disokong dengan data pemerhatian dan diperkukuhkan dengan dokumentasi karya murid. Dapatan kajian menunjukkan pembelajaran murid gaya belajar visual meningkat berdasarkan hasil karya mereka yang menggunakan Modul Pembelajaran Kendiri. Maka, modul berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi ini dapat membuka perspektif baharu dalam Pendidikan Seni Visual dalam abad ke-21 di mana murid dapat mempelajari subjek berkenaan secara visual dengan lebih berkesan lagi.





THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY APPLICATION SOFTWARE IN VISUAL ARTS EDUCATION BASED ON VISUAL LEARNING STYLE IN PRIMARY SCHOOLS

ABSTRACT

Several studies have shown that teaching instructions through information and communication technology application software is still centered on conventional teaching and learning. As such, this study aimed to improve the utilization of information and communication technology application software in Visual Art Education based on visual learning style at the primary schools. The sample study consisted of 34 second-level primary school students and five (5) teachers who were directly involved in the teaching and learning of Visual Art Education at a selected school. The study was based on a qualitative approach involving observations, interviews, and students' artworks. The triangulation method was used to comprehensively analyze the data. The integration of data collection through interviews was supplemented by observation data and reinforced by the documentation of students' artworks. Research findings showed students' visual learning improved considerably based on their artworks that used the Self-learning Module. Hence, this novel module helps engender a new perspective in Visual Art Education in the 21st century where students can visually learn the subject matter more efficaciously.



KANDUNGAN

	Muka surat
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	2
1.2 Latar Belakang Kajian	5
1.3 Pernyataan Masalah	13
1.4 Objektif Kajian	20
1.5 Soalan Kajian	21
1.6 Skop Kajian	22
1.7 Kerangka Teori Kajian	23

1.8	Kepentingan Kajian	26
1.8.1	Kepentingan daripada Aspek Teori	27
1.8.2	Kepentingan daripada Aspek Praktikal	29
1.8.2.1	Kepentingan kepada Murid	29
1.8.2.2	Kepentingan Kepada Guru	30
1.9	Sumbangan Kajian	31
1.10	Batasan Kajian	33
1.11	Definisi Istilah	34
1.12	Rumusan	36

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	39
2.2	Teori dan Model	49
2.2.1	Teori dan Model Teknologi	49
2.2.1.1	Teori TPACK Punya Mishra dan Matthew J. Koehler (2006)	50
2.2.1.2	Model ASSURE Maldino, Heinich, Mohelda dan Russell (2008)	58
2.2.2	Teori dan Model Pedagogi Guru dalam Pendidikan Seni Visual	66
2.2.2.1	Teori Konstruktivisme	66
2.2.2.2	Teori Pembelajaran Bermakna Michael Fullan (2014)	68
2.2.3	Teori Gaya Belajar Visual	70
2.2.3.1	Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002)	73
2.3	Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam Pendidikan Seni Visual di Sekolah Rendah	75

2.4	Kajian-kajian Terdahulu Tentang Penggunaan TMK dalam Pengajaran dan Pembelajaran Di Sekolah	79
2.5	Kajian Berkaitan Penggunaan TMK kepada Murid Gaya Belajar Visual	88
2.6	Rumusan	93

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	96
3.2	Reka Bentuk Kajian	98
3.3	Lokasi Kajian	107
3.4	Persampelan Peserta Kajian	108
3.5	Instrumen Kajian	112
3.5.1	Bahagian A: Maklumat Latar Belakang Guru dan Murid	113
3.5.2	Bahagian B: Pengumpulan Maklumat Berdasar Temu Bual Berkaitan Penggunaan Perisian Aplikasi Teknologi Memberi Pengetahuan dan Kemahiran Baharu dalam Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual Berasaskan Gaya Belajar Visual di Sekolah Rendah	113
3.5.3	Bahagian C: Modul Pembelajaran Kendiri (MPK)	114
3.6	Kajian Rintis	118
3.6.1	Prosedur Kajian Rintis	119
3.6.2	Pembinaan Modul Pembelajaran Kendiri (MPK)	120
3.6.2.1	Pelaksanaan Modul Pembelajaran Kendiri (MPK)	124
3.6.2.2	Kesahan Kandungan MPK	127
3.7	Pengumpulan Data	134

3.8	Analisis Data	138
3.8.1	Analisis Deskriptif	140
3.8.2	Analisis Data Kualitatif	141
3.9	Rumusan	148

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	149
4.2	Maklumat Demografi Peserta Kajian	150
4.3	Persoalan Kajian 1:	151
4.3.1	Keputusan Kajian Secara Analisis Deskriptif	151
4.3.1.1	Tahap Pengetahuan	154
4.3.1.2	Tahap Kemahiran	159
4.3.1.3	Tahap Penggunaan	164
4.3.1.4	Sikap Guru Terhadap Perisian Aplikasi TMK	172
4.4	Persoalan Kajian 2:	177
4.4.1	Keputusan Perbandingan Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam Pendidikan Seni Visual	179
4.4.1.1	Sebelum Penggunaan Perisian Aplikasi TMK	179
4.4.1.2	Selepas Penggunaan Perisian Aplikasi TMK	193
4.4.2	Rumusan Analisis Deskriptif	197
4.5	Persoalan Kajian 3	201
4.5.1	Maklumat Peserta Kajian	202
4.5.2	Analisis Dapatan Aktiviti Seni yang Menggunakan Perisian Aplikasi TMK	209

4.6	Persoalan Kajian 4:	217
4.6.1	Keberhasilan Karya Menggunakan Perisian Aplikasi TMK	218
4.6.1.1	Analisis Karya	219
4.6.1.2	Elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam Hasil Karya	231
4.6.1.3	Profil Murid Berimpak Tinggi	233
4.6.2	Pembelajaran Bermakna	242
4.7	Perubahan Sikap	244
4.8	Rumusan	246

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	248
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	250
5.3	Tahap Penggunaan Perisian Aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi Guru-Guru Pendidikan Seni Visual dalam Pengajaran dan Pembelajaran	251
5.3.1	Kluster Pedagogi Baharu	254
5.4	Amalan Praktis Perisian Aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual Membantu Pembelajaran Murid Gaya Belajar Visual	257
5.4.1	Pembelajaran Bermakna	261
5.4.2	Kapasiti Pedagogi Abad Ke-21	264
5.5	Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam Pendidikan Seni Visual Meningkatkan Pembelajaran Murid-Murid Gaya Belajar Visual di Sekolah Rendah	266
5.5.1	Pembelajaran Digital	267
5.5.2	Pembelajaran Kendiri	268

5.6	Penilaian Keberhasilan Karya Murid Gaya Belajar Visual yang Menggunakan Perisian Aplikasi TMK	270
-----	---	-----

5.6.1	Kefahaman melalui Reka Bentuk (KmR)	270
-------	-------------------------------------	-----

5.7	Implikasi Kajian	275
-----	------------------	-----

5.7.1	Implikasi Terhadap Murid	276
-------	--------------------------	-----

5.7.2	Implikasi Terhadap Profesionalisme Guru	277
-------	---	-----

5.8	Cadangan Terhadap Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam PSV Berasaskan Gaya Belajar Visual di Sekolah Rendah	279
-----	---	-----

5.8.1	Murid	279
-------	-------	-----

5.8.2	Guru	280
-------	------	-----

5.8.3	Pihak Pentadbir Sekolah	281
-------	-------------------------	-----

5.9	Cadangan Kajian Lanjutan	282
-----	--------------------------	-----

5.10	Rumusan	284
------	---------	-----

RUJUKAN		288
----------------	--	-----

LAMPIRAN		307
-----------------	--	-----

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka surat
3.1	Reka Bentuk Kajian	101
3.2	Jenis-jenis Temu Bual	105
3.3	Perbezaan Kaedah Pemerhatian	106
3.4	Taburan Guru yang Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual	110
3.5	Taburan Murid yang Memberi Respon TMK dalam Pendidikan Seni Visual	111
3.6	Senarai Kandungan Aktiviti Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) Menggunakan 10 Perisian Teknologi dalam Pelaksanaan Aktiviti Pendidikan Seni Visual	124
3.7	Nilai Kesahan Modul Pembelajaran Kendiri Berdasarkan Penilaian Enam Orang Pakar (n=6)	129
3.8	Komen, Cadangan, Tindakan dan Penambahbaikan bagi Aktiviti Seni dalam MPK oleh Keenam-Enam Panel Pakar	130
3.9	Dapatan Soal Selidik Kesahan Kandungan oleh Panel Pakar	132
3.10	Proses Menganalisis Data	139
3.11	Metodologi Berdasarkan Objektif Kajian	139
4.1	Taburan Pengkhususan Guru yang Mengajar Pendidikan Seni Visual	152
4.2	Taburan Pengalaman Guru yang Mengajar Pendidikan Seni Visual	152
4.3	Taburan Kelulusan Guru yang Mengajar Pendidikan Seni Visual	153

4.4	Taburan Umur Guru yang Mengajar Pendidikan Seni Visual	153
4.5	Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Pengetahuan	157
4.6	Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Kemahiran	162
4.7	Kepentingan TMK dalam PdP Pendidikan Seni Visual	166
4.8	Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Penggunaan	168
4.9	Perisian Aplikasi TMK yang Boleh Digunakan dalam PdP PSV	181
4.10	Penggunaan Perisian Aplikasi TMK Membantu Murid Gaya Belajar Visual dalam Aspek Bahasa	198
4.11	Penggunaan Perisian Aplikasi TMK Membantu Murid Gaya Belajar Visual dalam Aspek Kemahiran	199
4.12	Penggunaan Perisian Aplikasi TMK Membantu Murid Gaya Belajar Visual dalam Aspek Penghasilan Karya Kreatif	200
4.13	Bilangan Murid dan Kelas Peserta Kajian	202
4.14	Umur Murid Peserta Kajian	203
4.15	Adakah Anda Suka Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual?	203
4.16	Adakah Di Rumah Anda Mempunyai Kemudahan Komputer?	204
4.17	Adakah Anda Suka Menggunakan Komputer?	204
4.18	Apakah Alat Teknologi dan Komunikasi yang Ada Di Rumah Anda?	205
4.19	Adakah Anda Suka Melihat Iklan?	205



4.20	Adakah Anda Suka Pergi Ke Makmal Komputer?	206
4.21	Pernahkah Anda Belajar Pendidikan Seni Visual Menggunakan Komputer?	207
4.22	Adakah Anda Ingin Belajar Pendidikan Seni Visual dengan Menggunakan Komputer?	208
4.23	Tahap Pemikiran dalam KBAT	231
4.24	Ciri-ciri Pembelajaran Profil Murid Berimpak Tinggi	234
5.1	Anjakan Kluster Pedagogi ke Arah Perkembangan Pedagogi Masa Kini	255
5.2	Kesan Terhadap Amalan Praktis Guru Berdasar Pengetahuan, Kemahiran dan Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam Pengajaran dan Pembelajaran PSV	260
5.3	Elemen 6C dalam Kefahaman melalui Reka Bentuk (KmR)	272



**SENARAI SINGKATAN**

BBB	Bahan Bantu Belajar
BBM	Bahan Bantu Mengajar
BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
CK	Content Knowledge
CPD	Pembangunan Profesional Berterusan
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
DTR	Digital Technology Resources
EPRD	Bahagian Perancangan & Penyelidikan Dasar Pendidikan
ENT	Elemen Nilai Tambah
HOTS	Higher Order Thinking Skills
ICT	Information and Communications Technology
IT	Information Technology
IOT	Internet Of Things
IPT	Institut Pengajian Tinggi
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBKK	Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KBSR	Kurikulum Baru Sekolah Rendah
KBSR	Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah
KmR	Kefahaman membuat Reka Bentuk
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka surat
1.1. Kerangka Teori Kajian: Adaptasi dari Model ASSURE (2008), Teori TPACK (2006), Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) dan Teori Konstruktivisme	25
2.1. Perbezaan Bentuk Kurikulum dalam KBSR (1983 - 2010) dengan KSSR (2011). Sumber: Laman sesawang KPM	42
2.2. Konsep 6 Tunjang dalam KSSR (2011). Sumber: Laman Sesawang KPM	44
2.3. Teori TPACK Mishra dan Koehler (2006)	50
2.4. Triangulasi Teori TPACK Mishra dan Koehler yang Menerangkan Persilangan antara Teknologi dan Objektif Pembelajaran	55
2.5. Model ASSURE Smaldino, Heinich, Molenda dan Russell (2008)	59
2.6. Teori Visualisasi (Strong & Smith, 2002)	73
2.7. Teori dan Model yang Menjadi Sandaran Kajian Berasaskan Teknologi dan Gaya Belajar Visual dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual Abad Ke-21	87
3.1. Prosedur Am Pelaksanaan Kajian	99
3.2. Fasa Awal Kajian Pembinaan Modul, Rintis Kesahan dan Kebolehppercayaan MPK	123
3.3. Proses Penelitian Grounded Menurut Schlegel (1984:13)	143
3.4. Proses Analisis Data Kualitatif (Creswell, 2008:244)	145
4.1. Ciri-ciri Pengajaran Berkesan (Sumber: Syed Ismail & Ahmad Subki 2010)	175



4.2.	Model Kurikulum Pendidikan Seni Visual KSSR	178
4.3.	CPD-Bengkel Pemanfaatan Digital Dihadiri Semua Guru PSV	182
4.4.	Murid dan Guru Sedang Membuat Aktiviti Corak Tidak Terancang dengan Menggunakan Teknik Tiupan dan Percikan	183
4.5.	(a) Murid Membina Pengalaman dan Pengetahuan Baharu melalui Penggunaan Perisian Aplikasi TMK dalam Bidang Seni. (b) Duduk Berkumpulan Mencetuskan Kolaborasi Sesuai dengan Pendidikan Abad Ke-21	192
4.6.	(a) dan (b) Kolaborasi dalam Kumpulan dengan Penerokaan Kendiri Merupakan antara Ciri Pembelajaran Abad Ke-21	195
4.7.	Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual yang Menggunakan Perisian Aplikasi TMK	213
4.8.	Proses Inkuiri dalam Karya Seni	235
4.9.	Perisian yang Menggunakan <i>Art Rage5</i>	237
4.10.	Transformasi Konvensional kepada Inovasi Karya Digital	239
4.11.	Inovasi Corak dengan Perisian <i>MS Word</i>	240
4.12.	Hasil Karya Menggunakan Perisian Aplikasi <i>Tux Paint</i>	245
5.1.	Kerangka Konsep yang Dikembangkan Hasil daripada Kerangka Kajian yang Telah Dilaksanakan. Adaptasi: Model ASSURE (2008), Teori TPACK (2006), Teori Pembelajaran Bermakna Michael Fullan (2014), Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) dan Teori konstruktivisme.	249
5.2.	Michael Fullan Maria Langworthy (2014). <i>A Rich Seam - How New Pedagogies Find Deep Learning</i> , ms. 3	263



SENARAI LAMPIRAN

Lampiran	Muka surat
A Surat Kebenaran Cuti Belajar Bagi Pegawai Perkhidmatan Pendidikan (PPP) Mengikuti Program Pengajian Ijazah Sarjana Kedoktoran Secara Separuh Masa/Sambilan (PJJSP) di Institut Pengajian Tinggi Malaysia Tahun 2016	307
B Memohon Kelulusan Menjalankan Penyelidikan	308
C Surat Pengesahan Pelajar untuk Membuat Penyelidikan	309
D Surat Kelulusan Untuk Menjalankan Kajian Di Sekolah, Institut Pendidikan Guru, Jabatan Pendidikan Negeri dan Bahagian Di Bawah Kementerian Pendidikan Malaysia	310
E Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Di Sekolah Negeri Melaka	311
F Surat Kebenaran Peserta Kajian	312
G Surat Lantikan Pakar Modul dan Instrumen Kajian	313
H Modul Pembelajaran Kendiri	314
I Instrumen Kebolehpercayaan Kandungan Modul	315
J Soal Selidik Kesahan Kandungan Modul	316
K Contoh Salinan Transkrip Temu Bual Guru	317
L Borang Catatan Nota Lapangan – Pemerhatian Dokumen	318
M Borang Catatan Pemerhatian	319
N Borang Maklum Balas Murid dan Instrumen Kandungan Modul	320
O Borang Senarai Semak Penggunaan TMK-Guru	321



xx

P	Borang Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Kemahiran	322
Q	Borang Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Pengetahuan	323
R	Borang Tahap Pencapaian Guru PSV dalam TMK Berdasar Aspek Penggunaan	324





BAB 1

PENDAHULUAN

Bahagian ini akan membincangkan dan memfokuskan kepada 9 perkara utama iaitu pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, kepentingan kajian, sumbangan kajian, batasan kajian dan definisi yang digunakan. Bahagian pengenalan memberi tumpuan kepada penggunaan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah di mana kajian akan dijalankan. Latar belakang kajian akan memberi fokus kepada senario yang berkaitan dengan amalan praktis guru dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual dengan meletakkan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi sebagai alat mengajar kepada murid yang mempunyai gaya belajar visual. Masalah yang dikenal pasti akan dinyatakan pada bahagian persoalan kajian yang seterusnya membawa kepada penulisan objektif. Beberapa istilah penting yang digunakan akan didefinisikan.





1.1 Pengenalan

Teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dapat ditakrifkan sebagai pelbagai bentuk peralatan dan sistem yang digunakan untuk memproses, mengurus, memanipulasi, memindah, menyimpan dan menyebarkan maklumat melalui media elektronik. TMK digunakan dalam hampir semua aspek kehidupan pada hari ini dan pengaruhnya dijangka membawa impak yang lebih besar terhadap dunia akan datang (Robertson, 1998). Menurut Juriah Long (1998) contoh teknologi maklumat masa kini yang berupaya membantu proses PdP guru ialah internet dan multimedia. TMK dalam kajian ini merujuk kepada perisian aplikasi teknologi yang disebutkan dalam pelbagai bentuk seperti teks dan imej.

Penggunaan perisian aplikasi TMK dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah banyak memberi kesan yang baik kepada murid-murid di sekolah rendah atau pun di sekolah menengah. Terdapat pelbagai kebaikan yang diperoleh daripada penggunaan alat teknologi seperti menjimatkan masa, menjadikan pengajaran lebih menarik, memudahkan pencarian maklumat, melahirkan generasi yang celik teknologi selain meningkatkan kemahiran guru dalam bidang teknologi. Teknologi dalam pendidikan bukan lagi isu yang baharu untuk diperkatakan.

Perisian komputer yang dimaksudkan adalah perisian aplikasi. Ia merupakan program yang digunakan untuk menolong pengguna melakukan tugas khusus. Konteks kajian adalah murid-murid akan belajar dengan TMK yang membawa erti murid menggunakan TMK sebagai alat untuk belajar. Contoh perisian aplikasi seperti *MS Word*, *MS PowerPoint*, *Paint*, *Sketchpad*, *Padlet* dan perisian aplikasi percuma yang lain. Penggunaan TMK sebagai alat dalam PdP di peringkat sekolah rendah dapat





menjadikan murid lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan tahap pemikiran mereka (BPK, 2011).

Kemahiran guru dalam bidang TMK dapat membantu murid-murid untuk menguasai kemahiran dan ilmu yang bersesuaian dengan minat, bakat serta potensi murid sekaligus dapat menanam rasa cinta akan ilmu pengetahuan. Menurut Noor Azean dan Beatrice Andrew (2010) mengatakan pada masa kini TMK banyak digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran dalam sistem pendidikan negara kita. Pendidikan masa kini meletakkan media teknologi maklumat dan komunikasi sebagai pendekatan meningkatkan tahap pembelajaran murid. Guru perlu menggunakan pendekatan yang menerapkan kemahiran TMK dalam proses pengajaran. Teknologi diintegrasikan dalam pengajaran dan pembelajaran. Integrasi alat TMK dalam dunia pendidikan memberi sumbangan yang tinggi dalam pembentukan jati diri murid selain mempunyai ilmu pengetahuan. Ini turut memberi sumbangan kepada pembangunan sesebuah negara.

Kemahiran abad ke-21 antara lain meliputi kemahiran berkomunikasi, kemahiran 3M (membaca, mengira dan menulis), kemahiran sains dan teknologi, serta kemahiran interpersonal dan intrapersonal. Memenuhi hasrat negara bagi membina generasi yang mempunyai kemahiran abad ke-21, guru perlu mempunyai pengetahuan pelbagai bidang supaya dapat mengikuti perkembangan dasar dan isu pendidikan serta pedagogi yang mantap. Amalan praktis guru dengan menggunakan teknologi terkini dapat memberi pengalaman yang unik kepada murid untuk mengeksplorasi potensi diri, membina kemahiran generik dan sosial bagi melahirkan insan yang kreatif, inovatif serta membentuk akhlak dan sahsiah yang kamil.





Guru perlu memberi penekanan kepada komponen penting yang terdapat dalam kurikulum abad ke-21 supaya relevan dan koheren dengan keadaan semasa dan boleh memenuhi matlamat-matlamat yang ditentukan. Kaedah pengajaran dan pembelajaran yang menarik minat dan dapat mencetus idea seperti penerokaan amatlah digalakkan sama ada secara manual atau berbantuan media teknologi. Kaedah yang disarankan adalah seperti pembelajaran berasaskan inkuri, pembelajaran berasaskan masalah, pendekatan antara disiplin, pembelajaran berorientasikan produk, aktiviti berkumpulan, kolaborasi, koperatif, tunjuk cara, percambahan minda, soal jawab, imitasi dan ekspresi diri. Pemilihan dan penentuan kaedah pengajaran yang pelbagai perlu selaras dengan kesediaan, kemampuan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid.

Elemen merentas kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Salah satu daripada elemen-elemen yang terdapat di dalam EMK ialah sains dan teknologi. Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi boleh menarik minat murid untuk meneruskan pengajaran dan pembelajaran. Ini kerana murid-murid pada hari ini sangat gemar menggunakan teknologi dalam kehidupan seharian seperti komputer dan telefon pintar.

Guru perlu peka dengan perkembangan pendidikan yang sedang berlaku. Penggunaan perisian teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam bilik darjah akan mengujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyeronokkan. Ini ditambah dengan persekitaran murid yang mempunyai gaya belajar visual. Murid-murid





akan tertarik dengan penggunaan slaid yang berwarna-warni, perisian-perisian yang sesuai untuk melakukan aktiviti seni selain bunyi-bunyian yang boleh dihasilkan secara canggih dan moden. Bahan bantu belajar (BBB) seperti media pembelajaran yang berasaskan teknologi dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran murid. Media sebagai pengantara dalam PdP merupakan wahana penyalur informasi belajar.

Penggunaan perisian aplikasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran guru dengan murid akan mengambil masa lebih pendek untuk mendapatkan maklumat berkaitan dengan topik pembelajaran. Ini kerana melalui kemudahan internet, guru dan murid boleh melakukan pencarian dengan pantas. Maklumat yang dikehendaki akan terpapar pada skrin komputer dalam tempoh masa yang singkat. Pencarian melalui akhbar lama tidak diperlukan lagi malahan cara manual seperti itu mengakibatkan kecairan maklumat akibat tidak dikemas kini.



1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan masa kini menjadikan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi sebagai pendekatan untuk meningkatkan tahap pembelajaran murid. Guru perlu menggunakan pendekatan yang menerapkan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran. Integrasi media teknologi maklumat dan komunikasi dalam dunia pendidikan memberi sumbangan yang tinggi dalam pembentukan jati diri murid selain mempunyai ilmu pengetahuan. Ini turut memberi sumbangan kepada pembangunan sesebuah negara. Justeru sangat wajar bagi guru mengaplikasikan media teknologi dalam PdP mereka seterusnya menjadikannya sebagai amalan terbaik.





Penggunaan perisian aplikasi TMK dapat membantu guru membuat persiapan pengajaran dengan lebih pantas dan efektif. Kemudahan teknologi memudahkan pencarian maklumat berkaitan topik pembelajaran yang diperlukan oleh guru untuk di ajar dalam bilik darjah. Guru dapat menyampaikan pengajaran dengan lebih berkesan melalui penggunaan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi sebagai alat bantu mengajar. Kepentingan perisian aplikasi teknologi dalam kehidupan manusia pada zaman moden ini merupakan faktor utama dalam pendidikan yang menjadi cabaran kepada guru Pendidikan Seni Visual (PSV) dalam pengajaran dan pembelajaran untuk pendidikan generasi abad ke-21. Menyedari hakikat ini, Malaysia yang mempunyai pelbagai pelan pendidikan telah membawa pelbagai cabaran guru Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. Ia bertujuan untuk membentuk kebolehan murid berfikir secara kreatif dan inovatif agar mampu menghadapi cabaran dunia tanpa sempadan.



Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang mencabar kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual. Kemajuan yang berlaku ini perlu dilihat sebagai satu kebaikan dalam mengharungi perubahan pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. Menerajui bidang pendidikan masa hadapan, setiap warga guru Pendidikan Seni Visual perlu berkebolehan dan cekap dengan perisian aplikasi teknologi selain strategi pelaksanaan ilmu pedagogi yang mantap.

Kebanyakan kajian yang dijalankan menunjukkan pendidikan sangat penting untuk membawa transformasi bagi melahirkan insan yang berilmu dan cekap dalam semua bidang. Kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam bidang teknologi melalui internet yang semakin maju memudahkan guru dan murid untuk merancang PdP dengan





baik. Kaedah pengajaran dan pembelajaran konvensional seperti chalk and talk kurang berhasil untuk menarik minat murid alaf baharu sebaliknya memerlukan kaedah yang lebih dinamik dan kreatif dengan kandungan pengajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan semasa dan mengikut zaman sekarang.

Kementerian Pendidikan Malaysia hari ini memerlukan guru yang kreatif, koperatif dan kolaboratif untuk pembelajaran abad ke-21. Pendidikan Seni Visual dilihat memberi ruang kepada murid untuk lebih terbuka dalam meluahkan idea dan pendapat serta pengalaman melalui teori kognitif untuk menghasilkan kreativiti. Murid mampu menyelesaikan masalah melalui penerokaan dengan menggunakan lima deria untuk menghasilkan produk seni iaitu lihat, dengar, sentuh, rasa, dan hidu.



Penerokaan bermaksud murid mengetahui sesuatu yang belum diketahui lagi iaitu melaksanakannya dengan cara menjelajah. Selain itu ia bermaksud menggunakan pelbagai bahan dan kaedah baharu dalam PdP. Murid berusaha mencari kaedah dan teknik serta pendekatan yang baharu untuk mempelbagaikan segala idea. Murid dilatih untuk berdikari dalam menimba ilmu melalui pembelajaran berasaskan inkuiri.

Elemen nilai murni diberi penekanan untuk memupuk sikap kerjasama dan bertanggungjawab seperti kerja dalam kumpulan, memberi latihan untuk menyelesaikan masalah dan menjana pelbagai idea dalam merancang idea-idea baharu yang lebih kreatif. Pengajaran dan pembelajaran melalui PSV lebih menyeronokkan kerana guru menggunakan pendekatan bertema bagi membantu murid menguasai ilmu dengan membuat perkaitan secara kontekstual terhadap tema yang digunakan.





Pernyataan Rusmini Ku Ahmad (2012) melalui gabungan TMK beberapa perubahan dan proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Antaranya ialah perubahan fokus daripada pengajaran berpusat guru kepada pengajaran berpusat murid. Situasi ini mendorong murid lebih menumpukan perhatian kepada aktiviti pembelajaran yang berorientasikan kepada proses penerokaan dan penemuan berdasarkan kepada teori konstruktivisme. Media teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran memberi peluang untuk meninggikan kebolehan mencipta dalam kalangan murid.

Pendidikan Seni Visual tidak lagi dihubungkan dengan bahantara tradisional tetapi diperluaskan mengganti krayon, cat dan tanah liat. Keupayaan ini dikesan apabila perisian aplikasi teknologi boleh membantu dengan meneroka masalah reka bentuk, selain menambah pembelajaran baharu dalam PdP Pendidikan Seni Visual. Ini dapat menarik murid melalui pengetahuan-pengetahuan baharu. Secara tidak langsung menyokong murid dalam artistik dan ekspresi diri.

Penggunaan perisian aplikasi teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual merupakan satu elemen nilai tambah untuk memperoleh keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Kesan dari itu satu kerja seni digital yang bermutu mampu dihasilkan. Kerja seni yang menjadi satu landasan untuk berkomunikasi secara visual. Pendekatan perisian teknologi yang terbaik ialah apabila ianya digunakan secara bijak dan terancang, bahkan menepati objektif yang ingin dicapai sama seperti penggunaan media konvensional. Ia masih berada pada landasan yang betul tanpa tersasar.





Media teknologi seperti perisian-perisian aplikasi yang sesuai dengan aktiviti seni jika digunakan dalam pengajaran guru memberi ruang kepada murid yang mempunyai gaya belajar visual untuk belajar dengan lebih baik. Media visual seperti gambar, gambarajah, peta konsep, video dan persembahan visual yang pelbagai merupakan beberapa perkara yang bekerja dalam *toolbox* Pendidikan Seni Visual. Peta minda juga dapat digunakan untuk menggambarkan apa yang mereka sedang belajar. Murid boleh melaksanakan dan mengurus peta minda dalam talian. Ia berperanan sebagai alat pencetus idea untuk merangka pemikiran yang tangkas dan pro aktif terutama kepada murid yang mempunyai gaya belajar visual.

Perlu ditegaskan teknologi dalam pendidikan bukan lagi persoalan baharu untuk diperkatakan. Pengajaran berasaskan teknologi seperti komputer serta perisian-perisian aplikasi lain yang sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran telah lama diaplikasikan di dalam bilik darjah. Kurikulum Standard Sekolah Rendah KSSR dalam Buku Panduan Teknologi Maklumat dan Komunikasi Merentas Kurikulum menekankan Pendidikan Seni Visual Tahap 2 adalah berpusatkan murid dan memberi peluang kepada mereka untuk mempertingkatkan daya imaginasi, kreativiti dan bakat ke tahap optima dalam proses penghasilan karya.

Pembelajaran abad ke-21 mementingkan pembelajaran kolaboratif, pemikiran aras tinggi dan belajar untuk kehidupan secara praktikal. Ia membolehkan penzahiran idea secara kreatif dan inovatif dengan berbantuan teknologi bertepatan dengan tahap keupayaan murid. Secara tidak langsung dapat membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik seni dan budaya serta menyediakan murid bagi menghadapi





cabaran alaf baharu selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (DSKP KSSR 2014).

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) Pendidikan Seni Visual tidak seharusnya bertumpu di dalam bilik seni atau bilik darjah sahaja. Ia perlu dikembang dan divariasi dengan kepelbagaian aktiviti yang menarik selain meningkat motivasi terutama bagi murid yang berada di sekolah rendah. Ini kerana pada usia yang muda kanak-kanak perlu digandingkan dengan kreativiti dan imaginasi yang sesuai dengan fitrah mereka (BPK, 2014).

Murid yang mempunyai gaya belajar visual menunjukkan minat kepada perisian aplikasi teknologi yang memaparkan gambar rajah berwarna dan mengedit idea. Gaya belajar visual mengutamakan ketajaman penglihatan. Mereka melihat secara visual untuk mencari tahu dan kefahaman tentang sesuatu perkara. Kecerdasan visual menunjukkan kebolehan untuk berfikir secara gambaran, bentuk dan corak. Mereka cenderung mempunyai kebolehan membaca, menulis, memahami carta dan graf, melakar, melukis dan menterjemah imej secara visual. Kecenderungan dalam kecerdasan ini membolehkan seseorang membuat persepsi tentang alam sekitar secara tepat. Mereka dapat mengenali objek, bentuk, warna dan corak dalam persekitaran.

Penggunaan perisian aplikasi dalam aktiviti seni yang pelbagai boleh meningkatkan semangat berusaha dalam kalangan guru dan murid. Ia memberi impak yang paling berkesan dengan pemilihan dan penggunaan sumber media teknologi yang memenuhi keperluan murid khusus dalam konteks pembelajaran. Untuk meningkatkan nilai pencapaian pembelajaran, guru perlu menyokong pelaksanaan menggunakan





perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam PdP kerana media teknologi maklumat dan komunikasi membolehkan cara-cara baharu untuk memanipulasi sesuatu yang sedia ada dan mengujudkan amalan seni baharu.

Penggunaan perisian aplikasi TMK mempunyai kaitan dengan pelbagai kecerdasan yang membentuk budaya pembelajaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional. Kecekapan dan kemahiran menguasai media teknologi dalam pembelajaran merupakan satu kebolehan yang sering dikaitkan dengan kecerdasan, perkembangan kognitif, kreativiti dan inovasi. Kebelakangan ini penggunaan perisian aplikasi TMK menjadi semakin penting dalam bidang pendidikan kerana kemampuan menyediakan persekitaran pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang proaktif (Gabare et al. 2014).



Menyedari kemanfaatan TMK dalam bidang pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah membuat pelaburan yang besar setiap tahun untuk mengintegrasikan TMK dalam pendidikan bagi tujuan melahirkan modal insan yang berpengetahuan dan berkemahiran tinggi. Jumlah peruntukan bagi sektor pendidikan diberi keistimewaan dengan meningkatkan jumlah peruntukan dari RM36.5 billion pada tahun 2008 kepada RM60.2 billion pada tahun 2019 (Kementerian Kewangan Malaysia 2014). Agihan peruntukan kewangan yang besar bagi pelaksanaan program TMK dalam pendidikan membuktikan betapa seriusnya KPM dalam usaha membudayakan penggunaan TMK dalam kalangan warga sekolah. Segala peruntukan ini dibelanjakan untuk menyediakan infrastruktur, peralatan dan latihan yang mencukupi kepada guru bagi memastikan pengintegrasian TMK dalam PdP dilaksanakan seperti yang dirancang (Termit & Noorma 2015).





Kerajaan telah membelanjakan sumber kewangan yang besar bagi program TMK di peringkat sekolah, namun Laporan Audit Negara 2013 mendedahkan bahawa penggunaan TMK dalam kalangan guru dan murid adalah sangat rendah, iaitu antara 0.01 peratus hingga 4.69 peratus (Kementerian Kewangan Malaysia 2014; UNESCO 2012). Kurang daripada 80 peratus guru menggunakan TMK. Ini bermaksud kurang daripada satu jam setiap minggu (Kementerian Pendidikan Malaysia 2012). Ini menunjukkan bahawa tahap penggunaan TMK dalam kalangan guru masih rendah dan kebanyakan guru hanya menggunakan perisian aplikasi *MS Word* dan *MS PowerPoint* dalam PdP. Hal ini kerana kebanyakan guru mempunyai tahap pengetahuan dan kemahiran menggunakan TMK yang sederhana (Mahmud & Ismail, 2010).

Guru dan murid merupakan pengguna utama bagi sebarang inovasi teknologi dalam pendidikan. Peranan guru selaku pelaksana dasar di peringkat sekolah mampu menentukan kejayaan program TMK (Motaghian et al. 2013). Murid tidak ada alasan untuk menolak penggunaan TMK dalam pembelajaran sekiranya guru menggunakan TMK secara maksimum dalam proses pengajaran (Motaghian et al. 2013; Wang & Wang, 2009). Ini secara tidak langsung menggambarkan peranan guru tidak dapat diasingkan dengan mana-mana inisiatif TMK yang dibawa oleh KPM untuk meningkatkan kualiti PdP. Pei dan Piaw (2017) menyatakan bahawa guru harus bersikap positif terhadap inovasi teknologi yang baharu diperkenalkan di peringkat sekolah bagi menjamin kejayaan program tersebut kerana sikap positif atau negatif guru akan menentukan niat untuk mengguna atau menolak TMK dalam proses PdP (Abd Rahman, Mohd Anuar & Ahmad Kamar 2011; Davis 1989).





1.3 Pernyataan Masalah

Pendidikan Seni Visual merupakan bidang yang sangat penting dalam pembangunan kurikulum dan semestinya diberi perhatian dalam usaha membangunkan negara. Pembangunan insan akan menjadi tidak seimbang jika mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang wajib dalam kurikulum di Malaysia tidak dipedulikan. Pendidikan Seni Visual di Malaysia yang berteraskan kepada pembangunan insan seimbang dapat dilihat daripada kerangka konsep Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang bertunjangkan aspek jasmani, rohani, emosi, intelek dan estetik.

Tanggungjawab guru Pendidikan Seni Visual mempunyai kaitan dengan konteks Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang berperanan dalam membangunkan nilai murni. Setiap guru Pendidikan Seni Visual perlu sentiasa menggalakkan murid mencuba idea-idea mereka sendiri, memberi tumpuan kepada proses menjana idea, memberi masa untuk berfikir, melihat uji kaji dan bermain dengan idea. Pedagogi Pendidikan Seni Visual yang baik adalah apabila guru sentiasa mencuba kaedah baharu untuk melakukan sesuatu. Cara penyampaian guru mengajar antara punca murid kurang berminat dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Guru menggunakan pendekatan syarahan berbanding kaedah cuba jaya atau penerokaan untuk aktiviti semasa pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Jika diperhalusi, ini menunjukkan guru-guru yang mengajar mata pelajaran ini tidak mengamalkan satu model pembelajaran bermakna sebagai asas keberhasilan dan kemenjadian murid.

Menurut Harun dan Tasir (2003) penggunaan perisian teknologi sebagai bahan bantu mengajar perlu mempunyai rangsangan terhadap keseluruhan pancaindera sebagai usaha membangkit perasaan murid untuk belajar. Guru perlu sentiasa





menggunakan akalnya dalam pemilihan media TMK dan perisian aplikasi yang sesuai yang terdapat dalam banyak gajet masa kini. Guru memainkan peranan penting dalam mengintegrasikan TMK sewaktu pengajaran dan pembelajaran untuk menjana pemikiran murid.

Dapatan Atan & Andrew (2010) kebanyakan guru merasakan bahawa penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran mereka dapat meningkatkan mutu pengajaran dengan lebih nyata dan ketara seiring dengan peningkatan kemahiran generik mereka. Sharifah dan Kamarul (2011) menyatakan dapatan hasil kajian menunjukkan bahawa guru bersedia untuk melaksanakan pengajaran dengan menggunakan pendekatan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dan wujud pertalian yang kuat antara hasil kerja dan tingkah laku terhadap



peserta kajian.

Berdasar tujuan pendidikan di Malaysia berteraskan Falsafah Pendidikan Kebangsaan menjadi tanggungjawab guru Pendidikan Seni Visual untuk merealisasikannya. Guru Pendidikan Seni Visual perlu berakal budi dalam melakukan perubahan pemikiran dan pembudayaan ke arah paradigma ilmu yang menyeluruh berasaskan konsep kesepaduan dalam memanusiakan manusia.

Apakah penjelasan yang boleh diberikan terhadap instruksional guru Pendidikan Seni Visual semasa pelaksanaan PdP mereka? Adakah guru Pendidikan Seni Visual tidak menggunakan TMK dalam PdP kerana masih terikat dengan pengajaran berasaskan kaedah konvensional? Adakah mereka tidak menjadikan penggunaan perisian teknologi sebagai amalan praktis dalam PdP mereka atau ada





kemungkinan guru Pendidikan Seni Visual tidak berasa yakin untuk menggunakan perisian aplikasi TMK dalam PdP mereka? Adakah guru berasa bimbang penggunaan teknologi dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual boleh menyebabkan kemerosotan perkembangan domain kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam melaksanakan aktiviti seni? Adakah guru-guru Pendidikan Seni Visual tidak mempunyai elemen-elemen kapasiti pedagogi untuk pembelajaran bermakna? Jika guru ingin memacu kemenjadian murid maka mereka perlu menyediakan kapasiti pedagogi dengan mengoptimumkan kemudahan resos dan alatan digital dalam PdP.

Persoalan-persoalan seumpama ini perlu diperjelaskan kerana guru memainkan peranan penting dalam mengintegrasikan TMK sewaktu pengajaran dan pembelajaran, menjana pemikiran murid untuk mempunyai daya imaginasi yang tinggi serta kreatif.

Kepelbagaian teknologi yang wujud sebenarnya mampu digunakan ke arah yang lebih positif dan berkesan dalam persekitaran proses pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan pesat dalam penggunaan TMK merupakan satu jalan yang cerah untuk menjayakan pendidikan bertaraf dunia.

Menurut Robiah Sidin dan Nor Sakinah Mohamad (2007) dalam era globalisasi yang bertunjangkan perkembangan TMK pembangunan pendidikan mengutamakan pembudayaan dan penguasaan TMK dalam kalangan murid. Penggunaan TMK dalam sesi pengajaran dan pembelajaran menjadi satu budaya pada masa kini. Penggunaan TMK dilihat dapat menarik minat murid dalam mencari maklumat tambahan semasa pengajaran dan pembelajaran.





Penggunaan perisian aplikasi TMK dalam pengajaran secara tidak langsung dapat membantu dan meningkatkan pembelajaran murid gaya belajar visual. Mungkinkah ada faktor lain yang menyebabkan guru Pendidikan Seni Visual gagal mempersiapkan diri mereka dengan menyediakan pembelajaran bermakna kepada murid-murid seperti pengetahuan yang kurang dalam kalangan guru untuk menggunakan perisian aplikasi TMK semasa PdP PSV?

Tahap pengetahuan yang lemah dan sederhana mengakibatkan guru di peringkat penyesuaian tidak cenderung untuk mengarahkan murid kepada mengeksplorasi kegiatan dalam bidang seni melalui penggunaan TMK. Justeru kebanyakan kegiatan seni dilakukan menggunakan kaedah konvensional untuk mengatasi kekurangan guru yang tidak mempunyai pengetahuan tinggi dalam TMK.



Nurul Ezzati dan Halimah (2011) melaporkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan gaya pengajaran antara guru sekolah bandar dan luar bandar di mana sekolah kawasan luar bandar mengalami masalah kemudahan infrastruktur TMK. Ini menyebabkan guru sekolah luar bandar kurang menggunakan BBM dalam proses PdP. Hal ini menyebabkan pendidikan di luar bandar berada pada peringkat yang tidak melegakan berbanding sekolah di kawasan bandar.

Jurang digital yang wujud seperti tempat, guru dan murid perlu dirapatkan seperti melebar luaskan penggunaan TMK dalam PdP. Pelbagai instruksional guru yang mantap serta secocok dengan kebolehan dan perkara yang disukai murid boleh dilaksanakan untuk mencapai hasil pembelajaran dalam kurikulum sekolah.





Penggunaan perisian aplikasi TMK dalam pendidikan mestilah diberi tumpuan kepada proses mengguna peralatan dengan mematuhi prinsip dan tata cara yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran. Kluster pedagogi perlu diselaraskan dengan mengambil kira pendekatan guru-yang mempunyai kluster pedagogi antik, kluster pedagogi klasik dan kluster pedagogi kontemporari dalam pengajaran dan pembelajaran.

Guru ketika ini semakin berpengetahuan dan tidak lalai dengan persediaan menggunakan perisian aplikasi TMK dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Era TMK yang terbentang luas memerlukan guru fokus kepada dua bidang utama. Bidang pertama melibatkan pembelajaran menggunakan perisian aplikasi teknologi di mana guru didedahkan dengan pelbagai kemahiran menggunakan TMK dalam pengurusan peribadi dan aspek profesional. Bidang kedua memberi tumpuan kepada aspek menggunakan TMK semasa pengajaran dan pembelajaran iaitu dengan melihat cara penggunaan perisian aplikasi TMK secara efektif.

Apa yang ingin ditekankan di sini ialah penggunaan perisian aplikasi TMK dalam PdP sudah dirancang dan bersesuaian untuk meningkatkan kecekapan proses dan keberkesanan PdP. Integrasi TMK dalam PdP melibatkan guru dan murid. Ia digunakan sebagai wahana dalam PdP dan bukan belajar tentang TMK. Penggunaan perisian aplikasi TMK sebagai bahan bantu mengajar dalam PdP diharapkan dapat meningkat minat murid untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual terutama yang mempunyai gaya belajar visual.

Setiap murid mempunyai gaya belajar sendiri. Kemampuan murid menerima pembelajaran guru bergantung dari gaya belajar mereka. Gaya belajar yang tidak sesuai





boleh mendorong kepada penurunan prestasi murid. Menurut Mohd Aizat (2016) gaya belajar adalah kombinasi dari menerapkan, menyusun dan mengolah informasi. Media teknologi merupakan inovasi baharu meningkatkan hasil karya murid malahan ia boleh dijadikan sebagai teras dalam Pendidikan Seni Visual dalam abad ke-21. Apabila tercapai kelak sumber rujukan utama bagi murid bukan lagi guru mereka. Guru dianggap sebagai pemudah cara melalui bimbingan dan murid sebagai pelaksana untuk menyelesaikan. Segala proses pengajaran dan pembelajaran akan dikendalikan oleh media-media TMK seperti internet dan komputer. Murid perlu memiliki kemahiran untuk mengendalikan media digital TMK dalam proses penghasilan karya mereka melalui penerokaan.

Penggunaan teknologi maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran memerlukan kemahiran seseorang guru untuk mengendalikannya. Oleh itu pengintegrasian teknologi maklumat dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah mempunyai beberapa kekangan yang perlu di ambil berat iaitu kekurangan guru terlatih dalam bidang teknologi maklumat. Berdasar pandangan pengkaji-pengkaji seperti Hassanzadeh dan Moghadam (2013) mengatakan punca tidak berjaya disebabkan faktor penerimaan teknologi. Pengkaji seperti Teo (2009) membuat kenyataan guru berhadapan dengan banyak pembolehubah yang berinteraksi antara satu sama lain iaitu sama ada memudahkan atau sebaliknya untuk menerima sesuatu teknologi. Guru sepatutnya sebagai agen perubahan memainkan peranan paling penting dalam membentuk kejayaan atau kegagalan sistem. (Motaghian,et. Al.,2013).

Kajian terdahulu menunjukkan pengkaji lazimnya sekadar melaporkan kajian kes yang telah dijalankan dan hanya membincangkan tentang skop kewujudan





persoalan berhubung teknologi dalam kalangan guru yang terlibat. Guru mempunyai kesukaran untuk menerima teknologi digital sebagai kemudahan teknologi semasa mengajar selain tiada kebolehan dalam penggunaan TMK secara khusus. Dapatan kajian kurang memberi penekanan untuk membantu bagi menambah baik galakan penggunaan TMK dalam PdP. Penggunaan TMK dalam PdP sangat digalakkan sesuai dengan pendidikan abad ke-21 yang ingin melihat potensi sendiri berkembang ke arah kemenjadian murid.

Keseluruhannya pada kajian lepas jelas menunjukkan bahawa lokasi sekolah mempengaruhi penggunaan TMK dalam kalangan guru. Kajian ini bertujuan untuk mengukur sama ada terdapat perbezaan yang signifikan dari aspek pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dalam menggunakan TMK di sekolah. Faktor persekitaran, komuniti, sekolah yang baik dengan pemimpin yang berkesan turut memberi impak kepada kualiti guru. Selain itu terdapat jurang yang ketara dari segi penggunaan TMK di mana ianya bergantung kepada prasarana sekolah. Masalah ini sekiranya tidak diatasi segera akan membantut usaha kerajaan untuk melahirkan individu yang berpengetahuan seterusnya membentuk masyarakat mesra teknologi.

Satu kajian perlu dilakukan bertujuan untuk mengkaji penggunaan media TMK terutama perisian-perisian aplikasi yang boleh diguna pakai dalam PdP Pendidikan Seni Visual terutama untuk murid yang mempunyai gaya belajar visual. Ia dianggap sebagai nilai tambah yang berkesan ke arah peningkatan pembelajaran melalui keberhasilan karya yang dicipta. Guru perlu mempunyai kesediaan dalam melaksanakan PdP Pendidikan Seni Visual menggunakan media teknologi sebagai bahan bantu mengajar





sejajar dengan pedagogi baharu pendidikan abad ke-21 bahkan menjadikannya sebagai amalan praktis dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

1.4 Objektif Kajian

Tujuan utama kajian ini adalah untuk melahirkan guru yang celik teknologi, kreatif, inovatif dan mempunyai kluster pedagogi yang mantap melalui amalan praktis pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi melalui perisian-perisian aplikasi yang sesuai semasa melakukan aktiviti seni. Secara khusus tujuan kajian dilakukan adalah untuk mengenal pasti, mengkaji, menjelaskan, selain menilai keberhasilan karya murid gaya belajar visual selepas menggunakan perisian aplikasi teknologi dalam PdP Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah. Berdasarkan kepada tujuan utama kajian, empat objektif kajian dinyatakan seperti berikut:

1. Untuk mengenal pasti guru-guru Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran.
2. Untuk mengkaji amalan praktis menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual membantu pembelajaran murid gaya belajar visual.





3. Untuk menjelaskan penggunaan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual meningkat pembelajaran murid gaya belajar visual di sekolah rendah.
4. Untuk menilai keberhasilan karya murid gaya belajar visual yang menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi.

1.5 Soalan Kajian

Untuk memastikan objektif-objektif kajian yang telah dinyatakan tercapai maka soalan-soalan kajian seperti berikut telah dibina iaitu:



1. Adakah guru-guru Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran?
2. Adakah amalan praktis menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual membantu pembelajaran murid gaya belajar visual?
3. Bagaimanakah penggunaan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual meningkat pembelajaran murid gaya belajar visual di sekolah rendah?





4. Bagaimanakah keberhasilan karya murid gaya belajar visual yang menggunakan perisian aplikasi teknologi maklumat dan komunikasi?

1.6 Skop Kajian

Kaedah kualitatif dalam kajian ini akan membabitkan penjelasan permasalahan secara holistik. Data-data yang diperolehi akan diterjemahkan dalam bentuk deskriptif bertujuan memberi penerangan yang bersistematik mengenai fakta dan kes dengan lebih benar. Kajian kes ini memerlukan pengkaji turun ke lapangan. Kajian memfokuskan sekumpulan individu dan menggunakan kaedah pengumpulan data melalui pemerhatian, temu bual dan dokumentasi karya.



penggunaan perisian aplikasi TMK dalam PdP guru dengan memberi fokus kepada tahap pengetahuan dan tahap penguasaan guru dalam bidang teknologi selain sikap guru terhadap penerimaan media pembelajaran berasaskan teknologi. Selain itu untuk mengkaji amalan praktis guru dalam penggunaan perisian aplikasi TMK dapat membantu pembelajaran murid yang mempunyai gaya belajar visual, untuk menjelaskan peningkatan pembelajaran murid gaya belajar visual berasaskan penggunaan perisian aplikasi TMK dan untuk menilai keberhasilan karya murid yang menggunakan perisian aplikasi TMK sebagai bahan bantu belajar.

Kajian ini akan dilaksanakan di sekolah rendah untuk murid-murid Tahap 2. Sampel kajian adalah murid Tahun Empat dan Tahun Lima. Murid-murid Tahun Enam dikecualikan dalam kajian kes ini kerana mengambil kira faktor Ujian Penilaian Sekolah





Rendah (UPSR). Populasi sasaran adalah mengambil kira saiz peserta kajian seramai 34 orang murid Tahap 2. Kajian ini melibatkan lima orang guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

1.7 Kerangka Teori Kajian

Kerangka teori merupakan panduan kepada aktiviti kajian berpandukan kepada teori yang didasari Kerangka kajian ini (Rajah 1.1) dibentuk berdasarkan kepada teori TPACK (2006), model ASSURE (2008), Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) dan Teori Konstruktivisme. Teori dan model ini dipilih kerana ia sesuai dengan objektif yang digariskan dan soalan kajian yang ingin dikaji.



dalam pendidikan di mana bilik darjah disusun untuk menyediakan pengalaman pendidikan terbaik untuk murid sambil menggabungkan teknologi. Teori ini dibangunkan untuk menerangkan set pengetahuan bahawa guru perlu mengajar murid mereka subjek, mengajar dengan berkesan dan menggunakan teknologi. TPACK bermaksud pengetahuan kandungan pedagogi teknologi.

Model ASSURE ialah reka bentuk pengajaran yang mempunyai matlamat untuk menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan. Ia merupakan sistem pengajaran atau garis panduan yang guru boleh gunakan untuk membangunkan rancangan pelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan media (Smaldino, Lowther dan Russell, 2008). Model ini bertumpu kepada murid dan keseluruhan hasil untuk mencapai pembelajaran. Enam langkah yang terdapat dalam





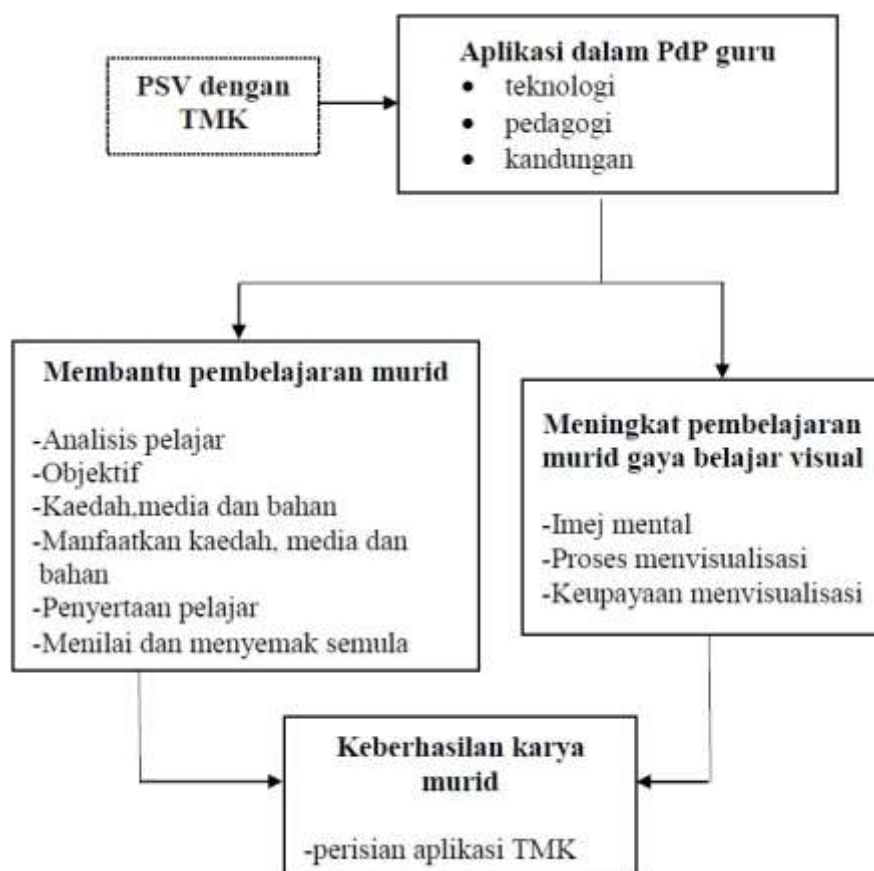
model ini merupakan ciri khas yang berfokus kepada merancang dan menjalankan arahan yang menggabungkan media (Heinich, Molenda dan Russel, 1993). Perspektif utamanya ialah bagaimana menyatukan media ke dalam instruksi melalui satu kaedah yang mampu menghasilkan hasil belajar yang diinginkan. Model ASSURE merupakan panduan reka bentuk pengajaran yang terkenal yang menggunakan perspektif konstruktivis dengan menggabungkan multimedia dan teknologi untuk meningkatkan persekitaran pembelajaran (Lefebvre, 2006). Ia secara tidak langsung dapat membantu pembelajaran murid yang mempunyai gaya belajar visual.

Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) mementingkan keupayaan menvisualisasi. Kemahiran ini amat penting dalam mata pelajaran teknikal selain mata pelajaran lain (Nordin et. al, 2010). Visualisasi adalah kemahiran di mana seseorang boleh membuat gambaran tentang sesuatu (Mohd Razali, 2007). Kenyataan ini dipersetujui oleh Harun dan Tasir (2003) yang menerangkan ciri-ciri yang ada seperti animasi, video, bunyi, teks audio dan grafik dapat merangsang minda murid dan membawa impak yang besar terhadap komunikasi dan pendidikan. Keupayaan menvisualisasi menjadi suatu kemahiran yang penting pada masa kini.

Kajian yang dibuat oleh Miller dan Bertoline mendapati manusia tidak lahir dengan kebolehan visualisasi, namun Sorby menyatakan visualisasi merupakan kemahiran secara semula jadi (Mohd Safarin dan Muhammad Sukri, 2007). Kemahiran visualisasi merupakan kebolehan individu untuk membina gambaran mental yang melibatkan pelbagai kecerdasan.



Mc Kim (1980) di dalam bukunya yang bertajuk “Experience in visual thinking” mentakrifkan bahawa kemahiran visualisasi merangkumi keupayaan seseorang melakar. Kepelbagaian interaksi diperlukan dalam menghasilkan pemikiran visual. Ini adalah kerana apabila menvisualkan sesuatu kebolehan berimajinasi, pemerhatian dan lakaran diperlukan untuk menghasilkan visualisasi yang baik. Semasa proses visualisasi berlangsung akan berlaku aktiviti memindahkan maklumat, memanipulasikan idea, pengukuhan, mengimbas, pembaikan dan abstrak. Aktiviti ini melibatkan otak kanan di mana seseorang akan dapat menyampaikan maklumat tentang sesuatu yang divisualkan. Huraian lanjut berkenaan dengan teori yang digunakan bagi mendasari kerangka teori kajian ini diberikan dalam Bab 2.



Rajah 1.1. Kerangka Teori Kajian: Adaptasi dari Model ASSURE (2008), Teori TPACK (2006), Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) dan Teori Konstruktivisme



1.8 Kepentingan Kajian

Matlamat utama bagi sesebuah kajian yang dijalankan ialah untuk mendapat input yang memberi manfaat dan boleh digunakan untuk kepentingan semua. Keputusan daripada kajian yang dilakukan merupakan satu bentuk maklum balas secara ilmiah yang komprehensif dan menyeluruh serta boleh digunakan sebagai panduan untuk langkah yang seterusnya. Keputusan dari kajian yang dijalankan merupakan satu bentuk maklum balas ilmiah secara empirikal yang boleh membantu pihak yang terlibat di sekolah.

Secara amnya keputusan kajian dapat memberikan gambaran sebenar tentang tahap penggunaan perisian aplikasi TMK dalam kalangan guru serta impaknya pada pembelajaran murid yang dapat dilihat melalui keberhasilan produk murid selepas menggunakan TMK. Gambaran sebenar mengenai penggunaan perisian aplikasi TMK dalam pengajaran guru digunakan sebagai indikator awal kepada pihak yang terlibat dan dijadikan sebagai panduan untuk membuat perancangan dan penambahbaikan kepada perancangan akan datang.

Kajian yang dilakukan bertujuan untuk memberi maklumat awal mengapa penggunaan perisian aplikasi TMK tidak dipraktiskan dalam amalan pedagogi abad ke-21, sedangkan tujuan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual berasaskan teknologi adalah untuk meningkatkan kemahiran dan kesedaran asas penggunaan teknologi. Seni boleh membantu seseorang dalam mencipta dan menjana perkembangan ilmu melalui penggunaan media teknologi agar ianya lebih berkesan. Pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi dalam Pendidikan Seni Visual berasaskan





penggunaan perisian aplikasi TMK banyak membantu murid untuk memahami dunia teknologi secara positif.

Tujuan integrasi TMK dalam PdP Pendidikan Seni Visual adalah untuk memberi peluang saksama kepada murid memperolehi kecekapan semasa menggunakannya dalam pembelajaran walaupun kemahiran yang dipelajari adalah minima. Apa yang penting adalah dapat menerapkan penggunaan TMK yang berfungsi sebagai BBM dan BBB dalam pengajaran dan pembelajaran. Penekanan penggunaan perisian aplikasi TMK adalah bertujuan untuk menambahkan peningkatan produk, cekap dan efisien dalam bidang pengurusan (KPM, 2013).

Keputusan kajian diharap dapat memberi sumbangan ilmu kepada pengkaji seterusnya pada masa akan datang. Ini kerana kajian berkaitan penggunaan perisian aplikasi TMK dalam Pendidikan Seni Visual berasaskan gaya belajar visual dalam kalangan murid-murid sekolah rendah perlu dilakukan berterusan selari dengan perubahan dan perkembangan yang berlaku. Perubahan yang dialami oleh murid boleh memberi kesan kepada mereka apabila berlakunya penggunaan perisian aplikasi TMK sebagai BBM dalam keberhasilan karya yang lebih dinamik dan inovatif.

1.8.1 Kepentingan daripada Aspek Teori

Penggunaan teori yang sesuai amat penting dalam sesebuah kajian selari dengan objektif yang digariskan. Menurut pemajuan teori kajian yang dijalankan menyedarkan kita semua bahawa dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual terdapat faktor-faktor yang boleh mempengaruhi penggunaan perisian aplikasi TMK





sebagai bahan bantu mengajar dan bahan bantu belajar secara meluas di sekolah-sekolah terutama di sekolah rendah. Secara empirikal, kajian ini meneroka kesesuaian teori-teori sedia ada dengan proses pembelajaran pada masa kini. Dapatan kajian akan mengukuhkan lagi teori yang mendasari kajian ini.

Selari dengan perkembangan murid, penerokaan untuk penambahbaikan pada teori sedia ada perlu dilakukan agar transisi yang terjadi memberi kesan positif yang ketara terhadap pengajaran guru dan juga kepada pembelajaran murid dengan melihat kepada keberhasilan produk murid yang mempunyai elemen TMK di dalamnya. Kajian ini dijalankan untuk mengkaji penambahbaikan yang perlu dilakukan pada teori sedia ada agar perisian aplikasi TMK dapat ditingkatkan terutama kepada golongan murid yang mempunyai gaya belajar visual.



Umum mengetahui bahawa pencapaian murid dalam penghasilan produk yang dinamik, inovatif dan kreatif dipengaruhi oleh pelbagai faktor. Pelbagai teori juga telah digunakan bagi mendasari kajian-kajian yang telah dijalankan. Terdahulu kajian yang dilakukan kurang memberi penekanan kepada gabungan teori-teori tertentu bagi mendasari kajian yang dijalankan. Selain penerokaan untuk penambahbaikan kepada teori sedia ada kajian ini melihat kesan daripada gabungan beberapa teori dan model terhadap pencapaian murid yang mempunyai gaya belajar visual dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah.





1.8.2 Kepentingan daripada Aspek Praktikal

Secara praktikal kajian yang dilaksanakan akan memberi faedah kepada murid sekolah rendah yang dipilih dan guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Kepentingan kajian ini dihuraikan secara praktikal mengikut peranan masing-masing.

1.8.2.1 Kepentingan kepada Murid

Kajian ini amat penting untuk mengenal pasti penggunaan perisian aplikasi TMK dalam pembelajaran memberi kesan kepada murid amnya serta pencapaian mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual melalui keberhasilan produk yang dihasilkan. Kajian ini penting untuk membantu pembelajaran berpusatkan murid iaitu memberi ruang kepada mereka untuk mencari dan menentukan sumber dan bahan pembelajaran yang diperlukan.

Penggunaan media TMK dalam Pendidikan Seni Visual secara tidak langsung dapat meningkatkan penglibatan murid menjadi aktif selain meningkat kemahiran berfikir di luar kebiasaan, menambah keberanian diri, memberi peluang membuat persembahan apresiasi dan bertutur, seterusnya menggalakkan murid mencipta idea luar biasa dan memberi pandangan. Ini menggalakkan murid menimba ilmu dan mengujudkan kolaborasi dalam kalangan murid. Pengalaman pembelajaran seumpama ini dapat menarik minat murid serta menggalakkan penglibatan mereka dalam proses PdP seperti membimbing murid supaya mengasah minda dan bertindak balas dalam memberi pendapat. Ini membantu murid yang mempunyai gaya belajar visual dalam pembelajaran mereka iaitu teknologi sebagai bahan bantu belajar.





1.8.2.2 Kepentingan kepada Guru

Kita selalu membuat andaian bahawa strategi pengajaran merupakan elemen penting di mana guru menggabungkan lebih daripada satu pendekatan dan kaedah pengajaran yang relevan dengan objektif yang ingin dicapai. Pengajaran yang berkesan dapat dilihat jika murid menguasai sesuatu kemahiran pengajaran. Peranan guru dalam pengajaran selain pemerolehan pengetahuan kepada murid ia bertujuan untuk membina pertumbuhan murid dalam konteks perlakuan.

Pedagogi pada masa kini memerlukan kemahiran berfikir secara kritis daripada guru. Guru perlu mengambil kira penglibatan murid agar aktiviti yang dilaksanakan mampu memperoleh penglibatan aktif murid. Dalam Pendidikan Seni Visual, cabaran yang dihadapi oleh guru seni ialah melibatkan semua murid dalam pengajaran dan pembelajaran. Tiada motivasi atau minat terhadap mata pelajaran ini akan menyebabkan murid tidak mahu mengambil bahagian dalam aktiviti-aktiviti seni.

Dapatan kajian diharapkan menjadi indikator awal ataupun penunjuk aras terhadap penggunaan perisian aplikasi TMK sebagai BBM dan BBB terhadap pencapaian murid yang mempunyai gaya belajar visual. Hasil maklumat menjadi panduan untuk membantu guru mengemaskini strategi, membuat perancangan dan penambahbaikan dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran. Dapatan kajian dapat digunakan oleh guru-guru untuk menilai keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran semasa menggunakan perisian aplikasi TMK di samping meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran guru untuk melahirkan murid yang mempunyai gaya belajar visual lebih teradun pembelajarannya.



1.9 Sumbangan Kajian

Kajian ini sebagai pendedahan kepada guru dan murid untuk mencuba beberapa perisian aplikasi TMK yang mudah dan mampu memberi laluan kepada murid untuk membina keyakinan diri menggunakan media teknologi semasa PdP PSV. Secara tidak langsung meningkat pengetahuan dan kefahaman untuk menguruskan aspek teknikal yang mudah dan boleh diguna pakai dengan yakin tanpa ragu-ragu.

Amalan praktis guru ini boleh menjadikan pengajaran lebih berkesan dan bermakna ke arah kemenjadian murid selari dengan pendidikan abad ke-21. Matlamat utama mengintegrasikan TMK dalam kurikulum adalah untuk membantu murid memperkembangkan kebolehan dari segi mengguna, memahami dan belajar dengan TMK. Peranan TMK dalam PdP membawa kaedah-kaedah yang baharu dan inovatif dalam pembelajaran dan penilaian. Berikut antara sumbangan hasil daripada kajian yang dilakukan:

1. Merujuk perspektif teori kajian ini didasari oleh Model ASSURE Smaldino, Lowther dan Russell (2008) untuk melihat dengan jelas bagaimana elemen-elemen yang terkandung boleh mempengaruhi pencapaian murid. Hasil kajian yang dilakukan di sekolah rendah dapat disimpulkan bahawa kesediaan guru menggunakan perisian aplikasi TMK dalam PdP merupakan satu inovasi dalam aktiviti PSV. Senario ini berlaku di mana guru dan murid masih dalam keadaan cuba menyesuaikan PdP melalui penggunaan teknologi selain berasa selesa menggunakan kaedah konvensional. Sepanjang kajian dilakukan, didapati dalam kalangan guru, ramai memberi persepsi yang positif apabila perisian aplikasi TMK sebagai BBM dalam PdP PSV dilaksanakan dalam bilik darjah. Ini memandangkan



ia masih di peringkat baharu. Amalan praktis penggunaan TMK sebagai BBM dan BBB membantu pembelajaran murid gaya belajar visual.

2. Gabungan teori TPACK Mishra, P., dan Matthew J. Koehler (2006) yang mendasari kajian ini ditunjukkan pada model teorikal yang dicadangkan. Penggunaan TMK dengan tata cara yang betul mengikut garis panduan boleh dianggap penggunaan yang berhemah dan berupaya menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual lebih berjaya. Ini adalah kerana fungsi TMK lebih menjurus sebagai BBM menyokong PdP melibatkan guru, murid serta pengurusan sekolah dalam melengkapkan tanggungjawab yang mempunyai kaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Tuntasnya penggunaan perisian aplikasi TMK merangkumi kaedah yang sistematik dalam menjalankan aktiviti seni. Tahap pengetahuan, kemahiran dan penggunaannya dalam pengajaran guru dapat membantu guru dan murid dalam meningkatkan proses PdP.

3. Teori Visualisasi Strong dan Smith (2002) yang mendasari kajian ini menjelaskan bahawa media pengajaran adalah faktor terpenting dalam menentukan kejayaan proses PdP murid. Media juga berperanan untuk menimbulkan rangsangan keinginan murid untuk mengetahui sesuatu dan menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan memberi tarikan khusus untuk murid yang mempunyai gaya belajar visual. Guru perlu mempunyai kebolehan mengembangkan sesuatu idea yang baharu dan asli dalam mengolah corak dan strategi pengajaran. Bahan bantu mengajar dapat merangsang fikiran dan emosi murid selain memberi keseronokan dalam PdP. Ia membentuk guru dan murid menjadi lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran visual merupakan cara pengajaran yang sangat sesuai untuk semua





peringkat umur murid tentang cara berfikir dan belajar. Ini merupakan satu teknik penting dan berguna.

4. Gaya belajar visual di mana visualisasi dijadikan satu alternatif untuk memberi bantuan kepada yang mempunyai kecerdasan atau kognitif yang rendah, sederhana bagi meningkat daya capai yang setanding dengan keupayaan mereka. Kemahiran visualisasi sering dikaitkan dengan kemahiran kognitif yang merujuk kepada kemampuan individu menyimpan dan mengingati semula maklumat dari memori berdasarkan keperluan. Pemilihan teori yang dirujuk menunjukkan pembelajaran akan diingat lebih lama sekiranya verbal dan visual digunakan oleh murid dalam proses berkenaan.
5. Instrumen kajian yang diubahsuai telah melalui proses kesahan kandungan bagi modul yang disarankan selain kaedah temu bual, pemerhatian dan dokumentasi yang lazim digunakan dalam kajian kualitatif.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini melibatkan guru dan murid di sekolah rendah. Kajian terbatas kepada murid Tahap 2 iaitu Tahun Empat dan Tahun Lima. Peserta kajian terdiri daripada lima orang guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dan 34 orang murid Tahap 2.





1.11 Definisi Istilah

Untuk melaksanakan kajian beberapa istilah penting yang digunakan untuk tujuan kajian akan didefinisikan. Istilah-istilah tersebut didefinisikan seperti berikut;

1. Perisian aplikasi boleh dijelaskan di mana perisian atau disebut sebagai *software* adalah arahan-arahan lengkap dalam bentuk aturcara komputer yang mentadbir operasi sesuatu komputer. Fungsi perisian bertindak sebagai pengantara antara pengguna dan maklumat yang tersimpan dalam komputer. Perisian aplikasi terdiri daripada program-program yang direka supaya pengguna lebih proaktif. Pemilihan perisian aplikasi bergantung kepada keperluan dan fungsi yang ingin dilakukan. Perisian aplikasi dalam konteks kajian menjurus kepada aktiviti seni yang dilakukan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dan bahan bantu belajar (BBB).



2. Sekolah Kebangsaan (SK) merupakan sekolah kelolaan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Pendidikan rendah wajib bagi murid yang telah mencapai umur tujuh tahun bagi memulakan sesi persekolahan di sekolah rendah. Sekolah merupakan tempat belajar dan mengajar, selain tempat menerima dan memberi pelajaran.
3. Model merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dan organisasi secara sistematik untuk mencapai tujuan tertentu. Model merupakan satu perwakilan simbolik tentang satu himpunan konsep dan dibentuk untuk memaparkan hubungan tertentu (Nik Azis, 2008). Model dalam kajian ini merujuk kepada perwakilan simbolik secara gambar rajah untuk mewakili hubungan yang wujud antara konstruk-konstruk yang terdapat dalam kajian.





4. Teknologi Maklumat dan Komunikasi merupakan teknologi yang diperlukan pada masa kini di mana ruang lingkungannya sangat luas. Pendidikan TMK dalam skopnya adalah satu rangkaian elektronik untuk mencari, mengumpul, menyimpan, memproses, menyalur dan menyampaikan maklumat secara efektif dan pantas membantu proses PdP dengan tepat dan mudah (Ahmad Fuad, 2003). TMK yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah alat yang berasaskan teknologi sebagai saluran komunikasi yang efektif bagi mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Ia sebagai pengantara dalam PdP di mana murid menggunakan perisian atau perkakasan untuk memindahkan maklumat perasaan, idea dan fikiran mereka dalam bentuk visual.

5. Pendidikan Seni Visual telah dimartabatkan sepenuhnya sebagai mata pelajaran yang berperanan besar dalam pengajaran dan pembelajaran kerana subjek ini merentasi kurikulum dalam subjek-subjek lain. Kajian ini menunjukkan elemen TMK disepadukan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan tujuan dapat mengembangkan kegiatan pemikiran, penerokaan dan reka bentuk dalam pelbagai jenis seni visual berasaskan murid yang mempunyai gaya belajar visual. Ini membolehkan murid mencurahkan idea melalui ekspresi diri. Pengalaman ini penting kerana ia membantu murid membina keyakinan diri, membuat penilaian dan mengenali keinginannya sendiri. Pendidikan Seni Visual sekolah rendah mengesyorkan strategi pembelajaran yang bersepadu dengan mata pelajaran lain. Pengajaran dan pembelajaran akan lebih berkesan dengan aktiviti kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (KBKK) dan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT).





6. Gaya belajar visual merupakan satu dimensi gaya pembelajaran. Murid yang mempunyai gaya belajar visual mengingat apa yang mereka lihat seperti gambar, gambar rajah dan demonstrasi. Lebih dari 40 peratus murid disahkan sebagai murid yang mempunyai gaya belajar visual (Adkins dan Brown-Syed, 2004; Morrison et. Al, 2003). Visual bagi murid belajar yang terbaik adalah melalui penglihatan dan gambaran bergambar. Buzan (1991) menapis proses membangunkan visualisasi untuk mencerminkan fungsi memori manusia. Kajian ini akan mempamerkan murid gaya belajar visual cenderung menggunakan gambar-gambar di otak dan lebih cepat belajar dengan menggunakan gambar-gambar visual selain suka mencatat sesuatu informasi dengan detail (Rose Colin dan Nicholl, 2002:130). Murid yang mempunyai gaya belajar visual sangat sedar dan bertindak balas terhadap perkara seperti warna, nada, kecerahan, kontras dan maklumat visual yang lain apabila mereka membaca dan belajar.



1.12 Rumusan

Bahagian pendahuluan ini membincangkan permasalahan yang menyentuh amalan praktis guru dalam konteks penggunaan perisian aplikasi TMK dalam PdP Pendidikan Seni Visual berasaskan murid gaya belajar visual di sekolah rendah. Berdasarkan kepada objektif-objektif yang dibentuk terdapat empat soalan kajian yang dikaji dalam kajian ini. Dapatan kajian yang dijalankan merupakan suatu maklum balas secara ilmiah berdasarkan data empirikal bagi menyediakan maklumat secara komprehensif dan menyeluruh kepada murid sekolah rendah yang mempunyai gaya belajar visual dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Kesan penggunaan perisian aplikasi TMK dalam





PdP dapat dilihat melalui keberhasilan karya murid yang mempunyai gaya belajar visual.

