

**PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN TeLMOVA UNTUK
PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN EMPAT**

ROSIDAH BINTI HAMID

**FAKULTI PENDIDIKAN
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

2014

**PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN TeLMOVA UNTUK
PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN EMPAT**

ROSIDAH BINTI HAMID

Tesis Yang Dikemukakan Kepada Fakulti Pendidikan
Universiti Malaya bagi Memenuhi Keperluan Untuk
Ijazah Doktor Falsafah Pendidikan

2014

UNIVERSITI MALAYA
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Nama: : **Rosidah binti Hamid**

(No. K.P/Pasport: 661002-02-5112)

No. Pendaftaran/Matrik: **PHA 020023**

Nama Ijazah: **Ijazah Doktor Falsafah Pendidikan**

Tajuk Kertas Projek/Laporan Penyelidikan/Disertasi/Tesis (“Hasil Kerja ini”):

**Pembangunan dan Penilaian TeLMOVA untuk Pendidikan Seni Visual
Tingkatan Empat.**

Bidang Penyelidikan: **Pendidikan Seni Visual**

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta 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 hakcipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya (“UM”) yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon



Tarikh : **5 OGOS 2014**

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi



Tarikh : **5 OGOS 2014**

Nama :

Dr. Abu Talib Puthi

Jawatan :

Jabatan Asas Pendidikan dan Kemanusiaan
Fakulti Pendidikan
Universiti Malaya

PENGHARGAAN

Segala puji bagi Allah S.W.T, selawat dan salam buat Nabi Muhammad S.A.W.

Saya ingin merakamkan penghargaan kepada orang perseorangan dan pihak-pihak tertentu yang telah banyak membantu dalam proses menyiapkan kajian ini. Pertama, ucapan terima kasih kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia yang menganugerahkan biasiswa untuk saya melanjutkan pelajaran keperingkat ini. Terima kasih yang tidak terhingga ditujukan kepada Jabatan Pendidikan Negeri Selangor dan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur yang telah memberi sokongan penuh dalam mendapatkan maklumat-maklumat yang diperlukan bagi menyiapkan kajian ini.

Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada penyelia saya iaitu Profesor Madya Dr Abu Talib bin Putih yang banyak memberi tunjuk ajar, galakan dan nasihat yang cemerlang mengenai kajian ini. Selain itu juga, beribu penghargaan kepada semua pensyarah-pensyarah di Fakulti Pendidikan terhadap kepakaran dan nasihat yang telah disediakan dan perkongsian ilmu secara berterusan bagi menyiapkan kajian ini. Penghargaan ini juga ditujukan buat pihak pentadbiran Fakulti Pendidikan yang telah menyediakan kemudahan dan sokongan kepada saya sebagai pelajar Ph.D di fakulti ini. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan seperjuangan di peringkat Ph.D yang sentiasa menguji dan mencabar minda secara langsung atau tidak.

Akhir sekali, tanda penghargaan kepada keluarga terutama suami yang tercinta, bonda tersayang yang senantiasa mendoakan kejayaan anakanda dan anak-anak yang sangat memahami keadaan dan sentiasa memberikan galakan yang berterusan, semangat dan kewangan semasa menyiapkan kajian ini.

ABSTRACT

Development and Evaluation of TeLMOVA for the Form Four Visual Arts Education.

This study aims at developing and evaluating TeLMOVA for Visual Arts Secondary School. Hence, this study applied the Instruction System Design using the Dick & Carey model as the main runway to support the Rumelhard and Norman learning model for its conceptual content. This study consisted of three phases constituting the Needs Analysis and Development of TeLMOVA, Formative Assessment and Summative Evaluation. TeLMOVA Production phase followed the first seven steps of the Dick & Carey model. Its Formative Assessment Phase involved a program evaluation by experts using Delphi technique approach. The Summative Evaluation phase was to determine the potential usability of TeLMOVA as a teaching and learning material viewed especially from the users' attitudes towards its usage

A total of seventy-three teachers from schools in the Petaling district were involved as respondents to provide information for the TeLMOVA Needs Analysis. While a total of forty-six teachers and sixteen Form Four students from secondary schools in Kuala Lumpur Federal Territory participated in the development and evaluation of TeLMOVA. This study used mainly a quantitative approach to data collection and analyses in the course of its development and potential usability. The statistical analyses of questionnaires, tests of users' perceptual understanding and views regarding TeLMOVA, using t-tests and ANOVA showed that its usage has shown significant improvements in the users' attitude toward art learning, particularly in their productions of four artforms, namely, drawing, posters, painting and crafts. The study has proven that using TeLMOVA can help improve teachers' attitudes towards their teaching of visual art by way of gaining facility in teaching approach and techniques,

and changing the students' attitudes by way of raising their interests, enjoyment and understanding in art learning.

ABSTRAK

Pembangunan dan Penilaian TeLMOVA untuk Pendidikan Seni Visual Tingkatan Empat.

Kajian ini bertujuan untuk Membangun dan Menilai TeLMOVA untuk Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah. Justeru itu kajian ini akan mengaplikasikan Reka bentuk Sistem Instruksi menggunakan model Dick & Carey sebagai landasan utama. Kajian ini terdiri dari tiga fasa iaitu Fasa Analisis Keperluan dan Pembangunan TeLMOVA, Fasa Penilaian Formatif dan Fasa penilaian Sumatif. Fasa Penghasilan TeLMOVA akan mengikuti langkah pertama hingga ke tujuh dari model Dick & Carey. Manakala Fasa Penilaian Formatif merupakan program penilaian TeLMOVA oleh pakar menggunakan pendekatan Delphi Teknik. Fasa Penilaian Sumatif pula merupakan satu kajian keberkesanan penggunaan TeLMOVA terhadap sikap, kefahaman murid terhadap TeLMOVA.

Seramai tujuh puluh tiga orang guru Sekolah Menengah daerah Petaling Selangor telah dipilih untuk menjawab soal selidik peringkat Analisis Keperluan TeLMOVA. Manakala Seramai 16 murid dari sekolah menengah di sekitar Wilayah persekutuan Kuala Lumpur dan empat puluh enam orang guru dari empat puluh buah sekolah menengah di sekitar Wilayah persekutuan Kuala Lumpur terlibat Peringkat Pembangunan TeLMOVA. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpul data kajian. Keberkesanan Pembangunan dan Penilai TeLMOVA dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan soal selidik sikap, ujian kefahaman untuk mengesan persepsi serta pandangan guru dan murid terhadap amalan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual sebelum dan selepas penggunaan VCD TeLMOVA. Analisis kuantitatif menggunakan ANOVA memperlihatkan bahawa murid

yang mengikuti pengajaran menggunakan TeLMOVA memperoleh pencapaian yang lebih signifikan tingginya dalam skor soal selidik sikap dan ujian kefahaman. Dapatan kajian ini membuktikan bahawa penggunaan TeLMOVA dapat meningkatkan minat, keseronokan dan kefahaman pelajar terhadap Pendidikan Seni Visual. Kajian ini juga mendapati bahawa pengajaran menggunakan TeLMOVA dapat meningkatkan sikap dan kefahaman murid terhadap Pendidikan Seni Visual di samping merubah tanggapan guru dan pelajar terhadap amalan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual ke arah lebih positif.

SENARAI KANDUNGAN

KANDUNGAN	MUKA SURAT
PENGHARGAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
SENARAI KANDUNGAN.....	vi
SENARAI JADUAL.....	xi
SENARAI RAJAH.....	xiv
SENARAI GRAF.....	xv
SENARAI LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 : PENGENALAN	
1.1 Latar Belakang Kajian.....	1
a. Penambahan.....	2
b. Talaan.....	4
c. Penstrukturan.....	5
d. Penggunaan Skema dalam Proses Pembelajaran.....	6
1.2 Definisi Istilah yang digunakan dalam kajian.....	8
1.2.1 Pembangunan Bahan Bantu Mengajar.....	8
1.2.2 Media Pengajaran.....	8
1.2.3 Bahan Bantu Mengajar.....	9
1.2.4 TeLMOVA.....	9
1.2.5 Pendidikan Seni Visual.....	9
1.3 Pernyataan Masalah.....	10
1.3.1 Pengajaran PSV untuk Pelajar Tingkatan Empat.....	13
1.4 Tujuan Kajian.....	14
1.5 Objektif Kajian.....	15
1.5.1 Peringkat analisis keperluan dan Pembangunan Bahan Bantu Mengajar.....	15
1.5.2 Peringkat Implementasi dan Penilaian.....	15
1.6 Soalan Kajian.....	15

1.6.1	Peringkat Analisis Keperluan dan Pembangunan Bahan Bantu Mengajar.....	15
1.6.2	Peringkat Implementasi dan Penilaian.....	16
1.7	Kepentingan Kajian.....	16
1.8	Skop dan Prosedur Kajian.....	19
1.9	Rumusan.....	20

BAB 2 : TINJAUAN KAJIAN YANG LALU

2.1	Pengenalan.....	21
2.2	Pengajaran dan Bahan Bantu Mengajar.....	21
2.3	Penggunaan dan Perangsangan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Pengajaran.....	23
2.4	Kesan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar.....	25
2.5	Penggunaan BBM dalam Pengajaran PSV.....	28
2.6	VCD (<i>Visual Compact Disc</i>) sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Seni Visual.....	28
2.7	Model sistem Dick dan Carey (1990).....	31
2.8	Kerangka Konseptual Kajian.....	34
2.9	Model-model Reka Bentuk Pengajaran (<i>Instructional Design Models</i>).....	34
2.10	Teori Dan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	38
2.11	Pendekatan Teori Kognitif dalam Pembelajaran.....	40
2.12	Pembelajaran Kognitif.....	42
2.13	Skema dalam Model Pembelajaran Rumelhart & Norman.....	43
2.14	Pemerolehan Pengetahuan.....	44
2.15	Minat.....	45
2.16	Teori Kognitif Bruner.....	45
2.17	Elemen Pengajaran dan Pembelajaran dalam Mereka Bentuk TeLMOVA.....	47
2.18	Keperluan BBM Mengikut Ciri TeLMOVA untuk Pengajaran PSV.....	50
2.19	Unsur Kognitif dalam Penyediaan TeLMOVA.....	52
2.20	Mereka Bentuk TeLMOVA.....	53
2.21	Asas Teori Pembelajaran dalam Penyediaan TeLMOVA.....	54
2.22	Pembelajaran Reflektif.....	56
2.23	Rumusan.....	57

BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan.....	58
3.2	Prosedur Kajian.....	60
	A. Fasa Analisis.....	60
	B. Fasa Pembangunan.....	63
	C. Fasa Menilai.....	66
3.3	Penilaian Formatif.....	69
3.4	Fasa Penilaian Lapangan dalam Penilaian Sumatif.....	70
3.5	Analisis Ciri Penilaian.....	71
3.6	Jenis Peralatan dan Rasional Pemilihan.....	71
	3.6.1 VCD 1 – Lukisan.....	72
	3.6.2 VCD 2 - Catan.....	73
	3.6.3 VCD 3 - Reka Bentuk Grafik.....	75
3.7	Instrumen Kajian.....	76
3.8	Kajian Rintis.....	78
3.9	Penilaian Bahan Pengajaran TeLMOVA.....	79
3.10	Skoran dan Pemarkahan Kerja Pelajar.....	79
3.11	Penganalisan Data.....	80
3.12	Huraian Tentang Responden dan Daerah Kajian.....	80
3.13	Kumpulan Responden.....	81
3.14	Prosedur Mengumpul Data Kajian.....	83
3.15	Rumusan.....	83

BAB 4 : DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan.....	85
4.2	Fasa Pembangunan.....	85
	A) Analisis Keperluan.....	85
	a. Analisis tentang masalah penggunaan BBM.....	85
	i) Penggunaan jenis BBM.....	86
	ii) Masalah Penggunaan BBM.....	87
	b. Analisis Tentang Peranan BBM dalam Aktiviti Pengajaran PSV ...	89
	a. Kesan Penggunaan BBM.....	89
	i) Kepentingan BBM dalam Pengajaran PSV.....	92
	c. Analisis Ciri-ciri Perlu untuk Reka bentuk VCD.....	93
	i) Aspek Isi Kandungan VCD.....	93

	ii) Aspek Strategi Pengajaran.....	94
	iii) Aspek Reka bentuk persembahan.....	96
	iv) Aspek Reka bentuk interaksi.....	97
	B) Proses Membina VCD sebagai elemen TeLMOVA.....	98
	a. Konsep Penghasilan.....	98
	i) Pendekatan.....	99
	ii) Objektif.....	99
	iii) Teknik.....	99
	b. Langkah-langkah Penghasilan TeLMOVA.....	100
	i) Perbincangan Awal.....	100
	ii) Penyediaan Bahan.....	100
	iii) Langkah Penyemakan Kandungan TeLMOVA.....	101
4.3	Fasa Penilaian TeLMOVA.....	103
	A) Penilaian Formatif.....	103
	a. Penilaian awal bahan TeLMOVA.....	103
	i) Kualiti Bahan dalam aspek Isi Kandungan.....	107
	ii) Kualiti Bahan dalam aspek Strategi Pengajaran.....	108
	iii) Kualiti Bahan dalam aspek Reka Bentuk Persembahan... ..	110
	iv) Kualiti Bahan dalam aspek Reka Bentuk Interaksi.....	111
	b. Penilaian VCD oleh Pakar, Guru dan Murid mengikut Bidang.....	112
	i) Isi kandungan.....	112
	ii) Strategi Pengajaran.....	113
	iii) Reka bentuk Persembahan.....	115
	iv) Reka bentuk Interaksi.....	116
	c. Penilaian bahan mengikut Pusingan (Teknik Delphi).....	118
4.4	Fasa Penggunaan TeLMOVA.....	124
	A) Ciri Keberkesanan.....	124
	B) Penilaian Kebolegunaan Bahan.....	129

BAB 5 : PERBINCANGAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan.....	141
5.2	Ringkasan Kajian.....	141
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian.....	142
5.3.1	Keperluan BBM dalam Pengajaran PSV	144
5.3.2	Fungsi TeLMOVA dalam Proses Pengajaran PSV.....	146

5.3.3	Kesan Penggunaan TeLMOVA kepada Pembelajaran PSV....	148
5.4	Kajian Masa Depan.....	151
5.5	Rumusan dan Perbincangan Dapatan Kajian.....	151
5.6	Batasan Kajian.....	152

BIBLIOGRAFI.....	154
-------------------------	------------

LAMPIRAN.....	161
----------------------	------------

SENARAI JADUAL

JADUAL	MUKA SURAT
Jadual 3.1	Ringkasan Program Penilaian Formatif.....70
Jadual 3.2	Analisis Item mengikut nilai “Cronbach Alpha”.....79
Jadual 4.1	Ujian Deskriptif Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (Alat Pandang).....86
Jadual 4.2	Masalah Penggunaan BBM oleh Guru PSV.....88
Jadual 4.3	Pandangan Guru tentang Kesan Penggunaan BBM.....90
Jadual 4.4	Penilaian Guru terhadap Kepentingan Penggunaan BBM PSV mengikut Jenis Alat.....92
Jadual 4.5	Ciri-ciri reka bentuk VCD berasaskan aspek isi kandungan.....94
Jadual 4.6	Penilaian guru terhadap ciri keperluan berasaskan strategi pengajaran mengikut sepuluh aspek.....95
Jadual 4.7	Penilaian Guru terhadap Ciri Keperluan Reka bentuk Persembahan.....96
Jadual 4.8	Penilaian guru terhadap ciri keperluan reka bentuk interaksi mengikut tiga aspek.....97
Jadual 4.9	Penilaian terhadap Aspek Isi Kandungan.....107
Jadual 4.10	Penilaian terhadap aspek Strategi Pengajaran.....109
Jadual 4.11	Penilaian terhadap aspek Reka bentuk Persembahan TeLMOVA mengikut tujuh aspek.....110
Jadual 4.12	Penilaian pakar terhadap aspek Reka bentuk Interaksi TeLMOVA.....111
Jadual 4.13	Hasil Analisis Univariat Varian dalam aspek Isi Kandungan bagi tiga kumpulan penilai.....112
Jadual 4.14	Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Isi Kandungan.....113
Jadual 4.15	Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek strategi pengajaran tiga kumpulan penilai.....114
Jadual 4.16	Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Strategi Pengajaran.....114
Jadual 4.17	Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek Reka bentuk Persembahan bagi tiga kumpulan penilai.....115

Jadual 4.18	Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Reka bentuk Persembahan.....	116
Jadual 4.19	Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek Reka bentuk Interaksi bagi tiga kumpulan penilai.....	117
Jadual 4.20	Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Reka bentuk Interaksi.....	117
Jadual 4.21	Penilaian berasaskan Aspek Reka bentuk Instruksional.....	118
Jadual 4.22	Penilaian berasaskan Aspek Kosmetik.....	120
Jadual 4.23	Penilaian berasaskan Aspek Fungsi.....	122
Jadual 4.24	Perbandingan Skor Isi Kandungan Mengikut Fasa I, II dan III dalam 3 Aspek Kualiti.....	123
Jadual 4.25	Perbandingan Skor Pra dan Post Ujian Guru dan Pelajar Mengikut Bidang.....	129
Jadual 4.26	Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Pengetahuan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga belas aspek.....	130
Jadual 4.27	Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Kemahiran Kritis Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut Tiga belas aspek.....	131
Jadual 4.28	Penilaian guru dan pelajar terhadap Kemahiran Kreatif dan Inovatif Pemantapan Penilaian TeLMOVA.....	132
Jadual 4.29	Penilaian guru dan pelajar terhadap Kemahiran Persepsi Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.....	133
Jadual 4.30	Penilaian guru dan pelajar terhadap Pengetahuan Sejarah Pemantapan Penilaian TeLMOVA.....	133
Jadual 4.31	Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Penilaian Kritis Pemantapan Penilaian TeLMOVA.....	134
Jadual 4.32	Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Kerjasama Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.....	135
Jadual 4.33	Penilaian guru dan pelajar terhadap Bentuk Kerjasama Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.....	135
Jadual 4.34	Penilaian guru dan pelajar terhadap Kepercayaan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.....	136

Jadual 4.35	Penilaian guru dan pelajar terhadap Amalan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga aspek.....	137
Jadual 4.36	Penilaian guru dan pelajar terhadap Hubungan Interpersonal Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.....	137
Jadual 4.37	Penilaian guru dan pelajar terhadap Semangat berpasukan/ <i>Collegiality</i> Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.....	138
Jadual 4.38	Penilaian guru dan pelajar terhadap Perkongsian perancangan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga aspek.....	139
Jadual 4.39	Penilaian guru dan pelajar terhadap Pemikiran Kreatif Dan Inovatif Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tujuh aspek.....	139

SENARAI RAJAH

RAJAH		MUKA SURAT
Rajah 2.1	Model Reka Bentuk Pengajaran Dick dan Carey (1990).....	30
Rajah 2.2	Kerangka Konseptual Kajian.....	34
Rajah 2.3	Kerangka Konsep Kajian Menggunakan Model Dick Dan Carey (1990).....	37
Rajah 2.4	Perkaitan Teori Pembelajaran dalam menghasilkan aspek.....	55
Rajah 3.1	Fasa-fasa Kajian Pembangunan.....	59
Rajah 3.2	Carta alir proses kajian – Fasa Analisis.....	62
Rajah 3.3	Carta alir proses kajian - Fasa Pembangunan.....	65
Rajah 3.4	Carta alir proses kajian - Fasa Penilaian.....	68
Rajah 3.5	Kedudukan Lukisan dalam hierarki proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual.....	72
Rajah 4.1	Proses reka bentuk TeLMOVA Jadual.....	102

SENARAI GRAF

GRAF	HALAMAN
Graf 4.1	Penilaian berasaskan Aspek Reka bentuk Intruksional mengikut bidang bagi tiga pusingan.....119
Graf 4.2	Penilaian berasaskan Aspek Kosmetik mengikut bidang bagi tiga pusingan.....121
Graf 4.3	Penilaian berasaskan Aspek Fungsi mengikut bidang bagi tiga pusingan.....123
Graf 4.4	Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek gubahan bagi tiga bidang.....125
Graf 4.5	Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek gubahan bagi tiga bidang.....126
Graf 4.6	Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek interpretasi bagi tiga bidang.....127
Graf 4.7	Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek kreativiti bagi tiga bidang.....128

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran	1.....	162
Lampiran	2.....	175
Lampiran	3.....	184
Lampiran	4.....	193
Lampiran	5.....	201
Lampiran	6 Pemantapan Penilaian TeLMOVA.....	209
Lampiran	7A Bahagian C (Penilaian Formatif).....	217
Lampiran	7B Bahagian C (Penilaian Formatif).....	221
Lampiran	7C Bahagian C (Penilaian Formatif).....	226
Lampiran	8A Pendidikan Seni Visual (Peraturan Permarkahan).....	230
Lampiran	8B Pendidikan Seni Visual (Borang Permarkahan).....	234
Lampiran	8C Pendidikan Seni Visual (Borang Permarkahan Kerja Pelajar).....	238
Lampiran	9 Penilaian Formatif (Lukisan).....	242
Lampiran	10A Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 1).....	245
Lampiran	10B Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 2).....	248
Lampiran	10C Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 3).....	250
Lampiran	10D Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 4).....	251
Lampiran	10E Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 5).....	254
Lampiran	10F Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 6).....	256
Lampiran	10G Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 7).....	257
Lampiran	10H Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 8).....	259
Lampiran	10I Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 9).....	262
Lampiran	10J Mata Pelajaran : Pendidikan Seni Visual (VCD 10).....	265
Lampiran	11 Komen dan Ulasan.....	267

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Penyediaan alat dan bahan pengajaran yang baik oleh guru menjamin kelicinan dan keberkesanan penyampaian isi kurikulum kepada pelajar. Ini bererti bahawa guru terlibat secara langsung dalam proses perancangan strategi pengajaran melalui tindakan yang dikenali secara teorinya sebagai reka bentuk pengajaran (*instructional design*). Proses reka bentuk adalah satu usaha untuk meningkatkan mutu pengajaran melalui penganalisan keperluan pembelajaran dan pembinaan bahan pengajaran secara sistematik.

Antara teori yang terkenal berhubung dengan model reka bentuk pengajaran ialah yang dikemukakan oleh Gagne (1988). Dalam model tersebut Gagne menggunakan strategi pemprosesan maklumat dalam aktiviti atau peristiwa mental (*mental events*) yang dikatakan berlaku apabila seseorang itu dipersembahkan dengan pelbagai rangsangan (*stimuli*). Model ini juga memfokuskan kepada hasil pembelajaran serta melibatkan usaha menyusun aktiviti pembelajaran tertentu bagi mencapai hasil tersebut.

Merancang strategi pengajaran merupakan aspek yang penting dalam keseluruhan proses reka bentuk pengajaran. Manakala membina strategi pengajaran melibatkan pengambilan semula maklumat yang terkumpul dan penjanaan satu rancangan yang berkesan untuk menyampaikan isi pengajaran kepada pelajar. Pada peringkat ini, seseorang perancang perlu mengadunkan pengetahuan tentang pembelajaran dan teori reka bentuk dengan pengalaman pelajar serta objektifnya. Tujuan membina strategi sebelum membentuk bahan pengajaran adalah untuk menyediakan satu

garis kasar tentang bagaimana aktiviti pengajaran dapat dikaitkan dengan pencapaian sesuatu objektif (Gagne, 1988).

Dapatan kajian dalam bidang psikologi sama ada behavioris mahu pun kognitif telah membantu menyelesaikan pelbagai masalah berhubung dengan isu pengajaran-pembelajaran. Menerusi penyelidikan dalam pendidikan pelbagai teori pembelajaran dan model reka bentuk pengajaran (*instructional design*) telah terbentuk. Antara model yang terkenal ialah Model Sistem Pendekatan Dick dan Carey (1996) dan teori Mod Pembelajaran Rumelhart dan Norman (1978).

Satu perkara penting yang diketengahkan dalam model Dick dan Carey ialah wujudnya ciri hubungan yang boleh diramal dan boleh percaya antara rangsangan (iaitu, bahan pengajaran) dan tindak balas (iaitu, hasil pembelajaran daripada bahan) pelajar. Model ini juga menegaskan tentang perlunya pereka bentuk pengajaran (*instructional designer*) mengenal pasti jenis kemahiran kecil (*sub-skills*) yang perlu dikuasai oleh pelajar untuk menampilkan tingkah laku yang diinginkan, dan memilih rangsangan dan strategi untuk diketengahkan, terbina menerusi setiap kemahiran kecil yang terlibat.

Dilihat secara lebih terperinci, teori Pembelajaran Rumelhart dan Norman mencadangkan tiga mod pembelajaran utama, iaitu:

a. Penambahan (*Accretion*)

Daripada perspektif teori kognitif, proses penambahan merujuk kepada teori kognitif yang bermaksud “penambahan pengetahuan ke dalam ingatan jangka panjang” (Gagne et. al., 1995). Antara proses lain menumpukan kepada cara maklumat di kod, disimpan, diingat kembali dan lupa. Atkinson dan Shiffrin (1968) menamakan proses pertukaran ingatan daripada jangka masa pendek ke jangka masa panjang sebagai satu proses yang dikenali sebagai Teori Dwi ingatan di mana melalui proses ini, maklumat

yang dimasukkan ke dalam ingatan jangka masa panjang dibina menggunakan proses pengukuhan untuk mengelakkan maklumat itu hilang dari ingatan. Butir-butir yang di kod perlu dikaitkan dengan sesuatu makna supaya ia kekal dalam rangka ingatan menerusi jangka masa panjang selama beberapa tahun, bergantung pada kaedah pengekodan. Maklumat-maklumat tersebut dikodkan dan dikaitkan dengan sesuatu makna adalah perlu bagi mengekalkan bahan dalam rangka ingatan jangka masa panjang. Pelajar harus mencipta frasa mereka sendiri dan bukan menggunakan frasa yang direka oleh orang lain kerana lazimnya frasa-frasa yang direka oleh orang lain sering membawa makna yang berlainan. Kajian oleh Gordon Bower (1972), Bower dan Winzenz (1970) meminta individu membentuk gambaran minda berkaitan dengan hubungan yang bermakna dan mengaitkan pasangan benda yang tidak mempunyai kaitan. Kesimpulannya, proses penambahan pengetahuan ke dalam ingatan jangka panjang seseorang individu dapat ditingkatkan dengan cara membuat imaginasi minda terlebih dahulu sebelum idea itu dihafal dalam rangka ingatan.

Berdasarkan teori Tulving (1972, 1983), maklumat yang disimpan dalam Ingatan Jangka Panjang (*Long-Term Memory*) terbahagi kepada tiga bentuk utama iaitu Pengetahuan Deklaratif, Pengetahuan Prosedural dan Imageri. Dalam konteks Pendidikan Seni Visual, Pengetahuan Deklaratif boleh dikaitkan dengan kandungan disiplin atau Bidang Pendidikan Seni Visual termasuklah fakta, idea dan generalisasi yang berkait dengan disiplin dan menghuraikan apa yang diketahui berkenaan masalah tersebut. Masalah yang dimaksudkan termasuklah pernyataan yang ringkas dan mudah sama ada benar atau palsu. Senarai pernyataan yang lebih menghuraikan objek atau konsep merupakan pengetahuan tentang sesuatu fakta atau maklumat yang terdiri daripada fakta, konsep, prinsip, teori, hukum yang dipanggil Memori Semantik iaitu satu kaedah perwakilan pengetahuan menggunakan konsep, peristiwa, tindakan atau perasaan. Rangkaian semantik mempunyai ciri warisan sifat (*property inheritance*). Jika

kelas objek mempunyai sifat tertentu, maka sebarang unsur kelas tersebut akan mempunyai sifat sedemikian, manakala peristiwa yang telah berlaku kepada diri kita dipanggil Memori Episodik.

Pengetahuan Prosedural pula adalah pengetahuan tentang kemahiran dan proses yang integral yang membincangkan tentang bagaimana pelajar dapat melakukan sesuatu kaedah, sementara Imageri pula merupakan perwakilan abstrak mengenai sesuatu objek atau peristiwa dalam rangka ingatan jangka panjang.

b. Talaan (*Tuning*)

Talaan adalah penyesuaian yang telah dibuat dalam skema. Skema boleh didefinisikan sebagai rangka atau pelan yang diproses mengikut kesesuaiannya dengan peraturan-peraturan kategorikal atau skrip yang digunakan bagi menginterpretasikan secara praktikal. Skema setiap individu adalah unik dan bergantung pada pengalaman serta proses kognitif individu. Sekiranya seseorang pelajar tersebut telah pun mempunyai skema dan guru menerangkan lagi kepada pelajar bahawa garisan dapat digunakan untuk melukis bentuk sebatang pokok (ditambah dengan skema baru), lukisan pokok yang lebih kreatif dan menarik dapat dihasilkan. Skema bukan sahaja penting dalam menginterpretasikan maklumat tetapi juga penting bagi mentafsir bagaimana maklumat dipersembahkan. Schwartz et al. (1998) menyatakan teori skema adalah metafora sah bagi menerangkan struktur pengetahuan pelajar dan keupayaan mereka bagi mengingat semula maklumat atau informasi. Apabila pelajar mendapat sumber maklumat baru dan menggunakan segala informasi ke dalam skema serta dapat menyesuaikan mengikut skema maka proses 'talaan' telah berlaku (Rumelhart & Norman, 1978).

c. Penstrukturan (*Structuring*)

Penstrukturan adalah satu proses mental yang melibatkan pembentukan struktur konsep baru atau apa lebih dikenali sebagai skema. Proses yang berlaku secara berterusan ini melibatkan “penstrukturan semula” yang membawa kepada pembentukan skema baru (Rumelhart dan Norman, 1978). Teori skema yang mula diperkenalkan oleh Bartlett (1932) mencadangkan bahawa maklumat baru yang diterima, diproses melalui penyusunan mengikut kerangka mental yang sedia ada berasaskan peraturan tertentu serta kesesuaian sebelum di simpan dalam memori. Skema dapat digunakan bukan sahaja bagi menginterpretasikan tetapi juga untuk meramal situasi yang bakal muncul dalam persekitaran. Skema merupakan struktur kognitif dalam Ingatan Jangka Panjang (IJP) yang merupakan perwakilan abstrak mengenai sesuatu objek, perkara dan peristiwa yang telah dialami dalam dunia sebenar. Skema setiap individu adalah bergantung pada pengalaman serta proses kognitif individu itu sendiri.

Jean Piaget (1955), menyatakan bahawa skema adalah blok binaan asas pemikiran yang berfungsi sebagai proses manusia berinteraksi dan memahami dunia luarnya melalui proses berfikir, di mana manusia mempunyai skema asas yang berunsur reflektif sejak dilahirkan dan mengalami pembentukan skema baru yang berterusan sepanjang hayat. Skema mempunyai bentuk yang berlainan daripada mudah hingga kompleks berdasarkan interaksi individu dengan persekitaran (Murphy & Woolfolk, 1987). Tiap-tiap skema boleh ditambah melalui pengalaman dan pembelajaran iaitu dengan kaedah perkaitan. Piaget menamakan proses ini sebagai asimilasi iaitu satu proses penglibatan kanak-kanak dalam mempelajari objek-objek atau peristiwa yang baru boleh ditambah kepada skema yang telah sedia ada.

d. Penggunaan Skema dalam proses Pembelajaran.

Pembentukan skema atau konsep oleh pelajar merupakan proses asimilasi dan akomodasi, manakala guru menunjukkan kebenaran sesuatu konsep atau skema pengetahuan pelajar berdasarkan teori dan kebenaran. Sekiranya pelajar tidak mencapai apa yang di kehendaki atau pun tidak sesuai maka guru dapat menunjukkan kesalahan konsep itu dan memperbetulkan apa yang benar, atau membantu pelajar mencari alasan dan bukti secara ilmiah untuk membentuk pengetahuan baru. Guru mengharapkan agar pelajar menguasai keterampilan profesional untuk menghasilkan karya. Hal ini mewujudkan pembelajaran yang berkesan dan perasaan ingin tahu dalam diri pelajar.

Dalam pengajaran yang menggunakan bahan bantu mengajar dapat menarik minat pelajar bagi membuatkan pelajar menyenangi pengajaran guru. Dari segi “penambahan” dalam rangka ingatan Jangka Masa Panjang pelajar dapat menterjemah pengetahuan mereka dalam skema kognitif dan menambah fakta, idea, dan generalisasi yang berkaitan dengan kandungan disiplin dalam bidang Pendidikan Seni Visual.

Begitu juga dengan adanya Bahan Bantu Mengajar, pelajar dapat membuat penyesuaian daripada aspek “talaan” dalam skema apabila mendapat maklumat dan informasi baru yang diproses mengikut minat mereka. Karya seni seperti lukisan, catan dan grafik dapat dihasilkan dengan lebih menarik apabila pelajar menggunakan Bahan Bantu Mengajar yang mempunyai teknik, media dan proses yang terkini dan informasi baru dan ditambah dengan pengetahuan yang sedia ada dalam diri pelajar. Pelajar dapat menstrukturkan semula skema apabila belajar dengan menggunakan Bahan Bantu Mengajar serta dapat meningkatkan keupayaan kognitif secara olahan visual dalam menghasilkan lukisan, catan dan juga grafik.

Pengubahsuaian skema dalam pembelajaran, terutamanya dalam hubungan ekspresi diri kreatif pelajar, sebenarnya berkaitan dengan idea Vygotsky yang muncul dalam tahun-tahun 1920an dan 1930an. Idea ini telah diterima pakai oleh ahli pendidik

progresif di Amerika Syarikat. Sungguh pun Vygotsky tidak mengaitkan konsep ini terus kepada Pendidikan Seni Visual (PSV), namun teori beliau menyarankan penggunaan konsep pengantaraan (*mediation*) dalam pengajaran yang menekankan penggunaan instrumen dan alat sebagai satu aktiviti khusus manusia dalam tindakannya mentransformasikan diri berhubung dengan alam persekitaran. Vygotsky menggunakan konsep ini untuk memasukkan penggunaan tanda (*signs*) dalam sistem seperti bahasa, penulisan, sistem nombor, dan kerja seni untuk diinternalisasi, mengakibatkan transformasi tingkah laku yang menghubungkan antara bentuk perkembangan awal dengan yang kemudiannya.

Penggunaan instrumen dan alat Vygotsky menggambarkan idea strategik atau pengetahuan prosedur yang lazim disebut dalam perbincangan proses kognitif. Dengan bantuan instrumen dan tanda, seorang pelajar dapat menumpukan perhatian ke arah menyusun ingatan sedar bagi mengawal kelakuan ke arah mentransformasikan diri dalam memenuhi realiti fizikal dan sosial.

Dalam kefahaman mengikut teori Vygotsky, seorang pelajar seni memperoleh pengetahuan menerusi sosial seni kerana kedudukannya sebagai ahli dalam sesuatu kebudayaan dan bekerja dalam lingkungan konvensi kebudayaan tersebut. Apa yang boleh disarankan mengikut teori Vygotsky ialah pelajar memperoleh struktur kognitif yang kompleks terdapat dalam kebudayaan, menerusi interaksi dengan orang yang berpengetahuan, membolehkan ia memahami perkara yang sebelum ini tidak difahami. Ini seolah-olah menampakkan bahawa kebanyakan situasi, di mana pengetahuan diinternalisasi melalui proses pembudayaan.

1.2 Definisi Istilah yang digunakan dalam kajian

Bagi memudahkan penjelasan bagi membantu kefahaman pembaca, berikut adalah senarai istilah yang digunakan khusus dalam kajian ini. Setiap istilah diberikan huraian seperti berikut:

1.2.1 Pembangunan Bahan Bantu Mengajar

Pembangunan merupakan satu peristilahan majmuk yang dirujuk sebagai perubahan dalam saiz, nombor atau kompleksiti (Sufean, 1994). Istilah ini menggambarkan satu konsep pelbagai dimensi yang melibatkan kedua-dua aspek ekonomi dan bukan ekonomi juga perkara-perkara yang boleh diukur dan yang tidak boleh diukur (Sadeq, 1993). Pembangunan sering dikaitkan dengan beberapa perkataan seperti perubahan, pertumbuhan, evolusi, perkembangan, kemajuan dan modenisasi (Fagerlind & Saha, 1993). Komponen perkataan ini merujuk kepada usaha-usaha yang dilakukan dalam suatu proses menjana pembangunan (Onushkin, 1971; Murad, 1971; Altbach, 1982; Sufean, 1994; Yassin, Czuchry, Martin & Feagins, 2000).

1.2.2 Media Pengajaran

Media Pengajaran berasal dari perkataan 'medium' yang bermaksud perantara iaitu mesej ataupun maklumat yang hendak disampaikan oleh seseorang kepada orang lain sama ada dalam bentuk verbal, visual atau isyarat melalui sesuatu media kepada pendengar. Gagne (1970) menjelaskan bahawa media pengajaran meliputi berbagai-bagai jenis alat yang dapat memberi rangsangan untuk pelajar. Menyokong pendapat Gagne, Briggs (2000), melihat media pengajaran sebagai alat fizikal atau sesuatu yang dapat menyediakan maklumat untuk merangsang pelajar dalam pembelajarannya seperti filem, kaset, buku dan sebagainya.

1.2.3 Bahan Bantu Mengajar

Apabila menyampaikan sesuatu pelajaran, penggunaan bahan bantu mengajar yang sesuai dan menarik adalah penting. Bahan bantu mengajar adalah faktor terpenting dalam menentukan kejayaan program pembelajaran, menimbulkan rangsangan keinginan pelajar untuk mengetahui sesuatu untuk menjadikan pembelajaran lebih baik dan menarik.

1.2.4 TeLMOVA

Dalam kajian ini, definisi TeLMOVA ialah satu unit kecil instruksi (30 minit hingga 40 minit) yang boleh digunakan oleh guru atau secara persendirian atau kombinasi dengan Bahan Bantu Mengajar yang lain semasa aktiviti pengajaran dijalankan. TeLMOVA boleh digunakan oleh guru sebagai Bahan Bantu Mengajar atau pun pelajar sendiri supaya menepati keperluan individu untuk pembelajaran yang lebih berkesan dan menarik dalam konteks pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual. TeLMOVA ini terdiri daripada tiga tajuk penting merangkumi bidang Lukisan, Catan dan Reka Bentuk Grafik (poster), berdasarkan sukatan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang dihasilkan dalam bentuk VCD.

1.2.5 Pendidikan Seni Visual

Pendidikan Seni Visual diberi takrif yang pelbagai oleh tokoh-tokoh, antara yang terpenting ialah Read (1947), yang menyatakan bahawa pendidikan membantu pertumbuhan tetapi selain daripada pertumbuhan fizikal yang dapat dilihat dengan jelas, penggunaan tanda dan simbol yang boleh dilihat dan didengar juga menandakan pertumbuhan seseorang individu.

Kepentingan mata pelajaran seni telah dinyatakan dalam matlamat Pendidikan Seni Sekolah Menengah yang antara lain bertujuan untuk melahirkan warga negara

yang berbudaya, khususnya yang kreatif, imaginatif, berpengetahuan seni dan peka terhadap ciri-ciri estetik (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1998) .

Srisa-an dan Oey (2005), Pendidikan Seni Visual merangkumi aspek pengkaryaan yang dihubungkan dengan disiplin seni halus dan perekaan yang meliputi bidang-bidang komunikasi visual, reka bentuk teknologi dan reka bentuk persekitaran. Ringkasnya, ia merangkumi seni lukis dan seni reka. Sebagai suatu bentuk komunikasi, seni visual menyampaikan pelbagai maksud yang bertolak daripada pemikiran, perasaan dan pengamatan (Preble, Preble dan Frank, 1999).

Karya seni visual juga merupakan satu ekspresi visual sesuatu idea ataupun pengalaman yang dibentuk menerusi penggunaan sesuatu bahan ataupun *medium* dengan menggunakan teknik-teknik yang tertentu. Pengkarya dan pereka lazimnya memilih bahan yang sesuai dengan idea ataupun perasaan yang ingin disampaikan. (Srisa-an dan Oey, 2005).

1.3 Pernyataan Masalah

Dalam konteks Pendidikan Seni Visual di Malaysia kandungannya merangkumi Bidang Seni Halus merangkumi lukisan, catan, arca, seni cetak, manakala Bidang Seni Rekaan, termasuklah seni grafik, fotografi, reka bentuk industri sementara Seni Tradisional pula adalah kraf.

Dalam Pendidikan Seni Visual sekolah menengah penekanan telah diberi kepada penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam memastikan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual dapat di jalankan dengan lebih berkesan. Perkara ini di tegaskan dalam pekeliling Kementerian Pelajaran Malaysia KPM/STPPP/A25087/01/(108) bertarikh 3 Januari 2005 yang mewajibkan penggunaan CDRI sebagai Bahan Bantu Mengajar untuk semua mata pelajaran. Dalam memastikan keberkesanan penggunaan CDRI satu pemantauan telah dijalankan oleh pihak Jabatan

Pendidikan Negeri bagi memastikan guru-guru menggunakan CDRI tersebut dengan berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dibuktikan dalam surat pekeliling yang diedarkan oleh Jabatan Pelajaran Negeri Selangor JPNS STPPP/A25087/01/(108) yang bertarikh 3 Oktober 2005.

Dalam satu tinjauan terhadap 262 orang guru di Negeri Sembilan tentang penggunaan Bahan Bantu Mengajar, Fatimah (1980) telah mengenal pasti beberapa halangan yang dihadapi guru dalam penggunaan BBM. Antara halangan utama ialah peruntukan kewangan bagi penyediaan kemudahan dan penggunaan BBM adalah terhad. Ini menyebabkan tiadanya kemudahan bilik yang boleh menempatkan alat serta penggunaan bahan sumber; kurangnya alat yang diperlukan. Di samping itu, guru mempunyai beban pengajaran yang terlalu berat menyebabkan mereka tidak mempunyai masa yang cukup bagi merancang penyediaan bahan pengajaran yang diperlukan. Tambahan pula, kebanyakan guru tidak mempunyai maklumat yang cukup tentang bahan sumber.

Masalah kekurangan penggunaan BBM oleh guru juga telah dikaji oleh Sim (1986), beliau mendapati bahawa punca utama masalah tersebut berkait dengan kekurangan kemudahan alat yang disediakan oleh pihak sekolah. Guru juga tidak begitu mampu membuat perancangan yang baik tentang penggunaan bahan disebabkan kekurangan latihan penggunaan bahan. Inilah yang menjadi faktor penghalang kepada pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual yang berkesan.

Dalam satu laporan Jemaah Nazir Sekolah Persekutuan (1987), dikemukakan juga isu dan halangan kepada pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Laporan tersebut menyenaraikan punca halangan yang terdiri daripada isu-isu seperti: kurang peranan yang dimainkan oleh pusat sumber bagi membantu pengajaran PSV; kekurangan bahan sumber bagi mata pelajaran PSV; kekurangan guru terlatih dalam bidang PSV; sikap yang kurang positif guru-guru PSV terhadap

penggunaan bahan sumber; kurang bimbingan dan galakan oleh guru besar kepada guru PSV dalam penggunaan bahan sumber. Keadaan ini semuanya menyebabkan pengajaran dan pembelajaran PSV dalam bilik darjah menjadi kurang berkesan.

Oleh itu, adalah jelas bahawa penggunaan media pengajaran merupakan elemen penting dalam memastikan pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan berkesan. Mengikut Briggs (1970), media pengajaran merupakan alat fizikal yang membantu menyediakan maklumat bagi merangsang minat pelajar dalam pembelajaran. Hal keperluan media pengajaran dalam pembelajaran memang disentuh oleh banyak pengkaji, termasuklah Brown (1969), Kemp (1957), Tan (1978), dan Moldstad (1979). Abdul Rahim (1987), juga menegaskan hal yang sama bagi menunjukkan bahawa BBM mempunyai peranan yang penting dalam pengajaran dan pembelajaran.

Keperluan BBM sebagai alat yang penting dalam pengajaran dan pembelajaran memaksa kepada penggunaan media pengajaran yang lebih canggih oleh guru. Memandangkan penyediaan bahan menjadi masalah besar kepada ramai guru PSV, maka adalah perlu satu usaha untuk membangun BBM khusus untuk mata pelajaran PSV dibuat bagi membantu meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Antara sebab lain BBM perlu dibangunkan adalah sebagai satu langkah untuk guru membina paradigma daripada berpusatkan guru kepada berpusatkan pelajar. BBM mampu menjadi medium bagi membantu proses pemerolehan idea dan pengetahuan seseorang individu. Aspek lain yang juga penting ialah untuk membantu lima puluh peratus guru yang tidak mempunyai pendidikan formal mengajar PSV dan BBM merupakan salah satu usaha untuk membantu guru-guru dalam proses pengajaran.

Antara alasan yang dikemukakan oleh pelajar dalam laporan Iberahim (2000) melalui satu tinjauan tentang kurangnya minat mereka terhadap PSV ialah anggapan bahawa mata pelajaran tersebut adalah membosankan. Pelajar menganggap bahawa

mereka hanya belajar perkara yang sama sepanjang berada di bangku sekolah mungkin disebabkan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru adalah agak sekata. Oleh itu satu bentuk inovasi pengajaran perlu diwujudkan bagi membantu memperbaiki sikap pelajar terhadap mata pelajaran ini. Dalam hal ini, pembinaan BBM adalah wajar dan relevan.

1.3.1 Pengajaran PSV untuk Pelajar Tingkatan Empat

Menurut Piaget (1970), pembelajaran meningkatkan kematangan mental dan fizikal, dan menambahkan pengalaman. Peningkatan ini biasanya disesuaikan dengan peringkat perkembangan. Lowenfeld (1975) mengadaptasi model perkembangan Piaget dalam aspek penggunaan konsep peringkat dalam proses pembelajaran. Huraian Lowenfeld tentang tahap perkembangan kanak-kanak pada peringkat umur 14 hingga 16 tahun disebut sebagai Peringkat Membuat Keputusan. Pada peringkat ini kanak-kanak mula memasuki alam awal remaja. Dalam konteks PSV, mereka adalah pelajar yang berada pada kedudukan membuat keputusan sendiri sama ada untuk meneruskan penglibatan dalam PSV atau tidak. Mereka menjadi sangat kritikal dengan kebolehan mereka sendiri dan menganggap aktiviti seni sebagai satu kemahiran. Kumpulan yang merasa diri mereka tidak mempunyai kemahiran tersebut akan cenderung meninggalkan bidang ini. Sebaliknya, kumpulan yang percaya bahawa mereka mempunyai kemahiran akan berusaha meningkatkan keupayaan untuk terus berkecimpung. Walau apa pun, pengkaji meyakini Lowenfeld dalam hujah beliau bahawa setiap pelajar perlu digalakkan untuk terus terlibat dalam aktiviti seni, tanpa mengira tahap kemahiran masing-masing. Ini adalah kerana kemahiran boleh dipupuk melalui latihan. Hujahan begini tentunya mengukuhkan alasan perlu mustahaknya pengajaran seni yang berkesan dilakukan dengan berfokus kepada pelajar tingkatan empat di sekolah. Pendekatan yang

bermodelkan prinsip pengantaraan Vygotsky (1978) tentunya berfaedah dalam usaha membawa kesan pembelajaran seni yang baik.

1.4 Tujuan Kajian

Guru pendidikan Seni Visual mempunyai kemahiran mengajar tertentu dan setiap sekolah dibekalkan dengan Bahan Bantu Mengajar untuk memudahkan pengajaran guru dan pembelajaran pelajar. Justeru itu pengajaran guru dan pembelajaran pelajar yang menggunakan Bahan Bantu Mengajar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah sangat unik. Oleh sebab itu, kajian ini dilakukan untuk dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk membangunkan Bahan Bantu Mengajar *Teaching and Learning Material of Visual Art* (TeLMOVA) sebagai satu media alternatif dalam penyediaan alat bantu mengajar bagi membantu guru dalam pengajaran. TeLMOVA tersebut adalah berbentuk VCD memberi peluang kepada guru menggunakan bahan bantu mengajar yang lebih efisien dalam pengajaran mereka, mengikut masa yang telah ditetapkan dalam silibus, sama ada secara individu, berkumpulan, kursus dalaman di sekolah, atau kursus dalam perkhidmatan. Pembangunan TeLMOVA ini dibuat berasaskan prinsip pendekatan sistem reka bentuk pengajaran dengan menggunakan pendapat dan cadangan guru-guru di sekolah menengah sebagai rujukan.

Tujuan kedua kajian ini adalah untuk melihat proses pembangunan prototaip TeLMOVA dalam amalan pengajaran dan pembelajaran dan keberkesannya kepada pembelajaran pelajar, bermula dengan proses menganalisis keperluan isi kandungan, diikuti dengan pembinaan prototaip, dan diakhiri dengan penilaian TeLMOVA tersebut di setiap peringkat. Pengaplikasian TeLMOVA dapat memudahkan pembelajaran pelajar.

1.5 Objektif Kajian

Kajian yang dijalankan dalam dua peringkat ini dilakukan dengan berpandukan objektif berikut:

1.5.1 Peringkat analisis keperluan dan Pembangunan Bahan Bantu Mengajar

- 1) Menenal pasti masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam mendapatkan bahan bantu mengajar dan penggunaan bahan tersebut.
- 2) Meneliti pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar.
- 3) Mengkaji ciri-ciri Bahan Bantu Mengajar yang baik.

1.5.2. Peringkat Implementasi dan Penilaian

- 4) Menetapkan cara TeLMOVA dibangunkan dan dilaksanakan.
- 5) Menilai aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang terdapat dalam TeLMOVA.
- 6) Menenal pasti kekuatan dan kelemahan TeLMOVA yang telah dibangunkan.

1.6 Soalan Kajian

1.6.1 Peringkat Analisis Keperluan dan Pembangunan Bahan Bantu Mengajar

- 1) Apakah masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual untuk mendapatkan Bahan Bantu Mengajar dan penggunaan bahan tersebut?
- 2) Apakah pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar?

3) Apakah ciri-ciri bahan pengajaran yang baik?

1.6.2 Peringkat Implementasi dan Penilaian

4) Apakah cara TeLMOVA dibangunkan dan dilaksanakan?

5) Sejauh manakah keberkesanan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang terdapat dalam TeLMOVA?

6) Apakah kekuatan dan kelemahan TeLMOVA yang telah dibangunkan?

1.7 Kepentingan Kajian

Kajian ini melibatkan proses membina satu bahan bantu mengajar TeLMOVA. Selain itu dapatan kajian ini turut menyumbang maklumat tentang isu-isu yang harus dipertimbangkan mengenai keperluan guru untuk pengajaran di bilik darjah. Secara keseluruhan kajian yang dijalankan diharapkan dapat membantu penggubal dasar di Kementerian Pelajaran merangka bahan pengajaran yang lebih efisien bagi memastikan negara Malaysia tidak menghadapi masalah kekurangan Bahan Bantu Mengajar dan pendidikan di negara kita bertaraf dunia. Informasi berkaitan faktor yang mempengaruhi pembangunan Bahan Bantu Mengajar amat berguna bagi merencana pembinaan Bahan Bantu Mengajar yang lebih berkesan bagi memastikan matlamat dasar pendidikan dapat dicapai, supaya pengajaran guru dalam bidang pendidikan dapat ditingkatkan dan seterusnya melahirkan pelajar yang kreatif dan inovatif.

Dari segi amalan, dapatan kajian ini diharap dapat mengenal pasti langkah-langkah yang perlu diambil oleh guru bagi memastikan matlamat Pendidikan Seni Visual dapat direalisasikan supaya hasrat untuk menjadikan pendidikan di negara kita bertaraf dunia akan terlaksana. Dari sudut ilmiah pula, kajian ini diharap dapat memberi sumbangan kepada literatur-literatur sedia ada berkaitan kajian pembinaan Bahan Bantu Mengajar dalam bidang pendidikan.

Selain itu dapatan kajian ini diharap dapat memberi maklumat tentang pembangunan Bahan Bantu Mengajar Pendidikan Seni Visual dan konsekuen yang tidak dijangka hasil daripada pembangunan bahan tersebut. Penyelidikan ini juga diharap akan dapat memberikan *insight* terhadap proses pembelajaran yang berlaku kepada pelajar dengan menggunakan VCD. Kajian akan menunjukkan interaksi yang berlaku antara guru dengan pelajar serta pelajar dengan pelajar. Kajian ini juga menunjukkan perbezaan pelajar dari segi kemahiran berinteraksi dengan pelajar dalam kumpulannya.

Kajian ini menilai sejauh mana kesesuaian Bahan Bantu Mengajar TeLMOVA terhadap pengajaran guru dan pembelajaran pelajar di sekolah menengah dari segi penambahan pengetahuan ke dalam ingatan jangka panjang, talaan, penstrukturan semula dan perkembangan skema serta proses kognitif pelajar. Diharap dengan pengetahuan ini, pedagogi serta strategi yang sesuai dapat ditentukan dan digunakan bagi menghasilkan pengajaran Pendidikan Seni Visual mengikut minat pelajar dan lebih menyeronokkan. Ini adalah penting kerana tujuan utama penghasilan TeLMOVA adalah di sebabkan oleh faktor-faktor di atas. Semoga dengan kajian ini isu dan masalah mengenai TeLMOVA serta penghasilannya dapat diketengahkan.

Dari segi pembinaan teori, kajian ini diharap dapat memberi sumbangan kepada faktor-faktor yang mempengaruhi aksesibiliti dan penyertaan guru yang menyebabkan pembangunan Bahan Bantu Mengajar belum mencapai matlamat semaksimum mungkin.

Perubahan kurikulum Pendidikan Seni (1992), yang berlaku di dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah memerlukan peningkatan kemahiran dan penguasaan penggunaan media pengajaran-pembelajaran dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual. Ini memerlukan kebolehan dan keupayaan menggunakan media pengajaran

pembelajaran di peringkat pengajaran. Kekurangan bahan bantu mengajar boleh menjejaskan kelicinan pengajaran dan pembelajaran pelajar.

Erickson & Curl (1972) pernah menjelaskan bahawa penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran mempunyai dua peranan penting iaitu; pertama, menjelaskan penyampaian isi pelajaran seseorang guru dan kedua; memberi rangsangan kepada pembelajaran pelajar. Di samping itu, penggunaannya dapat menjimatkan masa, mempelbagaikan aktiviti dan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan.

Selaras dengan keperluan dan pelaksanaan Pendidikan Seni Visual melalui KBSM, kajian ini amat perlu kerana;

1. Masalah penggunaan media pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan guru Pendidikan Seni dapat dikenal pasti.
2. Sesuai dengan perubahan dan perkembangan program pendidikan negara; ke arah meningkatkan kesedaran dan perubahan sikap guru Pendidikan Seni Visual tetapi kepelbagaian penggunaan media pandang dengar.
3. Bahan Bantu Mengajar boleh menambah maklumat mengenai sejauh mana keupayaan dan kemahiran guru pendidikan seni dalam penggunaan media pengajaran dan pembelajaran ke arah meningkatkan kualiti pengajaran guru di samping meningkatkan penguasaan, kefahaman pelajar kepada bidang Pendidikan Seni Visual.
4. Membolehkan pihak berwajib terutama Bahagian Pendidikan Seni mengenal pasti satu program latihan dalam penggunaan media pengajaran dan pembelajaran yang dapat memenuhi keperluan guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah.

5. Kajian ini diharap dapat menambahkan sumber rujukan terutama dalam bidang Pendidikan Seni Visual yang sememangnya masih terlalu kurang.

1.8 Skop dan Prosedur Kajian

Kajian ini melibatkan pembangunan dan penilaian TeLMOVA menggunakan kumpulan fokus yang terdiri daripada guru dan pelajar sekolah menengah dalam daerah Petaling, Selangor Darul Ehsan dan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur. Pada peringkat Analisis Keperluan untuk membangunkan TeLMOVA, seramai tujuh puluh tiga guru sekitar daerah Petaling dipilih sebagai responden kajian. Data yang dikutip adalah untuk mengenal pasti masalah dan meneliti ciri-ciri bahan yang dianggap penting sebagai keperluan pada peringkat pembangunan. Pada peringkat ini juga, data tentang pendapat dan pernyataan masalah guru-guru daerah Petaling turut dikutip. Pada peringkat pembangunan seterusnya, data dikutip dalam kalangan pelajar, guru dan pakar dari Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur sebagai usaha melengkapkan maklumat tentang keperluan dan syarat untuk penilaian bahan pada peringkat menilai VCD TeLMOVA. Seramai empat puluh enam guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual, enam belas orang pelajar tingkatan empat dari sekolah menengah Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, dan sebelas orang pakar dalam bidang Pendidikan Seni Visual dan pembangunan bahan bantu mengajar telah terlibat dalam proses penilaian tersebut.

Terdapat dua peringkat penilaian yang dilaksanakan dalam kajian ini. Penilaian pada peringkat pertama ialah penilaian prototaip. Penilaian jenis ini juga dipanggil penilaian bahan pengajaran, dilakukan pada perisian TeLMOVA dengan dua cara, iaitu: penilaian formatif dan penilaian sumatif. Ini adalah bersesuaian dengan saranan Tom Boyle (1997), berkenaan dengan penilaian bahan multimedia. Penilaian formatif merupakan proses penilaian yang dilaksanakan sepanjang proses pembangunan TeLMOVA. Penilaian ini dijalankan dengan tujuan menjamin pembangunan perisian

TeLMOVA memenuhi cita rasa pengguna serta memenuhi objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Flagg (1990), penilaian formatif ialah koleksi maklumat yang sistematik bagi tujuan membuat keputusan serta mereka bentuk dan memperbaiki sesuatu produk. Maklumat yang diperoleh melalui penilaian formatif merupakan maklum balas yang mempengaruhi proses pembangunan seterusnya.

Penilaian peringkat kedua pula ialah penilaian keputusan. Keputusan-keputusan yang telah dibuat pada peringkat membangun seperti objektif, kaedah dan teknik penyampaian dinilai semula untuk mengenal pasti kelemahan bahan yang dihasilkan agar perubahan-perubahan dapat dilakukan demi kebaikan dan keberkesanan bahan.

1.9 Rumusan

Kesimpulannya, bab ini menghuraikan perkara-perkara yang menjadi latar belakang kajian ini. Perkara-perkara tersebut adalah berkaitan permasalahan, objektif, persoalan kajian dan kepentingan kajian. Semua aspek-aspek ini telah dihuraikan dengan jelas. Bab yang seterusnya akan menghuraikan tinjauan kajian-kajian yang lepas serta teori instruksi dan teori kognitif yang berkaitan dengan pembangunan dan penilaian Bahan Bantu Mengajar, masalah keperluan membangunkan Bahan Bantu Mengajar, dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar.

BAB 2

TINJAUAN KAJIAN YANG LALU

2.1 Pengenalan

Bab ini meninjau lebih lanjut tentang kajian yang lepas dan beberapa hasil kajian yang berkaitan dengan pembangunan dan penilaian Bahan Bantu Mengajar serta beberapa teori instruksi serta teori pembelajaran yang menjadi landasan kepada pembangunan dan penilaian Bahan Bantu Mengajar (TeLMOVA) untuk Pendidikan Seni Visual. Tinjauan kajian ini juga menyentuh tentang sikap terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar yang telah dan sedang digunakan oleh guru-guru di sekolah pada masa sekarang.

2.2 Pengajaran dan Bahan Bantu Mengajar

Media pengajaran bermaksud perantara yang menampilkan mesej ataupun maklumat oleh seseorang kepada orang lain sama ada berbentuk verbal, visual ataupun isyarat melalui sesuatu media kepada pendengar. Gagne (1970) menjelaskan bahawa media dalam pengajaran meliputi berbagai-bagai jenis alat yang dapat memberi rangsangan kepada pelajar. Menyokong pendapat Gagne, Briggs (1970) melihat media pengajaran seperti filem, kaset, buku sebagai alat fizikal atau sesuatu yang dapat menyediakan maklumat untuk merangsang pelajar dalam pembelajaran dan media merupakan salah satu Bahan Bantu Mengajar yang amat penting.

Manakala Bahan Bantu Mengajar (BBM), mengikut Alwiyah (1983), boleh ditafsirkan sebagai alat yang bercirikan modaliti pandang dan dengar digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. BBM merangkumi pengertian yang luas iaitu konkrit dan abstrak. BBM merupakan alat yang dapat dipegang serta dilihat dan terdapat juga dalam bentuk persembahan, perbahasan, nyanyian dan perbincangan.

Muhamad Khalaini (1993) berpendapat, mesej dari sudut pengajaran pula merupakan suatu kumpulan simbol atau isyarat sama ada dalam bentuk verbal atau visual yang digunakan untuk merangsang pancaindera tertentu bagi tujuan mengubah secara langsung atau sebahagian kognitif, efektif atau psikomotor seseorang pelajar. Jelaslah di sini bahawa bahan bantu mengajar ialah alat yang digunakan oleh manusia untuk menyalurkan maklumat.

Crowther (1978) telah menjalankan satu program tentang penggunaan bahan bantu mengajar. Melalui kajiannya, beliau telah mengenal pasti bahawa kekurangan masa dan ketidakupayaan menghasilkan bahan bantu mengajar adalah faktor penghalang kepada penggunaan bahan sumber. Manakala Benny (1975) dalam kajiannya mengenai keberkesanan arahan dengan gambar berwarna yang realistik dan tidak realistik telah mengkaji dua teori yang berlainan iaitu kepentingan warna dalam pembelajaran dengan alat pandang. Hasil daripada kajian, beliau mendapati bahawa warna memberi suatu dimensi yang lebih baik untuk difahami dan kesannya pelajar mendapat gambaran yang lebih tepat mengenai sesuatu topik yang diajar. Jelaslah di sini bahawa warna berfungsi sebagai salah satu kod yang memudahkan pelajar mengingat semula sesuatu imej yang pernah dilihat.

Beberapa orang pengkaji di Malaysia telah menjalankan kajian tentang penggunaan Bahan Bantu Mengajar. Fatimah (1980), dalam kajiannya terhadap 262 orang guru di Negeri Sembilan, telah mengenal pasti halangan-halangan seperti berikut iaitu bahan sumber tidak digunakan dengan baik dan memuaskan kerana kekurangan bilik; alatan sangat kurang; peruntukan kewangan tidak mencukupi; beban mengajar guru terlalu berat; masa tidak mencukupi untuk merancang cara menggunakan bahan sumber; seterusnya maklumat tentang bahan sumber sangat kurang.

Dapatan yang sama juga dikeluarkan oleh Sim (1986), dalam kajiannya telah menunjukkan bahawa kekurangan kemudahan, kelemahan dalam perancangan dan

kekurangan latihan merupakan halangan dalam penggunaan Bahan Bantu Mengajar. Jemaah Nazir Sekolah Persekutuan (1987) dalam laporannya telah mengenal pasti halangan seperti berikut iaitu kekurangan kemudahan fizikal; kekurangan bahan sumber; pusat sumber kurang memainkan peranan; kekurangan guru terlatih dalam bidang ini; sikap guru yang negatif terhadap penggunaan bahan sumber dan pihak pentadbir tidak memberi penekanan terhadap kepentingan penggunaan Bahan Bantu Mengajar. Hal ini menyebabkan guru-guru tidak mengambil berat tentang pentingnya menggunakan Bahan Bantu Mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Akibatnya keadaan ini menyebabkan penyampaian isi pelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan begitu baik.

2.3 Penggunaan dan Perangsangan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Pengajaran

Bahan Bantu Mengajar memainkan peranan penting dalam struktur pengurusan aktiviti pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah. Pada lazimnya Bahan Bantu Mengajar digunakan oleh guru untuk memotivasikan pelajar dan memberikan pemahaman yang maksimum mengenai pengajaran sesuatu topik.

Bukti yang dikemukakan oleh kajian-kajian yang lepas menunjukkan bahawa Bahan Bantu Mengajar memberi banyak faedah kepada guru dan pelajar seperti dapat merangsang minat yang mendalam, meningkatkan kefahaman dan corak pemikiran serta dapat mengurangkan aktiviti yang tidak berfaedah dalam kalangan pelajar. Penggunaan Bahan Bantu Mengajar juga dapat memberi pengalaman menarik dalam proses pengajaran mereka.

Menurut Ahmad Ghazie (2000), bahan bantu mengajar yang paling lazim digunakan oleh guru semasa pengajaran pada masa ini adalah contoh hasil kerja yang dibuat oleh guru, contoh hasil kerja yang dibuat oleh pelajar, buku seni, slaid, video dan

televisyen. Namun apa yang disentuh oleh beliau ialah tahap penggunaan bahan-bahan tersebut serta keberkesanan setiap bahan dalam pengajaran guru. Oleh yang demikian, satu analisis kepenggunaan serta kesediaan bahan perlu dibuat secara lebih ilmiah supaya fungsi penggunaan bahan benar-benar dapat dimanfaatkan, dan akhirnya dapat mencadangkan tindakan sama ada perlunya untuk memperbanyakkan alat dan bahan baru dalam Pendidikan Seni. Penerokaan alat dan bahan baru akan melahirkan pelbagai ciptaan baru dan juga merupakan satu dimensi baru dalam berkarya.

Antara faedah penggunaan BBM dalam pengajaran seperti yang disebut oleh D. Whitehead (1974) ialah BBM membolehkan pembelajaran menjadi lebih berkesan kerana pelajar dapat menggunakan lebih daripada satu deria untuk mengesan isi pelajaran yang disampaikan. Ini bererti bahawa penggunaan lebih banyak jenis deria, memungkinkan lebih tinggi kesan pembelajaran yang berlaku pada pelajar. Seperti yang disebut oleh beliau seseorang itu memahami hanya 10 peratus daripada perkara yang dibaca (yang dilihat sahaja), 20 peratus daripada perkara apa yang didengar dan dilihat, 70 peratus daripada perkara yang diperkatakan, dan 90 peratus daripada perkara yang dibuat (diperlakukan).

Penjelasan D. Whitehead (1974) mempunyai persamaan dengan penemuan Philips (1960) yang mendapati bahawa penuntut dapat mengingat 10 peratus daripada apa yang mereka baca, 20 peratus daripada apa yang mereka dengar, 30 peratus daripada apa yang mereka lihat, 50 peratus daripada apa yang mereka dengar dan lihat, 70 peratus daripada apa yang mereka sebutkan, 90 peratus daripada apa yang mereka sebutkan dan semasa mereka membuat sesuatu.

Dalam satu kajian lain, Sampath (1984) telah mendedahkan tentang kesan penggunaan media yang menggunakan fungsi pelbagai deria dalam pembelajaran. Dalam laporannya, beliau mendapati bahawa kira-kira 1.0 peratus berlaku melalui pancaindera rasa, 1.5 peratus melalui pancaindera sentuh, 3.5 peratus melalui

pancaindera hidu, 11.0 peratus melalui pancaindera dengar dan 83.0 peratus melalui pancaindera lihat.

2.4 Kesan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar

Salinger (1987) pernah mengusulkan bahawa penggunaan BBM dalam pengajaran guru boleh membantu meningkatkan kefahaman dan minat pelajar dalam pelajaran. Walau bagaimanapun, kesan ini akan hanya tercapai sekiranya penggunaan tersebut dapat dilakukan dengan baik. Oleh itu, guru yang mempunyai kemahiran mengendalikan BBM dalam pengajaran mereka bukan hanya mampu menyampaikan isi pengajaran dengan baik malah juga menjadi pendorong untuk merangsang pembelajaran pelajar.

Teori pembelajaran Dale (1946) telah mengubah persepsi ahli pendidikan seluruh dunia tentang pentingnya penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Teori pembelajaran Dale mengemukakan konsep pengalaman pembelajaran manusia yang disebut sebagai Kon Pengalaman (*Cone of Experience*) bagi memperihalkan beberapa tahap atau peringkat pengalaman. Yang penting ialah sifat pengalaman tersebut bergerak maju (meningkat) daripada yang hal yang konkrit kepada hal yang lebih abstrak Dale percaya bahawa penggunaan Bahan Bantu Mengajar boleh membawa kesan yang berbeza dalam proses pembelajaran dalam mengubah kefahaman pelajar daripada perkara yang sukar kepada yang lebih mudah. Pegangan ini memperkuat saranan Heinich, Molenda dan Russel (1989) dalam menekankan hal persediaan guru untuk menyusun maklumat dan persekitaran bagi memudahkan proses pembelajaran pelajar.

Kajian lain seperti yang pernah dijalankan oleh Brown (1969), Kemp (1957), Tan (1978), Moldstad (1979) dan Abdul Rahim (1987), menunjukkan bahawa BBM dalam pengajaran pembelajaran memainkan peranan yang besar. Zuraidah (1998)

memetik Qgunmilade (1993) dalam mengemukakan empat saranan untuk memastikan keberkesanan penggunaann BBM. Pertama: membiasakan dengan alat dan bahan pengajaran yang ada; kedua: dilatih menggunakan alat dan Bahan Bantu Mengajar; ketiga: mengembangkan minat terhadap penggunaan teknologi pendidikan; keempat: mempunyai kemahiran membuat penilaian tentang keberkesanan penggunaan setiap alat dan bahan.

Untuk memastikan suasana pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik, guru biasanya akan bertungkus lumus membantu pemahaman pelajarinya. Melalui teknologi Bahan Bantu Mengajar seperti animasi, gambar statik, suara muzik, teks, dan gambar bergerak seperti 'filem' dapat disampaikan serentak bagi membantu kefahaman pelajar. Melalui pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran elektronik ini, kadar kefahaman pelajar akan lebih cepat dan pantas. Cara ini membantu menarik minat pelajar dalam sesuatu pengajaran dan pembelajaran. Konsentrasi pelajar terhadap bahan yang disampaikan mungkin lebih baik kerana ulangan dapat dilakukan bergantung kepada kemampuan pelajar itu sendiri.

Berhubung dengan penggunaan televisyen dan radio pendidikan, satu kemajuan telah dicapai apabila perkhidmatan TV Pendidikan di sekolah-sekolah di Malaysia dilancarkan pada tahun 1972. Pada tahun yang sama Perkhidmatan Radio Pendidikan (yang telah dimulakan pada tahun 1996 di bawah kelolaan Kementerian Penerangan) di ambil alih oleh Kementerian Pelajaran. Kedua-dua perkhidmatan ini disatukan menjadi perkhidmatan sebaran pendidikan.

Hanapi (1983), menjelaskan bahawa pelajar boleh mendapat maklumat pada masa yang lebih singkat melalui penggunaan pelbagai Bahan Bantu Mengajar. Kaedah yang lebih sistematik adalah lebih berkesan dan digemari berbanding dengan kaedah tradisional yang digunakan.

Berhubung dengan perkara yang berkaitan, Moldstad (1979) telah melaporkan bahawa kajian yang telah dijalankan selama ini telah membuktikan perkara berikut; pertama: pembelajaran meningkat apabila Bahan Bantu Mengajar digunakan dalam pendekatan pengajaran tradisi; kedua: pembelajaran yang sama banyak boleh dicapai pada masa yang singkat melalui penggunaan teknologi; ketiga: rancangan pengajaran Bahan Bantu Mengajar biasanya dibantu pembelajaran dengan lebih berkesan berbanding dengan pengajaran tradisi.

Zuraidah (1988) menjelaskan mengenai kajian Clayton Chance & rakan (1960) yang mendapati bahawa penggunaan lut sinar sebagai bahan tambahan dalam pengajaran biasa lebih berkesan dari kaedah syarahan dan perbincangan. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan projektor overhed(OHP) dapat meningkatkan keberkesanan sesuatu pengajaran dan boleh diperkenalkan kepada guru termasuk guru Pendidikan Seni Visual.

Penggunaan Bahan Bantu Mengajar secara terancang mengikut prinsip pengolahannya adalah satu kemajuan dalam menghasilkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih profesionalisme, berkesan dan inovatif. Clark (1975) dalam kajiannya di institusi pengajian tinggi Malaysia membincangkan mengenai cara-cara membaiki kualiti pengajaran dan pembelajaran menerusi alat pandang dengar. Tindakan beliau penting dalam usaha mencari titik pertemuan antara usaha mempertingkatkan keberkesanan pengajaran pensyarah dengan usaha untuk memuaskan cita rasa pelajar yang semakin bosan dengan kaedah pengajaran tradisional yang bersifat konvensional. Beliau mencadangkan satu model yang menunjukkan hubungan erat antara pensyarah (yang berpengetahuan dan pengalaman luas) dengan pelajar yang baru menimba pengetahuan mengenai Bahan Bantu Mengajar. Usaha ini dilakukan bagi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan di samping menggalakkan pelajar bergiat aktif ke arah pembelajaran sendiri.

2.5 Penggunaan BBM dalam Pengajaran PSV

Sejak akhir-akhir ini komputer telah digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan tumpuan pengajaran seni adalah dalam aktiviti menggambar, membentuk serta membuat binaan, mencorak dan mereka bentuk serta kraf tradisional dan apresiasi seni.

Dalam konteks PSV khususnya, pengajaran menggunakan media lebih bererti kerana pelajaran dalam pendidikan seni pada asasnya digubal berteraskan media seperti lukisan, catan dan lain-lain. Ini bererti bahawa fokus pengajaran PSV adalah sebenarnya pengukuhan pengetahuan pelajar bersangkutan dengan kebolehan menggunakan media termasuklah hal-hal kefahaman terhadap pelbagai teknik, sejarah dan eksperimentasi bahan konsep media menurut Tolkelson (1972).

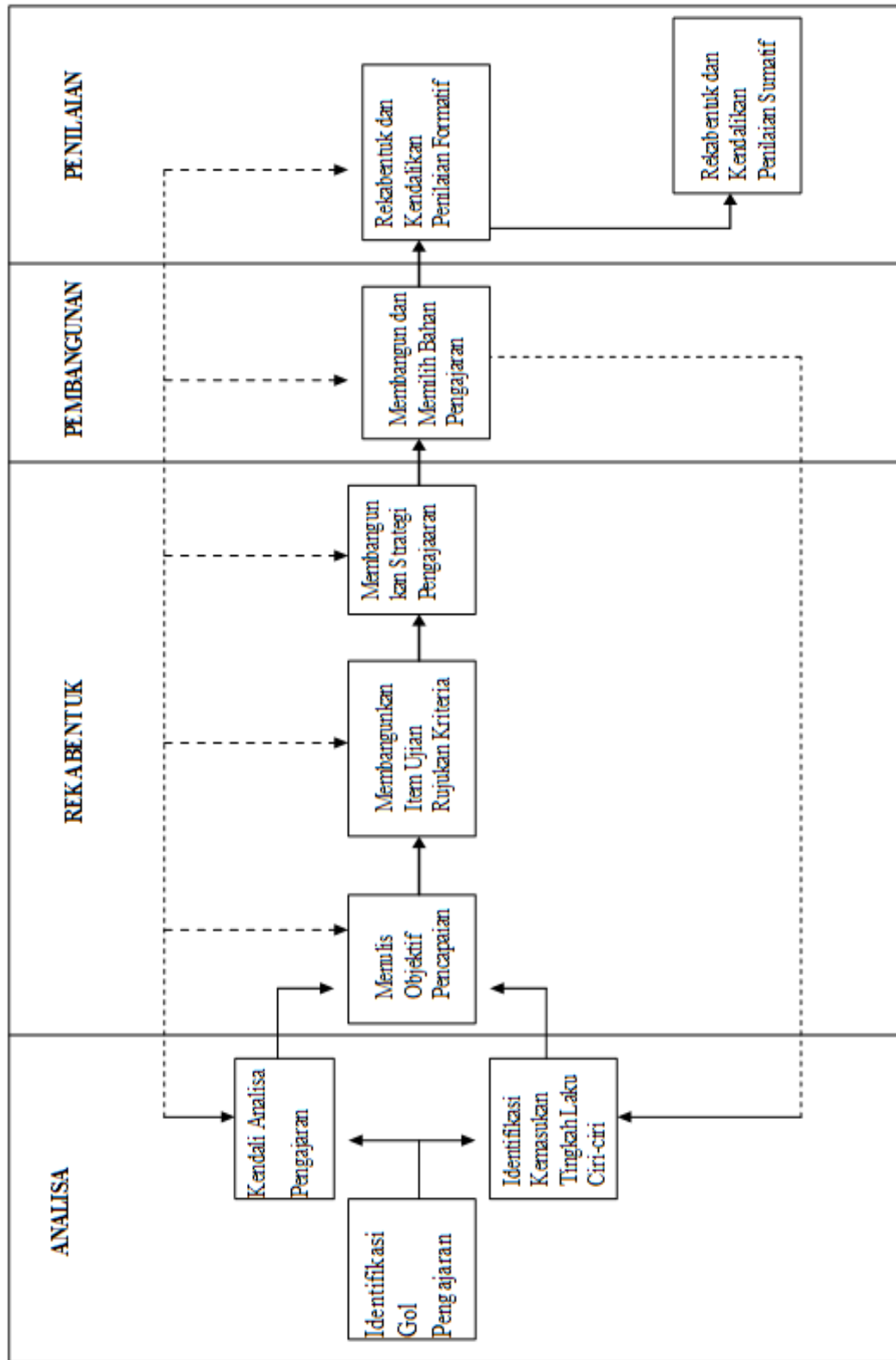
Penggunaan BBM meningkatkan pengajaran dan pembelajaran memperkuatkan pendekatan pembelajaran tradisional dalam beberapa aspek. Lazimnya, pengajaran yang berkesan merapatkan pengetahuan pelajar dengan objektif pembelajaran sesuatu mata pelajaran. Apabila guru menggunakan media yang sesuai, pelajar didorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran, memudahkan mereka mengekalkan ingatan, merangsang minat dalam isi pengajaran, dan memberikan ilustrasi kepada kesesuaian pelbagai konsep.

2.6 VCD (*Visual Compact Disc*) sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Seni Visual

Kajian-kajian yang lepas menunjukkan Bahan Bantu Mengajar dalam bentuk VCD telah memberi banyak faedah kepada pelajar. VCD didapati merangsang minat yang tinggi dalam kalangan pelajar dan mengembangkan kefahaman dan corak pemikiran serta dapat mengurangkan aktiviti pelajar yang tidak berfaedah. Melalui

penggunaan Bahan Bantu Mengajar, pengalaman menarik dan sukar diperoleh dapat diberi serta mendorong pelajar-pelajar untuk menyertai pelbagai aktiviti yang menarik.

Crowe (1995), menyatakan bahawa Bahan Bantu Mengajar interaktif dapat meningkatkan prestasi mahasiswa mengenai sesuatu topik yang diajar sebanyak lebih dari tiga puluh peratus jika dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan kaedah pembelajaran secara tradisional. Pengkaji-pengkaji yang lain seperti Hee Jee Mei dan Norahidah (2001) juga menyatakan bahawa Bahan Bantu Mengajar interaktif akan dapat menonjolkan situasi pembelajaran yang interaktif antara mahasiswa dengan isi pembelajaran. Bahan Bantu Mengajar interaktif yang efektif berupaya membimbing dan mengembangkan minda dan mengasah mereka supaya berfikir secara kreatif dalam memahami konsep ilmu yang diterapkan. Pendapat ini disokong oleh Achmad Sopandi (2003). Dalam kajian beliau yang bertajuk Bahan Bantu Mengajar Interaktif Dalam Pendidikan Seni Rupa menunjukkan penggunaan komputer dapat mendorong pelajar-pelajar dan mahasiswa untuk menghasilkan karya seni atau produk seni rupa secara lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.



Rajah 2.1: Model reka bentuk pengajaran Dick dan Carey (1990)

2.7 Model sistem Dick dan Carey (1990)

Model ini menggunakan pendekatan sistem dan mempunyai sembilan langkah pendekatan. Tiap-tiap pendekatan akan memberi *output* kepada langkah berikutnya. Tiap-tiap komponen dalam model ini saling berkait antara satu sama lain untuk menghasilkan sistem pengajaran yang berkesan. Model ini juga mengandungi komponen penilaian untuk membantu guru menentukan perkara dan cara membaiki kelemahan model ini. Komponen penilaian sumatif tidak dimasukkan sebagai salah satu langkah dalam model ini. Untuk mereka bentuk bahan pengajaran secara sistematik, pereka pengajaran harus memberi rasional tentang pelajaran yang akan diajar. Hal ini bermakna suatu taksiran keperluan wajar dilakukan. Langkah demi langkah perlu dijalankan secara tersusun bermula dari Fasa Analisis hinggalah ke Fasa Penilaian pengajaran. Fasa-fasa dalam model ini ialah:

1. Mengenal pasti matlamat pengajaran.

Langkah pertama ialah menentukan sasaran tingkah laku yang diinginkan sebagai kesan daripada pengajaran. Penentuan sasaran ini dikenali sebagai objektif pengajaran yang sering ditaksir mengikut keperluan yang berkaitan dengan sesuatu kurikulum, masalah pengajaran dalam bilik darjah atau penggubalan sesuatu topik baru dalam sukatan pelajaran mestilah dilaksanakan.

2. Membuat analisis pengajaran.

Isi kandungan pelajaran perlu ditetapkan terlebih dahulu sebelum membuat analisis pengajaran supaya dapat mengenal pasti kemahiran atau pengetahuan subordinat dan prosedur yang perlu diikuti semasa mempelajari sesuatu proses. Proses ini akan menghasilkan satu carta atau gambar rajah pengajaran yang menunjukkan kemahiran yang perlu dicapai mempunyai pertalian antara satu sama lain.

3. Mengetahui ciri-ciri dan tahap perkembangan pelajar.

Langkah ketiga ini akan mengenal pasti kemahiran spesifik yang perlu ada pada pelajar sebelum pengajaran bermula. Pengetahuan atau kemahiran sedia ada yang berkaitan akan membantu pelajar menguasai pelajaran baru yang akan dipelajarinya. Ciri-ciri umum pelajar seperti umur, jantina, bakat, sikap, gaya pembelajaran dan sebagainya juga perlu diketahui untuk merancang reka bentuk aktiviti pengajaran.

4. Menulis objektif pencapaian.

Guru perlu mengenal pasti pernyataan objektif khusus yang akan menghuraikan kemahiran atau pengetahuan yang perlu dipelajari, syarat, keadaan dan kriteria yang ditetapkan supaya pelajar dapat menguasai kemahiran dan pengetahuan. Guru juga perlu mengenal pasti objektif-objektif sampingan yang akan membantu mencapai objektif utama dan seterusnya matlamat pengajaran.

5. Bina item ujian rujukan kriteria.

Item ujian kriteria dibina berdasarkan kepada objektif pengajaran yang telah ditetapkan dalam langkah keempat. Item ujian akan mengukur sama ada pelajar boleh menguasai kemahiran atau pengetahuan dalam objektif pengajaran yang ditetapkan.

6. Membina strategi pengajaran.

Selepas membina strategi pengajaran daripada kelima-lima langkah di atas, langkah berikutnya adalah mengenal pasti strategi yang akan digunakan dalam pengajaran serta memilih Bahan Bantu Mengajar yang sesuai digunakan untuk mencapai objektif utama. Strategi pengajaran mencakupi aktiviti sebelum pengajaran, persembahan maklumat, latihan, tindak balas, ujian, dan aktiviti susulan. Sembilan peristiwa pengajaran Gagne boleh digunakan sebagai strategi pengajaran. Strategi

pengajaran adalah berasaskan kepada penyelidikan pembelajaran dan pengetahuan semasa dalam proses pembelajaran. Isi kandungan yang akan diajar mestilah bersesuaian dengan ciri-ciri pelajar yang akan menggunakan bahan pengajaran.

7. Membina atau memilih bahan pengajaran.

Strategi pengajaran perlu digunakan untuk menghasilkan bahan pengajaran seperti buku panduan guru dan pelajar, buku panduan ujian, dan bahan pengajaran boleh dibina atau disediakan. Keputusan untuk membina bahan baru bergantung kepada objektif atau hasil pembelajaran. Bahan baru bergantung kepada objektif dan hasil pembelajaran, bahan yang sedia ada, kemampuan organisasi dari segi kepakaran, dan kewangan. Jika bahan ada, kita haruslah memilih Bahan Bantu Mengajar yang sesuai. Pemilihan Bahan Bantu Mengajar harus menggunakan kriteria seperti situasi pembelajaran, kaedah pengajaran, pengetahuan sedia ada pelajar, objektif pembelajaran, domain pembelajaran dan ciri-ciri Bahan Bantu Mengajar (Yusup, 1994).

8. Penilaian formatif.

Setelah selesai draf awal pengajaran, langkah berikutnya adalah menjalankan beberapa siri penilaian untuk mengumpul data yang boleh digunakan bagi tujuan pembaikan sesi pengajaran. Tiga jenis penilaian formatif iaitu penilaian individu, penilaian kumpulan kecil dan penilaian luar juga boleh digunakan. Hasil daripada tiap-tiap bahagian penilaian harus digunakan untuk meningkatkan kualiti pengajaran.

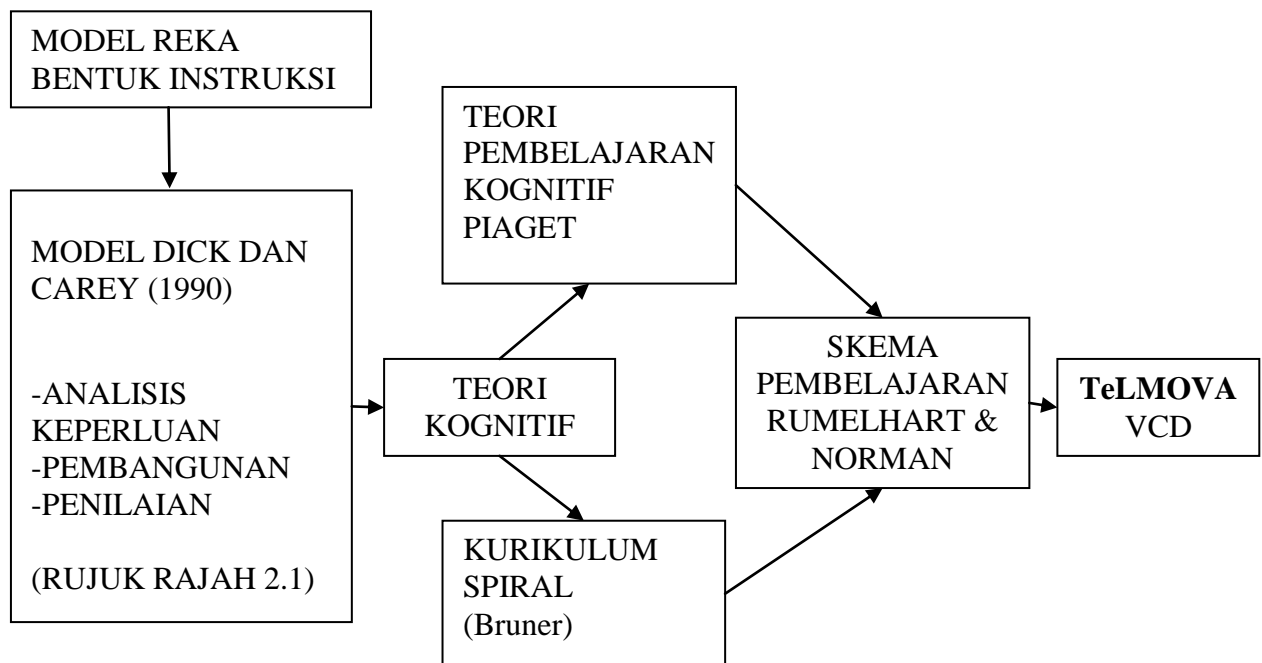
9. Penilaian Sumatif.

Langkah terakhir dalam model ini adalah menyemak semula pengajaran. Data yang diperoleh daripada penilaian formatif boleh digunakan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan yang mungkin terdapat pada mana-mana langkah reka

bentuk yang boleh digunakan untuk mengkaji semula kesahan analisis pengajaran dan andaian yang terhadap ciri-ciri pelajar yang dibuat pada peringkat awal.

2.8 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konsep kajian untuk menghasilkan TeLMOVA melibatkan model reka bentuk instruksi dan teori kognitif. Ia merangkumi beberapa bahagian:-



Rajah 2.2: Kerangka Konseptual Kajian

2.9 Model-model Reka Bentuk Pengajaran (*Instructional Design Models*)

Apabila membincangkan peranan pembangunan Bahan Bantu Mengajar bagi menghasilkan pembelajaran yang berkesan, adalah perlu untuk menggunakan reka

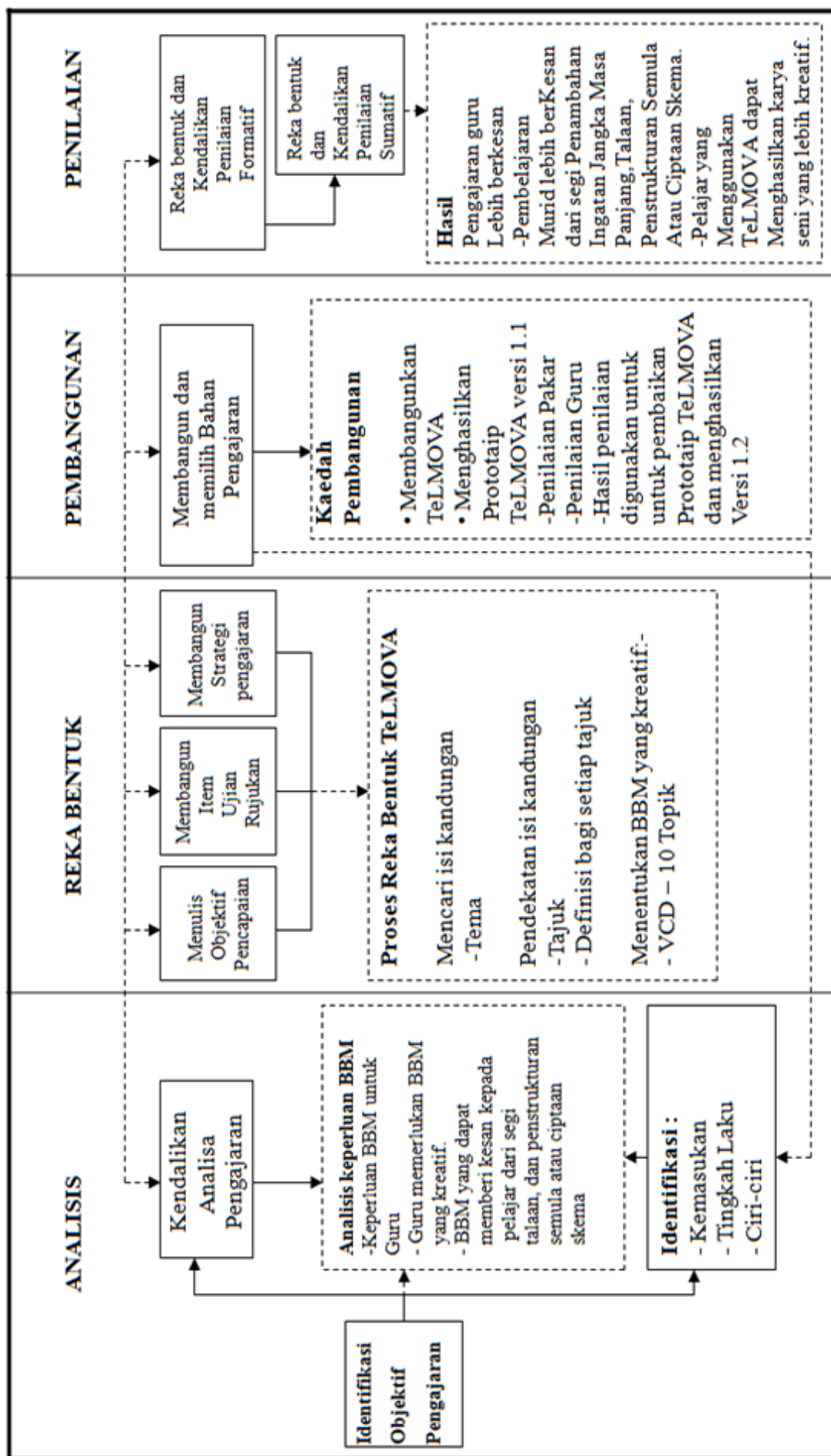
bentuk instruksi dan teori-teori pembelajaran. Keadaan ini memandangkan kaedah pengajaran yang terdapat dalam reka bentuk instruksi biasanya berlandaskan kepada teori-teori tersebut. Bednar *et al.*, (1992) menyokong pernyataan ini dengan menyatakan bahawa proses mereka bentuk dan membangunkan bahan pengajaran sama ada yang berbentuk konvensional ataupun yang memanfaatkan teknologi moden seharusnya berasaskan kepada teori-teori pembelajaran. Menurut mereka lagi, bahan pembelajaran yang efektif hanya berjaya dihasilkan apabila seseorang pereka bentuk mengambil kira asas teori pembelajaran dalam reka bentuknya.

Beberapa model pendekatan yang sistematik seperti yang dicadangkan oleh Gagne' dan Briggs (1997), Dick dan Carey (1990) dan Leshin, Pollock dan Reguluth (1991) menekankan tahap proses reka bentuk yang sama iaitu turut menilai objektif pembelajaran dan penilaian.

Menurut Morrison *et al.*, (2001), reka bentuk pengajaran merupakan satu proses untuk mereka bentuk pengajaran berlandaskan kepada amalan-amalan yang kukuh (*sound practices*). Reka bentuk pengajaran (*ID approach*) melihat pengajaran dari perspektif pelajar dan bukan lagi dari perspektif isi kandungan ataupun pendekatan tradisional. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan adalah tahap kesediaan setiap pelajar untuk membolehkan mereka mencapai objektif; mengenal pasti strategi pengajaran yang paling sesuai dengan objektif dan ciri-ciri pelajar; Bahan Bantu Mengajar dan bahan-bahan sumber yang sesuai; sokongan yang diperlukan untuk menghasilkan pengajaran yang berkesan; penentuan pencapaian objektif; dan semakan semula yang perlu dilakukan sekiranya program yang diuji tidak mencapai matlamat yang diharapkan.

Menurut Gropper (1997), reka bentuk pengajaran yang sesuai dapat memperbaiki beberapa aspek iaitu proses pengajaran dan pembelajaran yang berkaitan dengan penyelesaian masalah melalui penggunaan pendekatan yang sistematik;

pembangunan dan pengurusan pengajaran dengan memantau dan mengawal fungsi pendekatan yang teratur; proses-proses penilaian yang berkaitan dengan komponen dan urutan aktiviti pengajaran dan pembelajaran termasuk aktiviti-aktiviti maklum balas dan ulang kaji yang selaras dengan pendekatan yang telah ditetapkan; dan proses pengajaran dan pembelajaran berasaskan kepada teori dalam model reka bentuk pengajaran.



Rajah 2.3: Kerangka Konsep Kajian Menggunakan Model Dick Dan Carey (1990)

2.10 Teori Dan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran

Teori Pengajaran dalam pendidikan dan proses pembelajaran Pendidikan Seni Visual secara kasarnya merupakan cetusan untuk merangka asas pembinaan kejiwaan mata pelajaran tersebut (Mat Desa, 2002). Pembelajaran ialah proses pemerolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran berlaku sepanjang hayat. Dalam konteks pendidikan, guru biasanya berusaha sedaya upaya mengajar supaya pelajar dapat belajar dan menguasai isi pelajaran bagi mencapai objektif yang ditentukan. Menurut pandangan ahli kognitif, pembelajaran boleh ditakrifkan sebagai satu proses dalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Manakala aliran behavioris pula berpendapat bahawa pembelajaran adalah perubahan dalam tingkah laku iaitu cara seseorang bertindak dalam sesuatu situasi. Dalam psikologi humanistik pembelajaran dianggap sebagai proses yang dapat membantu seseorang mencapai tahap sendiri sempurna. Teori-teori pembelajaran penting kepada guru untuk menyediakan asas strategi umum yang perlu digunakan bagi meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Hal itu dapat dilaksanakan dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan keperluan pelajar (Wager, 1994). Terdapat pelbagai teori pembelajaran yang ada yang bermula daripada teori tingkah laku atau behaviourisme kepada teori pemrosesan maklumat atau teori kognitif dan seterusnya teori faham binaan atau konstruktivisme dan teori neurosains.

Mengikut fahaman ahli psikologi teori behaviourisme, pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku yang berlaku pada seseorang. Ada juga yang berpendapat bahawa pembelajaran adalah keupayaan seseorang berubah dari situasi tidak dapat melakukan sesuatu perkara sehinggalah dapat melakukan perkara tersebut. Pembelajaran juga dikatakan sebagai suatu keputusan daripada pengalaman atau

interaksi dengan persekitaran yang dapat meningkatkan tahap ketahanan seseorang dalam menempuh kehidupan.

Teori kognitif pula adalah antara teori yang paling banyak membincangkan tentang cara-cara individu itu belajar dan perkara sebenar yang berlaku di dalam minda semasa melalui proses pembelajaran. Teori ini seterusnya berkembang kepada teori konstruktivisme apabila suasana pembelajaran dan isu persekitaran pelajar turut diambil kira dengan lebih mendalam. Kebanyakan teori pembelajaran kognitif terkini mendakwa pembelajaran dikatakan berlaku bukan semata-mata menerusi proses menerima maklumat sahaja tetapi sebaliknya menerusi proses menterjemah, mengguna dan memperkembang semula maklumat yang diperolehi secara berkesan. Resnick (1989), menyatakan bahawa pembelajaran berkesan adalah bergantung kepada proses dalaman yang berlaku di dalam diri.

Apabila terdapat perkaitan tentang proses pembelajaran yang wujud dalam teori behaviourisme, teori kognitif dan teori konstruktivisme, ramai penyelidik mula berminat dengan proses kognitif serta kesannya terhadap pembinaan pengetahuan. Ramai ahli psikologi yang bersandar kepada teori kognitif dan konstruktivisme percaya proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari aktiviti pembelajaran dan perlu digunakan semasa menyelesaikan sesuatu masalah (Bednar *et al.*, 1992).

Berdasarkan perhubungan antara pembelajaran dan teori pembelajaran, dapatlah dilihat betapa pentingnya teori tersebut apabila merancang atau melaksanakan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan dan menepati keperluan pelajar dan juga keperluan semasa. Teori pembelajaran juga perlu diberi perhatian apabila menyediakan atau membangunkan Bahan Bantu Mengajar.

Bahan pembelajaran yang lebih berkesan dan berkualiti juga diambil kira dalam proses pembelajaran. Pembangunan bahan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi terkini seperti perisian kursus Bahan Bantu Mengajar ataupun

laman web juga perlu mengambil kira peranan teori pembelajaran dalam proses pembangunannya. Pendapat ini disokong oleh Clark (1998) yang menyatakan keberkesanan sesuatu proses pembelajaran tidak bergantung sepenuhnya kepada jenis Bahan Bantu Mengajar yang digunakan. Proses pembelajaran sebenarnya bergantung kepada kaedah pembelajaran yang dipilih dan diaplikasikan menerusi Bahan Bantu Mengajar. Kaedah pembelajaran adalah berkait rapat dengan teori pembelajaran yang menyokongnya.

Beberapa teori dan model pengajaran yang berkesan telah ditemui. Mengikut Borich & Fenton (1997) dalam Hassan (1995), kecemerlangan pengajaran adalah melibatkan perlakuan guru, peningkatan keilmuannya dan beberapa pembolehubah yang mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran. Contohnya hubungan dengan pentadbir sekolah dan persekitaran sekolah. Yang dimaksudkan dengan perlakuan guru adalah cara-cara guru menyampaikan ilmu kepada pelajar, cara pengurusan bilik darjah, penggunaan masa dan sebagainya yang berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Sikap seseorang guru itu juga merupakan satu faktor yang penting dan penentu utama bagi menentukan kecemerlangan pengajaran dan pembelajaran.

2.11 Pendekatan Teori Kognitif dalam Pembelajaran

Teori-teori kognitif tentang pembelajaran mempunyai pengaruh yang kuat terhadap reka bentuk pengajaran sistematik yang selaras dengan gol pengajaran dan ciri-ciri pelajar sebagai asas reka bentuk dan perkembangan. Teori-teori kognitif juga menentukan strategi instruksi yang selari dengan penilaian formatif sebagai ciri utama reka bentuk instruksi yang baik. Objektif kognitif adalah mengenal pasti dan mengkaji proses-proses mental yang mempengaruhi pengetahuan, fikiran dan tingkah laku manusia. Semua idea dan imej dalam minda individu diwakili melalui struktur mental yang dikenali sebagai skema. Skema akan memastikan data dan maklumat yang

diterima dapat difahami oleh minda manusia. Jika maklumat itu sesuai dengan skema yang ada, maka pelajar akan menyerap maklumat tersebut ke dalam skema. Sekiranya maklumat tidak sesuai dengan skema yang sedia ada, maklumat ini mungkin ditolak atau skema akan diubahsuai.

Teori Kognitif menekankan pentingnya proses pemikiran dalam pembelajaran dan memberi perhatian kepada faktor perubahan pengetahuan yang disimpan dalam ingatan. Prinsip utamanya adalah mengenal pasti tingkah laku dan kaitannya termasuklah dengan suasana luaran (Timothy J. Newby, Donald A. Stepich, James D. Lehman dan James D Russell (2000) dan teori ini adalah lebih aktif. Ingatan tidak menerima maklumat secara mudah, sebaliknya aktif mensintesis data yang sedia tersimpan dalam ingatan. Mengekod merujuk kepada proses menterjemah maklumat ke dalam ingatan dan berpindah kepada proses mengenal pasti dan memanggil semula maklumat untuk tujuan selanjutnya. Pembelajaran dikatakan mengekodkan semula maklumat yang sedia ada dengan cara baru. Dalam kedua-dua kes ini, individu akan dapat memahami dengan lebih berkesan dalam situasi yang tertentu.

Perkataan kognitif memberi perspektif bagi menegaskan pentingnya kebolehan manusia berfikir, memproses dan menilai data-data serta maklumat sebelum berinteraksi terhadap sesuatu. Wundt (1879) merupakan pengasas makmal psikologi fisiologi yang telah menggunakan kaedah kaji diri yang meminta pelajaranya melaporkan pengalaman serta perasaan mereka apabila didedahkan kepada rangsangan-rangsangan seperti cahaya, rasa, bunyi dan lain-lain. Institut Psikologi Eksperimen di Universiti Leipzig di Jerman pada tahun 1879 telah diasaskan oleh beliau. Ini merupakan makmal pertama yang didedikasikan kepada psikologi, dan pembukaan biasanya dianggap sebagai permulaan psikologi moden. William James (1890) dan John Dewey (1925) melihat aspek kognitif daripada perspektif kefungisian dan menjalankan kajian-kajian bagi memahami cara-cara jiwa manusia berfungsi. Manakala satu lagi akar kepada teori

kognitif adalah pendekatan Gestalt yang dipopularkan di Jerman oleh Weitheimer, Kohler, Kofka, Lewin dan lain-lain. Kohler (1970) menekankan bahawa kebolehan manusia menerima dan mempersepsi hubungan antara satu entiti dengan entiti yang lain merupakan inti pati kepada kecerdasan yang ada padanya. Kebolehan ini dikenali sebagai celik akal.

2.12 Pembelajaran Kognitif

Jean Piaget merupakan seorang ahli psikologi kognitif yang menjalankan kajian tentang cara kanak-kanak berfikir, menyelesaikan masalah dan menggunakan akal fikiran mereka melalui kaedah tinjauan terperinci. Salah satu daripada teori beliau adalah perkembangan kognitif manusia tidak boleh diterangkan dengan cara pengumpulan pengalaman yang lampau, tetapi perkembangan kognitif mereka berlaku dengan cara semula jadi dalam proses perkembangan semula jadi manusia. Berdasarkan perbincangan di atas, satu kesimpulan dapat dibuat bahawa psikologi kognitif menekankan kepentingan manusia berfikir. Mereka juga menyarankan supaya manusia bergerak lebih aktif dalam pembentukan tingkah lakunya. Mereka perlu berfikir, menganalisis, menilai data-data dan rangsangan-rangsangan yang diperoleh dari dunia luar sebelum berinteraksi terhadapnya.

Jean Piaget (1869-1980) adalah penggerak utama kognitivisme, merupakan seorang pakar biologi Switzerland dan pakar psikologi kanak-kanak. Beliau telah banyak membuat kajian ke atas tingkah laku kanak-kanak. Beberapa pendapat seperti yang diutarakan oleh Dasen dan Heron (1984) menyatakan bahawa teori perkembangan kognitif Piaget adalah satu pandangan epistemologi, iaitu falsafah pengetahuan (*Philosophy of Knowledge*) yang diperoleh melalui pemerhatian terperinci yang dilakukan ke atas ribuan kanak-kanak pada pelbagai tahap umur dan perkembangan. Piaget telah berjaya mengemukakan konsep-konsep tentang perkembangan kanak-kanak

yang telah diterima sebagai satu teori komprehensif yang meliputi kesemua budaya dan masyarakat.

Piaget berpendapat bahawa setiap manusia cuba sedaya upaya untuk mengatur dan memahami rangsangan luaran yang memberi pengalaman kepadanya dalam bentuk skema. Chaplin (1985) mendefinisikan skema sebagai satu rangka kognitif yang berkembang dan menjadi khusus selaras dengan peningkatan umur. Salah satu daripada skema yang terawal berlaku dengan cara refleksi apabila kanak-kanak dapat membezakan perkara yang boleh memberi manfaat kepadanya. Hal ini bermakna kanak-kanak telah menjalani proses organisasi yang merupakan sifat dalaman organisme untuk bertindak menyusun persekitaran melalui proses adaptasi, iaitu penyesuaian dengan persekitaran fizikal. Dengan perkataan lain organisasi adalah proses dalaman dan adaptasi adalah proses luaran.

2.13 Skema dalam Model Pembelajaran Rumelhart & Norman

Mengikut Suzuki (1987), skema adalah asas domain reka bentuk maklumat. Dalam syornya terhadap pengaplikasian skema dalam reka bentuk pengajaran, beliau membincangkan tentang peranan skema sebagai unit asas pengetahuan manusia yang ditakrif sebagai himpunan pengetahuan yang tersusun. Pada teori dasarnya, skema dianggap wujud dalam struktur pengetahuan manusia, mempengaruhi maklumat yang baru sebelum diberi interpretasi (Pichert & Anderson, 1977).

Dalam memperihalkan skema Rumelhart dan Norman (1976) menganggapnya sebagai satu kaedah yang boleh menggambarkan konsep umum dan diaplikasi dalam situasi tertentu. Suzuki (1987) berpegang pada anggapan yang sama untuk menjelaskan peranan skema sebagai syarat pembelajaran yang boleh diaplikasi dalam reka bentuk pengajaran. Oleh kerana interpretasi skema terhadap kognisi manusia adalah berkait dengan kemampuan manusia itu sendiri, ia merupakan asas kepada penentuan reka

bentuk pengajaran. dengan mengambil kira hakikat ini, beliau mengesyorkan supaya prosedur reka bentuk pengajaran menekankan pelbagai domain hasil pembelajaran, termasuklah kemahiran intelektual, strategi kognitif, sikap dan kemahiran motor dalam maksud yang dikemukakan oleh Gagne (1985). Oleh itu setiap objektif pengajaran perlu mengenal pasti domain hasil pembelajaran kerana ia membantu menjelaskan pereka bentuk tentang set strategi pengajaran yang efektif.

2.14 Pemerolehan Pengetahuan

Amalan pendidikan di Amerika umumnya berasaskan premis bahawa ilmu boleh dialihkan secara langsung daripada guru kepada pelajar dengan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Sekiranya ilmu tidak dapat disampaikan sepenuhnya maka mereka tidak memperoleh ilmu dengan sepenuhnya. Kanak-kanak membina pengetahuan dengan tindakan meneroka persekitaran mereka. Proses penerokaan boleh berlaku sama ada secara fizikal (manipulasi objek) atau mental (berfikir sesuatu). Tindakan terbahagi kepada dua fasa iaitu fasa pertama adalah penerokaan objek atau idea dan fasa kedua jika penerokaan tidak membawa keseimbangan. Proses ini akan berterusan dan menjurus kepada pembinaan makna (asimilasi).

Pengetahuan matematik dibina daripada penerokaan tindakan ke atas objek atau secara fizikal. Tindakan ke atas objek untuk memperoleh pengetahuan adalah penting dan pengetahuan tidak boleh dibina hanya melalui pendengaran atau bacaan sahaja. Binaan pengetahuan sosial pula bergantung kepada tindakan penerokaan kanak-kanak terhadap interaksi dengan orang lain. Binaan tidak boleh hanya berdasarkan kepada perkataan atau simbol tetapi penerokaan yang aktif dan perkara ini perlu dijadikan dasar untuk guru-guru menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para pelajar.

2.15 Minat

Pembelajaran mempunyai pertalian yang rapat dengan minat. Pengkaji telah mencirikan minat kepada dua jenis, iaitu: pertama, minat situasi yang dikatakan bersifat spontan, sementara dan dipengaruhi persekitaran, berperanan memotivasikan pelajar (Durik & Harackewicz, 2007; Mitchell, 1993). Manakala jenis kedua, disebut sebagai minat peribadi atau minat individu bersifat kurang spontan dan lebih bertahan lama. Minat seperti ini diaktivasi secara dalaman dan berperanan penting dalam mengekalkan nilai pembelajaran seseorang secara jangka panjang (Hidi & Renninger, 2006).

Dalam proses pembelajaran, minat situasi meningkatkan kesan pembelajaran apabila tugas atau sesuatu yang dipelajari itu dapat dikaitkan langsung dengan matlamat pembelajaran. Sebagai contoh, dalam kajian oleh Schraw (1997), beliau mendapati bahawa pemboleh ubah pembacaan teks seperti koheren, pengenalan watak, suspens, dan kekuatan imej sesuatu segmen teks yang tersirat boleh meningkatkan minat situasi.

Piaget juga sangat mementingkan minat pelajar dalam meningkatkan prestasi akademi. Guru perlu menggunakannya dengan sebaik mungkin. Minat pelajar boleh ditinjau sebagai sebahagian dari rancangan pelajaran yang wujud dalam diri pelajar untuk perkembangan peribadi. Guru yang bijak perlu mencari jalan penyelesaian dengan menggalakkan pelajar menggunakan minat mereka untuk membantu menyempurnakan matlamat guru dengan sebaik mungkin. Program pengajaran dan pembelajaran yang inovatif akan menggunakan guru atau mentor serta menggabungkan satu aktiviti dengan aktiviti yang lain.

2.16 Teori Kognitif Bruner

Jerome Bruner (1966) telah menyarankan supaya susunan isi pelajaran memberi kesan pada keupayaan pelajar memahami, menterjemah dan memindahkan perkara yang

mereka pelajari. Susunan di sini bermaksud elemen-elemen dalam isi kandungan seperti maklumat dan kemahiran-kemahiran kognitif yang diajar dalam sesuatu pengajaran.

Penerapan teori Bruner yang terkenal dalam dunia pendidikan ialah kurikulum spiral (kurikulum berpusar) iaitu bahan pelajaran yang sama dapat diberikan mulai dari tahap yang rendah sehingga ke tahap menengah, disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Cara belajar yang terbaik menurut Bruner adalah dengan memahami konsep, makna dan hubungan melalui proses intuitif dan seterusnya menghasilkan suatu kesimpulan.

Bruner (1976) juga pernah mengesyorkan penggunaan peneguhan intrinsik dalam teori Gestalt Teori Kognitif. Menurut beliau, guru harus merancang pengajaran supaya pelajar boleh menilai kemajuan mereka sendiri dengan satu proses yang cepat. Proses penilaian sendiri yang diamalkan dalam kebanyakan disiplin pada masa sekarang, adalah berasaskan kepada idea Bruner yang bersesuaian dengan konsep pengajaran dan pembelajaran inkuiri. Secara relatifnya, idea atau gagasan ini hampir menyamai pendekatan golongan konstruktivis yang mempercayai pembentukan pengetahuan baru yang lahir daripada gabungan pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran ini menggalakkan pelajar mencipta penyelesaian mereka sendiri dan menguji dengan menggunakan hipotesis-hipotesis dan idea-idea baru.

Dengan ini jelaslah bahawa Bruner mengekalkan pendapatnya yang menegaskan bahawa mana-mana domain pengetahuan boleh dipersembahkan dalam pembelajaran berdasarkan enaktif (siri/set aksi), ikonik (menerusi imej atau grafik), simbol (simbol verbal atau proposisi logikal) atau abstrak. Pengajaran guru mestilah berurutan "*sequencing*" iaitu mengikut tahap, dari satu tahap ke satu tahap yang bermula dari konkrit iaitu pelajar boleh memegang, menyentuh sesuatu objek yang hendak dilukis kepada abstrak iaitu membayangkan objek tersebut semasa menghasilkan karya seni. Walau bagaimanapun, urutan ini bergantung kepada cara pembelajaran. Sekiranya gaya

pembelajaran yang diajar oleh guru adalah betul dan berurutan, maka pelajar akan lebih mudah menguasai gaya pembelajaran tersebut.

2.17 Elemen Pengajaran dan Pembelajaran dalam Mereka Bentuk TeLMOVA

Bahan Bantu Mengajar TeLMOVA adalah satu elemen yang penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Bahan Bantu belajar itu dibangunkan berlandaskan kepada beberapa teori asas pembelajaran. Antara teori pembelajaran yang dikaitkan dengan pembangunan dan penilaian TeLMOVA ialah teori kognitif.

Teori kognitif memberikan penekanan terhadap pemprosesan maklumat iaitu satu proses dalaman yang berlaku dalam minda atau otak pelajar semasa proses pengajaran dijalankan. Proses ini tidak boleh diperhatikan secara langsung kerana pemprosesan maklumat itu berlaku dalam minda atau otak pelajar. Golongan kognitif mementingkan proses pembelajaran berlaku. Justeru, pelajar sebagai penerima yang memproses maklumat dianggap sangat penting dan perlu diberi perhatian selain pengajaran yang disampaikan oleh guru. Perhatian ditumpukan kepada kajian cara-cara maklumat itu diterima, disusun, disimpan dan digunakan oleh otak manusia. TeLMOVA yang direka bentuk mempertimbangkan struktur kognitif pelajar atau kumpulan pelajar.

Oleh itu, sebelum sesuatu pengajaran itu dirancang dan dibina, guru harus menganalisis organisasi mental atau skema pelajar. Sejauh mana pelajar dapat menguasai maklumat atau pengetahuan baru yang akan diterima bergantung kepada sebaik mana maklumat yang sedia ada itu disusun dan distrukturkan oleh pelajar. Maklumat baru mudah dipelajari jika terdapat kaitan antara maklumat yang tersimpan dalam otak pelajar dengan maklumat baru yang akan diproses.

Dalam proses pembelajaran, golongan kognitif memberi tumpuan kepada beberapa aspek iaitu pertama: pengetahuan disusun (organisasikan) dan distrukturkan (Bruner, Piaget dan Papert), kedua: kesediaan untuk belajar (kesediaan mental) (Bruner, Salomon, Clarke, Winn), ketiga: gerak hati (*intuition*) atau tekaan yang bijak (Bruner) dan yang keempat: motivasi atau keinginan untuk belajar (Keller).

Golongan Kognitivistik melihat pelajar sebagai pencari ilmu yang aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlaku apabila pelajar melibatkan diri secara aktif untuk memahami dan mentafsir maklumat pembelajaran. Bagi golongan psikologi kognitif, proses pembelajaran melibatkan penerokaan mental yang aktif untuk membina dan memperkembang organisasi mental atau skema pelajar. Golongan Kognitivistik pula percaya bahawa Bahan Bantu Mengajar boleh menyediakan rangsangan yang dapat memperkembang mental pelajar. Di sini guru harus memainkan peranan sebagai pengurus pembelajaran dengan menyediakan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang mencabar dan menggalakkan perkembangan mental pelajar. Berdasarkan kepada pernyataan di atas maka lahirlah pendekatan-pendekatan baru dalam pembelajaran seperti penemuan pembelajaran (*discovery learning*), konstruktivisme (*constructivism*) (Jonassen), *situated learning* (Brown *et.al*, 1989), *generative learning*, dan *anchored learning*.

Yusup (1998, hlm. 202) menyatakan untuk mereka bentuk dan membina pengajaran khususnya yang berlandaskan Bahan Bantu Mengajar, golongan kognitif mencadangkan beberapa panduan iaitu:

1. Kecenderungan untuk belajar. Proses pengajaran perlukan sesuatu yang boleh membuatkan proses itu bergerak
2. Pelajar perlu terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pelajar harus digalakkan berfikir dan melahirkan pengetahuan dengan cara mengaitkan

bahan pembelajaran yang telah dipelajari. Guru harus menyediakan persekitaran pembelajaran yang menggalakkan hubungan antara pelajaran lepas dengan pelajaran baru(sediakan bahan bentuk Bahan Bantu Mengajar yang sesuai).

3. Struktur, bentuk pengetahuan dan maklumat yang akan disampaikan. Susun pengalaman pembelajaran dari konkrit ke abstrak (Dale, 1946). Pelajar tidak mungkin memahami tulisan mesin komputer atau visual komputer kecuali pernah melihat dan mencuba mesin komputer yang sebenarnya.
4. Menyusun bahan pembelajaran adalah penting. Apabila menyusun maklumat, keupayaan pelajar dari segi memproses maklumat (Miller, Branson, Gagne' tahun 1966) dan pertindihan pengalaman harus dipertimbangkan dari segi keupayaan dan gaya pembelajaran contoh: *field dependence*, hemisfera otak dan literasi visual.
5. Penggunaan *advanced organizers* (maklumat awal) akan membantu pembelajaran dari segi memberi gambaran menyeluruh atau berkaitan secara umum dengan pelajaran yang akan disampaikan (Ausuble,1968).

Secara umumnya, golongan kognitif memberi tumpuan kepada pelajar dan proses pembelajaran manakala golongan tingkah laku menumpukan kepada hasil pembelajaran. Teknik-teknik pengajaran disokong oleh teori kognitif dan teori tingkah laku yang menyatakan bahawa:

1. Pelajar harus mempunyai satu tahap kecekapan yang nyata sebelum memulakan sesuatu pelajaran.
2. Bahan pengajaran yang digunakan harus dapat memberi maklum balas daripada pelajar.

3. Hasil pengajaran perlu dinyatakan dengan jelas dari segi prestasi atau apa yang pelajar boleh lakukan.
4. Pengajaran harus disusun mengikut kebolehan dan keperluan pelajar dari segi kadar kecepatan belajar.
5. Pengajaran haruslah dapat memotivasikan pelajar, menarik dan informatif (kognitif dan efektif).
6. Pelajar harus terlibat secara aktif. Pembelajaran psikomotor dan intelektual ditekankan.
7. Pelajar harus menilai secara berterusan iaitu semasa dan selepas pengajaran.
8. Pelajar perlu diberi peluang untuk menunjukkan kebolehannya.

2.18 Keperluan BBM Mengikut Ciri TeLMOVA untuk Pengajaran PSV

Pendidikan Seni Visual di sekolah kini menghadapi berbagai-bagai cabaran. Dunia siber turut mempengaruhi corak kurikulum pendidikan. Tambahan pula dengan kemunculan era baru dalam seni visual, menyebabkan kurikulum Pendidikan Seni Visual turut menerima tempiasnya. Pihak Kementerian Pelajaran menaruh harapan yang tinggi supaya mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dapat dijalankan secara terancang di peringkat sekolah menengah dan akan mencapai matlamat yang diharapkan. Pendidikan Seni Visual juga diharapkan dapat membentuk keperibadian pelajar yang celik budaya warisan dan budaya luar serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, masyarakat dan negara.

Bagi mencapai tujuan di atas, pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah perlulah lebih efisien dan tidak membosankan pelajar. Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang tidak membosankan satu inisiatif telah diambil iaitu membangunkan Bahan Bantu Mengajar yang memenuhi ciri-ciri yang diperlukan untuk pengajaran Pendidikan Seni Visual di dalam kelas pada masa sekarang. Untuk memenuhi keperluan

ini, satu bahan bantu mengajar perlu dicipta untuk mendorong pelajar memberi tumpuan dan perhatian terhadap apa yang dipelajari, dapat mengekod maklumat penting dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual agar mereka dapat menghasilkan karya seni yang lebih kreatif. Oleh itu, TeLMOVA perlu dibangunkan untuk:

- i. Mengurus maklumat baru dan mewujudkan skema pengurusan yang jelas kepada pelajar. Pelajar dapat berkarya dengan lebih baik semasa menghasilkan lukisan, catan, dan seni grafik. Ilustrasi yang menarik perlu digunakan untuk membantu menerangkan konsep-konsep seni dalam berkarya agar lebih mudah difahami oleh pelajar. Hal ini disebabkan oleh penerangan guru yang kurang jelas yang memungkinkan pelajar sering membuat tanggapan yang salah mengenai sesuatu konsep. Begitu juga penggunaan animasi dapat menunjukkan langkah-langkah yang betul semasa menghasilkan lukisan, catan dan juga seni grafik. Kesemua karya seni dapat dihasilkan dengan lebih baik melalui Bahan Bantu Mengajar yang terdapat dalam TeLMOVA.
- ii. Menghubungkaitkan maklumat baru kepada pengetahuan sedia ada pelajar secara berhati-hati. Maklumat baru yang dihasilkan daripada pengetahuan sedia ada akan menjadi lebih bermakna dan pengajaran akan menjadi lebih mudah dan berkesan.
- iii. Menggunakan kaedah bimbingan guru untuk menyokong proses pembelajaran, pelajar seperti menumpu, mengekod dan mendapatkan kembali maklumat. Teknik-teknik seperti soalan berfokus digunakan untuk menguji kefahaman dan pengetahuan pelajar tentang pelajaran yang diajar dan memahami setiap langkah dalam aktiviti yang terdapat dalam TeLMOVA. Semasa menjawab soalan-soalan yang terdapat dalam Kad Aktiviti Pelajar, pemahaman dan pengetahuan tentang topik yang dipelajari oleh pelajar dapat ditambah.

Pengajaran merupakan aktiviti atau proses yang berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan atau kemahiran yang tertentu. Pengajaran meliputi perkara-perkara seperti aktiviti perancangan, pengelolaan, penyampaian, bimbingan dan penilaian dengan tujuan menyebarkan ilmu pengetahuan atau kemahiran kepada pelajar- pelajar dengan cara yang berkesan.

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku dalam pembelajaran merujuk kepada perubahan yang lebih maju dan lebih baik daripada tingkah laku yang wujud sebelum aktiviti pengajaran berlaku.

Dalam menyampaikan sesuatu pengetahuan atau kemahiran, seseorang guru perlu menggunakan pelbagai teori yang dipelajari serta menggunakan strategi tertentu yang sesuai untuk memastikan objektif dan matlamat pengajaran yang telah disediakan dapat dicapai. Oleh yang demikian, dalam penyelidikan tentang Pembangunan dan Penilaian Bahan Bantu Mengajar TeLMOVA untuk Pendidikan Seni Visual, pelbagai teori dan strategi akan digunakan bagi mencapai matlamat pembangunan dan objektif yang ingin dicapai.

2.19 Unsur Kognitif dalam Penyediaan TeLMOVA

Bahan Bantu Mengajar TeLMOVA yang dibangunkan adalah berasaskan kepada beberapa teori asas pembelajaran. Antara teori pembelajaran yang dikaitkan dengan Pembangunan Dan Penilaian TeLMOVA ialah teori kognitif. Teori kognitif lebih menumpukan kepada aspek pemikiran pelajar. Setiap pelajar mempunyai kebolehan mental untuk mengelola, menyimpan dan mengeluarkan semula segala pembelajaran lanjutan atau untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom (1950), aras pengetahuan terbahagi kepada enam iaitu pengetahuan; kefahaman; aplikasi; analisis; sintesis dan penilaian.

Pada peringkat awal perisian ini, khususnya set induksi akan memperkenalkan objektif-objektif pembelajaran akan diperlihatkan bagi membolehkan pengguna mengetahui dan membuat pemilihan sama ada sesuai untuk dirinya atau sebaliknya. Untuk mempraktikkan teori kognitif, program ini akan menggunakan bahasa yang mudah difahami dan ringkas bagi menyusun fakta mengikut turutan dari mudah kepada yang lebih sukar. Di samping itu, contoh-contoh yang berkaitan dengan persekitaran kehidupan seharian diberikan kepada pelajar agar dapat membantu mereka supaya mudah mengingati topik yang dipelajari.

2.20 Mereka Bentuk TeLMOVA

TeLMOVA bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau bahan bantu kepada guru. TeLMOVA tidak akan mengambil alih tempat dan tugas seorang guru kerana TeLMOVA adalah satu alternatif dalam menyampaikan maklumat dengan cara yang lebih berkesan.

Apabila kerja-kerja asas telah ditetapkan, maka proses membina prototaip dilakukan. Akhir sekali, prototaip itu diuji untuk menentukan ketepatan kandungan, kesesuaian reka bentuk dan ketepatan fakta. Beberapa perkara telah dititikberatkan ketika TeLMOVA di bangunkan. Perkara-perkara tersebut adalah:

- a) Pembelajaran dimulakan dengan cetusan masalah, cerita pendek atau kes yang berkaitan dengan hubungan keadaan alam sekeliling.
- b) Menekankan kemahiran kognitif dan pelajar dapat berinteraksi dengan pengalaman. Pelajar boleh berhujah tentang fakta dan idea untuk menghasilkan catan, lukisan dan grafik. Pelajar juga boleh meneroka teknik dan mengeksperimenkan bahan-bahan yang digunakan seperti warna air, warna poster, warna plaka dan sebagainya.

- c) Memberi peluang kepada pelajar untuk meneroka dengan idea mereka sendiri.
- d) Menggunakan kemahiran deria untuk memanipulasikan alat seperti pen grafik, peta minda dan papan perancangan.
- e) Pembelajaran berbentuk individu dan kumpulan kecil.

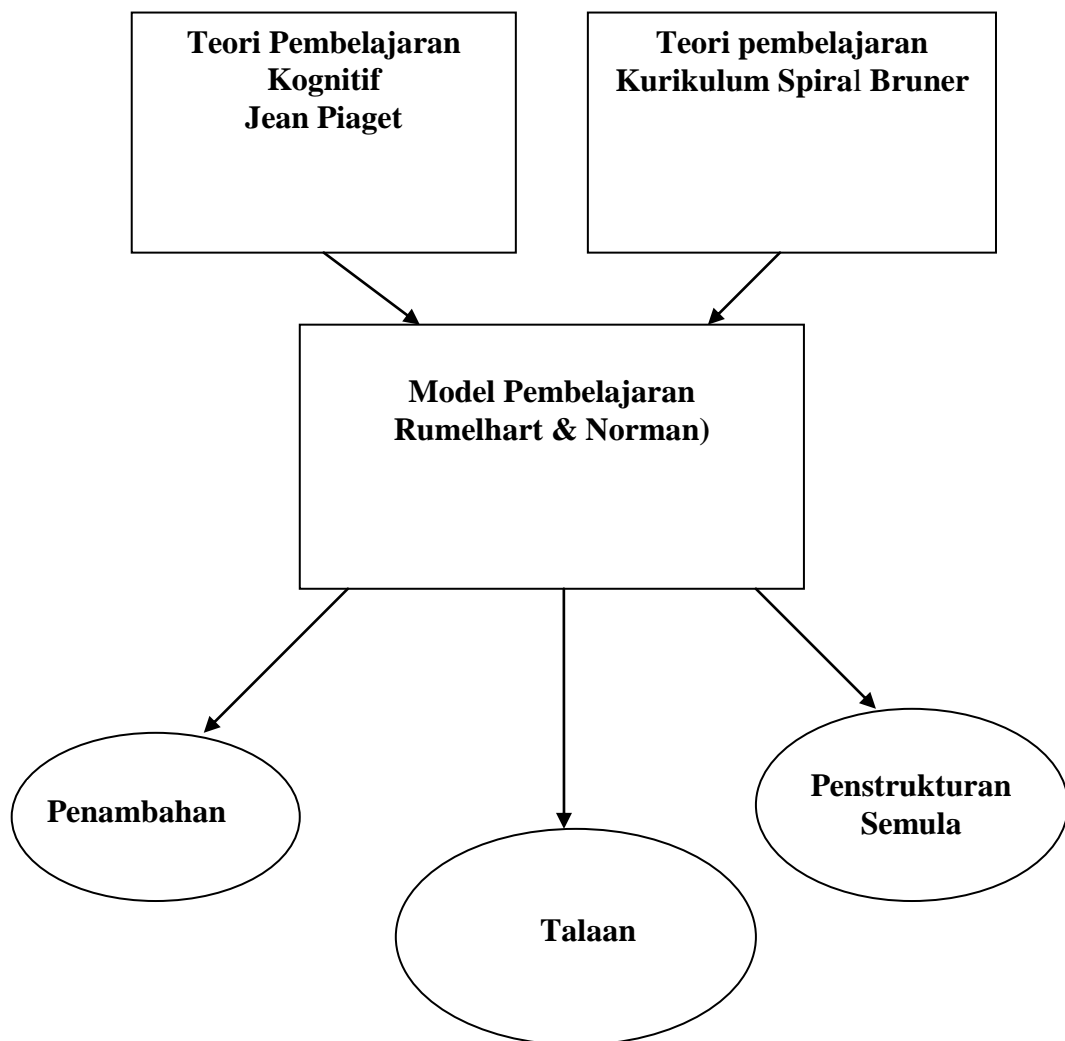
2.21 Asas Teori Pembelajaran dalam Penyediaan TeLMOVA

J.Newby, Donald A.Stepich, James D. Lehman dan James D Russell (2000) menyatakan bahawa teori pembelajaran memperihalkan cara individu belajar memperoleh kebolehan atau pengetahuan baru. Manakala, Jamaludin dan Zaidatun (1999) pula menyebut bahawa pembelajaran mengikut teori merujuk kepada ciri perubahan yang berlaku dalam diri individu, sama ada dari segi tingkah laku, kelakuan atau emosi yang berlaku hasil dari amalan atau pengalaman yang dilalui individu. Clark (1998), turut menyokong pernyataan di atas. Penyelidik mengaitkan idea tersebut untuk mereka bentuk TeLMOVA.

Penyelidik melihat faktor teori pembelajaran perlu diambil kira sebagai panduan yang bertujuan untuk membuktikan bahawa keberkesanan sesuatu proses pembelajaran tidak bergantung kepada jenis Bahan Bantu Mengajar yang digunakan sebaliknya bergantung kepada kaedah pembelajaran yang dipilih dan diaplikasikan oleh TeLMOVA.

TeLMOVA akan dibangunkan dengan menggunakan pendekatan guru sebagai tutorial dan pelajar menjalankan latihan tubi. Pada peringkat akhir tutorial dan latihan tubi soalan berbentuk struktur diberikan dan pelajar perlu menjawab soalan-soalan dalam kad aktiviti mengikut kumpulan yang telah ditetapkan. Kemajuan pelajar dalam setiap tutorial direkodkan dan dipaparkan dalam bentuk borang markah bagi memudahkan guru menilai kemajuan pelajar. Pelajar dapat mengetahui kemajuan mereka melalui pembentangan soalan yang telah dijawab.

Perkaitan antara teori pembelajaran dalam menghasilkan aspek pembelajaran berasaskan TeLMOVA dapat dijelaskan dalam Rajah 2.4 di bawah.



Rajah 2.4: Perkaitan Teori Pembelajaran dalam menghasilkan aspek pembelajaran berasaskan TeLMOVA

Dalam pembelajaran berbantuan TeLMOVA, pelajar berinteraksi dengan guru melalui perantaraan media bagi mendapatkan maklumat dan panduan tentang proses seni. Menerusi media tersebut pelajar berpeluang menyaksikan secara langsung isi pengajaran penting untuk diamati. Kebolehan menyaksikan isi pengajaran secara berulang memudahkan mereka menyimpan dalam ingatan. Kecenderungan pelajar menggunakan maklumat yang tersimpan dalam proses kerja seni tentunya memudahkan mereka mengendalikan kerja seni dengan lebih mahir.

TeLMOVA yang direka bentuk dengan menggunakan *subject matter* berunsurkan alam persekitaran yang kaya dengan sumber maklumat mampu merangsangkan aktiviti pengajaran guru. Dalam masa yang sama ia juga mampu membangkitkan keseronokan pelajar semasa proses pembelajaran berlaku. Media ini juga mampu menajamkan persepsi deria bagi membantu pelajar meningkatkan kemahiran mereka seperti kemahiran mendengar, kemahiran tangan dan kemahiran penyataan apresiasi tentang karya seni yang dihasilkan. Sebagai alat bantu mengajar, TeLMOVA juga berpotensi untuk digunakan oleh guru untuk mengubah kaedah pengajaran dengan mengintegrasikan klip video atau animasi yang sesuai supaya menjadi lebih menarik dalam proses pengajaran.

2.22 Pembelajaran Reflektif

Strategi Pembelajaran Reflektif adalah satu strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara guru memberi peluang kepada pelajar untuk membuat analisis pengalaman yang dialami dan belajar daripada pengalaman yang lalu. Pembelajaran Reflektif ini juga bertujuan membantu pelajar mengingat semula pengetahuan dan kemahiran dengan cara latihan disusun dalam bentuk yang memudahkan pelajar mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran lepas. Selain itu, penumpuan terhadap peranan pusat tabiat dalam mendorong individu bertindak melalui watak dan kecerdasan akal sebagai satu cara untuk mengawal naluri sekali gus mendorong seseorang individu itu berusaha mencapai matlamat yang diimpikan (John Dewey,1925).

2.23 Rumusan

Kajian literatur ini telah menghuraikan konsep Bahan Bantu Mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan pada masa sekarang. Kajian ini berdasarkan kepada teori pembelajaran dan kognitif yang menjadi latar belakang pembangunan dan penilaian TeLMOVA dalam Pendidikan Seni Visual khususnya penggunaan Bahan Bantu Mengajar. Penggunaan TeLMOVA merupakan satu kaedah penyampaian yang mudah dan teratur jika persediaannya dibuat dengan teliti dan teratur. TeLMOVA lebih berkesan daripada Bahan Bantu Mengajar yang lain dengan menawarkan persembahan grafik yang boleh menarik minat pelajar dan dapat menghidupkan suasana pembelajaran supaya lebih berkesan.

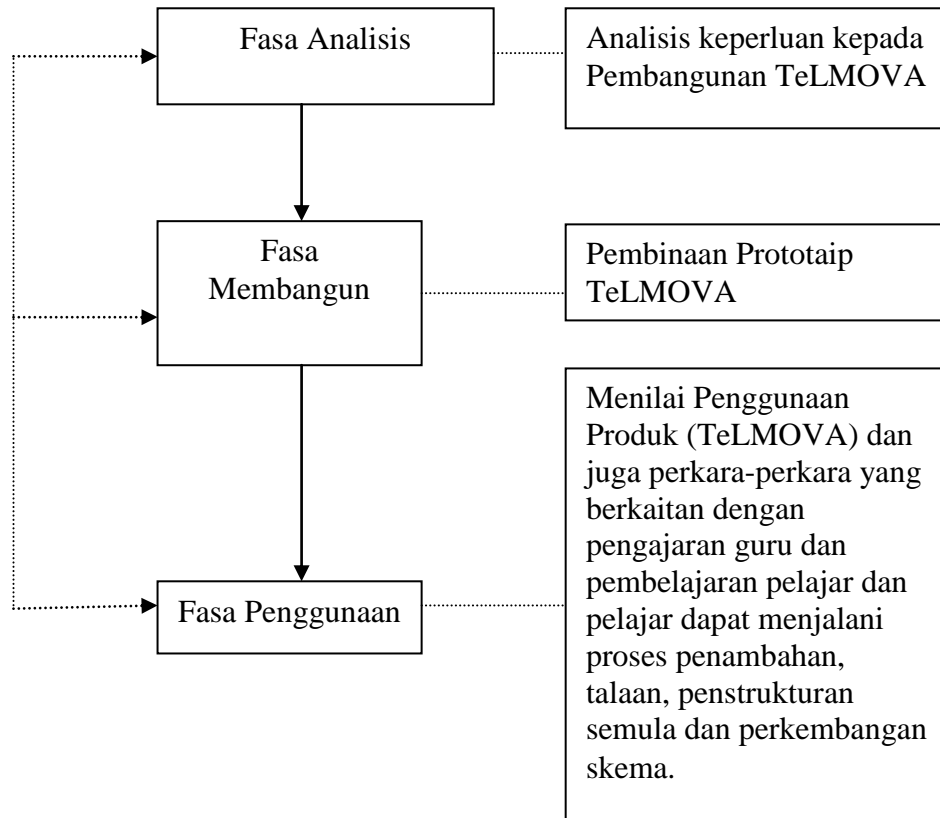
BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Bab ini menghuraikan perihal prosedur dan proses penyelidikan yang telah dijalankan untuk kajian tesis ini. Hal prosedur dan proses yang dimaksudkan merangkumi penjelasan tentang reka bentuk kajian, populasi, instrumen kajian dan prosedur pengumpulan data.

Konsep asas kajian ini adalah berbentuk penyelidikan pembangunan (*developmental research*), membabitkan pembangunan TeLMOVA yang dilakukan dalam dua peringkat. Peringkat pertama melibatkan pembangunan bahan TeLMOVA dalam tiga fasa. Fasa Pertama ialah Fasa Analisis keperluan bagi membangunkan TeLMOVA. Manakala Fasa Kedua ialah fasa menghasilkan TeLMOVA, dan Fasa Ketiga ialah Fasa Penilaian TeLMOVA. Ketetapan dibuat pembaikan atau pengubahsuaian dengan itu, kitaran proses mengenal pasti dan menghasilkan diulang sekali lagi. Rajah 3.1 menunjukkan fasa-fasa yang terlibat dalam menghasilkan TeLMOVA.



Rajah 3.1: Fasa-fasa Kajian Pembangunan

Sebagai prosesnya, data yang terkumpul melalui Fasa Analisis dan Fasa Membangun digunakan untuk menjawab soalan kajian S1, S2 S3 dan S4 (sila rujuk hal 85-hal 102, Bab 4) manakala data yang dikumpulkan dalam Fasa Menilai pula digunakan untuk menjawab soalan kajian S5, S6 (sila rujuk hal 103-hal 140, Bab 4)

Peringkat kedua ialah aspek implementasi yang membabitkan aktiviti penggunaan dan penilaian TeLMOVA. Peringkat ini bermula dengan sesi penggunaan bahan TeLMOVA melalui sesi perbengkelan oleh kumpulan 46 guru dan 16 pelajar. Kumpulan ini dipilih menggunakan pendekatan persampelan bertujuan (*purposive sampling*) bagi mendapatkan peserta kajian. Kumpulan guru dipilih berasaskan kepada kesediaan mereka untuk menyertai aktiviti kajian ini. Mereka adalah guru Pendidikan Seni Visual yang mengajar di sekolah menengah sekitar Wilayah Persekutuan, Kuala

Lumpur. Mereka mempunyai pengalaman mengajar tidak kurang daripada lima tahun. Manakala kumpulan pelajar dipilih daripada mereka yang sedang belajar di Tingkatan Empat di sebuah sekolah menengah Wilayah Persekutuan. Kesemua pelajar ini sedang membuat persediaan untuk mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual bagi peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia. Pelajar - pelajar ini menunjukkan pencapaian PSV dalam pelbagai tahap kebolehan, iaitu lemah, sederhana dan tinggi. Tahap lemah dikategori berasaskan keputusan C dan ke bawah, sederhana B, dan tinggi ialah A berdasarkan keputusan peperiksaan tahunan kelas yang terakhir.

Aktiviti penilaian bahan TeLMOVA dibuat selepas tamatnya sesi yang dilaksanakan pada setiap kumpulan responden.

3.2 Prosedur Kajian

Prosedur kajian ini melibatkan aktiviti penyelidikan dalam beberapa peringkat atau Fasa. Fasa pertama adalah fasa analisis seperti yang dihuraikan berikut:

A. Fasa Analisis

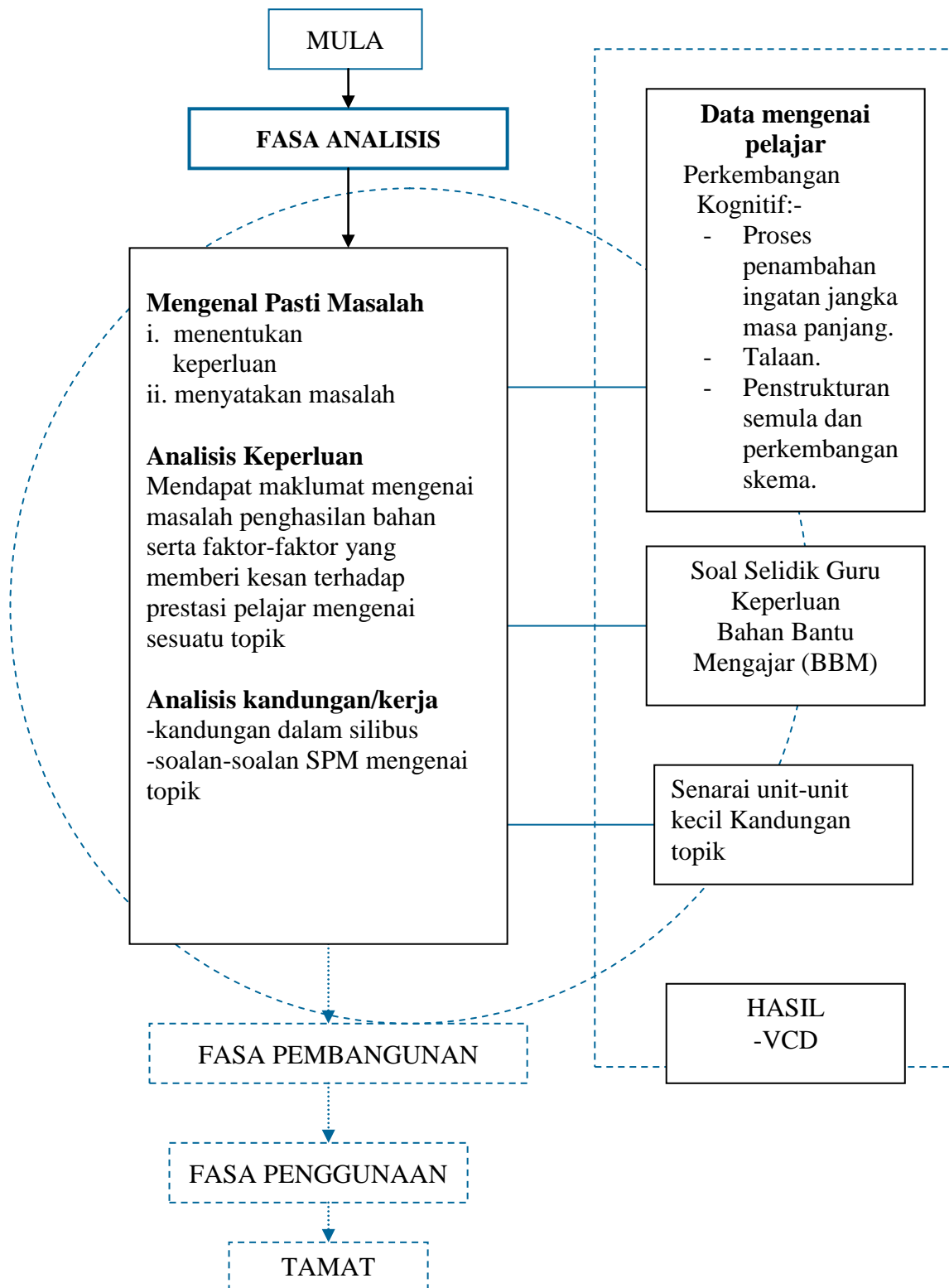
Fasa analisis dilaksanakan pada peringkat kajian bertujuan untuk mengenal pasti ciri pengajaran serta aspek penggunaan bahan mengajar yang berlaku di sekolah, khususnya dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual. Disamping itu, analisis ini juga untuk mengetahui jenis, bentuk dan bahan keperluan guru bagi membantu mereka dalam pengajaran mata pelajaran tersebut. Bagi tujuan analisis ini, satu set borang soal selidik diedarkan kepada tujuh puluh tiga orang guru Pendidikan Seni Visual di Sekolah Menengah Kebangsaan sekitar Selangor. Kandungan borang adalah seperti yang dinyatakan berikut.

Beberapa persoalan perlu dijawab dalam Fasa Analisis ini. Antaranya ialah 'Analisis Umum' iaitu sasaran guru, bilangan tahun mengajar, kelayakan akademik,

kelayakan ikhtisas, latihan semasa kursus, jumlah waktu mengajar Pendidikan Seni Visual dalam seminggu, bilangan kelas Tingkatan Empat yang mengambil Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah dan ‘Analisis Spesifik’, iaitu pengetahuan sedia ada guru.

Beberapa persoalan lain yang perlu juga dijawab dalam Fasa Analisis, antaranya ialah ‘Bahan Bantu Mengajar yang pernah anda gunakan untuk mengajar Pendidikan Seni mengikut skala (dalam seminggu)’, ‘Masalah dalam pemerolehan dan penggunaan Bahan Bantu Mengajar’, ‘Pandangan dan sikap guru terhadap Bahan Bantu Mengajar’, ‘Kepentingan penggunaan Bahan Bantu Mengajar’ dan ‘Sila berikan cadangan anda untuk pengkaji menghasilkan Bahan Bantu Mengajar untuk mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual yang lebih berkesan pada masa akan datang’. ‘Apakah masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual untuk mendapatkan Bahan Bantu Mengajar dan penggunaan bahan tersebut?’, ‘Apakah pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar?’, ‘Apakah ciri-ciri bahan pengajaran yang baik?’.

Oleh itu, guru-guru Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah dilibatkan kerana mereka lebih tahu akan keperluan Bahan Bantu Mengajar pada masa kini di sekolah-sekolah. Analisis dapatan Fasa Analisis merupakan satu input kepada Fasa Membangun seterusnya. Rajah 3.2: menunjukkan aktiviti-aktiviti yang dilakukan di dalam Fasa Analisis.



Rajah 3.2: Carta alir proses kajian – Fasa Analisis

Menganalisis faktor-faktor keperluan Bahan Bantu Mengajar dilakukan dengan meninjau apakah jenis Bahan Bantu Mengajar yang terdapat di sekolah-sekolah menengah sekitar Selangor, penggunaan Bahan Bantu Mengajar oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual dan pendapat mereka tentang keperluan membangun Bahan Bantu Mengajar untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Maklumat tentang Penggunaan Bahan Bantu Mengajar, Masalah dalam pemerolehan dan penggunaan bahan pengajaran, Pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan media pengajaran, pendapat guru tentang kepentingan penggunaan media pengajaran dalam Pendidikan Seni Visual dan akhir sekali cadangan guru untuk menghasilkan Bahan Bantu Mengajar untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang lebih berkesan diperoleh daripada soal selidik (Lampiran 1).

Berdasarkan maklumat yang diperoleh dalam langkah di atas, pengkaji telah merumuskan keperluan isi kandungan yang sesuai yang di gunakan dalam TeLMOVA dan juga menetapkan objektif membangunkan TeLMOVA.

B. Fasa Pembangunan

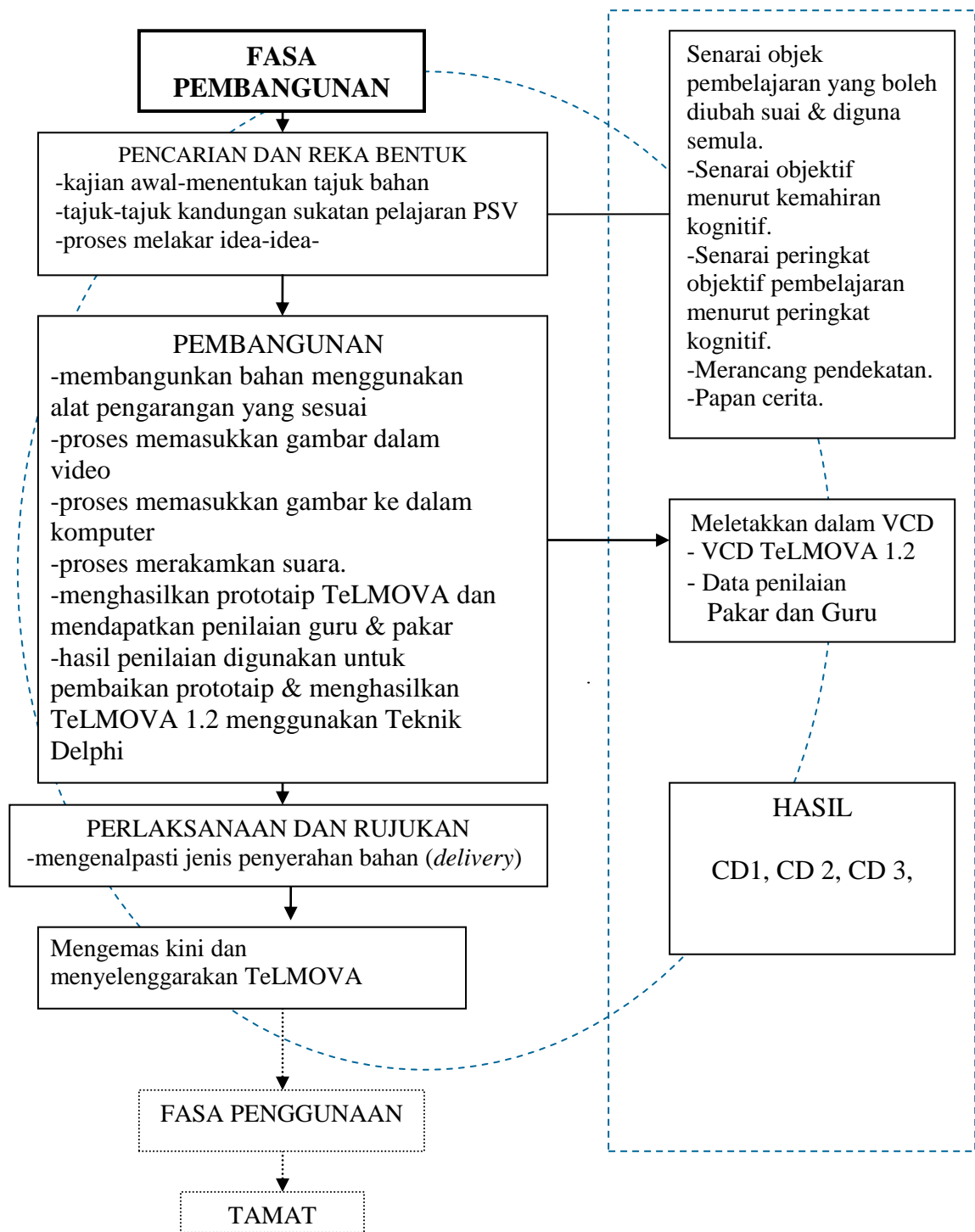
Fasa Pembangunan ini bermula dengan mendapatkan maklumat bagi menilai aspek dan ciri bahan yang diperlukan untuk membangunkan satu bahan yang sesuai. Satu set soal selidik telah diedarkan kepada 46 guru, 11 pakar untuk menjawab soalan-soalan bagi mendapatkan maklumat berkaitan dengan ciri bahan pengajaran yang baik, dan cadangan tentang kaedah membangun dan melaksanakan bahan pengajaran yang dicadangkan.

Analisis keperluan yang dilakukan sebelum ini menyumbang maklumat bagi menentukan hasil pembelajaran, skop dan bahan atau sumber yang digunakan dalam pengajaran. Ia juga telah memberi input bagaimana kandungan pelajaran distrukturkan. Hasil pembelajaran yang dirumuskan dari Fasa Analisis, guru-guru memberi pendapat

mereka dan mencadangkan bentuk bahan bantu mengajar yang mereka perlukan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.

Dalam mereka bentuk TeLMOVA, penggunaan media berasaskan komputer sama ada dalam bentuk perisian kursus, animasi atau simulasi, telah dilakukan agar TeLMOVA, yang dihasilkan mempunyai bahan yang menepati ciri-ciri yang ditetapkan dalam Fasa Analisis. Objektif pelajaran dibuat dalam bentuk hasil pembelajaran sebagaimana yang disarankan dalam pendekatan pembelajaran kognitif. Fasa membangun ini juga mementingkan kandungan pelajaran di dalam peristiwa pengajaran. Rajah 6, menunjukkan aktiviti-aktiviti yang dilakukan dalam Fasa Membangun.

Dalam Fasa Membangun aspek pertama yang ditekankan ialah aspek kandungan mata pelajaran. Pengetahuan, kemahiran dan sikap yang ingin disampaikan dalam tajuk amatlah dipentingkan. Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual khasnya bagi pelajar Tingkatan 4 dan Tingkatan 5 adalah kesinambungan daripada sukatan pelajaran Tingkatan 1, 2 dan 3. Hal ini adalah untuk menentukan matlamat melahirkan individu yang berbudaya dan celik seni, sebagaimana yang dihasratkan dalam Kurikulum Pendidikan Seni Visual (KBSM). Penekanan dan tumpuan dalam subjek Pendidikan Seni Visual Tingkatan 4 dan 5 adalah untuk membolehkan pelajar mempertingkatkan kebolehan mengolah teknik dan proses secara lebih sistematik supaya dapat menghasilkan kerja seni yang lebih kreatif. Bidang Asas Seni reka tidak ditekankan tetapi aplikasinya adalah dipentingkan.



Rajah 3.3: Carta alir proses kajian - Fasa Pembangunan

Penghasilan TeLMOVA ini melibatkan pembinaan sebuah prototaip terlebih dahulu. Perkara-perkara seperti teks, susun atur, grafik diduplikasikan dan ditetapkan di dalam fasa ini. Terdapat enam aktiviti utama di dalam fasa ini. Ia dimulakan dengan

menentukan objektif dan kaedah persembahan, diikuti dengan menetapkan media yang digunakan bagi tujuan penyebaran. Aktiviti lain meliputi aktiviti memilih mode penyampaian sama ada sebagai bahan bercetak atau VCD, meninjau bahan bantu mengajar yang sedia ada, menghasilkan bahan dengan menulis papan cerita atau carta alir, menghasilkan lakaran idea, menulis program komputer, dan juga mensintesiskan bahan yang dibangunkan. Aktiviti mensintesiskan bahan yang dibangunkan adalah penting agar aktiviti pembelajaran dapat berjalan lancar terutama dari aspek masa untuk melakukan sesuatu bahagian di dalam bahan yang dibangunkan.

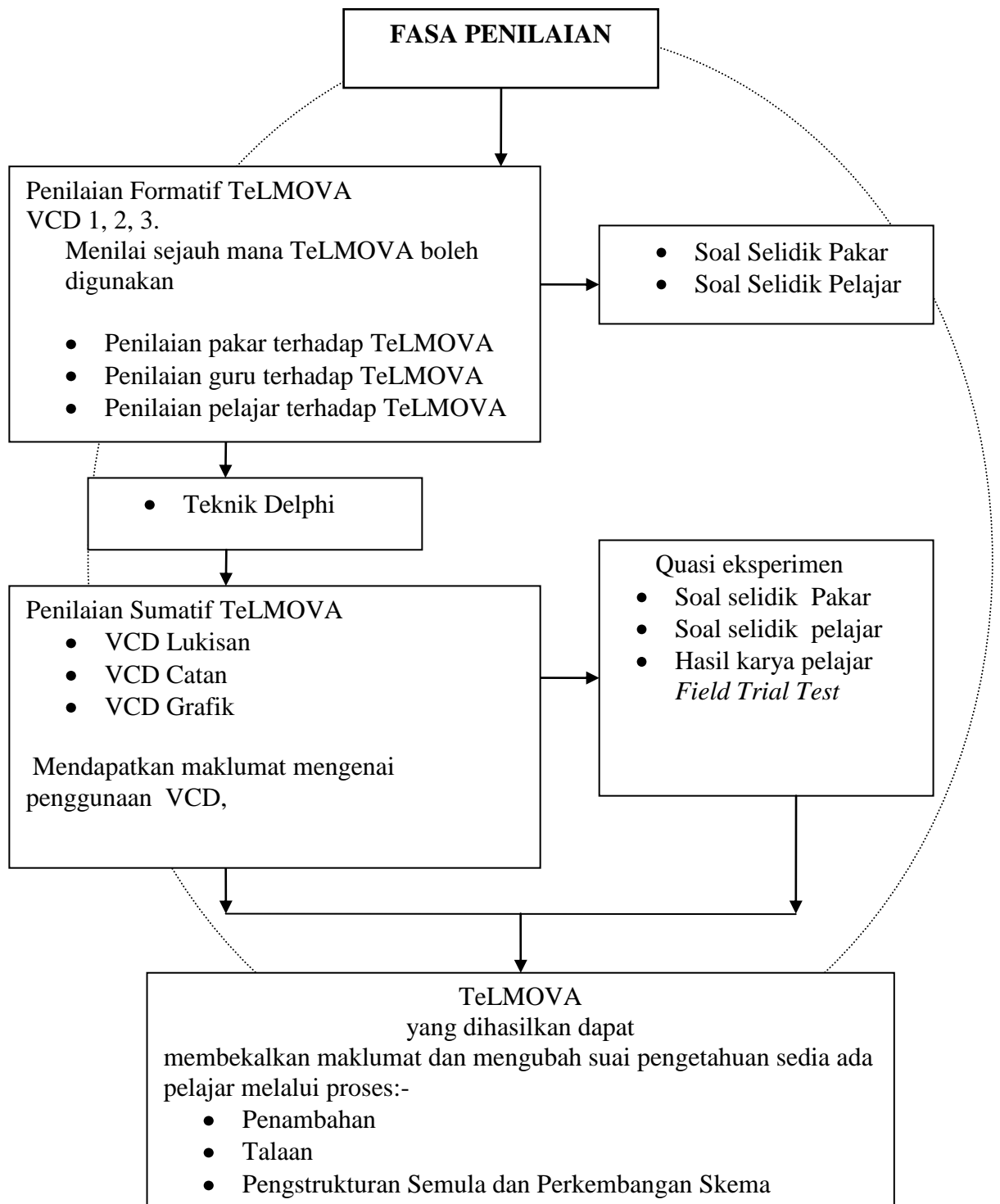
c. Fasa Menilai

Penilaian merupakan sistem yang paling penting dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Tujuan pertama adalah untuk mengumpul maklumat tentang pencapaian pelajar selepas aktiviti pengajaran dan pembelajaran supaya dapat membuat pentafsiran dan mengambil tindakan yang sewajarnya. Keduanya adalah menentukan kekuatan dan kelemahan pelajar dalam pelajaran sesuatu kemahiran supaya merancang aktiviti pengayaan dan pemulihan. Ketiga adalah untuk menentukan kesan pengajaran guru untuk merancang strategi pengajaran yang lebih berkesan. Keempat adalah untuk menentukan pencapaian objektif pelajaran yang ditetapkan untuk merancang aktiviti pengajaran dan pembelajaran pada masa yang akan datang. Kelima adalah untuk merekodkan keputusan-keputusan penilaian dalam Rekod Prestasi dan Rekod Profil untuk rujukan dan akhir sekali menilai keberkesanan pelaksanaan sesuatu program baru seperti program KBSR atau KBSM.

Terdapat dua jenis penilaian yang dilakukan dalam kajian ini. Penilaian pertama ialah penilaian prototaip. Penilaian jenis ini juga dipanggil penilaian bahan pengajaran. Penilaian jenis ini dilakukan dengan dua cara iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian perisian TeLMOVA juga dilaksanakan menggunakan dua bentuk

penilaian iaitu penilaian formatif dan sumatif. Ini adalah bersesuaian dengan saranan Tom Boyle (1997), berkenaan dengan penilaian bahan multimedia. Penilaian formatif merupakan proses penilaian yang dilaksanakan sepanjang proses pembangunan TeLMOVA. Penilaian ini dijalankan dengan tujuan menjamin pembangunan perisian TeLMOVA memenuhi cita rasa pengguna serta memenuhi objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Flagg (1990), penilaian formatif ialah koleksi maklumat yang sistematik bagi tujuan membuat keputusan untuk mereka bentuk dan memperbaiki sesuatu produk. Maklumat yang diperolehi melalui penilaian formatif merupakan maklum balas yang mempengaruhi proses pembangunan seterusnya.

Penilaian kedua pula ialah penilaian keputusan. Keputusan-keputusan yang telah dibuat pada peringkat membangun seperti objektif, kaedah dan teknik penyampaian dinilai semula untuk mengenal pasti kelemahan bahan yang dihasilkan agar perubahan-perubahan dapat dilakukan demi kebaikan dan keberkesanan bahan. Rajah 3.4 menunjukkan aktiviti-aktiviti yang dilakukan dalam Fasa Menilai.



Rajah 3.4: Carta alir proses kajian - Fasa Penilaian

Penilaian Prototaip peringkat penilaian formatif melibatkan empat peringkat iaitu *review* reka bentuk, peringkat *review* pakar, peringkat pengesahan pelajar, dan peringkat penilaian berterusan. Peringkat *review* reka bentuk menilai TeLMOVA dari

segi kandungan, kualiti teknikal dan *learnability*. Bagi menentukan kandungan dan kualiti teknikal, orang yang terbaik ialah Pakar Subjek. Dengan itu pengkaji telah merujuk kepada empat puluh enam orang Pakar Subjek untuk menilai prototaip TeLMOVA.

3.3 Penilaian Formatif

Penilaian formatif dilakukan sepanjang proses pembangunan perisian TeLMOVA. Penilaian formatif membantu memperbaiki reka bentuk TeLMOVA. Kaedah penilaian formatif pembangunan perisian TeLMOVA ini akan dijalankan menggunakan kaedah soal selidik yang diedarkan kepada pakar menggunakan TeLMOVA. Pengujian dan maklum balas daripada pakar merupakan sumber utama bagi menghasilkan kualiti TeLMOVA yang baik. Pengujian terhadap TeLMOVA dijalankan mengikut masa yang ditetapkan agar segala kelemahan dapat diatasi sehingga tempoh pembangunan TeLMOVA tamat. Dalam penilaian formatif pengguna yang merupakan pelajar dalam situasi pengajaran dan pembelajaran amat membantu dalam menentukan kualiti TeLMOVA. Data penilaian formatif TeLMOVA versi 1.1 yang dibangunkan boleh di gunakan untuk pbaikan dan menghasilkan TeLMOVA versi 1.2 penyelidikan. Setelah siap dibangunkan, satu kursus pengendalian TeLMOVA di dalam kelas akan diadakan bagi membimbing guru-guru menggunakannya dengan betul semasa pengajaran Pendidikan Seni Visual.

Penilaian sumatif pula dikendalikan menggunakan kaedah soal selidik yang menggunakan instrumen berbentuk soal selidik.

Jadual 3.1: Ringkasan Program Penilaian Formatif

SIAPA/PERINGKAT	APA YANG DINILAI	INSTRUMEN YANG DIGUNAKAN
Pakar Subjek	Kandungan	Borang Penilaian Bahan (Lampiran)
Sampel utama	Kualiti teknikal	
Guru sekolah sasaran	<i>Learnability</i>	Borang Penilaian Bahan (Lampiran)
Ujian Lapangan		

3.4 Fasa Penilaian Lapangan dalam Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif dilaksanakan selepas proses pengujian yang bertujuan untuk mendapat maklum balas daripada guru dan pelajar. Penilaian sumatif membantu pelajar memilih tajuk-tajuk TeLMOVA yang hendak digunakan. Maklum balas yang diperolehi akan digunakan untuk memurnikan TeLMOVA agar tercapai matlamatnya. Jika perlu kepada perubahan atau peningkatan akan dilakukan selepas kajian ini dilaksanakan. Dalam penilaian sumatif *blue print* untuk projek pembangunan seterusnya akan disediakan.

Fasa penilaian lapangan melibatkan pelaksanaan TeLMOVA mengikut perancangannya yang sebenar. Tujuannya ialah untuk mengesan kebaikan dan kelemahan bahan, menentukan sebab-sebab kebaikan dan kelemahan serta merekodkan setiap kebaikan dan masalah yang wujud. Fasa ini dibahagikan kepada dua kategori utama iaitu analisis hasil dan analisis kebolegunaan. Analisis hasil ialah analisis yang berkaitan dengan keberkesanan TeLMOVA ke atas pembelajaran pelajar. Fasa Penilaian Lapangan dalam Penilaian Sumatif ini melibatkan seramai 46 orang guru dan 16 orang pelajar yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM.

Pengukuran pencapaian kemahiran dan sikap pelajar dilakukan dalam bentuk soal selidik. Analisis pengurusan adalah untuk menentukan sama ada arahan telah dilaksanakan seperti mana yang telah dirancang dan pelaksanaan serta pengurusan adalah memuaskan dari berbagai perspektif. Ia dilakukan dengan cara

- i) mengesahkan tahap perubahan tingkah laku pelajar;
- ii) mengesahkan kemahiran dan pengalaman guru;
- iii) mengesahkan waktu mula, waktu arahan dan waktu selesai;
- iv) menentukan sesi penilaian dijalankan serta proses pemantauan dilaksanakan;
- v) bertanya secara langsung kepada pelajar.

3.5 Analisis Ciri Penilaian

Berikut adalah ciri-ciri penilaian yang terdapat dalam dua instrumen yang boleh dijadikan panduan untuk memberi pengiktirafan atau untuk membaiki program perisian dan memenuhi sesuatu objektif penilaian. Ciri-ciri penilaian yang terdapat dalam instrumen ini masih tidak lengkap dan perlukan maklum balas dan input semasa bengkel penilaian dijalankan.

PERALATAN KAJIAN

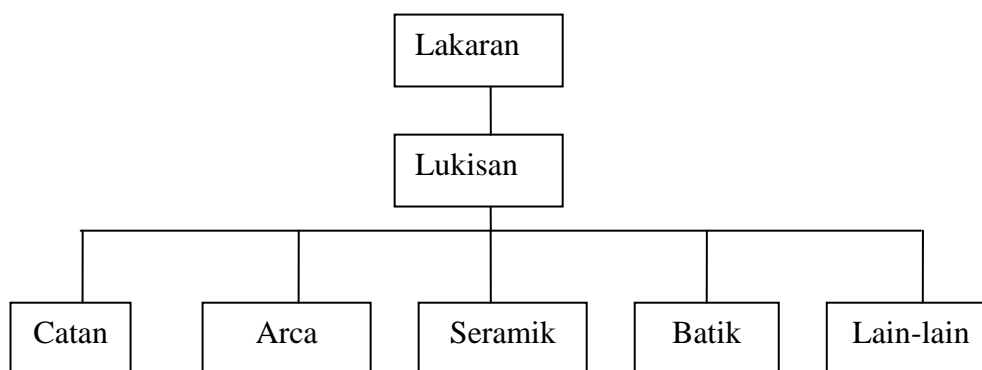
3.6 Jenis Peralatan dan Rasional Pemilihan

Pembinaan TeLMOVA dapat menghasilkan 10 keping VCD. 4 keping VCD daripada jumlah tersebut, mengandungi tajuk yang berkait dengan bidang Grafik iaitu penghasilan Poster, 6 keping VCD adalah berkaitan dengan bidang Seni Halus: 3 keping tentang penghasilan Lukisan, manakala 3 keping lagi berkait dengan tajuk penghasilan Catan mengikut isi kandungan yang disediakan dalam Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual tahun 2000. Bagi tujuan kajian ini, hanya 3 keping VCD sahaja yang telah dipilih sebagai peralatan kajian. Setiap VCD mengandungi kandungan yang berkaitan

masing-masing dengan bidang Lukisan dan Catan dan Poster. Untuk huraian lanjut tentang kandungan VCD, sila lihat Lampiran 10 A, 10 B dan 10 C.

3.6.1 VCD 1 -Lukisan

Lukisan sangat penting dalam proses berkarya dan mereka bentuk. Pegawai di Pusat Perkembangan Kurikulum, Salleh Baba (2000), pernah menjelaskan bahawa lukisan adalah aspek terpenting sebelum proses penghasilan mana-mana bidang seni dilaksanakan. Oleh kerana aspek lukisan ini penting maka penekanan dan pengajaran yang betul, bersistematik dan berterusan perlu dilakukan.” Beliau menyokong hujah dengan mengemukakan rajah berikut.



Rajah 3.5: Kedudukan Lukisan dalam hierarki proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual.

Proses menghasilkan sesebuah lukisan menjadi kriteria penting dalam menentukan kualiti, ketepatan dan ciri-ciri estetik dalam sesuatu penghasilan seni. Aktiviti-aktiviti (latihan) lukisan membantu pelajar meningkatkan daya kesedaran (*awareness*), daya sensitiviti, daya pengamatan (*perception*) dan daya bacaan visual (*visual literacy*) semasa membuat pemerhatian (*observation*). Melalui lukisan, kita dapat membuat penilaian dan seterusnya membuat pembetulan serta mengubahsuaikan sebelum melakukan proses gubahan. Lukisan juga merupakan acuan (imej asas)

terhadap sebarang penghasilan seni visual seperti catan, grafik, batik, arca, ukiran, hiasan dalaman dan landskap.

Berdasarkan kajian lalu tentang hasil penyeliaan, pemantauan dan penilaian mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah-sekolah menengah, menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar memang berhadapan dengan beberapa masalah pokok dalam penghasilan Seni Visual. Masalah ini berpunca daripada ketidakfahaman mereka terhadap konsep garisan, perspektif, prinsip rekaan, yang kesemuanya berkait dengan kebolehan melukis. Lantaran daripada ketidakfahaman ini, pelajar menjadi keliru dalam membezakan antara asas lukisan dan asas catan.

Kelemahan pelajar dalam Lukisan menimbulkan masalah kepada bakal pelajar yang ingin meneruskan pengajian dalam bidang Seni Visual di peringkat pengajian tinggi. Hal ini pernah disebut dalam satu kenyataan oleh Menteri Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia pada tahun 1999 menurut Pusat Perkembangan Kurikulum (1983 & 1988). Satu hal yang perlu diberi perhatian ialah Lukisan merupakan salah satu daripada syarat penting kemasukan pelajar ke beberapa kursus pengajian di Amerika Syarikat. Sebagai contoh, ada disebut bahawa terdapat sekumpulan pelajar Malaysia yang mengikuti kursus pengajian kejuruteraan dan seni bina di Amerika Syarikat terpaksa mempelajari lukisan sebagai pra syarat universiti selama setahun sebelum mereka dibenarkan mengikuti bidang sebenar.

Berdasarkan pernyataan di atas pengkaji mengambil inisiatif untuk menghasilkan VCD bertemakan Lukisan seterusnya menilai penggunaan VCD tersebut.

3.6.2 VCD 2- Catan

Menghasilkan sebuah catan memerlukan dedikasi dan ketelitian tinggi bagi melahirkan karya yang benar-benar bermutu dan menarik, terutamanya catan realistik dan kontemporari juga menuntut ketepatan dan kesabaran hampir sempurna, jika

pelukis melihat hasil yang bermutu tinggi. Keindahan dalam catan bergantung pada lakaran, komposisi, warna dan kadar terang gelap. Pengetahuan tentang keindahan dalam seni banyak melibatkan penelitian alam dan peniruan alam.

Menurut Badrolhisham (1999), batasan unsur catan adalah pada “tatabahasa”nya: warna, garisan, tanda, bentuk, dan rupa, untuk tujuan komunikasi. Menurut beliau lagi, “catan lebih merupakan sesuatu yang *temporal* dan membongkar rahsia pengalaman tampak dari deria penglihatan pelukis. Catan memerlukan penghayatan. Ini ditegaskan oleh Kristof Wittstock “karya seni walau dalam apa jua bentuk, hakikatnya memiliki keindahan: makin kita cuba hayati, makin banyak yang kita temui”

Zakaria Ali (1989) pernah mengemukakan petua mengenai kaedah penghasilan catan. Mengikut beliau, catan, arca, seni bina, gurisan, sketsa, ukiran dan sebagainya perlu dirakam dalam foto warna, slaid, video dan CD-ROM sebanyak mungkin supaya senang memilih mana satu yang terbagus, sebab mengutus perasaan mengalami keindahan dan kehebatan karya seni, lebih elok kita tengok sendiri karya yang kita bincangkan itu, mengenali melalui indera sentuh, rasa agar kita dapat ulas secara meyakinkan.

Menurut Mohd Johari (2004), menyempurnakan penghasilan catan bermaksud keindahan dalam seni catan bergantung kepada lakaran, komposisi, warna dan kadar terang gelap. Terdapat tiga kualiti keindahan dalam komposisi catan di mana ia melibatkan kebijaksanaan atau daya intelek, ketelitian dan tanpa pengulangan aksi serta posisi. Beliau juga menekankan keindahan dalam seni banyak melibatkan penelitian alam dan peniruan alam.

Proses Mencatan

Terdapat beberapa langkah dalam proses menghasilkan sebuah catatan. Antara langkah-langkah yang terlibat termasuklah:

1) Lakaran

Penyediaan awal catatan memerlukan aktiviti melakar, khusus bagi tujuan mencari, menghalus dan mengemaskan idea terutamanya tentang keperihalan isi pengutaraan (subject matter) serta juga format catatan yang akan dihasilkan

2) Penggunaan Teknik yang sesuai

3) Proses Mewarna

4) Kemasan

3.6.3 VCD 3- Reka Bentuk Grafik

Dalam era atau zaman maklumat ini kita sering terdedah dan dikelilingi oleh perkataan dan gambar. Kita melihatnya bukan sahaja pada bahan-bahan bercetak, malah dalam media elektronik. Secara tradisinya reka bentuk grafik adalah reka bentuk bagi bahan-bahan bercetak seperti buku, majalah, poster dan sebagainya. Kini reka bentuk grafik tidak terhad kepada filem, video, televisyen tetapi merangkumi bidang internet dan multimedia.

A.Rahman Mohamed (2000) dalam kajian beliau menyatakan bahawa sekolah-sekolah seni dan reka bentuk (National Association of School of Art and Design (NASAD) di Amerika Syarikat mendefinisikan reka bentuk grafik sebagai: “... reka bentuk grafik adalah satu perkhidmatan profesional yang merangkumi aspek-aspek komunikasi dari segi visual dan teknikal. Perkhidmatan dan produk reka bentuk grafik secara sedar menggabungkan faktor-faktor kemanusiaan, teknologi dan estetik dengan matlamat mempertingkatkan fungsi dan nilai maklumat yang diberi.”

Robert A. Parker (1990) menulis dalam makalahnya. "*Design Schools, Students and the real world*", menyatakan bahawa kualiti pendidikan grafik itu sendiri merupakan satu isu yang amat rumit dan kompleks. Terlalu banyak persoalan untuk ditanya dan sudah tentu lebih banyak jawapan kepada soalan tersebut. Antara persoalan yang dikemukakan Parker ialah "Adakah peranan sekolah reka bentuk untuk menyediakan pendidikan amali? Jika demikian, setakat mana pula patut dilakukan?".

Philip Meggs (1991) berpendapat peranan pendidikan reka bentuk grafik dan ke relevannya dengan dunia sebenar. Terdapat banyak pandangan yang menyatakan bahawa pendidikan peringkat prasiswazah adalah pendidikan yang menyediakan graduan untuk ketatanegaraan dan kehidupan secara keseluruhannya. Menyedarkan mereka tentang potensi dirinya untuk sepanjang hayat dan bukan sekadar untuk mendapatkan pekerjaan. Tidak kurang pula yang berpendapat bahawa tugas pendidikan reka bentuk di Institut Pengajian Tinggi adalah untuk mengajar kreativiti dan bukan teknik. Pengetahuan teknikal boleh didapati semasa menjalankan kerja harian.

Berdasarkan pernyataan di atas adalah amat perlu untuk pengkaji menghasilkan VCD bertemakan Grafik dan cuba mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan memasukkan unsur-unsur pengajaran grafik yang berkesan seterusnya menilai penggunaan VCD tersebut.

3.7 Instrumen Kajian

Bagi tujuan mendapatkan data tentang sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar, satu soal selidik telah digunakan di dalam kajian ini. Borang soal selidik ini di bahagi kepada empat Bahagian A, B, C dan D. Bahagian A digunakan bagi data-data peribadi seperti pengalaman mengajar dan sumber pendidikan, berapa waktu masa pengajaran Pendidikan Seni di sekolah mengikut jadual waktu yang telah ditetapkan. Bahagian B pula digunakan bagi mengumpul data tentang Penggunaan

Bahan Bantu Mengajar, Bahagian C digunakan bagi mengumpul data tentang masalah dalam pemerolehan dan penggunaan bahan pengajaran dan Bahagian D di gunakan untuk mendapatkan data mengenai Pandangan dan Sikap guru terhadap penggunaan media pengajaran.

Soal selidik yang mengandungi lima puluh lima item bagi mendapatkan maklumat tentang sikap terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam bentuk respon berasaskan skala Likert terdiri dari lima skala dengan 1 menunjukkan “Amat Tidak setuju”, 2 menunjukkan “Tidak Setuju”, 3 menunjukkan “Tidak Pasti”, 4 menunjukkan “Setuju”, dan 5 menunjukkan “Amat Setuju”.

Kesahihan dan Kebolehpercayaan dan Kebolehpercayaan Instrumen

Intipati penyelidikan ialah pengutipan data atau butir maklumat bagi membuktikan asumsi atau teori berhubung dengan topik yang sedang diselidiki. Namun ketepatan maklumat yang bakal diperoleh bergantung pada mutu instrumen yang digunakan dalam pengutipan data. Soal mutu instrumen membabitkan dua isu penting, iaitu kesahihan dan kebolehpercayaan. Dalam konteks kajian ini isu kesahihan lebih merujuk kepada nilai item yang digunakan dalam set soal selidik daripada aspek sejauh mana ia menggambarkan ketepatan ciri teori yang berkaitan dengan kajian ini. Oleh itu bagi memastikan ketepatan item, (sebutkan siapa yang terlibat, berapa orang dan bagaimana terlibat dalam penilaian dan penyemakan item)

Menurut Reber (1985), ujian kebolehpercayaan adalah amat penting dalam sesuatu kajian yang menggunakan soal kaji selidik sebagai instrumen. Seperti dalam kebanyakan kajian kuantitatif, instrumen diuji menggunakan analisis Cronbach Alpha. Analisis ini merupakan ukuran keupayaan sesuatu instrumen yang digunakan untuk mengukur pembolehubah di dalam penyelidikan. Tujuan utama analisis ini adalah mendapatkan ciri-ciri konsisten instrumen setiap kali ia digunakan pada masa, tempat,

dan sampel yang berlainan. Mengikuti Nunnally (1978) nilai “ Cronbach Alpha” hendaklah melebihi 0.70 untuk dianggap sebagai tahap yang boleh diterima.

3.8 Kajian Rintis

Kajian rintis telah dijalankan di peringkat permulaan kajian ini iaitu menjawab soal selidik yang telah siap dibina. Kajian awalan ini dijalankan ke atas dua puluh orang guru pendidikan seni visual dari lapan buah sekolah menengah. Tujuannya adalah untuk mengetahui tentang kefahaman guru berkenaan perkataan dan struktur ayat yang digunakan di samping menentukan kesesuaian soalan dengan pengetahuan dan pengalaman mereka. Maklum balas yang diperoleh daripada kajian rintis ini menunjukkan perkara-perkara seperti berikut:

Perkataan dan struktur ayat yang digunakan dalam soal selidik difahami sepenuhnya oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual. Persoalan yang dikemukakan dalam borang soal selidik ini sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka. Terdapat juga soalan yang dikemukakan tidak dapat jawapan sebagaimana yang dikehendaki oleh pengkaji. Tujuan menjalankan kajian rintis ini adalah untuk menentukan kebolehpercayaan dan kesahan soalan-soalan yang dikemukakan dalam borang soal selidik. Berdasarkan kepada keputusan kajian rintis itu, pengkaji memperbaiki soalan soal selidik tersebut dan mengedarkan semula kepada responden. Kali kedua pengkaji berpuas hati dan mendapati bahawa soal selidik ini sesuai digunakan bagi mencapai tujuan penyelidikan ini.

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah borang kaji selidik yang menggunakan skala bagi mengukur pembolehubah. Jadual di bawah menyatakan keputusan analisis kebolehpercayaan mengikut nilai alpha Cronbach bagi bahagian yang menggunakan skala iaitu Bahagian B, C, D, E dan F :

Jadual 3.2: Analisis Item mengikut nilai "Cronbach Alpha"

Bahagian	Jumlah Item	Skor "Cronbach Alpha"
Bahagian B: Penggunaan Bahan Bantu Mengajar	8	0.863
Bahagian C: Masalah dalam pemerolehan dan penggunaan Bahan Bantu Mengajar	9	0.749
Bahagian D: Pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar	11	0.787
Bahagian E: Peranan Bahan Bantu Mengajar	9	0.892
Bahagian F: kepentingan penggunaan media pengajaran	8	0.713
Keseluruhan	45	0.866

3.9 Penilai Bahan Pengajaran TeLMOVA

Penilai Bahan Pengajaran TeLMOVA terdiri daripada seorang pereka pengajaran, seorang pakar pengaturcaraan dan sebelas orang pakar mata pelajaran. Tugas pakar-pakar tersebut adalah untuk memilih dan menilai bahan supaya mempunyai mutu atau kualiti yang tinggi dari segi kandungan, pengajaran, persembahan, kualiti teknikal dan reka bentuk pengajaran. Pakar-pakar tersebut akan menggunakan instrumen penilaian yang telah diperakui oleh jawatankuasa pengiktirafan.

3.10 Skoran dan Pemarkahan Kerja Pelajar

Kerja-kerja pelajar dinilai berdasarkan hasil kerja yang disiapkan selepas pengajaran guru untuk setiap topik berdasarkan soalan yang telah disediakan oleh pengkaji merujuk kepada soalan peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia yang lepas.

Format daripada skema pemarkahan adalah berasaskan kepada format Lembaga Peperiksaan Malaysia mengikut topik yang telah ditetapkan.

3.11 Penganalisan Data

Data yang diperoleh telah diproses dengan menggunakan perisian “The Statistical Package For Social Science” (SPSS/PCT) kemudian disusun dalam bentuk jadual. Hasil analisis diterjemah menggunakan perkiraan kekerapan, min, dan nilai korelasi r Pearson dan nilai F . Teknik penganalisan termasuklah ujian T , korelasi r Pearson dan ANOVA.

1. Data diterjemahkan menggunakan nilai kekerapan, korelasi dan min.
2. Teknik statistik, bilangan frekuensi, korelasi Pearson, dan INNOVA.
3. Untuk melihat dan menilai TeLMOVA.

3.12 Huraian Tentang Responden dan Daerah Kajian

Pada peringkat analisis keperluan, kajian ini melibatkan penggunaan sekumpulan responden untuk menjawab soalan soal selidik pada peringkat analisis keperluan bahan serta terlibat dengan beberapa tugas lain dalam proses pembinaan TeLMOVA.

Kumpulan tersebut terdiri daripada 73 guru Pendidikan Seni Sekolah Menengah gred A dan B (bantuan kerajaan) di sekitar negeri Selangor. Hasil maklumat yang diperoleh daripada Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK) dan Bahagian Pendidikan Seni Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan menunjukkan bahawa semua guru Pendidikan Seni Visual telah mengikuti kursus dalam perkhidmatan mengenai hal-hal dan keperluan yang berhubung dengan pelaksanaan KBSM.

Keadaan ini memungkinan suatu andaian dibuat bahawa guru-guru Pendidikan Seni Visual KBSM, pernah mengikuti kursus sekurang-kurangnya di peringkat

pendedahan mengenai penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran KBSM. Andaian ini juga diasaskan kepada keperluan dan garis panduan pihak Kementerian Pendidikan(1989) bahawa aktiviti pendidikan melalui program KBSM ini lebih menumpukan kepada pemusatan guru dan bahan.

Selangor dipilih sebagai kawasan kajian. Pemilihan sekolah menengah di sekitar Selangor sebagai sampel adalah berasaskan kepada dua faktor;

Pertama, kedudukan dan taraf sekolah gred A dan B mempunyai peruntukan khusus untuk pembiayaan dan penyelenggaraan bahan serta peralatan media pengajaran pembelajaran. Sekolah yang dipilih juga mempunyai sekurang-kurangnya satu kelas (30 %) pelajar yang mengambil mata pelajaran Seni Visual kerana aspek ini dapat memberi jaminan bahawa Pendidikan Seni Visual diberikan tumpuan dalam pelaksanaannya. Kemudahan asas yang lengkap lagi mencukupi kerana sekolah-sekolah di pusat bandar mendapat perhatian dari semua pihak.

Kedua, sekolah-sekolah di Selangor berpotensi tinggi dalam penggunaan media pengajaran-pembelajaran berikutan kemudahan mendapatkan bekalan dan peralatan sama ada dari pusat sumber, agensi, media, badan-badan berkaitan atau pusat pembekalan bahan.

3.13 Kumpulan Responden

Kajian ini menggunakan tiga kumpulan responden utama berdasarkan tugas dan peranan mengikut peringkat kajian. Kumpulan responden yang terlibat pada peringkat pembinaan bahan adalah terdiri daripada:

A. Pelajar Tingkatan Empat

Responden dalam kumpulan ini adalah terdiri daripada pelajar Tingkatan Empat yang menjadi kumpulan sasaran bagi projek pembinaan TeLMOVA, dipilih berasaskan pertimbangan berikut:

- a. Mereka tergolong dalam kumpulan kritikal dalam peringkat perkembangan seni pelajar mengikut teori Lowenfeld.
- b. Mereka mempunyai ciri istimewa perkembangan yang bersangkutan dengan kedudukan mereka sebagai kumpulan penentu dalam proses penerusan aktiviti seni di sekolah dan peringkat pendidikan seterusnya.
- c. Mereka adalah kumpulan yang paling sesuai untuk dijadikan kumpulan sasaran dalam kajian bagi mengenal pasti permasalahan mengikut dua isu di atas.

Jumlah pelajar yang terlibat dalam aktiviti kajian pada peringkat ini ialah 16 orang. Di samping mengambil bahagian dalam mencuba TeLMOVA untuk kerja-kerja penghasilan seni, mereka juga terlibat dalam penilaian tentang kebolegunaan bahan pengajaran tersebut.

B. Guru Pendidikan Seni Visual

Kumpulan kedua yang terlibat adalah terdiri daripada 46 guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual di sekolah-sekolah menengah dalam Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur. Mereka dipilih berdasarkan pengetahuan mereka tentang pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.

C. Kumpulan Pakar

Kumpulan responden dalam kategori ini terlibat pada peringkat pembangunan bahan. Mereka adalah 11 pakar dalam bidang pembangunan bahan. Responden ini dipilih

berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka tentang pembangunan bahan bantu mengajar.

3.14 Prosedur Mengumpul Data Kajian

Sebanyak tujuh puluh tiga buah sekolah yang digunakan untuk kajian keperluan membangun Bahan Bantu Mengajar terletak dalam lingkungan empat puluh kilometer dalam daerah Selangor. Soal selidik telah diedarkan ke sekolah-sekolah di sekitar Selangor. Responden-responden dari setiap sekolah telah diberi penerangan tentang tujuan dan cara menjawab borang soal selidik. Tempoh selama seminggu diberi untuk menjawab borang soal selidik, kemudian borang-borang tersebut di pos menggunakan sampul surat berselem yang telah disediakan.

Untuk penilaian TeLMOVA sebanyak empat puluh enam buah sekolah sekitar Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur dipilih untuk menilai penggunaan TeLMOVA yang telah dibangunkan. Responden-responden dari setiap sekolah diberi kursus dan penerangan tentang tujuan dan cara-cara menggunakan TeLMOVA. Guru dan pelajar akan mengisi borang soal selidik yang telah disediakan untuk menilai keberkesanan TeLMOVA yang telah dibangunkan. Sebanyak 3 VCD telah dipilih untuk guru menilai persembahan dan isi kandungan menepati kurikulum dan pelajar menilai adakah TeLMOVA memenuhi ciri-ciri yang menarik minat pelajar.

3.15 Rumusan

Kemajuan dalam teknologi pengajaran memberi kesan terhadap kurikulum dan pengajaran. Institusi pendidikan perlu distrukturkan semula untuk menerima dan menyesuaikan dengan pendekatan baru dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran *soft technologies* dan penggunaan *hard technologies* seperti yang dinyatakan oleh Reigeluth (1987):

“As we enter deeper into highly technological, rapidly changing information-oriented society, the present structure of our education system will become more and more inadequate! With our entire nation still at risk, we are forced to reevaluate and restructure the entire way school operate, the approaches we use in teaching, and the way students learn.”

Terjemahannya:

“Seperti yang kita memasuki jauh ke dalam sangat teknologi, pesat berubah maklumat berorientasikan masyarakat, struktur alam sistem pendidikan kita akan menjadi lebih dan lebih yang tidak mencukupi! Dengan seluruh negara masih pada risiko, kita terpaksa menilai semula dan menyusun semula sekolah cara keseluruhan beroperasi, pendekatan kita gunakan dalam pengajaran, dan pelajar cara belajar.”

Penggunaan TeLMOVA dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual memerlukan guru menguruskan aktiviti pembelajaran dengan menyediakan sebanyak mungkin pengalaman pembelajaran dan pencapaian maklumat menggunakan teknologi baru untuk pembelajaran. Pengenalan kepada jadual waktu anjal oleh kementerian pelajaran (pendidikan pada masa itu), dalam tahun 1993 memberikan fleksibiliti dalam perancangan kurikulum dan strategi pengajaran.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Bab Empat ini membentangkan hasil analisis data dan dapatan daripada kajian yang telah dijalankan. Pembentangan ini dipecahkan mengikut sub-tajuk yang disusun seperti dalam huraian yang terkandung dalam Bab 3, iaitu: (1) Fasa Pembangunan, (2) Fasa Implementasi, dan (3) Penilaian TeLMOVA.

Bagi memudahkan pembentangan data dan butir dapatan, isi analisis dikemukakan mengikut sub topik yang merujuk terus kepada urutan soalan kajian seperti yang telah dirangkakan dalam Bab 1.

4.2 Fasa Pembangunan

Fasa pembangunan bahan bantu mengajar (BBM) dimulakan dengan beberapa peringkat analisis keperluan. Kandungan analisis itu melibatkan hal-hal berikut, iaitu:

A. Analisis Keperluan

Analisis Keperluan dilaksanakan bagi mendapatkan maklumat mengenai masalah penghasilan bahan serta faktor-faktor yang memberi kesan terhadap prestasi pelajar mengenai sesuatu topik. Analisis Keperluan merangkumi tiga analisis utama dalam membangunkan TeLMOVA iaitu analisis tentang masalah penggunaan BBM, analisis tentang peranan BBM dan analisis ciri-ciri perlu untuk reka bentuk VCD.

a. Analisis tentang Masalah Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Analisis data berhubung dengan Fasa Pembangunan adalah berkait dengan keperluan pembangunan TeLMOVA. Sebagai permulaan, data yang diperoleh adalah untuk mengesan masalah yang dihadapi oleh guru tentang penggunaan Bahan Bantu

Mengajar dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual. Masalah tersebut dilihat daripada dua aspek iaitu:

- i) Penggunaan jenis BBM
- ii) Masalah penggunaan BBM

i) Penggunaan Jenis BBM

Hasil penelitian berasaskan soal selidik tentang jenis alat yang sering digunakan oleh guru dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual dibentangkan seperti dalam Jadual 4.1 di bawah. Berasaskan kandungan, jadual telah disusun mengikut skor min dari yang tertinggi ke yang terendah dengan merujuk kepada jenis bahan bantu mengajar, khususnya alat pandang dengar yang digunakan, adalah didapati bahawa:

Jadual 4.1: *Ujian Deskriptif Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (Alat Pandang)*

Bil	Bahan Alat Pandang	N	Min	SP
1.	<i>Overhead Projector</i>	73	4.57	.79
2.	Papan Flanel/Papan Gulung	73	3.34	1.52
3.	Papan Hitam/Papan Kapur	73	2.90	1.77
4.	Gambar/Poster/Carta	73	2.38	1.36
5.	Transparensi (Lut Sinar)	73	2.08	1.38
6.	Komputer/Perisian Komputer	73	2.04	1.32
7.	Slaid Projektor	73	1.76	1.12
8.	Model/Spesimen	73	1.60	1.11

Alat BBM yang paling tinggi penggunaannya oleh guru Pendidikan Seni Visual (PSV) ialah '*Overhead Projector*', menunjukkan nilai min = 4.57. Alat BBM kedua tertinggi digunakan dalam pengajaran PSV ialah Papan Flanel/Papan Gulung yang menunjukkan nilai min = 3.34. Papan Hitam/Papan Kapur adalah alat BBM yang ketiga kerap digunakan oleh guru, menunjukkan nilai min = 2.90. Kelaziman penggunaan Gambar/Poster/Carta adalah pada nilai min = 2.38. Manakala penggunaan transparenasi atau lut sinar adalah pada kelaziman nilai min = 2.08. Agak menarik diperhatikan ialah penggunaan Komputer dan Perisian Komputer masih lagi belum menjadi kelaziman sejati dalam kalangan guru PSV, menunjukkan nilai min = 2.04. Hal yang sama berlaku pada penggunaan Slaid Projektor, menunjukkan nilai min = 1.76. Penggunaan Model/Spesimen adalah yang paling jarang berlaku dalam kalangan guru PSV, menunjukkan nilai min terendah, min = 1.60. Ini bermakna bahawa guru masih lagi memegang kebiasaan dengan penggunaan BBM yang konvensional yang tidak memerlukan banyak penyediaan bahan sendiri. Dengan lain perkataan, guru lebih suka menggunakan bahan yang tersedia untuk pengajaran PSV di bilik darjah.

ii. Masalah Penggunaan BBM

Aspek kedua yang diteliti dalam analisis keperluan adalah berkait dengan soal penggunaan BBM oleh guru PSV. Aspek ini dilihat secara khususnya dalam hubungan masalah yang membatasi penggunaan BBM dalam pengajaran mereka. Dapatan kajian tentang aspek ini dibentangkan dalam Jadual 4.2 berikut:

Jadual 4.2: *Masalah Penggunaan BBM oleh Guru PSV*

Bil	Masalah Penggunaan & Pemerolehan BBM	N	Min	SP
1.	Pembantu mahir untuk membantu cara penggunaan bahan bantu mengajar	73	4.17	.78
2.	Kurang galakkan daripada pengetua, ketua bidang atau panitia	73	3.38	1.38
3.	Tiada kursus dalaman mengenai penggunaan media pengajaran yang disediakan	73	3.28	1.24
4.	Masa penggunaan dan peminjaman bahan bantu mengajar tidak sesuai	73	3.26	1.11
5.	Sukar untuk mendapatkan bahan bantu mengajar dari pusat sumber di sekolah	73	2.98	1.27
6.	Kekurangan BBM bagi kegunaan guru-guru pendidikan seni visual	73	2.78	1.08
7.	Pengetahuan dan kemahiran yang kurang dalam BBM	73	2.64	.99
8.	Lokasi pusat sumber menyebabkan kesukaran mendapat sumber pengajaran yang sesuai	73	2.43	1.07
9.	Tiada peralatan khas	73	2.00	1.30

Jadual 4.2 di atas menunjukkan bahawa masalah guru yang paling tinggi dalam penggunaan BBM ialah berkaitan dengan kesukaran mereka mendapatkan pembantu yang mahir bagi membantu mereka dalam penggunaan bahan, menunjukkan nilai min = 4.17. Mereka juga mendapati kekurangan galakan daripada pihak pengurusan sekolah khususnya pengetua, ketua bidang dan juga ketua panitia adalah kesukaran kedua tertinggi dengan nilai min = 3.38. Kesukaran ketiga tertinggi yang dihadapi oleh guru ialah berkaitan dengan kekurangan kursus dalaman bagi membantu mereka dalam penggunaan media pengajaran, menunjukkan min = 3.28. Masalah berikutnya adalah berkaitan dengan masa penggunaan dan peminjaman bahan bantu mengajar tidak sesuai (nilai min = 3.26). Kesukaran mereka untuk mendapatkan bahan bantu pengajaran dari

pusat sumber di sekolah merupakan masalah seterusnya, menunjukkan nilai min = 2.98. Faktor kekurangan BBM bagi kegunaan guru-guru pendidikan seni visual merupakan masalah yang menunjukkan nilai min = 2.78. Manakala kekurangan pengetahuan dan kemahiran yang mencukupi dalam penggunaan BBM adalah faktor masalah yang menunjukkan nilai min = 2.64. Kedudukan pusat sumber menyebabkan kesukaran mendapat sumber pengajaran yang sesuai juga adalah masalah yang paling rendah kepada guru, menunjukkan nilai min = 2.43.

b. Analisis tentang Peranan BBM dalam Aktiviti Pengajaran PSV

Dalam meneruskan usaha mengesan aspek keperluan guru PSV dalam penggunaan BBM, satu soal selidik telah dijalankan bagi mendapatkan pandangan mereka tentang peranan BBM dalam aktiviti pengajaran bagi mata pelajaran PSV. Bagi memudahkan penganalisan, aspek penggunaan ini dilihat daripada dua aspek utama, iaitu, (i) kesan penggunaan BBM, dan (ii) kepentingan BBM dalam pengajaran PSV .

a. Kesan Penggunaan BBM

Persoalan sama ada guru menganggap penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) penting dalam pengajaran mereka dijawab dengan merujuk pada data dalam Jadual 4.3 di bawah. Daripada butir-butir yang disusun mengikut keutamaan berdasarkan nilai min responden dari yang tertinggi ke yang terendah, adalah didapati bahawa:

Jadual 4.3: *Pandangan Guru tentang Kesan Penggunaan BBM*

Bil	Butir-butir	N	Min	SP
1	Guru dapat menggunakan lebih masa untuk membimbing pelajar	73	4.60	.49
2	Bahan Bantu Mengajar yang saya gunakan membantu dalam memberi arahan yang baik dalam pengajaran Pendidikan seni Visual	73	4.58	.49
3	Menggalakkan penglibatan pelajar anda untuk menghasilkan karya seni.	73	4.47	.52
4	Bahan Bantu Mengajar memainkan peranan penting dalam aktiviti pengajaran Pendidikan Seni Visual saya.	73	4.28	.58
5	Pengajaran lebih menarik	73	4.28	.53
6	Bahan Bantu Mengajar yang saya gunakan memberi kesan positif kepada pencapaian pelajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual	73	4.26	.60
7	Media pengajaran membantu guru dalam pengajaran	73	4.19	.70
8	Bahan Bantu Mengajar biasanya digunakan oleh Guru Pendidikan Seni Visual yang kreatif.	73	4.17	.56
9	Bahan Bantu Mengajar untuk Pendidikan seni Visual perlu di perbanyakkan	73	4.17	.63
10	Sekolah saya memerlukan Bahan Bantu Mengajar Pendidikan Seni Visual yang lebih canggih berbentuk VCD	73	4.17	.71
11	Keperluan peperiksaan Pendidikan Seni Visual menggalakkan penggunaan Bahan Bantu mengajar	73	4.17	.63
12	Penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan kreativiti guru	73	4.16	.60
13	Pengajaran saya dengan berbantuan alat pandang dengar adalah lebih berkesan.	73	4.12	.57
14	Guru berperanan sebagai fasilitator.	73	4.06	.58
15	Penciptaan lebih banyak media pengajaran adalah memberi manfaat kepada guru dan pelajar.	73	3.87	.78
16	Pelajar-pelajar saya boleh berjaya dalam peperiksaan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual melalui penggunaan Bahan Bantu Mengajar.	73	3.76	.95
17	Penggunaan Alat Bantu Mengajar yang terdapat di sekolah saya kini perlu diperbanyakkan.	73	3.46	1.16
18	Konsep Pendidikan Seni Visual dapat diajar dengan lebih baik	73	3.30	1.26
19	Perhubungan guru dan pelajar dapat dijalinkan dengan baik.	73	3.10	1.04
20	Menjimatkan masa	73	2.69	1.00

Jadual 4.3 di atas membentangkan pola respon guru tentang pandangan mereka terhadap kesan penggunaan BBM dalam pengajaran. Mereka sangat-sangat bersetuju bahawa melalui penggunaan BBM, mereka mendapat waktu untuk memberi bimbingan kepada pelajar (min = 4.60). Dengan menggunakan BBM mereka juga boleh memberi arahan yang baik terhadap pengajaran Pendidikan Seni Visual (min = 4.58).

Seterusnya, guru bersetuju bahawa penggunaan BBM dapat menggalakkan penglibatan pelajar mereka dalam aktiviti penghasilan karya seni (min = 4.47). Penggunaan BBM juga dapat membantu aktiviti pengajaran guru dan menjadikan pengajaran tersebut lebih menarik (min = 4.28). Guru juga berpendapat bahawa melalui penggunaan BBM pelajar boleh menunjukkan pencapaian yang lebih baik dalam PSV (min = 4.26) . Secara keseluruhannya, BBM memang dianggap membantu guru dalam pengajaran PSV (min = 4.19).

Oleh kerana guru menetapkan bahawa penggunaan BBM lebih biasa digunakan oleh guru yang kreatif sahaja, maka sekolah sepatutnya menyediakan lebih banyak kemudahan BBM dengan ciri-ciri yang lebih canggih. Penggunaan BBM perlu digalakkan dalam kalangan guru kerana ia membantu memenuhi keperluan Sijil Pelajaran Malaysia (min = 4.17).

Daripada aspek kegunaan langsung, guru percaya bahawa penggunaan BBM dapat mengembangkan kreativiti mereka (min = 4.16). Seterusnya, BBM juga menjadikan pengajaran mereka lebih berkesan (min = 4.12). Kesimpulannya, keseluruhan guru memberi pandangan yang positif terhadap penggunaan BBM dan amat mengalu-alukan penghasilan satu bentuk BBM yang baru.

i. Kepentingan BBM dalam Pengajaran PSV

Maklumat juga diperolehi tentang kepentingan penggunaan jenis atau alat BBM yang diperlukan oleh guru PSV. Daripada soal selidik yang telah dijalankan, maka satu set data telah diperolehi bagi menyatakan penilaian guru terhadap kepentingan jenis atau alat BBM yang mereka anggap penting digunakan untuk pengajaran mereka. Butir data hasil soal selidik tersebut dibentangkan dalam Jadual 4.4 di bawah.

Jadual 4.4: *Penilaian Guru terhadap Kepentingan Penggunaan BBM PSV mengikut Jenis Alat.*

Bil	Kepentingan Alat Media Pengajaran	N	Min	SP
1.	VCD	73	4.38	.67
2.	Kad imbasan / kad aktiviti	73	4.36	.58
3.	Radio / Kaset	73	4.19	.73
4.	Model	73	4.17	.69
5.	Filem slaid	73	4.05	.68
6.	Overhed Projektor / lut sinar	73	3.42	.88
7.	Carta / poster	73	3.21	1.12
8.	Televisyen	73	2.50	1.35

Merujuk kepada jadual 4.4, adalah didapati bahawa guru memang melihat kepentingan penggunaan BBM mengikut jenis alat yang digunakan. Penggunaan VCD adalah dianggap terpenting, menunjukkan nilai min = 4.38. Manakala kad imbasan dianggap kedua terpenting, menunjukkan nilai min = 4.36. Seterusnya, Radio/Kaset dianggap sebagai media pengajaran yang ketiga penting dalam senarai keutamaan, menunjukkan nilai min = 4.19. Ini diikuti dengan penggunaan model dengan nilai min = 4.17. Penggunaan filem slaid menunjukkan nilai min = 4.05, manakala penggunaan

overhead projektor/lutsinar pula menunjukkan nilai min = 3.42, dan carta/poster nilai min = 3.21. Televisyen adalah bahan yang paling terendah kepentingannya dalam senarai penggunaan jenis BBM, menunjukkan nilai min = 2.50.

Sebagai kesimpulan, adalah didapati bahawa penggunaan VCD sebagai alat media pengajaran merupakan prioriti guru dalam senarai penggunaan jenis BBM. Oleh itu usaha seterusnya oleh penyelidik adalah membangunkan VCD. Proses penyediaan VCD tersebut dilakukan menerusi beberapa tahap penglibatan. Tahap pertama adalah mendapatkan ciri VCD. Hasil kajian daripada kajian tersebut dibentangkan dalam Jadual 4.5.

c. Analisis Ciri-ciri Perlu untuk Reka bentuk VCD

Penganalisan keperluan juga melibatkan usaha mengenal pasti ciri-ciri perlu bagi membangunkan VCD pengajaran PSV. Penganalisan ciri-ciri tersebut dilakukan dengan merujuk kepada empat aspek, iaitu: (i) isi kandungan, (ii) strategi pengajaran, (iii) reka bentuk persembahan, dan (iv) reka bentuk interaksi.

i) Aspek isi kandungan VCD

Butir analisis aspek isi kandungan yang diperlukan dalam penyediaan bahan VCD dibentangkan dalam Jadual 4.5

Jadual 4.5: Ciri-ciri reka bentuk VCD berasaskan aspek isi kandungan

Bil	Butir Kandungan	N	Min	SP
1.	Isi kandungan dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pelajar.	46	4.47	.50
2.	Bahasa penyampaian adalah mudah.	46	4.34	.60
3.	Bahasa penyampaian menggunakan Bahasa Melayu.	46	4.26	.57
4.	Contoh yang diberikan adalah realistik/autentik.	46	4.02	.68
5.	Isi kandungan disusun dengan teratur.	46	4.02	.74
6.	Terjemahan istilah adalah tepat.	46	3.97	.99
7.	Isi kandungan yang disampaikan adalah tepat.	46	3.93	.77
8.	Isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran lain.	46	3.89	.94
9.	Tiada kesilapan ejaan.	46	3.82	.70
10.	Isi kandungan sesuai dengan sukatan pelajaran PSV (KBSM).	46	3.78	.89

Dengan meneliti jadual 4.5 di atas, dapat diperhatikan bahawa aspek isi kandungan yang berkait dengan pengetahuan sedia ada pelajar merupakan asas keprihatinan paling utama guru-guru dalam pemilihan BBM. Aspek kedua yang dianggap perlu oleh guru adalah bahasa penyampaian yang mudah khususnya penggunaan Bahasa Melayu. Yang lain adalah melibatkan penyediaan contoh yang baik realistik/autentik, terjemahan istilah adalah tepat, isi kandungan yang disampaikan adalah tepat, isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran yang lain dan juga tiada kesilapan ejaan. Ini merupakan aspek keperluan yang paling rendah mengikut penilaian guru iaitu kesesuaian isi kandungan dengan sukatan pelajaran PSV KBSM iaitu min = 3.78.

ii) Aspek strategi pengajaran

Ciri kedua kandungan VCD adalah berkait dengan aspek strategi pengajaran yang boleh diaplikasi oleh guru PSV dalam pengajaran mereka. Hasil dapatan soal selidik tentang butir aspek tersebut dibentangkan dalam Jadual 4.6.

Jadual 4.6: *Penilaian guru terhadap ciri keperluan berasaskan strategi pengajaran mengikut sepuluh aspek.*

Bil.	Strategi Pengajaran	N	Min	SP
1.	Aktiviti dalam VCD ini menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif	46	4.30	.55
2.	Terdapat unsur-unsur nilai murni menghargai dan bekerjasama	46	4.23	.73
3.	Penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar.	46	4.19	.71
4.	Kaedah mengajar adalah sesuai dengan tajuk	46	4.10	.52
5.	Pengguna diberi peluang mengulang kemahiran	46	4.08	.75
6.	Objektif pengajaran yang realistik	46	3.89	.56
7.	Objektif pengajaran boleh dicapai	46	3.89	.60
8.	Objektif pengajaran ditulis dengan jelas	46	3.80	.61
9.	Penyampaian isi pelajaran teratur dan senang	46	3.78	1.09
10.	Rangka isi kandungan adalah jelas	46	3.50	.88

Merujuk kepada butir kandungan yang telah disusun mengikut keutamaan nilai min dalam Jadual 4.6 di atas, adalah didapati bahawa ciri kebolehan VCD menggalakkan pelajar berfikir dengan kreatif dan kritis merupakan ciri yang terpenting sebagai kandungan strategi pengajaran, menunjukkan nilai min = 4.30. Ciri strategi kedua terpenting ialah penekanan kepada unsur nilai murni yang menunjukkan rasa penghargaan dan bekerjasama, dengan nilai min = 4.23. Ciri strategi pengajaran yang penting seterusnya ialah hal penyampaian isi pelajaran yang sesuai dengan gaya pembelajaran pelajar, menunjukkan nilai min = 4.19. Hal yang berkaitan dengan kaedah pengajaran yang sesuai dengan tajuk mendapat nilai min = 4.10. Kebolehan VCD memberi peluang kepada pengguna mengulangi kemahiran adalah ciri strategi yang keempat terpenting, dengan nilai min = 4.08. Kandungan VCD menunjukkan objektif pengajaran yang realistik dan kebolehcapaian objektif tersebut merupakan ciri strategi penting dengan nilai min = 3.89. Manakala penulisan objektif pengajaran ditulis dengan

jelas mendapat nilai min = 3.80. Hal penyampaian isi pelajaran juga teratur dan senang merupakan nilai strategi pengajaran mendapat nilai min = 3.78. Manakala rangka isi kandungan yang jelas adalah ciri strategi yang mendapat nilai min paling rendah iaitu 3.50.

iii) Aspek Reka bentuk Persembahan

Hasil soal selidik bagi meneliti aspek reka bentuk persembahan sebagai ciri yang perlu dalam penyediaan VCD, dinyatakan dalam Jadual 4.7. Seperti dalam jadual sebelumnya, semua butir kandungan telah pun disusun mengikut keutamaan berasaskan nilai min dari yang tertinggi ke yang terendah.

Jadual 4.7: *Penilaian Guru terhadap Ciri Keperluan Reka bentuk Persembahan*

Bil.	Reka bentuk Persembahan	N	Min	SP
1.	Warna yang digunakan dalam perisian perlu sesuai dan berkesan	46	4.13	.68
2.	Teks jelas dan mudah dibaca	46	4.00	.81
3.	Tiada gangguan teknikal berlaku semasa persembahan	46	4.00	.59
4.	Animasi yang digunakan membantu pembelajaran	46	3.91	.83
5.	Audio yang digunakan berpautan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	46	3.84	.81
6.	Grafik dan imej menarik dan berkesan	46	3.73	.88
7.	Kedudukan teks, grafik dan animasi adalah konsisten	46	3.60	.85

Jadual 4.7 di atas menunjukkan bahawa ciri yang dianggap paling perlu ada dalam reka bentuk persembahan VCD adalah yang berkait dengan soal penggunaan warna yang sesuai dan berkesan, menunjukkan nilai min = 4.13. Dua ciri perlu yang

kedua penting dalam reka bentuk persembahan VCD ialah (1) penggunaan teks yang jelas dan mudah dibaca, dan (2) pengelakan sebarang gangguan teknikal semasa persembahan dengan nilai min = 4.00. Penggunaan animasi adalah merupakan ciri ketiga penting dalam reka bentuk, menunjukkan nilai min = 3.91. Ciri persembahan yang keempat penting dalam reka bentuk VCD ialah penggunaan audio yang tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran (min = 3.84). Sementara itu penggunaan grafik dan imej yang menarik dan berkesan merupakan ciri kelima penting, dengan nilai min = 3.73. Manakala unsur kedudukan teks, grafik dan animasi yang konsisten mendapat nilai min = 3.60.

iv) Aspek Reka bentuk Interaksi

Ciri VCD yang dilihat daripada aspek reka bentuk interaksi dianalisis seperti yang dibentangkan dalam Jadual 4.8 di bawah.

Jadual 4.8: *Penilaian guru terhadap ciri keperluan reka bentuk interaksi mengikut tiga aspek.*

Bil.	Reka bentuk Interaksi	N	Min	SP
1.	Pelajar mudah untuk mencapai maklumat yang diperlukan	46	3.91	.66
2.	Persembahan isi pelajaran berturutan	46	3.65	.92
3.	Perjalanan persembahan isi kandungan mudah diikuti	46	3.47	.69

Daripada jadual di atas, adalah didapati bahawa ciri reka bentuk interaksi yang paling utama yang perlu diberi perhatian dalam penyediaan VCD adalah yang berkait dengan perkara memudahkan pelajar mencapai maklumat yang mereka perlukan,

menunjukkan nilai min tertinggi = 3.91. Ciri reka bentuk interaksi kedua penting adalah tentang persembahan isi pelajaran yang berturutan dengan nilai min = 3.65. Manakala unsur persembahan isi kandungan yang mudah diikuti merupakan ciri ketiga penting dengan nilai min = 3.47.

B. Proses Membina VCD sebagai elemen TeLMOVA

Berasaskan dapatan di atas, penyelidik membuat keputusan untuk menyediakan satu set BBM yang mengandungi 10 keping VCD bagi merangkumi 3 jenis bidang penghasilan seni visual, iaitu: Lukisan, Catan dan Reka bentuk Grafik. Walau bagaimanapun, bidang Reka bentuk Grafik hanya melibatkan penghasilan Poster. Bilangan VCD mengikut bidang adalah seperti berikut:

Bidang Penghasilan	Jumlah VCD
Lukisan	3
Catan	4
Poster	3

a. Konsep Penghasilan

Set BBM yang dibangunkan ini dinamakan sebagai TeLMOVA, iaitu singkatan daripada perkataan *Teaching and Learning Material of Visual Art*. Pembinaan TeLMOVA mengambil konsep yang diambil kira berdasarkan pertimbangan-pertimbangan berikut:

i) Pendekatan

Persembahan secara animasi digunakan sebagai elemen penting. Bagi membantu menguatkan kesan elemen ini, bunyi dan suara dimasukkan sekali. Elemen-elemen ini memungkinkan pembelajaran berlaku secara lebih menyeronokkan, '*Learning is fun*'. Pelajar terdedah dengan pendekatan baru tentunya akan teruja dan teransang ketika sesi pembelajaran berlansung.

ii) Objektif

Penyediaan bahan TeLMOVA dibuat bersandarkan objektif berikut

1. Mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah secara lebih berkesan dan sistematik.
2. Menyediakan BBM yang relevan dengan teknologi hari ini.
3. Mengurangkan bebanan setiap guru, terutamanya dalam menyediakan BBM.
4. Menjimatkan masa guru bagi memikirkan seterusnya menyediakan BBM.

iii) Teknik

Teknik demonstrasi atau tunjuk cara ini telah memberikan beberapa kebaikan dan kesan kepada pelajar antaranya pertama: pelajar telah dapat mencontohi apa yang ditunjukkan dengan lebih mudah dan tepat; kedua: dapat mengukuhkan ingatan pelajar mengenai tajuk dan langkah-langkah untuk melaksanakannya; ketiga: pelajar lebih mudah memahami isi pelajaran dan menimbulkan minat untuk belajar; dan keempat: kesilapan pelajar dapat diperbetulkan oleh guru, ini secara tidak langsung membantu meningkatkan kualiti pengetahuan pelajar.

b. Langkah-langkah Penghasilan TeLMOVA

Bagi meneruskan pembangunan TeLMOVA, maka langkah-langkah berikut telah diambil.

i) Perbincangan Awal

Penghasilan TeLMOVA bermula dengan satu perancangan menerusi perbincangan awal dengan beberapa pihak termasuk guru-guru, pakar-pakar grafik, dan pihak pengeluar VCD. Hasil daripada perbincangan ini, maka wujudlah satu konsep pengajaran menggunakan teknik arahan dan demonstrasi melalui paparan VCD mengikut model yang dilaksanakan di German.

ii) Penyediaan Bahan.

Proses menyediakan kandungan TeLMOVA melibatkan kerja-kerja teknikal yang berikut:

- a. Menyediakan skrip untuk sesi rakaman yang mengandungi bahan isi kandungan dalam 10A. Mereka bentuk teks untuk setiap bidang penghasilan seperti yang dinyatakan dalam Lampiran.
- b. Membuat rakaman studio bagi mengisi kandungan TeLMOVA mengikut skrip yang telah disediakan berasaskan pengisian berikut:
 - i. Kandungan visual tentang demonstrasi penggunaan teknik penghasilan – Lukisan, Catan dan Poster.
 - ii. Kandungan suara tentang arahan, penceritaan teknik, proses dan teks sejarah setiap bidang.
- c. Memindahkan hasil rakaman ke dalam komputer untuk pengeditan bagi mendapat kejelasan imej dan teks menggunakan perantian *Firewire Card*

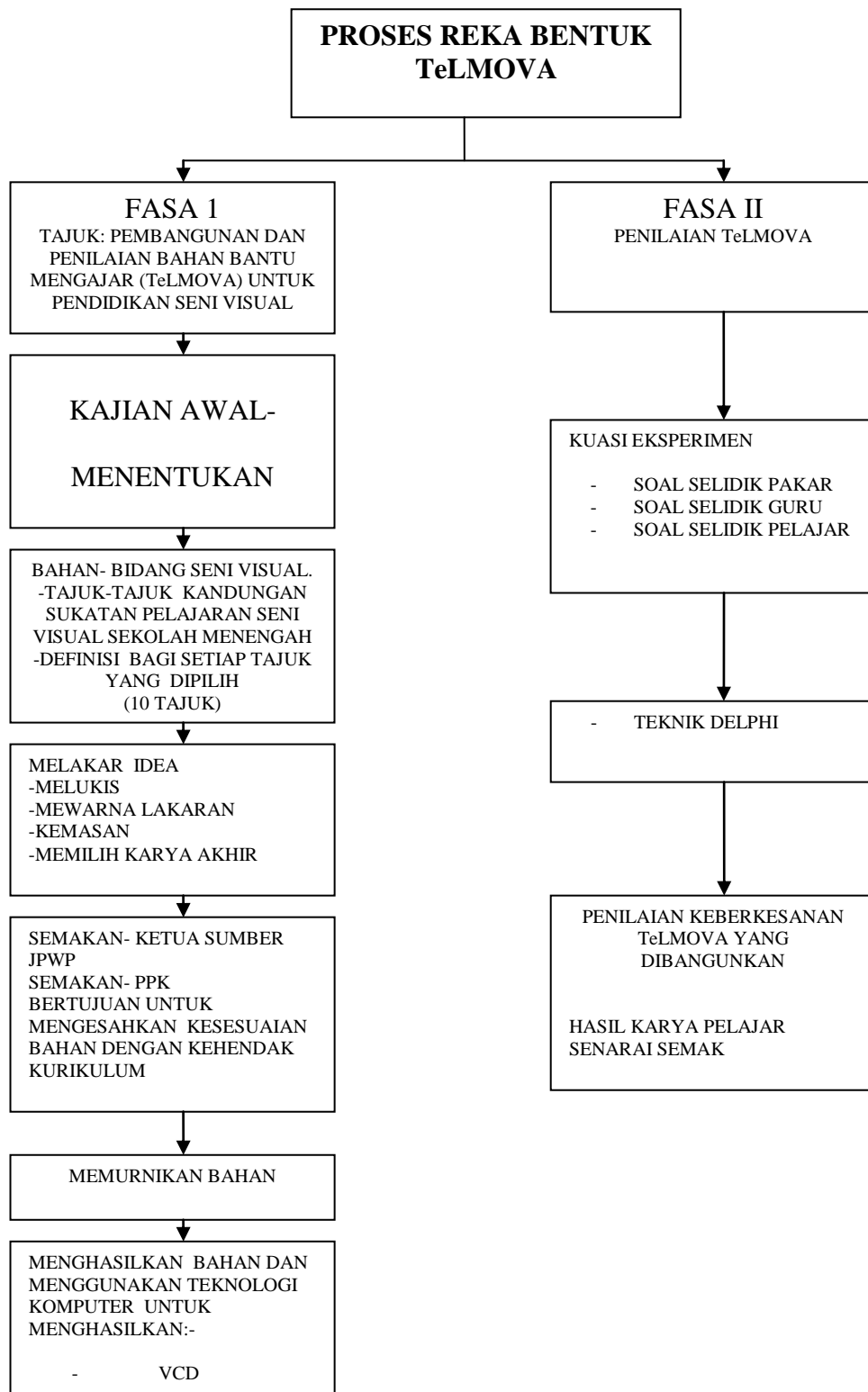
dan perisian *Adobe Premier Photoshop*. Manakala kejelasan suara diedit menggunakan perisian *Sonic Foundary Soundforge 6.0*.

- d. Memindahkan hasil rakaman yang telah diedit daripada komputer ke dalam bentuk VCD mengikut urutan menggunakan format fail video MPEG.
- e. Menghasilkan produk akhir VCD bagi setiap bidang, iaitu Lukisan, Catan dan Poster menggunakan perisian *Ahead Nero Burning Rom*.

iii) Langkah Penyemakan Kandungan TeLMOVA

Setelah TeLMOVA siap disediakan dalam bentuk set, proses seterusnya ialah membuat siri semakan, khususnya kandungan, melalui langkah-langkah berikut:

- a. Hasil karya VCD dihantar untuk disemak oleh pakar yang telah dilantik.
- b. Ciri dan fungsi VCD dibaiki mengikut saranan pakar sebelum dihantar untuk diuji dan di nilai semula oleh pakar.
- c. Mengulangi langkah 3 dan 4 bagi memastikan semua ciri dan keperluan VCD menjadi sempurna untuk diterbitkan.
- d. Menerbitkan hasil TeLMOVA dalam bentuk VCD dan buku arahan



Rajah 4.1: Proses reka bentuk TeLMOVA

4.3 Fasa Penilaian TeLMOVA

Sebagai satu prosedur biasa dalam pembinaan BBM, satu siri penilaian bahan dijalankan dalam beberapa fasa. Fasa penilaian TeLMOVA melibatkan beberapa peringkat yang dilakukan dalam dua bentuk, iaitu (a) formatif, dan (b) sumatif.

A. Penilaian formatif

Pada peringkat formatif, aktiviti penilaian melibatkan proses yang bermula daripada peringkat menganalisis keperluan bahan serta cirinya seperti yang telah dibincangkan dalam topik sebelumnya. Aktiviti tersebut disambung pada tahap (a) penilaian awal bahan TeLMOVA yang dibina bagi menentukan kualiti bahan (b) menilai bahan secara pusingan bagi memantapkan isi dan format persembahan.

a. Penilaian Awal Bahan TeLMOVA

Aktiviti awal penilaian dalam proses pembinaan bahan TeLMOVA dibuat secara bergandingan dengan aktiviti penghasilan bahan. Tindakan sekali gus ini dilakukan bagi membolehkan bahan yang dibina terus menepati standard ciri yang dikehendaki mengikut penilaian pakar bidang yang terlibat. Dalam aktiviti penilaian ini, kriteria yang diambil kira adalah berfokuskan kepada tiga belas aspek, seperti yang dinyatakan berikut:

1. *Kesesuaian dengan objektif.*

Aspek yang paling asas dalam pembinaan BBM ialah ciri menepati objektif pembelajaran yang sepatutnya terlibat. Dalam proses pembinaan bahan ini, ciri ini diperhatikan berasaskan soalan: Adakah TeLMOVA sesuai atau boleh membantu mencapai objektif-objektif pengajaran atau pembelajaran?

2. *Kesesuaian dengan peristiwa pengajaran.*

Mengikut Gagne' (1985), terdapat sembilan peristiwa pengajaran semasa mengajar seperti perhatian, menyampaikan objektif pelajaran, mengingat semula pelajaran lepas, menyampaikan pelajaran atau maklumat, memberi contoh-contoh yang sesuai, memberi latihan dan mendapatkan maklum balas, menyediakan maklum balas informatif, memberi ujian untuk mengukur prestasi dan menyediakan aktiviti pengayaan. Dalam usaha membina bahan ini, kesemua aspek peristiwa ini diteliti berasaskan soalan: Adakah TeLMOVA sesuai dengan peristiwa atau langkah pengajaran?

3. *Kebolehan menjelaskan konsep atau prosedur.*

Jika bahan itu mempunyai atribut visual kaku, gerak, audio, maklum balas dan sebagainya, adakah atribut-atribut media ini dapat membantu menjelaskan konsep atau prosedur yang terdapat dalam unit pengajaran itu? Pemilihan sesuatu atribut media haruslah efektif dari segi kos.

4. *Penggalakan interaksi pelajar.*

Aspek kebolehan BBM yang dibangun daripada sudut kemampuannya menimbulkan interaksi pelajar dalam pembelajaran diteliti berasaskan soalan: Adakah TeLMOVA menyediakan latihan atau ujian untuk menggalakkan pelajar memberi maklum balas secara aktif?

5. *Penggalakan pembinaan pengetahuan (Kognitif).*

Persoalan lain yang turut diperhatikan dalam menyediakan BBM ini ialah hal sama ada TeLMOVA dapat menyediakan peluang kepada pelajar membina pengetahuan

sendiri dengan bantuan guru atau pun yang berlaku sesama pelajar dalam konsep pembelajaran usaha sama. Aspek ini dianggap penting dalam pendekatan kognitif yang dikira mampu mengujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dengan pembabitan penggunaan multimedia.

6. Penggalakan perbincangan atau aktiviti susulan.

Dalam pembinaan bahan ini, perhatian juga diberikan kepada aspek: Adakah TeLMOVA menyediakan ruang untuk perbincangan atau menyediakan aktiviti susulan yang boleh memperkembangkan lagi kognitif pelajar?

7. Ketepatan maklumat.

Turut dinilai ialah aspek: Adakah maklumat yang disediakan dalam TeLMOVA tepat dan relevan dengan objektif pengajaran? Maklumat yang tepat boleh meningkatkan motivasi pelajar (Keller, 1983).

8. Kebolehan untuk difahami.

Aspek yang paling asas untuk diperhatikan dalam pembinaan bahan ini ialah: Adakah TeLMOVA itu boleh difahami oleh kumpulan sasaran?

9. Kemudahan pengendalian.

Daripada segi kebolegunaan bahan, ciri yang perlu dilihat ialah: Adakah TeLMOVA mudah dikendalikan dengan bantuan paling minimum dari guru atau manual?

10. Penarikan minat.

Antara faedah yang perlu diperhatikan sebagai kesan penggunaan bahan ini ialah:

Adakah TeLMOVA dapat menarik minat dan perhatian pelajar seperti penggunaan warna yang sesuai, animasi, grafik dan sebagainya? Bahan yang menarik dapat meningkatkan motivasi pelajar (Keller, 1983).

11. Penyediaan pilihan mengikut kebolehan pelajar.

Satu lagi aspek kebolehgunaan bahan ini yang turut diperhatikan ialah: Adakah TeLMOVA mempunyai menu atau pilihan untuk memenuhi keperluan pelajar berbagai kebolehan?

12. Kesesuaian maklum balas.

Aspek maklum balas yang diberi perhatian dalam merangka kandungan bahan ini merangkumi dua jenis, iaitu maklum balas spontan dan maklum balas bermaklumat (informatif). Kedua-dua jenis ini dianggap penting oleh Skinner (1954) untuk kegunaan pada ketika tertentu dalam pembelajaran. Dalam proses membina bahan ini, jenis maklum balas ini dirumuskan dalam soalan: Adakah maklum balas yang disediakan dalam TeLMOVA sesuai dengan objektif pengajaran?

13. Arahan yang jelas, teratur dan konsisten.

Aspek dan ciri kandungan bahan yang turut diteliti ialah berkaitan dengan pernyataan arahan, yang dinilai berasaskan soalan: Adakah arahan yang disediakan dalam TeLMOVA jelas, ringkas, teratur dan konsisten?

Bagi mendapatkan bukti empirikal tentang proses penentuan kualiti bahan TeLMOVA tiga belas aspek di atas disusun dalam empat kategori sebagai rujukan penilaian, iaitu:

- i). Aspek Isi Kandungan
- ii). Aspek Strategi Pengajaran
- iii). Aspek Reka bentuk Persembahan
- iv). Aspek Reka bentuk Interaksi

i) Kualiti Bahan dalam Aspek Isi Kandungan

Hasil penilaian oleh pakar tentang kualiti bahan berasaskan aspek isi kandungan VCD yang telah dirangkum, dan dibentangkan dalam Jadual 4.9 berikut. Kandungan jadual mengikut elemen penilaian dalam bentuk ulasan yang disusun mengikut nilai min dari yang tertinggi kepada yang terendah.

Jadual 4.9: *Penilaian terhadap Asepk Isi Kandungan*

Bil.	Ulasan Isi Kandungan	Min	SP
1.	Bahasa penyampaian adalah mudah	4.63	.50
2.	Isi kandungan dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pelajar	4.54	.52
3.	Bahasa penyampaian menggunakan Bahasa Melayu	4.54	.52
4.	Isi kandungan yang disampaikan adalah tepat	4.45	.52
5.	Isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran lain	4.45	.52
6.	Terjemahan istilah adalah tepat	4.36	.92
7.	Tiada kesilapan ejaan	4.36	.50
8.	Contoh yang diberikan adalah realistik/autentik	4.18	.40
9.	Isi kandungan sesuai dengan sukatan pelajaran PSV (KBSM)	3.72	.90
10	Isi kandungan disusun dengan teratur	3.63	.80

Jadual di atas memperlihatkan bahawa elemen kualiti tertinggi dalam aspek isi kandungan adalah bahasa penyampaian yang digunakan dalam VCD, menunjukkan nilai min = 4.63. Elemen kualiti aspek isi kandungan yang kedua ialah isi kandungan yang berkait dengan pengetahuan sedia ada pelajar, segandingan dengan penggunaan Bahasa Melayu sebagai bahasa penyampaian, menunjukkan kedua-dua nilai min = 4.54. Elemen kualiti yang ketiga ialah berkait dengan penyampaian isi kandungan VCD yang tepat serta bersepadu dengan kandungan isi maata pelajaran lain (nilai min = 4.54). Ketepatan terjemahan istilah dan tiada kesilapan ejaan adalah elemen kualiti keempat dengan nilai min = 4.36. Penyediaan contoh yang realistik/autentik dalam VCD diberi penilaian kualiti kelima dengan nilai min = 4.18. Kualiti kandungan yang sesuai dengan sukatan pelajaran PSV mendapat nilai min = 3.72. Manakala elemen kualiti tentang susunan isi kandungan yang teratur mendapat nilai min = 3.63.

ii) Kualiti Bahan dalam Aspek Strategi Pengajaran

Bagi menilai aspek kosmetik VCD dalam TeLMOVA, sepuluh elemen kualiti juga digunakan. Hasil penilaian dibentang dalam Jadual 4.10 di bawah, mengikut kandungan yang telah disusun berasaskan nilai min dari yang tertinggi ke yang terendah.

Jadual 4.10: *Penilaian terhadap aspek Strategi Pengajaran*

Bil	Ulasan Strategi Pengajaran	Min	SP
1.	Pengguna diberi peluang mengulang kemahiran	4.72	.46
2.	Terdapat unsur-unsur nilai murni menghargai dan bekerjasama	4.63	.50
3.	Kaedah mengajar adalah sesuai dengan tajuk	4.45	.52
4.	Aktiviti dalam VCD ini menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif	4.45	.52
5.	Penyampaian isi pelajaran teratur dan senang	4.36	.50
6.	Objektif pengajaran tercapai	4.18	.40
7.	Objektif pengajaran boleh dicapai	4.09	.83
8.	Rangka isi kandungan adalah jelas	4.00	.77
9.	Penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar.	4.00	1.09
10.	Objektif pengajaran ditulis dengan jelas	3.72	1.00

Jadual di atas memperlihatkan bahawa antara strategi pengajaran yang digunakan ialah pengguna diberi peluang mengulang kemahiran dengan nilai min yang paling tinggi min = 4.72, VCD juga memuatkan unsur-unsur nilai murni menghargai dan bekerjasama dengan nilai min = 4.63. Pakar juga berpendapat bahawa kaedah mengajar adalah sesuai dengan tajuk serta aktiviti dalam VCD ini menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif dengan nilai min = 4.45. Seterusnya pakar menyatakan bahawa penyampaian isi pelajaran teratur dan senang nilai min = 4.36. Objektif pengajaran juga didapati tercapai dengan nilai min = 4.18 dan objektif pengajaran juga boleh dicapai dengan nilai min = 4.09. Selain itu pakar juga mendapati bahawa rangka isi kandungan adalah jelas serta penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar dengan nilai min = 4.00. Manakala soalan 13

objektif pengajaran ditulis dengan jelas dengan nilai min yang paling rendah min = 3.72.

iii) Kualiti bahan daripada aspek Reka bentuk Persembahan

Hasil penilaian bahan VCD yang diteliti daripada aspek reka bentuk persembahan dibentangkan dalam Jadual 4.11 di bawah.

Jadual 4.11: *Penilaian terhadap aspek Reka bentuk Persembahan TeLMOVA mengikut tujuh aspek.*

Bil	Ulasan Reka bentuk Persembahan	Min	SP
1.	Kedudukan teks, grafik dan animasi adalah konsisten	4.72	.46
2.	Teks jelas dan mudah dibaca	4.63	.50
3.	Warna yang digunakan dalam perisian ini sesuai dan berkesan	4.54	.52
4.	Grafik dan imej menarik dan berkesan	4.36	.67
5.	Audio yang digunakan berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	4.36	.67
6.	Tiada gangguan teknikal berlaku semasa persembahan	4.36	.50
7.	Animasi yang digunakan membantu pembelajaran	4.18	1.16

Susunan elemen kualiti bahan yang dilihat daripada aspek persembahan menunjukkan bahawa susun letak teks, grafik dan animasi adalah elemen kualiti yang tertinggi, menunjukkan min = 4.72. Elemen kualiti kedua terbaik dalam aspek reka bentuk persembahan ialah kejelasan dan keboleh bacaan teks (nilai min = 4.63). Penggunaan warna yang sesuai dan berkesan adalah ciri elemen kualiti bahan yang mendapat min = 4.54. Elemen-elemen yang berkaitan dengan penggunaan grafik dan imej menarik, kesesuaian Audio yang tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran, dan unsur teknikal yang tidak mengganggu persembahan adalah ciri kualiti

yang min = 4.36. Manakala penggunaan animasi untuk membantu pembelajaran dengan nilai min terendah, iaitu min = 4.18.

iv) Kualiti bahan daripada aspek Reka bentuk Interaksi

Hasil analisis tentang penilaian kualiti bahan daripada aspek Reka bentuk Interaksi diperincikan mengikut item penelitian seperti yang disenaraikan dalam Jadual 4.12.

Jadual 4.12: *Penilaian pakar terhadap aspek Reka bentuk Interaksi TeLMOVA*

Bil	Ulasan Reka bentuk Interaksi	Min	SP
1.	Persembahan isi pelajaran berturutan	3.72	1.10
2.	Pelajar mudah untuk mencapai maklumat yang diperlukan	3.45	.93
3.	Perjalanan persembahan isi kandungan mudah diikuti	3.27	.78

Daripada jadual di atas, dapat diperhatikan bahawa persembahan isi pelajaran berturutan merupakan elemen kualiti Reka bentuk terbaik dengan nilai min = 3.72. Manakala elemen kemudahan pelajar mencapai maklumat yang diperlukan adalah ciri kedua terbaik, menunjukkan nilai min = 3.45. Ciri perjalanan persembahan isi kandungan yang mudah diikuti mendapat nilai min = 3.27. Hal ini menunjukkan bahawa kandungan TeLMOVA telah disusun dengan sistematik mengikut sukatan PSV lantas memudahkan proses pemahaman pelajar dan pengajaran guru. Pelajar juga mudah untuk mencapai maklumat yang diperlukan menjadikan BBM sebagai medium yang proaktif bagi meningkatkan kefahaman pelajar dalam PSV.

b. Penilaian Bahan VCD TelMOVA oleh Pakar, Guru dan Pelajar mengikut Bidang

Bagi maksud pengukuhan kualiti bahan TelMOVA satu lagi penilaian telah dilakukan oleh tiga kumpulan penilai yang terdiri daripada pakar, guru dan pelajar. Penilaian ini Analisis Univariat Varian berasaskan empat aspek penilaian di atas, iaitu (i) isi kandungan, (ii) strategi pengajaran, (iii) reka bentuk persembahan, dan (iv) reka bentuk interaksi bagi menentukan tahap kualiti kandungan VCD dalam tiga bidang iaitu: Lukisan, Catan dan Poster.

i) Isi Kandungan

Hasil Analisis Univariat Varian untuk melihat penilaian tiga kumpulan penilai – Pakar, Guru dan Pelajar, terhadap tiga bidang VCD - Lukisan, Catan dan Grafik – dibentangkan dalam jadual di bawah:

Jadual 4.13: *Hasil Analisis Univariat Varian dalam aspek Isi Kandungan bagi tiga kumpulan penilai.*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Isi Kandungan

Source		Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Intercept	Hypothesis	2686.466	1	2686.466	2974.597	.000
	Error	1.892	2.095	.903 ^a		
BIDANG	Hypothesis	8.472	2	4.236	4.519	.090
	Error	3.921	4.183	.937 ^b		
KUMPULAN	Hypothesis	2.001	2	1.001	.963	.456
	Error	4.158	4	1.040 ^c		
BIDANG * KUMPULAN	Hypothesis	4.158	4	1.040	5.923	.000
	Error	36.855	210	.176 ^d		

- a. .882 MS(KUMPULAN) + .118 MS(Error)
- b. .882 MS(BIDANG * KUMPULAN) + .118 MS(Error)
- c. MS(BIDANG * KUMPULAN)
- d. MS(Error)

Hasil analisis mengikut Isi Kandungan menunjukkan $F(1, 210) = 2974.597 = 0.000$. Dengan meneliti kandungan jadual di atas, adalah diperhatikan bahawa penilaian oleh tiga kumpulan adalah hampir sekata ($p = .090$). Manakala mutu kandungan bagi ketiga bidang adalah juga sama ($p = .456$). Perbandingan skor kualiti mengikut min adalah seperti yang tertera dalam jadual berikut:

Jadual 4.14: *Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Isi Kandungan*

Isi kandungan	Skor min		
	Pakar	Guru	Pelajar
Lukisan	4.29	4.05	4.28
Catan	4.00	4.01	3.66
Poster	4.76	4.18	4.34

ii) Strategi Pengajaran

Hasil Analisis Univariate Varian daripada aspek strategi pengajaran menunjukkan $F(1, 210) = 1289.63, p = .001$. Berbeza daripada aspek isi kandungan, aspek strategi pengajaran menunjukkan perbezaan penilaian kumpulan yang signifikan ($p = .003$). Ini bererti bahawa setiap kumpulan penilaian memberi penilaian yang berbeza mengikut bidang ($p = .008$).

Jadual 4.15: Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek strategi pengajaran tiga kumpulan penilai

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Strategi Pengajaran

Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intercept	Hypothesis	2699.195	1	2699.195	1289.628	.001
	Error	4.265	2.038	2.093 ^a		
BIDANG	Hypothesis	4.639	2	2.320	19.200	.003
	Error	.685	5.674	.121 ^b		
KUMPULAN	Hypothesis	4.703	2	2.352	20.448	.008
	Error	.460	4	.115 ^c		
BIDANG * KUMPULAN	Hypothesis	.460	4	.115	.700	.592
	Error	34.480	210	.164 ^d		

a. $.882 \text{ MS(KUMPULAN)} + .118 \text{ MS(Error)}$

b. $.882 \text{ MS(BIDANG * KUMPULAN)} + .118 \text{ MS(Error)}$

c. $\text{MS(BIDANG * KUMPULAN)}$

d. MS(Error)

Jadual 4.16: Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Strategi Pengajaran

Strategi Pengajaran	Skor min		
	Pakar	Guru	Pelajar
Lukisan	4.26	3.98	4.18
Catan	4.72	4.15	4.39
Poster	4.14	3.83	4.06

Jadual di atas jelas menunjukkan ada perbezaan antara penilaian kumpulan responden yang terdiri daripada pakar, guru dan pelajar. Umumnya pakar menilai lebih tinggi jika dibandingkan dengan pelajar. Perbezaan kesan penggunaan VCD terhadap tiga kumpulan responden mengikut bidang dapat dilihat segi nilainya yang signifikan. Hal ini bermakna bahawa penggunaan VCD memberi kesan yang berbeza terhadap pakar, guru dan pelajar.

iii) Reka bentuk Persembahan

Hasil Analisis Univariat Varian yang dilaksanakan bagi mengenalpasti mutu kualiti bahan VCD TeLMOVA yang dilihat daripada aspek Reka bentuk persembahan menunjukkan $F(1,210) = 625.49$, $p = .001$. Walau pun terdapat sedikit perbezaan daripada penilaian kumpulan ($p = .021$), kualiti kandungan bagi ketiga bidang VCD adalah hampir sama ($p = .547$).

Jadual 4.17: Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek Reka bentuk Persembahan bagi tiga kumpulan penilai

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Reka bentuk Persembahan

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Intercept	Hypothesis	2754.170	1	2754.170	625.489	.001
	Error	8.989	2.042	4.403 ^a		
BIDANG	Hypothesis	.571	2	.285	.683	.547
	Error	2.099	5.024	.418 ^b		
KUMPULAN	Hypothesis	9.885	2	4.942	11.691	.021
	Error	1.691	4	.423 ^c		
BIDANG * KUMPULAN	Hypothesis	1.691	4	.423	1.109	.353
	Error	80.023	210	.381 ^d		

- a. .882 MS(KUMPULAN) + .118 MS(Error)
- b. .882 MS(BIDANG * KUMPULAN) + .118 MS(Error)
- c. MS(BIDANG * KUMPULAN)
- d. MS(Error)

Jadual 4.18: *Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Reka bentuk Persembahan*

Reka bentuk	Skor min		
	Pakar	Guru	Pelajar
Lukisan	4.45	3.89	4.25
Catan	4.78	3.94	4.28
Poster	4.28	3.89	4.13

Berdasarkan Jadual 4.18 di atas, menunjukkan tidak ada perbezaan yang signifikan dari segi bidang di mana perbandingan skor kualiti TeLMOVA dalam aspek reka bentuk persembahan adalah hampir sama bagi semua bidang. Manakala penilaian oleh kumpulan berbeza nilai minnya. Ini bermakna setiap kumpulan responden memberikan penilaian yang berbeza namun positif bagi reka bentuk persembahan TeLMOVA.

iv) **Reka bentuk Interaksi**

Hasil analisis tentang mutu VCD berasaskan aspek Reka bentuk Interaksi menunjukkan $F = (1, 210) = 551.23, p = .002$. Seperti juga nilai kualiti berasaskan reka bentuk persembahan, kualiti VCD bagi ketiga bidang tidak menunjukkan perbezaan yang nyata ($p = .094$), meskipun penilaian oleh kumpulan adalah sedikit berbeza ($p = .028$) mengikut tiga bidang Lukisan, Catan dan Poster adalah seperti yang tertera di dalam jadual di bawah:

Jadual 4.19: Hasil Analisis Univariat Varian daripada aspek Reka bentuk Interaksi bagi tiga kumpulan penilai

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Reka bentuk Interaksi

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Intercept	Hypothesis	2277.23	1	2277.23	551.22	.002
	Error	2		2	9	
BIDANG	Error	8.388	2.030	4.131 ^a		
	Hypothesis	3.662	2	1.831	4.106	.094
KUMPULAN	Error	2.061	4.621	.446 ^b		
	Hypothesis	9.300	2	4.650	9.881	.028
BIDANG * KUMPULAN	Error	1.882	4	.471 ^c		
	Hypothesis	1.882	4	.471	1.790	.132
	Error	55.196	210	.263 ^d		

a. .882 MS(KUMPULAN) + .118 MS(Error)

b. .882 MS(BIDANG * KUMPULAN) + .118

MS(Error)

c. MS(BIDANG * KUMPULAN)

d. MS(Error)

Jadual 4.20: Perbandingan skor kualiti mengikut min bagi pakar, guru dan pelajar dalam aspek Reka bentuk Interaksi

Reka bentuk	Skor min		
	Pakar	Guru	Pelajar
Lukisan	3.48	3.98	4.41
Catan	3.48	4.24	3.85
Poster	3.48	3.69	4.16

Berdasarkan Jadual 4.21, nilai min bidang dari aspek Reka bentuk Interaksi tidak berbeza walaupun berbeza dari sesi penilaian kumpulan. Ini bermakna skor kualiti reka bentuk interaksi TeLMOVA adalah hampir sama bagi Lukisan, Catan dan Poster, namun memberi kesan tidak sama bagi Pakar, Guru dan Pelajar.

c. Penilaian bahan mengikut Pusingan (Teknik Delphi)

Proses penilaian berikutnya dibuat hanya oleh kumpulan pakar dalam pusingan yang diselangi dengan setiap kerja pembaikan bagi memperbaiki kualiti bahan ketiga-tiga bidang VCD. Dengan menggunakan teknik analisis multivariat (3 Bidang x 3 Fasa) mengikut 3 aspek, iaitu: reka bentuk instruksi, fungsi dan kosmetik – hasil penilaian dibentangkan seperti berikut:

Jadual 4.21: *Penilaian berasaskan Aspek Reka bentuk Intruksional.*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: RBINSTRUKSI

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Intercept	Hypothesis	1012.655	1	1012.655	790.180	.001
	Error	2.563	2	1.282 ^a		
PUSINGAN	Hypothesis	47.429	2	23.714	202.884	.000
	Error	.468	4	.117 ^b		
BIDANG	Hypothesis	2.563	2	1.282	10.964	.024
	Error	.468	4	.117 ^b		
PUSINGAN * BIDANG	Hypothesis	.468	4	.117	1.709	.155
	Error	6.154	90	.068 ^c		

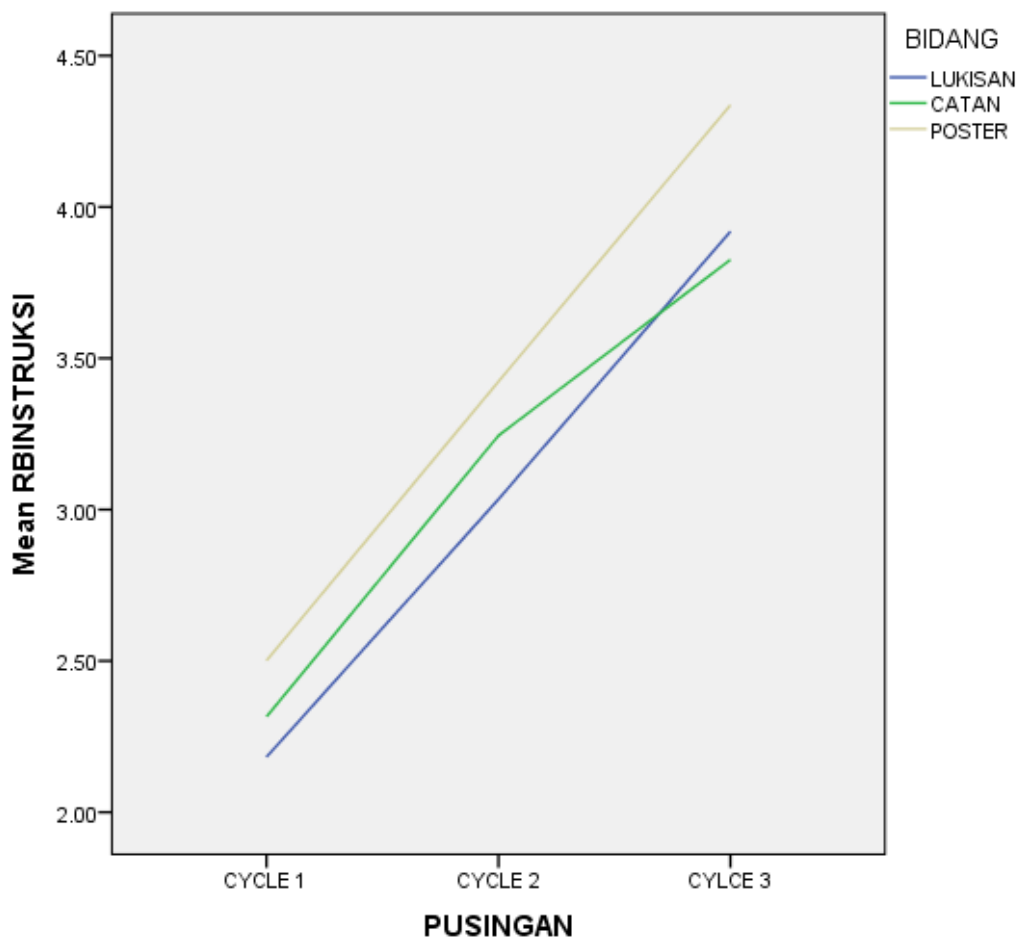
a. MS(BIDANG)

b. MS(PUSINGAN * BIDANG)

c. MS(Error)

Penilaian berasaskan Aspek Reka bentuk Intruksional menunjukkan $F(1, 90) = 790.18, p = .001$. Jelas diperhatikan bahawa skor kualiti bahan menunjukkan perbezaan yang ketara mengikut pusingan ($p = .000$), tetapi tidak pada kualiti bidang yang terlibat ($p = .024$).

Graf 4.1: Penilaian berasaskan Aspek Reka bentuk Intruksional mengikut bidang bagi tiga pusingan.



Dilihat daripada aspek Kosmetik, kesan ujian antara subjek menunjukkan $F(1, 90) = 635.54, p = .002$. Daripada ujian tersebut, adalah didapati bahawa pusingan memang memberi kesan yang signifikan kepada nilai kualiti VCD ($p = .000$) mengikut bidang yang berlainan ($p = .001$). Secara eksplisitnya, penilaian terhadap responden

adalah meningkat mengikut peningkatan pusingan. Proses penambahbaikan TeLMOVA memperlihatkan impak positif terhadap penilaian responden.

Jadual 4.22: *Penilaian berasaskan Aspek Kosmetik.*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: KOSMETIK

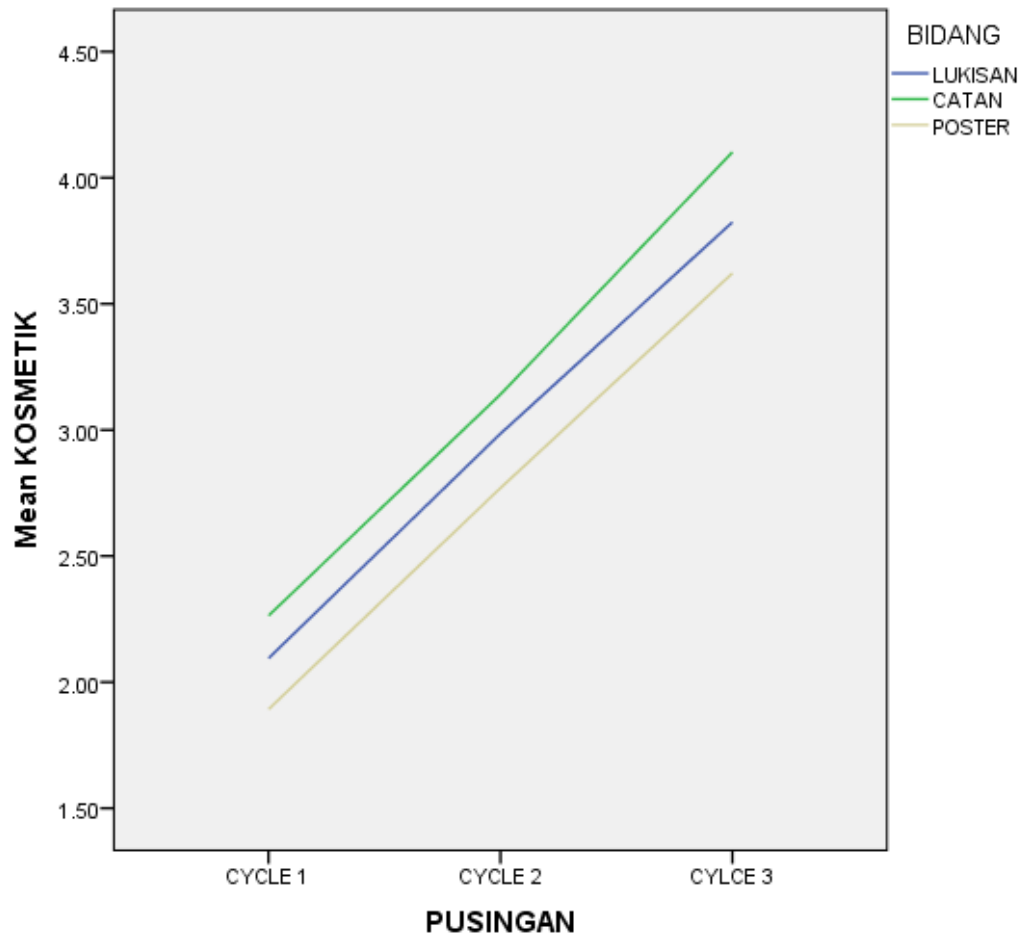
Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intercept	Hypothesis	870.910	1	870.910	635.538	.002
	Error	2.741	2	1.370 ^a		
PUSINGAN	Hypothesis	51.437	2	25.719	1636.096	.000
	Error	.063	4	.016 ^b		
BIDANG	Hypothesis	2.741	2	1.370	87.175	.001
	Error	.063	4	.016 ^b		
PUSINGAN * BIDANG	Hypothesis	.063	4	.016	.214	.930
	Error	6.600	90	.073 ^c		

a. MS(BIDANG)

b. MS(PUSINGAN * BIDANG)

c. MS(Error)

Graf 4.2: Penilaian berasaskan Aspek Kosmetik mengikut bidang bagi tiga pusingan.



Apabila diteliti daripada aspek Fungsi, kesan ujian antara subjek menunjukkan $F(1, 90) = 1100.34, p = .001$. Dengan menunjukkan kesan pusingan yang signifikan ($p = .000$), nilai kualiti VCD juga berbeza mengikut bidang. Nilai kualiti VCD berbeza mengikut bidang Lukisan, Catan dan Poster adalah kerana ciri-ciri kosmetik VCD berbeza bagi setiap bidang untuk memudahkan pemahaman pelajar dan pengajaran guru.

Jadual 4.23: Penilaian berasaskan Aspek Fungsi.

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: FUNGSI

Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intercept	Hypothesis	1208.088	1	1208.088	1100.339	.001
	Error	2.196	2	1.098 ^a		
PUSINGAN	Hypothesis	72.509	2	36.254	356.444	.000
	Error	.407	4	.102 ^b		
BIDANG	Hypothesis	2.196	2	1.098	10.794	.024
	Error	.407	4	.102 ^b		
PUSINGAN * BIDANG	Hypothesis	.407	4	.102	.517	.724
	Error	17.717	90	.197 ^c		

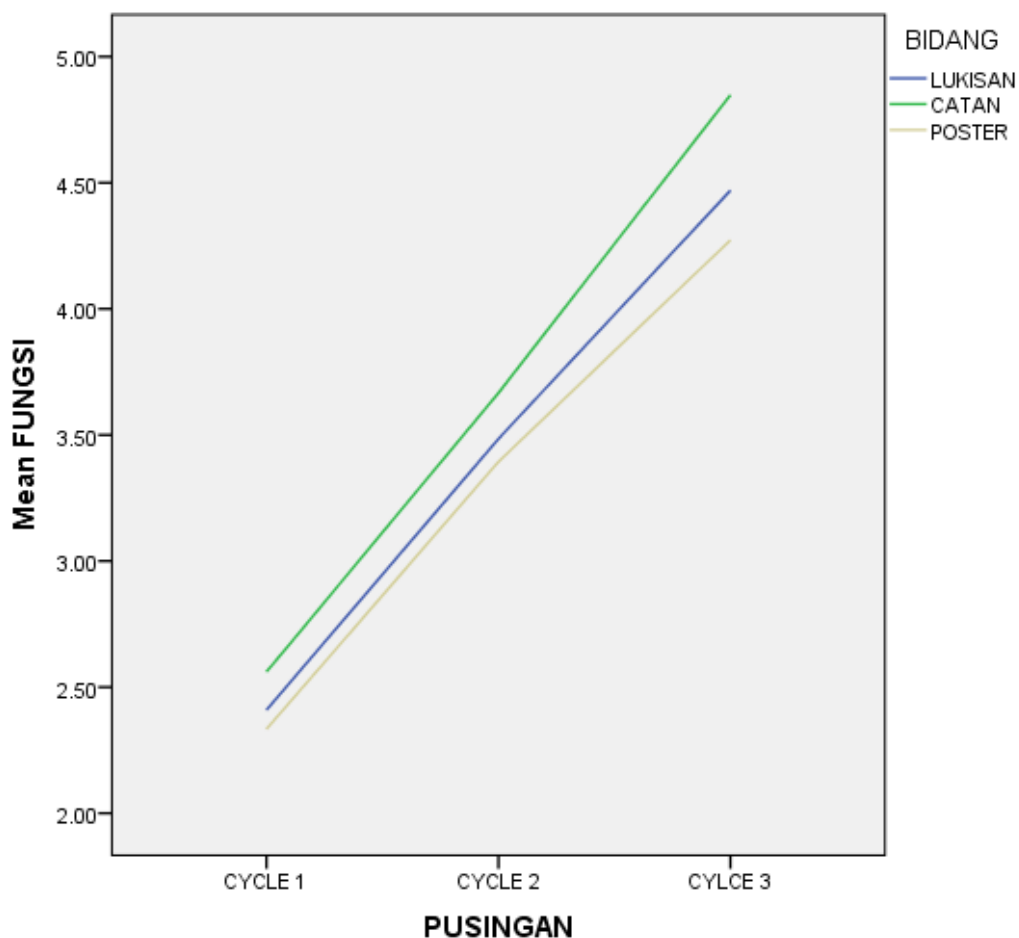
a. MS(BIDANG)

b. MS(PUSINGAN * BIDANG)

c. MS(Error)

Dalam jadual di atas memperlihatkan bahawa nilai min ulasan Reka bentuk Interaksi Fasa III lebih tinggi daripada Fasa II dan nilai min Fasa II lebih tinggi daripada Fasa I.

Graf 4.3: Penilaian berasaskan Aspek Fungsi mengikut bidang bagi tiga pusingan



Sebagai perbandingan, hasil penilaian ketiga bahan VCD mengikut pusingan dibentangkan dalam Jadual 4.20 berikut.

Jadual 4.24: Perbandingan Skor Isi Kandungan Mengikut Fasa I, II dan III dalam 3 Aspek Kualiti

Aspek	Lukisan			Catan			Poster		
	Fasa I	Fasa II	Fasa III	Fasa I	Fasa II	Fasa III	Fasa I	Fasa II	Fasa III
	1. Reka bentuk	2.18	3.03	3.92	2.32	3.24	3.83	2.50	3.42
2. Fungsi	2.41	3.48	4.47	2.56	3.67	4.85	2.33	3.39	4.27
3. Kosmetik	2.09	2.99	3.82	2.26	3.14	4.10	1.89	2.77	3.62

4.4. Fasa Penggunaan TeLMOVA

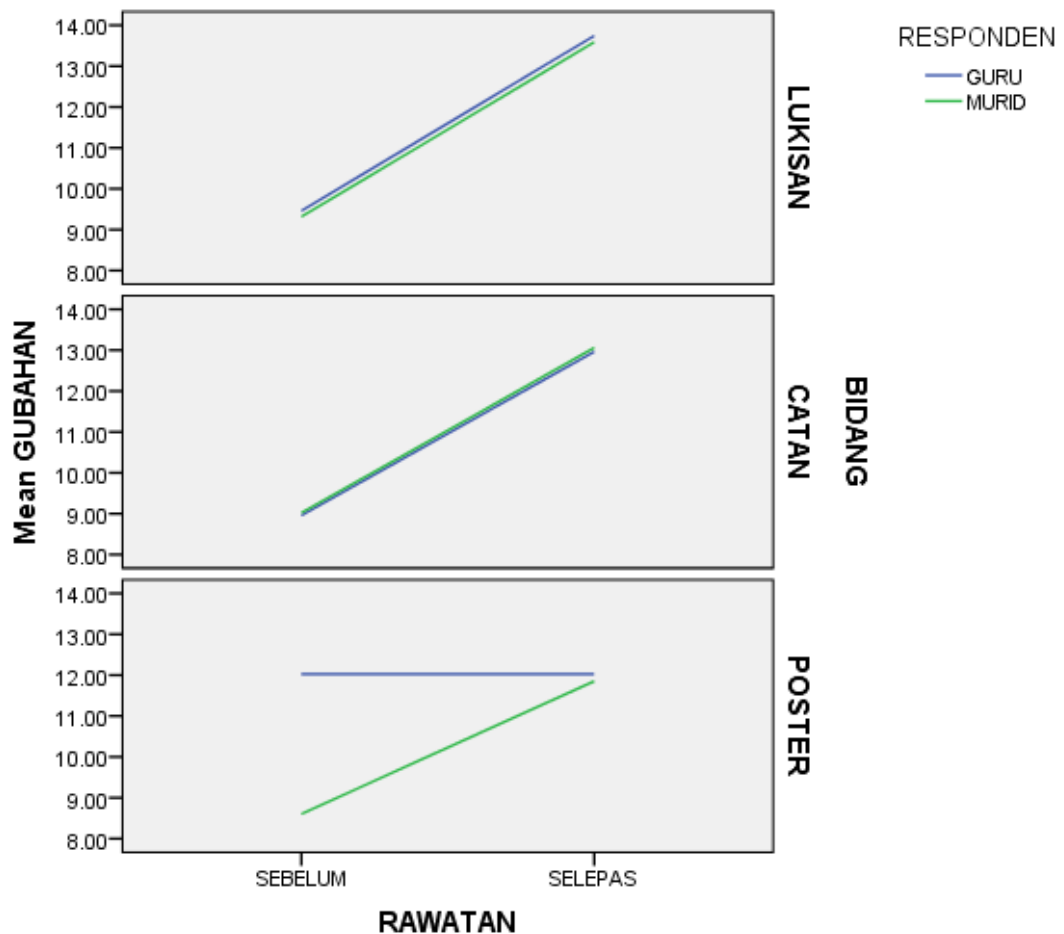
Bagi melengkap proses pembinaan bahan TeLMOVA ini, kerja seterusnya ialah mengadakan uji lari (*test run*) penggunaan bagi melihat (a) Ciri Keberkesanan dan (b) Ciri kepenggunaan TeLMOVA.

A. Ciri Keberkesanan

Data daripada markah aktiviti penghasilan dalam 3 bidang oleh 2 kumpulan responden menggunakan rawatan Analisis Variat Varians membolehkan penganalisisan sejauh manakah keberkesanan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang terdapat dalam TeLMOVA dilaksanakan. Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dinilai daripada aspek gubahan, warna, interpretasi dan juga kreativiti.

i) Gubahan

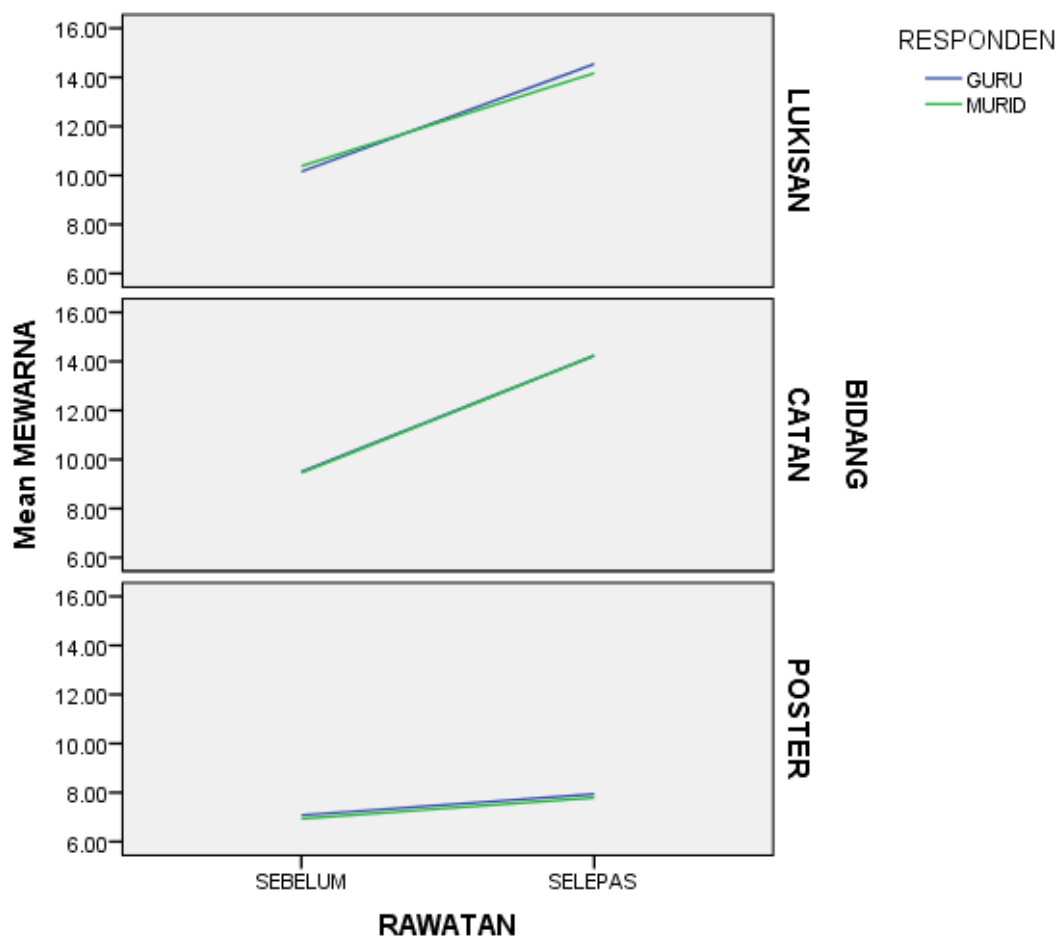
Graf 4.4: Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek gubahan bagi tiga bidang



Nilai F bagi Uji Kesan Rawatan ialah $F(1,365) = 539.764$, $P = 0.000$ menunjukkan perbezaan yang signifikan antara sebelum dan selepas bagi bidang Lukisan, Catan, Poster dari aspek Gubahan. Kesan kepada guru dan kesan kepada pelajar adalah sama sebelum guna TeLMOVA dan selepas guna TeLMOVA adalah sama. Nilai min bidang poster bagi guru dengan penggunaan TeLMOVA tidak banyak membawa perubahan. Manakala bagi pelajar kesan penggunaan TeLMOVA membawa perubahan yang tinggi dalam bidang poster. Secara keseluruhan, dengan penggunaan TeLMOVA memberi kesan yang baik.

ii) Aspek Mewarna

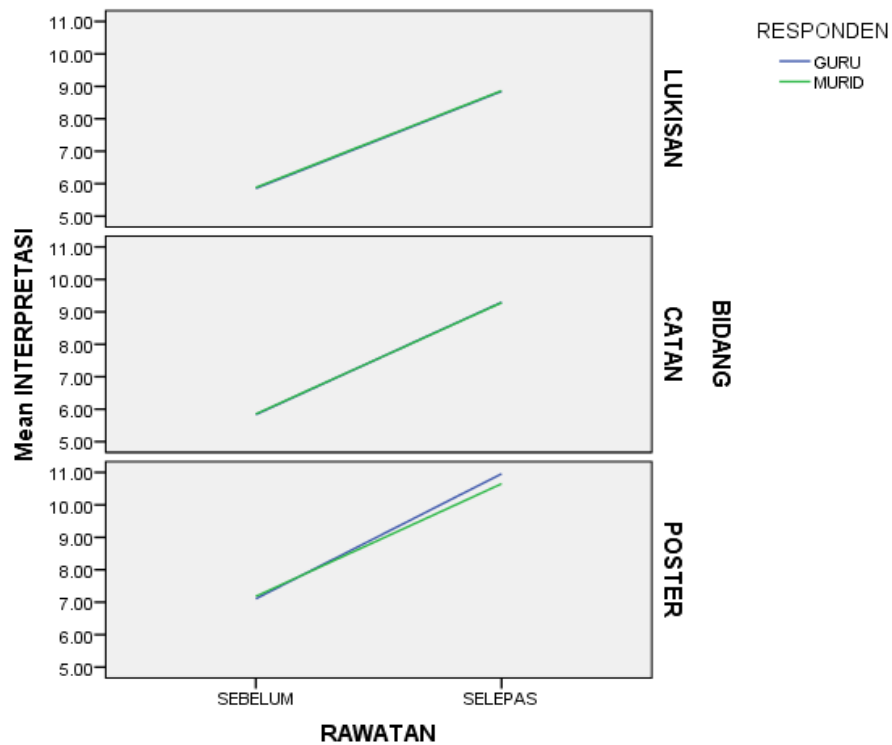
Graf 4.5: Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek gubahan bagi tiga bidang



Bagi aspek mewarna, nilai F uji kesan rawatan ialah $F(1,365) = 12.801$, $P = 0.066$, menunjukkan perbezaan yang tidak signifikan nilai min sebelum dan selepas penggunaan TeLMOVA antara guru dan pelajar. Bagi bidang lukisan, catan dan poster, menunjukkan kesan yang jelas dengan penggunaan TeLMOVA. Walau bagaimanapun, dari segi responden, tidak menunjukkan signifikan kerana tidak ada perbezaan yang ketara antara guru dan pelajar. Pencapaian untuk tiap bidang adalah berbeza.

iii). Aspek Interpretasi

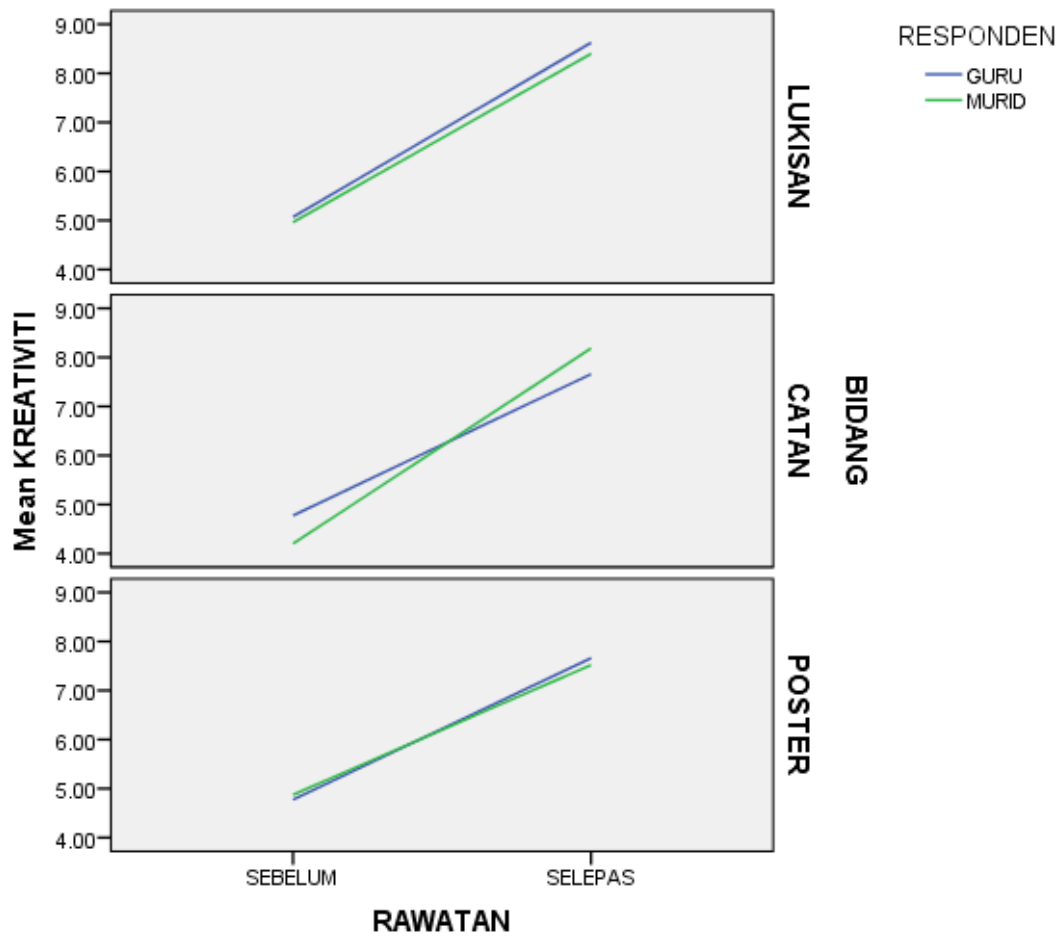
Graf 4.6: Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek interpretasi bagi tiga bidang



Nilai F Uji Kesan rawatan bagi aspek Interpretasi iaitu $F_{(1,365)} = 29.102$, $P = 0.021$ menunjukkan perbezaan yang signifikan dari segi nilai min sebelum dan selepas ujian bagi ketiga-ketiga bidang, lukisan, catan dan poster. Manakala perbandingan nilai min antara guru dan pelajar menunjukkan perbezaan yang tidak ketara di mana pencapaian antara kumpulan responden guru dan pelajar menunjukkan perubahan yang lebih kurang sama kesan penggunaan TeLMOVA dari aspek Interpretasi bagi bidang lukisan, catan dan poster.

iv). Aspek Kreativiti

Graf 4.7: Keberkesanan penggunaan TeLMOVA dalam aspek kreativiti bagi tiga bidang



Nilai F Uji Kesan Rawatan bagi aspek Kreativiti iaitu $F_{(1,365)} = 61.003$, $P = 0.003$ menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan bagi nilai min responden sebelum dan selepas penggunaan TeLMOVA. Namun begitu, perbezaan nilai min antara guru dan pelajar tidak signifikan menunjukkan guru dan pelajar menerima kesan yang sama dalam penggunaan TeLMOVA bagi aspek Kreativiti. Kesimpulannya, pencapaian dua kumpulan responden ini berbeza mengikut bidang lukisan, catan dan poster.

Jadual 4.25: *Perbandingan Skor Pra dan Post Ujian Guru dan Pelajar Mengikut Bidang*

Lukisan

Bil		Skor Guru		Skor Pelajar	
		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
1.	Gubahan	9.46	13.74	9.32	13.59
2.	Warna	10.16	14.54	10.38	14.17
3.	Interpretasi	5.86	8.85	5.88	8.87
4.	Kreativiti	5.07	8.62	4.96	8.40

Catan

1.	Gubahan	8.96	12.96	9.02	13.06
2.	Warna	9.50	14.24	9.45	14.23
3.	Interpretasi	5.83	9.30	5.85	9.28
4.	Kreativiti	4.78	7.66	4.20	8.19

Poster

1.	Gubahan	12.03	12.03	8.60	11.85
2.	Warna	7.08	7.94	6.94	7.79
3.	Interpretasi	7.11	10.96	7.18	10.65
4.	Kreativiti	4.78	7.66	4.88	7.52

B. Penilaian Kebolegunaan Bahan

Kesan Penggunaan TeLMOVA dalam kerja penghasilan menunjukkan terdapat perbezaan yang jelas dari segi responden mengikut kumpulan. Aspek gubahan paling berkesan adalah pada pelajar. Ada perbezaan dalam aspek Lukisan dan Catan. Manakala dalam aspek Poster, responden guru tidak menunjukkan perubahan tetapi membantu

dari segi responden pelajar. Penggunaan TeLMOVA ini membawa perubahan dari segi kebolehan responden mengikut kumpulan guru dan pelajar.

Kekuatan dan kelemahan TeLMOVA telah dikenal pasti dengan menganalisis bukti kuantitatif berasaskan penilaian guru dan pelajar selepas penggunaan TeLMOVA mengikut beberapa item dalam dalam aspek (a) Pengetahuan (b) Kemahiran (c) Keindahan Estetik, (d) Amalan Budaya, dan (e) Pemikiran Kreatif dan Inovatif oleh guru dan pelajar.

Jadual 4.26: *Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Pengetahuan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga belas aspek.*

Bil.	Pengetahuan	Min Guru	Min Pelajar
1.	Dapat mengstruktur semula	4.41	4.93
2.	Dapat memperkembangkan skema yang telah sedia ada	4.43	4.87
3.	Dapat aktif secara mental mengurus dan memproses maklumat	4.54	4.75
4.	Dapat melibatkan diri secara aktif dalam menghasilkan karya	4.71	4.62
5.	Dapat berinteraksi dengan objek sebenar atau simbolik	4.28	5.00
6.	Penggunaan VCD dapat merangsang pemikiran	4.36	5.00
7.	Penggunaan VCD dapat merangsang perasaan	4.36	5.00
8.	Penggunaan VCD dapat merangsang minat	4.41	4.87
9.	Dapat membuat tanggapan dengan menggunakan VCD	4.21	4.81
10.	Dapat melakukan pelbagai aktiviti yang positif dengan menggunakan VCD	4.43	4.81
11.	Penggunaan VCD dapat memotivasikan	4.54	5.00
12.	Penggunaan VCD membantu menghasilkan karya yang berkesan	4.34	4.87
13.	Penggunaan VCD menyeronokkan untuk menghasilkan karya	4.47	4.68

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri guru dapat melibatkan diri secara aktif dalam menghasilkan karya dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.71), manakala

pelajar hanya mendapat (min = 4.62) bagi ciri tersebut. Berbanding dengan pelajar, nilai min paling tinggi adalah bagi ciri Dapat berinteraksi dengan objek sebenar atau simbolik, Penggunaan VCD dapat merangsang pemikiran, Penggunaan VCD dapat merangsang perasaan dan Penggunaan VCD membantu menghasilkan karya yang berkesan dengan nilai min yang paling tinggi (min = 5.00). Sementara itu, ciri Dapat membuat tanggapan dengan menggunakan VCD menunjukkan nilai min yang paling rendah (min = 4.21) bagi guru dan ciri dapat melibatkan diri secara aktif dalam menghasilkan karya adalah nilai min yang paling rendah (min = 4.62) bagi pelajar.

Jadual 4.27: *Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Kemahiran Kritis Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga belas aspek.*

Bil.	Kemahiran Kritis	Min Guru	Min Pelajar
1.	Dapat mencirikan	4.26	4.00
2.	Dapat membandingkan dan membezakan	4.50	5.00
3.	Dapat mengumpul maklumat	4.52	4.75
4.	Dapat menghasilkan gerak kerja mengikut urutan	4.52	4.93
5.	Dapat menyusun maklumat mengikut keutamaan	4.30	4.93
6.	Dapat menganalisis maklumat	4.28	4.75
7.	Dapat mengesankan kecondongan	4.34	4.93
8.	Dapat menilai	4.28	4.81
9.	Dapat membuat kesimpulan	4.47	4.87
10.	Dapat berfikir dalam perspektif yang lebih global	4.36	4.87
11.	Boleh berkomunikasi dengan imej visual	4.45	4.75
12.	Boleh menganalisis dan menerangkan hasil seni	4.43	4.87
13.	Lebih yakin menyiapkan tugas dalam menghasilkan ilustrasi	4.54	4.87
14.	Lebih mudah faham melalui imej visual	4.47	4.87
15.	Peta minda yang di grafik secara mudah lebih berkesan untuk menyatakan sesuatu konsep atau penerangan yang sukar	4.65	5.00

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Peta minda yang di grafik secara mudah lebih berkesan untuk menyatakan sesuatu konsep atau penerangan yang sukar

dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.65) bagi guru berbanding pelajar, dimana ciri Dapat membandingkan dan membezakan dan ciri Peta minda yang di grafik secara mudah lebih berkesan untuk menyatakan sesuatu konsep atau penerangan yang sukar dengan nilai min yang paling tinggi (min = 5.00) bagi pelajar. Manakala ciri yang mendapat nilai min yang paling rendah adalah ciri Guru dapat mencirikan dengan nilai min yang paling rendah (min = 4.26) bagi guru serta ciri Pelajar dapat mencirikan menunjukkan nilai min yang paling rendah (min = 4.00) bagi pelajar.

Jadual 4.28: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Kemahiran Kreatif dan Inovatif Pemantapan Penilaian TeLMOVA.*

Bil.	Kemahiran Kreatif	Min Guru	Min Pelajar
1.	Dapat menjana idea	4.69	4.87
2.	Dapat menghubungkan kait	4.69	5.00
3.	Dapat membuat inferens	4.47	4.75
4.	Dapat meramal	4.56	4.93
5.	Dapat membuat hipotesis	4.34	4.87
6.	Dapat mensintesis	4.36	4.75
7.	Dapat mengitlak	4.23	4.93
8.	Dapat membuat gambaran mental	4.47	4.87
9.	Dapat menganalogi	4.34	4.68
10.	Dapat mereka cipta	4.58	4.93

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Dapat menjana idea dan ciri Dapat menghubungkan kait dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.69), manakala ciri Dapat mengitlak dengan nilai min yang paling rendah (min = 4.23) bagi guru. Berbanding dengan nilai min bagi pelajar, ciri Pelajar dapat menghubungkan kait mempunyai nilai min yang paling tinggi (min = 5.00), manakala ciri Pelajar dapat menganalogi merupakan ciri dengan nilai min yang paling rendah (min = 4.68).

Jadual 4.29: Penilaian guru dan pelajar terhadap Kemahiran Persepsi Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.

Bil.	Kemahiran Persepsi	Min Guru	Min Pelajar
1.	Dapat menghubungkan pengalaman estetik masa lalu kepada topik pelajaran yang baru	4.56	4.93
2.	Dapat berhujah tentang karya yang dihasilkan dan dikaitkan dengan hasil karya yang lalu	4.43	4.93
3.	Karya yang dihasilkan mempunyai perkaitan dengan persekitaran	4.71	4.50
4.	Karya yang di hasilkan mempunyai perkaitan dengan sosial	4.56	4.75

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Karya yang dihasilkan mempunyai perkaitan dengan persekitaran dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.71), manakala ciri Dapat berhujah tentang karya yang dihasilkan dan dikaitkan dengan hasil karya yang lalu dengan nilai min yang paling rendah (min = 4.43). Bagi pelajar pula, ciri Dapat menghubungkan pengalaman estetik masa lalu kepada topik pelajaran yang baru dan ciri Dapat berhujah tentang karya yang dihasilkan dan dikaitkan dengan hasil karya yang lalu menunjukkan nilai min yang paling tinggi (min = 4.93), manakala ciri Karya yang dihasilkan mempunyai perkaitan dengan persekitaran menunjukkan nilai min yang paling rendah (min = 4.50).

Jadual 4.30: Penilaian guru dan pelajar terhadap Pengetahuan Sejarah Pemantapan Penilaian TeLMOVA.

Bil	Pengetahuan Sejarah	Min Guru	Min Pelajar
1.	Mengumpul maklumat berkaitan seni	4.43	5.00
2.	Membincangkan sejarah, bentuk, pengaruh, proses, fungsi dan sumbangannya dalam kehidupan masa lalu, hari ini dan akan datang	4.32	4.68

Jadual di atas memperlihatkan bahawa ciri Mengumpul maklumat berkaitan seni dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.43), manakala ciri Membincangkan sejarah, bentuk, pengaruh, proses, fungsi dan sumbangannya dalam kehidupan masa lalu, hari ini dan akan datang dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.32) bagi guru. Berbanding dengan pelajar, ciri Mengumpul maklumat berkaitan seni menunjukkan nilai min yang paling tinggi (min = 5.00), manakala ciri Membincangkan sejarah, bentuk, pengaruh, proses, fungsi dan sumbangannya dalam kehidupan masa lalu, hari ini dan akan datang memperlihatkan nilai min yang lebih rendah (min = 4.68).

Jadual 4.31: *Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Penilaian Kritis Pemantapan Penilaian TeLMOVA.*

Bil.	Penilaian Kritis	Min Guru	Min Pelajar
1.	Dapat memberi pendapat secara kritis	4.36	4.68
2.	Mengenal pasti dan mengkaji masalah semasa daripada aspek pendidikan seni visual	4.43	5.00
3.	Dapat membuat keputusan dengan bertanggungjawab	4.56	5.00

Jadual di atas memperlihatkan ciri Guru dapat membuat keputusan dengan bertanggungjawab adalah ciri dengan nilai min yang paling tinggi iaitu (min = 4.56), manakala ciri Guru dapat memberi pendapat secara kritis adalah ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.36). Dalam pada itu, jadual di atas turut memperlihatkan ciri Mengenal pasti dan mengkaji masalah semasa daripada aspek pendidikan seni visual dan ciri Dapat membuat keputusan dengan bertanggungjawab adalah ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 5.00), manakala ciri Dapat memberi pendapat secara kritis memperoleh nilai min yang lebih rendah (min = 4.68).

Jadual 4.32: *Penilaian Guru dan Pelajar terhadap Kerjasama Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.*

Bil.	Kerjasama	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Kerjasama dalam kumpulan	4.82	4.75
2.	Kerjasama antara rakan dalam kumpulan lain	4.67	4.93

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Kerja sama guru dalam kumpulan merupakan ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.82), manakala ciri Kerjasama guru dan rakan dalam kumpulan lain memperoleh nilai min yang lebih rendah (min = 4.67). Bagi pelajar pula, ciri Kerja sama pelajar dan rakan dalam kumpulan lain memperoleh nilai min yang paling tinggi dengan nilai min (min = 4.93), manakala ciri Kerja sama pelajar dalam kumpulan dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.75).

Jadual 4.33: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Bentuk Kerjasama Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.*

Bil.	Bentuk Kerjasama	N	Min	Min
			Guru	Pelajar
1.	Dapat berkongsi pengalaman dengan rakan	46	4.84	4.75
2.	Tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya	46	4.89	4.75

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Guru tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya merupakan ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.89), manakala ciri Guru tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.84). Berbeza dengan pelajar, di mana ciri

Pelajar dapat berkongsi pengalaman dengan rakan dan ciri Pelajar tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya adalah sama dengan nilai min yang sama (min = 4.75).

Jadual 4.34: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Kepercayaan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.*

Bil.	Kepercayaan	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Menunjukkan sikap saling mempercayai antara satu sama lain	4.73	4.68
2.	Soalan VCD mempengaruhi untuk berfikir	4.47	4.81
3.	Boleh menerima langkah-langkah yang ditetapkan dalam proses menghasilkan karya	4.39	4.87
4.	Kesesuaian kepercayaan	4.28	4.81

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Guru menunjukkan sikap saling mempercayai antara satu sama lain dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.73), manakala ciri Kesesuaian kepercayaan merupakan min dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.28). Berbanding dengan pelajar, ciri Pelajar boleh menerima langkah-langkah yang ditetapkan dalam proses menghasilkan karya dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.87), manakala ciri Pelajar menunjukkan sikap saling mempercayai antara satu sama lain dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.68).

Jadual 4.35: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Amalan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga aspek.*

Bil.	Amalan	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Mempunyai sikap bertanggungjawab	4.76	4.81
2.	Mempunyai sikap bertolak ansur	4.80	4.75
3.	Patuh pada arahan yang diberikan	4.80	5.00

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Guru mempunyai sikap bertolak ansur dan ciri Guru patuh pada arahan yang diberikan memperoleh nilai min yang paling tinggi (min = 4.80), manakala soalan ciri Guru mempunyai sikap bertanggungjawab memperoleh nilai min yang lebih rendah (min = 4.76). Bagi pelajar pula ciri Pelajar patuh pada arahan yang diberikan) merupakan ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 5.00), manakala ciri Pelajar mempunyai sikap bertolak ansur merupakan ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.75).

Jadual 4.36: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Hubungan Interpersonal Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut empat aspek.*

Bil.	Hubungan Interpersonal	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Keserasian hubungan dalam kumpulan	4.80	5.00
2.	Bentuk hubungan interpersonal dalam kumpulan	4.78	4.93
3.	Hubungan dengan rakan dalam kumpulan	4.82	4.87
4.	Hubungan dengan ahli kumpulan lain	4.69	4.87

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Hubungan guru dengan rakan dalam kumpulan adalah ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.80), manakala soalan

ciri Guru patuh pada arahan yang diberikan merupakan ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.69). Bagi pelajar pula, ciri Keserasian hubungan dalam kumpulan memperoleh nilai min yang paling tinggi (min = 5.00), manakala ciri Hubungan dengan rakan dalam kumpulan dan ciri Hubungan dengan ahli kumpulan lain merupakan ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.87).

Jadual 4.37: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Semangat berpasukan/Collegiality Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut dua aspek.*

Bil.	Semangat berpasukan/Collegiality	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Mempunyai semangat berpasukan	4.84	4.87
2.	Aktiviti dalam kerja kumpulan mewujudkan semangat berpasukan	4.89	4.87

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Aktiviti guru dalam kerja kumpulan mewujudkan semangat berpasukan merupakan ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.89), manakala ciri Guru mempunyai semangat berpasukan dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.84) bagi guru. Berbanding dengan pelajar, jadual di atas memperlihatkan ciri Aktiviti pelajar dalam kerja kumpulan mewujudkan semangat berpasukan adalah sama dengan ciri Pelajar mempunyai semangat berpasukan dengan nilai min yang sama (min = 4.87).

Jadual 4.38: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Perkongsian perancangan Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tiga aspek.*

Bil.	Perkongsian perancangan	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Berkongsi idea dan merancang aktiviti dengan ahli kumpulan	4.80	4.68
2.	Perancangan dengan rakan di dalam kumpulan	4.76	4.93
3.	Perancangan dengan rakan dari kumpulan lain	4.60	4.81

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Berkongsi idea dan merancang aktiviti dengan ahli kumpulan adalah ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.80), manakala soalan ciri Perancangan dengan guru dengan rakan dari kumpulan lain merupakan ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.60). Berbeza dengan pelajar, ciri Perancangan pelajar dengan rakan di dalam kumpulan merupakan ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.93), manakala soalan ciri Berkongsi idea dan merancang aktiviti dengan ahli kumpulan merupakan ciri yang lebih rendah dengan nilai min (min = 4.68).

Jadual 4.39: *Penilaian guru dan pelajar terhadap Pemikiran Kreatif Dan Inovatif Pemantapan Penilaian TeLMOVA mengikut tujuh aspek.*

Bil.	Pemikiran Kreatif Dan Inovatif	Min	Min
		Guru	Pelajar
1.	Dapat membezakan	4.47	4.87
2.	Dapat merumus	4.47	4.87
3.	Dapat memerhati dan meninjau	4.60	4.87
4.	Dapat mengklasifikasi	4.28	4.87
5.	Dapat menterjemah	4.43	4.81
6.	Dapat mengkritik	4.50	4.75
7.	Dapat membuat andaian	4.45	4.93

Dalam jadual di atas memperlihatkan ciri Dapat memerhati dan meninjau adalah ciri dengan nilai min yang paling tinggi (min = 4.60) bagi guru berbanding dengan pelajar di mana ciri Pelajar dapat membezakan memperoleh nilai min yang paling tinggi (min = 4.93). Manakala ciri Dapat mengklasifikasi dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.28) bagi guru berbeza dengan pelajar di mana ciri Dapat mengkritik merupakan ciri dengan nilai min yang lebih rendah (min = 4.75).

BAB 5

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pengenalan

Bab ini menghuraikan tentang dapatan kajian yang dibincangkan dengan merujuk kepada subtopik, iaitu: a) ringkasan kajian; b) perbincangan dapatan kajian; c) implikasi kajian terhadap teori dan amalan serta; d) cadangan-cadangan yang perlu dipertimbangkan oleh pihak-pihak berkenaan untuk meningkatkan pembangunan dan penilaian bahan bantu mengajar di Malaysia.

5.2 Ringkasan Kajian

Kajian ini merupakan satu usaha membangunkan bahan alat pengajaran dikenali dengan nama TeLMOVA, dalam bentuk VCD yang dianggap perlu dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah. Kajian ini juga adalah antara langkah penyelesaian bagi membantu guru mengatasi kekangan yang dihadapi dalam penggunaan bahan bantu mengajar Pendidikan Seni Visual yang terlalu konvensional. Pembangunan TeLMOVA melibatkan satu kajian menggunakan pendekatan Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan Model Dick dan Carey yang mengandungi tiga fasa, iaitu Fasa Analisis Keperluan, Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan, dan Fasa Implimentasi dan Penilaian. Butir-butir keperluan penggunaan BBM oleh guru melalui soal selidik pada fasa pertama dijadikan asas rujukan kepada jenis, bentuk dan potensi kepenggunaan TeLMOVA. Proses membina TeLMOVA pada fasa kedua melibatkan kerja penyediaan bahan mengikut kriteria dan penilaian yang dibuat, dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah awal dalam proses ini ialah penyediaan teknikal bagi menghasilkan 3 keping VCD. Setiap keping VCD mengandungi panduan penghasilan mengikut bidang yang berlainan iaitu Lukisan, Catan dan Poster. Langkah seterusnya

melibatkan usaha penambahbaikan bahan, dilakukan dalam tiga pusingan mengikut teknik Delphi. Aspek Reka Bentuk dan Persembahan dalam membangunkan TeLMOVA merupakan bahagian utama dalam kajian ini.

Fasa ketiga pembinaan melibatkan penilaian TeLMOVA yang dilihat daripada dua aspek utama, iaitu, pertama, kesan penggunaan pada pembelajaran, khususnya dalam kerja penghasilan, dan kedua, ciri kebolegunaan TeLMOVA sebagai BBM. Bukti kesan penggunaan TeLMOVA oleh dua kumpulan eksperimental menunjukkan peningkatan menyeluruh daripada aspek gubahan, mewarna, interpretasi dalam kreativiti dalam ketiga-tiga bidang. Manakala daripada ciri kebolehan gunaan, TeLMOVA dinilai berasaskan lima aspek iaitu pengetahuan, kemahiran, keindahan estetik, amalan budaya serta pemikiran kreatif dan inovatif. Ciri terbaik TeLMOVA daripada aspek kognitif melibatkan unsur pengetahuan yang boleh meningkatkan motivasi pembelajaran, merangsang pemikiran dan perasaan pelajar, serta mengupayakan mereka menstruktur semula konsep baru dalam skema penghasilan. Di samping itu, penggunaan TeLMOVA membantu guru meningkatkan pembelajaran aktif dan motivasi pelajar dalam kerja penghasilan mereka. Walau bagaimanapun terdapat beberapa aspek TeLMOVA yang perlu dibaiki, terutamanya aspek kemahiran kritis yang kurang membantu pelajar dalam hal mencirikan sifat estetik dan fungsi objek hasil.

5.3 Perbincangan Dapatan Kajian

Perbincangan dapatan kajian ini dibahagikan kepada tiga bahagian utama mengikut fasa kajian iaitu perbincangan dapatan kajian Fasa 1: Analisis Keperluan, perbincangan dapatan kajian Fasa 2: Reka bentuk dan Pembangunan dan perbincangan dapatan kajian Fasa 3: Implimentasi dan Penilaian. Berikut adalah perbincangan dapatan kajian secara terperinci.

Proses pembangunan TeLMOVA adalah berlandaskan kepada model sistem Dick dan Carey (1990). Dalam model tersebut terdapat sembilan langkah pendekatan. Tiap-tiap pendekatan akan memberi *output* kepada langkah berikutnya. Tiap-tiap komponen dalam model ini saling berkait antara satu sama lain untuk menghasilkan sistem pengajaran yang berkesan. Model ini juga mengandungi komponen penilaian untuk membantu guru menentukan perkara dan cara memperbaiki kelemahan model ini. Langkah demi langkah perlu dijalankan secara tersusun bermula dari Fasa Analisis hinggalah ke Fasa Penilaian Penggunaan. Langkah pertama yang diterapkan dalam proses pembangunan TeLMOVA adalah mengidentifikasikan objektif pengajaran mengikut sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan Empat. Seterusnya, analisis keperluan BBM dijalankan terhadap 73 orang guru PSV sekolah menengah sekitar Selangor. Adalah didapati bahawa guru memerlukan BBM yang kreatif serta dapat memberi kesan kepada pelajar dari segi talaan, penstrukturan semula dan ciptaan skema. Langkah seterusnya ialah mengenal pasti ciri dan tahap perlakuan pelajar. Langkah ketiga ini akan mengenal pasti kemahiran spesifik yang perlu ada pada pelajar sebelum pengajaran bermula.

Dalam proses Reka Bentuk TeLMOVA, tiga langkah iaitu pertama; menulis objektif pencapaian, kedua; membangun item ujian rujukan dan ketiga; membangun strategi pengajaran telah digabungkan kepada satu proses utama reka bentuk TeLMOVA. Dalam proses Reka Bentuk TeLMOVA ini, langkah-langkah yang telah dilaksanakan ialah mencari isi kandungan dan tema VCD, pendekatan isi kandungan iaitu mengenalpasti tajuk dan definisi bagi setiap tajuk. Seterusnya menentukan TeLMOVA yang kreatif sebanyak 3 topik. Strategi yang akan digunakan dalam pengajaran serta pemilihan BBM yang sesuai telah dikenalpasti untuk mencapai objektif utama. Strategi pengajaran mencakupi aktiviti sebelum pengajaran, persembahan maklumat dalam bentuk tayangan VCD, latihan melukis dalam sesi perbengkelan,

tindak balas responden dengan menggunakan soal selidik guru dan pelajar, ujian pra dan pos terhadap Lukisan, Catan dan Grafik serta penambahbaikan prototaip TeLMOVA. Sembilan peristiwa pengajaran Gagne boleh digunakan sebagai strategi pengajaran.

Berdasarkan strategi pengajaran yang dikenalpasti, langkah seterusnya ialah membangun dan memilih bahan pengajaran dalam bentuk VCD yang dikenali sebagai *Teaching and Learning Materials Of Visual Arts*(TeLMOVA). Seterusnya, prototaip TeLMOVA Versi 1.1 dihasilkan. Setelah dinilai oleh pakar, hasil penilaian digunakan untuk membaiki Prototaip TeLMOVA dan menghasilkan TeLMOVA Versi 1.2.

Setelah TeLMOVA Versi 1.2 dibangunkan, langkah berikutnya adalah menjalankan beberapa siri penilaian untuk mengumpul data yang boleh digunakan bagi tujuan mendapatkan data pra dan pos dua kumpulan responden yang diuji iaitu kumpulan guru dan pelajar terhadap tiga bidang Lukisan, Catan dan Poster. Hasil daripada ujian pra dan pos tersebut, didapati bahawa secara keseluruhannya, penggunaan TeLMOVA memberi peningkatan yang baik. Namun begitu, bagi aspek kreativiti, pencapaian dua kumpulan responden iaitu Guru dan Pelajar, berbeza mengikut bidang Lukisan, Catan dan Poster.

5.3.1. Keperluan BBM dalam Pengajaran PSV

Bahan bantu mengajar (BBM) di anggap penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Terdapat beberapa jenis bahan bantu mengajar yang biasa digunakan oleh guru PSV dalam pengajaran mereka. Bahan-bahan tersebut termasuklah VCD, kad imbasan/kad aktiviti, radio/kaset, model, filem slaid, overhed projektor/lut sinar, carta/poster, dan televisyen. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh pakar, guru dan pelajar terhadap TeLMOVA, skala keperluan BBM oleh kumpulan responden dalam proses pengajaran dan pembelajaran telah dikenal pasti. BBM berfungsi sebagai medium untuk menarik minat dan pemahaman pelajar terhadap apa yang diajar oleh guru. Hal ini

kerana kandungan VCD yang menarik disertai dengan suara dan grafik mobil bertindak sebagai stimuli untuk menarik perhatian pelajar sekaligus meningkatkan daya ingatan mereka terhadap apa yang mereka lihat. Penggunaan VCD dapat mempersembahkan pelbagai rangsangan (stimuli) apabila pelajar menonton VCD yang ditayangkan. Dapatan ini selari dengan teori Gagne (1988) yang menyebut bahawa penggunaan strategi dalam aktiviti pemprosesan maklumat yang sesuai akan merangsang peristiwa mental seseorang.

Ciri keperluan BBM yang lain juga dilihat dari sudut pengajaran guru. Misalnya, BBM dapat memberi guru lebih banyak masa untuk membimbing pelajar. BBM membantu guru dalam memberi arahan yang baik dalam pengajaran PSV. BBM juga dapat menarik minat pelajar, membuatkan pelajar menyenangi pengajaran guru. BBM membantu meningkatkan daya imaginasi pelajar dengan adanya rajah dan visual bersesuaian dengan kandungan VCD TeLMOVA. Penggunaan TeLMOVA dapat merangsang pemikiran kritis pelajar. Apabila peta minda yang digrafikkan secara mudah digunakan, sesuatu konsep dan penerangan yang sukar lebih mudah difahami oleh guru dan pelajar. Namun dari aspek mencirikan sifat estetik dan fungsi objek hasil perlu diperbaiki.

Melalui BBM, pelajar dapat membuat penyesuaian dari aspek talaan. Dalam skema, apabila mendapat maklumat baru dan informasi baru, maklumat tersebut akan diproses mengikut minat mereka seperti yang dinyatakan oleh Bartlett (1958) di mana beliau mencadangkan bahawa maklumat baru yang diterima diproses melalui penyusunan mengikut kerangka mental yang sedia ada berasaskan kesesuaian memori terdahulu. Skema tersebut dapat digunakan bagi menginterpretasi juga meramal situasi yang bakal muncul dalam persekitaran.

Aktiviti yang menarik dalam VCD Lukisan, Catan dan Poster menggalakkan pelajar berfikir dengan kreatif dan kritis merupakan ciri yang terpenting sebagai

kandungan strategi pengajaran. Dalam VCD TeLMOVA ditunjukkan teknik, media dan proses yang terkini dan informasi baru ditambah dengan pengetahuan sedia ada dalam diri pelajar. Melalui TeLOVA juga, pelajar dapat menstruktur semula skema serta dapat meningkatkan keupayaan kognitif secara olahan visual dalam menghasilkan lukisan, catan dan juga poster. Hal ini bertepatan dengan teori Rumelhart dan Norman (1991).

Selain itu, kandungan VCD TeLMOVA yang disusun secara sistematik mengikut silibus meningkatkan keupayaan guru dan pelajar untuk menghubungkan pengalaman estetik masa lalu kepada topik pelajaran yang baru. Berdasarkan penilaian yang dibuat oleh guru dan pelajar, menunjukkan bahawa dengan menggunakan VCD TeLMOVA juga, ciri karya yang dihasilkan oleh guru dan pelajar mempunyai perkaitan dengan persekitaran dapat dilihat. Dengan penggunaan TeLMOVA, karya Lukisan, Catan dan Poster yang dihasilkan mempunyai perkaitan dengan sosial.

5.3.2 Fungsi TeLMOVA dalam Proses Pengajaran PSV

Penggunaan Strategi Kognitif dalam Pengajaran Lukisan, Catan dan Poster

Penggunaan TeLMOVA memudahkan guru menyampaikan isi pengajaran tentang teknik menghasilkan karya dalam ketiga-tiga bidang iaitu Lukisan, Catan dan Poster. Berdasarkan dapatan kajian, TeLMOVA membantu guru dari aspek pengetahuan dengan penggunaan VCD, guru dapat membimbing pelajar secara aktif semasa berkarya. Kesan yang paling jelas daripada penggunaan TeLMOVA ialah memudahkan guru melibatkan pelajar secara aktif dalam menghasilkan karya dengan cara meningkat strategi pengajaran dan memudahkan cara interaksi pengajaran. Cara interaksi pengajaran terbahagi kepada dua iaitu:

- a. Guru - pelajar
- b. Pelajar - pelajar

Selain itu, penggunaan TeLMOVA juga dapat memotivasikan serta mengurus dan memproses maklumat secara mental dengan aktif. Dengan penggunaan VCD, guru dapat membimbing pelajar dalam berkarya dengan lebih seronok serta dapat memperkembangkan skema pelajar. Selain itu, VCD juga merangsang minat pelajar serta menyusun langkah-langkah pengajaran bagi memudahkan pelajar menterjemah maklumat mengikut skema untuk melahirkan imej yang dikehendaki berasaskan keperluan dan peraturan bidang yang terlibat. Penggunaan VCD dapat merangsang pemikiran, perasan guru serta membantu menghasilkan karya yang berkesan. Hal ini selari dengan teori kognitif dimana teori tersebut menegaskan tentang pembelajaran mempunyai pengaruh yang kuat terhadap reka bentuk pengajaran sistematik yang selaras dengan objektif pengajaran dan ciri-ciri pelajar sebagai asas reka bentuk dan perkembangan. Teori-teori kognitif juga menentukan strategi instruksi yang selari dengan penilaian formatif sebagai ciri utama reka bentuk instruksi yang baik. Objektif kognitif adalah mengenal pasti dan mengkaji proses-proses mental yang mempengaruhi pengetahuan, fikiran dan tingkah laku manusia. Semua idea dan imej dalam minda individu diwakili melalui struktur mental yang dikenali sebagai skema. Skema akan memastikan data dan maklumat yang diterima dapat difahami oleh minda manusia.

Teori Kognitif menekankan pentingnya proses pemikiran dalam pembelajaran dan memberi perhatian kepada faktor perubahan pengetahuan yang disimpan dalam ingatan. Prinsip utamanya adalah mengenal pasti tingkah laku dan kaitannya termasuklah dengan suasana luaran (Timothy J. Newby, Donald A. Stepich, James D. Lehman dan James D Russell (2000). Secara amnya, ingatan tidak menerima maklumat secara mudah, sebaliknya aktif mensintesis data yang sedia tersimpan dalam ingatan. Pembelajaran dikatakan mengekodkan semula maklumat yang sedia ada dengan cara baru.

Teori kognitif memberi perspektif dengan cara menegaskan pentingnya kebolehan manusia berfikir, memproses dan menilai data-data serta maklumat sebelum berinteraksi terhadap sesuatu. Wundt (1879) merupakan pengasas makmal psikologi fisiologi yang telah menggunakan kaedah kaji diri yang meminta pelajarannya melaporkan pengalaman serta perasaan mereka apabila didedahkan kepada rangsangan-rangsangan seperti cahaya, rasa, bunyi dan lain-lain. William James (1890) dan John Dewey (1925) melihat aspek kognitif daripada perspektif kefungisian dan menjalankan kajian-kajian bagi memahami cara-cara jiwa manusia berfungsi. Manakala satu lagi akar kepada teori kognitif adalah pendekatan Gestalt yang dipopularkan di Jerman oleh Weitheimer, Kohler, Kofka, Lewin dan lain-lain. Kohler (1970) menekankan bahawa kebolehan manusia menerima dan mempersepsi hubungan antara satu entiti dengan entiti yang lain merupakan inti pati kepada kecerdasan yang ada padanya. Kebolehan ini dikenali sebagai celik akal.

5.3.3 Kesan Penggunaan TeLMOVA kepada Pembelajaran PSV

Kajian ini juga membincangkan secara khusus mengenai penggunaan TeLMOVA ke atas pencapaian pelajar terhadap pembelajaran khususnya dalam aspek lukisan, catan dan poster. Aspek ini memerlukan penilaian terhadap penggunaan TeLMOVA dengan alat ukur yang berbeza iaitu soal selidik dan hasil karya pelajar. Di dalam soal selidik tersebut, pelajar-pelajar diuji berdasarkan beberapa kriteria seperti pengetahuan, kemahiran, keindahan estetik, amalan budaya, dan pemikiran kreatif dan inovatif.

- i) Pengetahuan
- ii) Kemahiran
- iii) Keindahan estetik

- iv) Amalan budaya
- v) Pemikiran kreatif dan inovatif

Bagi pelajar, fungsi TeLMOVA dalam aspek Gubahan bagi bidang lukisan, catan dan poster menunjukkan perbezaan yang signifikan sebelum dan selepas penggunaan TeLMOVA. Kesan positif penggunaan TeLMOVA ini adalah disebabkan oleh fungsi aspek gubahan dalam VCD yang memudahkan penyerapan maklumat lantas membantu pelajar meningkat minat dan pemahaman pelajar.

Kaedah pengumpulan data yang telah digunakan dalam kajian ini adalah Kaedah Tinjauan (*survey*). Kaedah Tinjauan, yang menggunakan soal selidik sebagai alat ukur, telah digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif yang berkaitan dengan pembangunan dan penilaian TeLMOVA. Seramai 206 orang responden daripada sekolah-sekolah di sekitar Selangor dan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur telah menjawab soal selidik tersebut.

Di samping itu, mengikut persepsi TeLMOVA, karya yang dihasilkan dengan penggunaan TeLMOVA mempunyai perkaitan dengan sosial. Melalui penggunaan instrumen dan alat, Vygotsky turut menggambarkan idea strategik atau pengetahuan prosedur. Dengan bantuan instrumen dan tanda, pelajar dapat memberi tumpuan, menyusun ingatan bagi mengawal kelakuan ke arah mentransformasi diri dalam memenuhi realiti fizikal dan sosial.

Mengikut teori Vygotsky, pelajar memperoleh pengetahuan menerusi sosial seni persekitarannya. Pelajar memperoleh struktur kognitif yang kompleks terdapat dalam kebudayaan, menerusi interaksi dengan individu yang berpengetahuan, di mana pengetahuan diinternalisasikan melalui proses pembudayaan.

Mewarna, Berdasarkan dapatan kajian, jelas menunjukkan bahawa dalam konteks kajian ini, cadangan pembangunan TeLMOVA Pendidikan Seni Visual sekolah

menengah sangat dipersetujui dan diterima baik oleh kesemua guru Pendidikan Seni Visual tersebut. Mereka memberi maklum balas bahawa adalah sangat wajar VCD TeLMOVA dibangunkan bagi memenuhi keperluan dalam Pendidikan Seni masa kini. Para guru bersetuju bahawa melalui penggunaan BBM, mereka mendapat waktu yang lebih untuk memberi bimbingan kepada pelajar. Dengan menggunakan BBM mereka juga boleh memberi arahan yang baik terhadap pengajaran Pendidikan Seni Visual sekaligus memudahkan interaksi antara guru dan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya, guru bersetuju bahawa penggunaan BBM dapat menggalakkan penglibatan pelajar mereka dalam aktiviti penghasilan karya seni. Penggunaan BBM juga dapat membantu aktiviti pengajaran guru dan menjadikan pengajaran tersebut lebih menarik. Guru juga berpendapat bahawa melalui penggunaan BBM pelajar boleh menunjukkan pencapaian yang lebih baik dalam PSV. Kesimpulannya, BBM jelas memainkan peranan penting bagi membantu guru dalam pengajaran PSV. Dapatan kajian ini seiring dengan sorotan dapatan kajian yang diperolehi Gerlach dan Ely (1971) dalam Hamdani (2011:243) mengatakan bahawa media apabila difahami secara umumnya, media merupakan satu platform bagi setiap pelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan kata lain media adalah komponen belajar yang mengandungi bahan bagi menampung keperluan pembelajaran pelajar dan merangsang pemikiran mereka.

Daripada aspek kegunaan langsung, guru percaya bahawa penggunaan BBM dapat mengembangkan kreativiti mereka dan menjadikan pengajaran mereka lebih berkesan. Secara keseluruhan guru memberi pandangan yang positif terhadap penggunaan BBM dan amat mengalu-alukan penghasilan satu bentuk BBM yang baru.

5.4 Kajian Masa Depan

Hasil daripada keputusan dan kesimpulan kajian, dapat memberi peluang dan ruang untuk memperbaiki lagi ataupun memperbaharui VCD TeLMOVA supaya lebih berkesan dan dapat digunakan dalam jangka masa yang lama, terutamanya dari segi memantapkan reka bentuk dan arahan semasa menggunakannya. Daripada hasil kajian ini juga akan dapat membantu dan memberi idea kepada pihak pengurusan pendidikan terutamanya Kementerian Pendidikan dapat membangunkan material terutamanya berbentuk VCD bagi semua subjek.

Di masa akan datang, kajian perlu dilanjutkan dengan mengkaji kawasan yang paling banyak menggunakan TeLMOVA sama ada bandar ataupun luar bandar. Selain itu juga kajian boleh diteruskan dengan mengkaji keberkesanan dan impak terhadap pencapaian pelajar dari masa ke semasa. Kajian juga akan berbentuk inferensi statistik bagi menilai keberkesanan tersebut.

5.5 Rumusan dan Perbincangan Dapatan Kajian

Kesimpulan kajian dapat di bahagikan secara dua peringkat iaitu membangun dan juga menilai. Bagi pembangunan TeLMOVA, VCD adalah amat diperlukan dalam sukatan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah. Pembangunan keperluan TeLMOVA adalah amat penting dalam meningkatkan pelajaran Pendidikan Seni Visual. Pembangunan adalah berdasarkan ciri-ciri bahan pengajaran, mengikuti faedah penggunaan yang memudahkan guru sekaligus dapat menyelesaikan masalah guru-guru.

TeLMOVA yang dinilai oleh pakar, guru-guru dan pelajar mendapati alat bantu mengajar TeLMOVA untuk lukisan ini menarik minat dengan mempunyai reka bentuk persembahan yang menarik dan isi kandungan yang teratur. Namun demikian, reka bentuk interaksi perlu lebih dipertingkatkan. TeLMOVA untuk aktiviti mencatat mempunyai kelebihan dalam strategi mengajar. Strategi mengajar lebih dapat menarik

perhatian responden daripada isi kandungan VCD dalam aktiviti mencatat. Bagi grafik skor min bagi kesemua kriteria adalah melebihi 4.0, hakikatnya kriteria–kriteria di dalam VCD ini adalah amat memuaskan. Kelebihan alat bantu mengajar di dalam aktiviti grafik adalah reka bentuk persembahan yang mempunyai skor min tertinggi daripada yang lain. Secara keseluruhannya bahan bantu mengajar memberi kesan yang ketara kepada guru-guru dan pelajar yang memilih TeLMOVA sebagai alat bantu mengajar.

5.6 Batasan Kajian

Kajian ini adalah terhad kepada mata pelajaran Pendidikan Seni Visual kerana mata pelajaran ini lebih menekankan aspek kemahiran melukis dan menghasilkan catan. Di samping itu mata pelajaran Pendidikan Seni Visual memerlukan penguasaan aspek pengetahuan, kemahiran, pemahaman dan penghayatan yang lebih dalam kalangan pelajar.

Dalam konteks penggunaan media, tumpuan diberikan kepada aspek keupayaan dan kemahiran guru di dalam mengendalikan alat elektronik iaitu Overhed Projektor, televisyen, dan video; di samping penyediaan dan penggunaan bahan bukan elektronik iaitu Kad Aktiviti dan Buku Panduan Guru. Bahan bantu mengajar tersebut secara umumnya mudah diperolehi oleh guru.

Kajian ini juga membincangkan secara khusus penilaian mengenai kesan penggunaan TeLMOVA ke atas pencapaian pelajar terhadap pembelajaran. Aspek ini memerlukan penilaian terhadap penggunaan TeLMOVA dengan alat ukur yang berbeza iaitu soal selidik dan hasil karya pelajar.

Soal selidik untuk menilai keperluan membangunkan Bahan Bantu Mengajar diedarkan kepada 73 orang Guru Pendidikan Seni Sekolah Menengah di sekitar Selangor manakala soal selidik menilai penggunaan TeLMOVA diedarkan kepada

empat puluh orang Guru Tingkatan Empat yang mengajar Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah di Kuala Lumpur dan seribu dua ratus orang Pelajar Tingkatan Empat.

Kajian ini adalah terhadap kepada penggunaan bahan bantu mengajar TeLMOVA dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan Empat di sekolah menengah. Oleh itu, hasil kajian ini terbatas kepada mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dan kemungkinan hasil kajian ini tidak dapat digunakan secara khusus bagi mata pelajaran lain di sekolah menengah. Kajian ini hanya dijalankan di sekolah menengah bantuan kerajaan di Wilayah Persekutuan, Kuala Lumpur dan Selangor. Sampel kajian ini terdiri daripada guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual tingkatan empat. Kemungkinan kajian ini tidak dapat menggambarkan keadaan yang berlaku di semua sekolah menengah di Malaysia. Kajian ini menumpukan kepada pembangunan bahan bantu mengajar TeLMOVA dan mengkhususkan kepada penggunaan TeLMOVA oleh guru dan keberkesanannya kepada pencapaian pelajar.

BIBLIOGRAFI

- Abu Bakar A.Majeed & Siti Fatimah A. Rahman. (1999). *Multimedia dan Islam*. Kuala Lumpur: Institut Kefahaman Islam Malaysia (IKIM)
- Abdul Rasid Jamian & Arba'ie Sujud. (2001). *Integrasi media pengajaran bahasa dan sastera*. Kuala Lumpur: Percetakan Sentosa Sdn Bhd.
- Altbach, P. G. (1987). *Higher education in the Third World: Themes and variations*. New York: Advent Books.
- Anderson, J. R. (1982). Acquisition of cognitive skill. *Psychological Review*. Vol 89, No 4, pp 360-406.
- Anderson, J. R. (1983). *The architecture of cognition*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*, 2, 89–195.
- Ausubel, D. P. (1963). Cognitive structure and the facilitation of meaningful verbal learning. *Journal of Teacher Education*, 14, 217–222.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bahagian Teknologi Pendidikan. (2001). *Modul integrasi ICT dalam pengajaran dan pembelajaran*. Kuala Lumpur: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Bahagian Teknologi Pendidikan (2001). *Status penggunaan CDRI terbitan BTP di Sekolah Rintis Bestar dan Sekolah Komputer Dalam Pendidikan: Laporan eksekutif*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia. Tidak diterbitkan.
- Balvanes, M. & Caputi, P. (1993). *Introduction to quantitative research methods*. London: Sage Publications.
- Barry K, B. (1987). *Practical Strategies for teaching thinking*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Bartlett. (1932). *Remembering: A Study in experimental and Social Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press
- Behling, O., & Law, K. S. (2000). *Translating questionnaires and other research instruments*. London: Sage Publications
- Beyer, B. K. (1988). *Developing a thinking skills program*. Boston, MA: Allyn and Bacon Inc.
- Beyer, B. K. (1997). *Improving student thinking: A comprehensive approach*. Boston, MA: Allyn and Bacon.

- Bower, Gordon H. (1972). Perceptual groups as coding units in immediate memory. *Psychonomic Science*, 27, 217–219.
- Bower, Gordon H. (1988). *Psychology of learning & motivation: Volume 21*. London: Academic Press.
- Bower, G. H., & Winzenz, D. (1970). Comparison of associative learning strategies. *Psychonomic Science*, 20, 119–120. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psych&AN=1970-20014-001&site=ehost-live>
- Brown, J. W. (1969). *Audio-visual Instruction: Media and method*. New York : McGraw-Hill.
- Byrne, D.S. (2002), *Interpreting quantitative data*. Sage Publication.
- Carol H. Weiss (1972). *Evaluation research. methods of assessing program Effectiveness*. Engle wood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Cohen, L., and Manion, L. (1980). *Research methods in education*. (2nd Ed.). London: Croom Helm.
- Craswell, G. (2005). *Writing for academic success: Postgraduate guide*. London: Sage Publications.
- Creswell, J.W. (1994). *Research design: Qualitative, quantitative approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, John W. (2005). *Educational research: Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research in education*. Upper Saddle River, N J: Merrill Prentice Hall.
- Creswell, J.W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed method approaches (2nd Ed)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Crowther, S. J. (1978). A study of the media program of the Lawrence, Kansas Public School system (Kajian ilmiah untuk PhD), University of Kansas (1977). Dissertation Abstract International 38(12).
- Dale, E. (1963). *Audiovisual Methods in Teaching*. New York :Rinehart and Winston.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. New York :Rinehart and Winston.
- Dick, W. & Carey, Lou. (1990). *The systematic design of instruction (3rd Ed)*. New York: Harper Collins Publishers
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *Learning theories, learning models, learning theory summaries - in plain english! Design theories & models*. Retrieved from <http://www.learning-theories.com/>

- Efland A. D. (1990). *A history of art education; Intellectual and social/currents in the visual arts*. New York : Teachers College
- Eisner, E.W (2002). *The educational imagination. On the design and evaluation of school programs (3rd ed)*. Upper Saddle Vally, NJ. Merill Prentice Hall.
- Feldman E. B. (1996). *Philosophy of art education*. Upper Saddle River NJ: Prentice Hall.
- Fatimah, A. B. (1980). *Education media in secondary schools: An examination of existing facilities and the relationships between selected teacher variable and media utilization*. Kajian Ilmiah Sarjana Pendidikan, (tidak diterbitkan) Universiti Sains Malaysia.
- Flag, B. (1990). *Formative evaluation for educational technologies*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Fraenkel, J R. & Wallen, N.E. (2011) *How to design & evaluate research in education*. New York: McGraw-Hill Education
- Gagne, J. M. (1987). *Instructional technology: Foundations*. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
- Gagné, R. (1988). *Essentials of learning for instruction (2nd Ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. (2000). *Principles of instructional for analysis and applications (7th Ed)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Gan L. E. (1990). *Teachers' utilization of resource materials in the teaching and learning of KBSM geography in secondary schools in Malacca*. Kajian Ilmiah Sarjana Pendidikan, (tidak diterbitkan) Universiti Malaya.
- Gayeski, Diane M. (1993). *Multimedia for learning development, application, evaluation*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Ibrahim Hassan, (2000), Matlamat dan objektif Pendidikan Seni (Visual) untuk sekolah menengah: Perlu kajian semula, *Prosiding Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual 2000*. (hal 97-102), Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur:
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia for learning development, application, evaluation*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications
- John Cradler, Mary McNabb, Molly Freeman, and Richard Burchett (2002). How does technology influence student learning?. *Learning and leading with technology*, Vol. 29, No. 8, pp46.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1985) The internal dynamics ot cooperative learning groups. Dalam Slavin. R., et al. (editors). *Learning to cooperate, cooperating to learn*. (pp. 103 – 124). New York: Plenum Press.

- Jonassen D, Mayes T & Mc Alesse R.(n.d). *A manifesto for a constructivist approach to technology in higher education*. Retrieved from <http://www.led.gcal.ac.uk/cltipapaers/Tmpaper 11.html>
- Kaur, A. (2001). *Design and evaluation of a web-based constructive learning environment for primary school students*. Unpublished PhD. Thesis, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (1979). *Laporan jawatankuasa kabinet mengkaji pelaksanaan dasar pelajaran*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (1987). *Pusat sumber sekolah dan penggunaan sumber-sumber pendidikan di sekolah-sekolah menengah kerajaan sekarang*. Jemaah Nazir Sekolah Persekutuan, Kuala Lumpur.
- Krathwohl David R. (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, Volume 2*. London: Longmans.
- Lansing, K.M. (1971). *Art, artists and art education*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Lee, William W. & Owens, Diana L. (2000), *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, web-based training and distance broadcast training*. San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Long, A. (1977). *Psikologi pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- L.R.Gay. Peter Airasian (1992). *Educational research competencies for analysis and applications*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Mahmood Nazar Mohamed (1992). *Pengantar psikologi satu pengenalan asas kepada jiwa dan tingkah laku manusia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mahmoud M. Yasin, Andrew J. Czuchry, James Martin, R. F. (2000). An open system approach to higher learning: the role of joint ventures with business. *Industrial Management and Data Systems*, 100(5), 227–233.
- Mark, B., & Caputi, Peter. (2001). *Introduction to quantitative research*. London: SAGE Publications
- Mcleod, S. A. (2007). *Simply psychology - Articles for students*. Retrieved from www.simplypsychology.org
- Mohamed, A. R. (2000). *Pengajaran dan pembelajaran reka bentuk grafik di institusi pengajian tinggi*. *Prosiding Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual 2000*. Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur.
- Mohd. Majid Konting (1998). *Kaedah penyelidikan pendidikan.(edisi ke4)* Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Mohd. Salleh Lebar. (1998). *Pengenalan ringkas sosiologi sekolah & pendidikan*. Batu Caves, Selangor: Thinker's Library Sdn Bhd.
- Mohd Johari Ab. Hamid. (2004). *Falsafah dan kritikan seni*. Tanjong Malim, Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris
- Mok Soon Sang 1996) *Pendidikan di Malaysia untuk diploma perguruan* (Ed. ke-6). Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd..
- Morgan, D.L. (1998). Practical strategies for combining qualitative and quantitative methods: Applications to health research. *Qualitative Health Research*, 3, 362 - 376
- Morrison, Gary R., Ross, Steven M., & Kemp, Jerrold E. (2001). *Designing effective instruction*. USA .
- Muhamad Khalaini. (1993). *Penggunaan media pengajaran pembelajaran dalam pengajaran FEQAH (KBSM)*. Kajian Ilmiah untuk sarjana pendidikan, (tidak diterbitkan). Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Murad Mohd Noor. (1971). Existing relationships between universities and government planning agencies in Malaysia. In Yip Yat Hoong (ed.). *Role of universities in national development planning in Southeast Asia*. Singapore: RIHED, 40-44.
- Murphy, S. M., & Woolfolk, R. L. (1987). The effects of cognitive interventions on competitive anxiety and performance on a fine motor skill accuracy task. *International Journal of Sport Psychology*. Retrieved from <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc3&NEWS=N&AN=1988-30325-001>
- N. H. Freeman (1985). *Visual order: The nature and development of pictorial representation*. Cambridge University Press. London New York
- Norman, D. (1982). *Learning and Memory*. San Francisco: Freeman.
- Onushkin, V. G. (1971). Basic paper discussion paper: Some methodological aspects of planning the development of universities. In V.G. Onushkin (ed.). *Planning the development of universities – I: An IIEP Seminar* (pp.13-59) .Paris: UNESCO Press.
- Piaget , J. (1955) *The Construction of Reality in the Child*, translated by Margaret Cook. London: Routledge and Kegan Paul
- Poovai A/P Karuppanna (2000). *Keberkesanan penggunaan bahan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Moral di kalangan pelajar Tingkatan Lima di Sekolah Menengah Vivekananda*, Kertas Projek Sarjana Pendidikan. Universiti Malaya. Tidak diterbitkan.
- Prebel, D., Prebel, S. and Frank, P., (1999). *Art Forms*. New York : Longman.
- Raja Maznah Raja Hussain (1993). *Pendidikan Berasaskan Teknologi : Arah Dan*

Cabaran. Penerbitan Khas Sempena Ulang tahun ke – 30. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya. m/s 66-72.

Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional design theories and models: An overview of their current status*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Assoc. Pub.

Richardt, C.S., & Rallis, S. E. (1994). *The qualitative – quantitative debate : New Perspectives*. San Francisco : Jossey Bass.

Robert K. Yin (1984). *Case study research design and methods*. New Delhi: Sage Publications

Robinson, William R. (2004), Cognitive theory and the design of multimedia Instruction. *Journal of Chemical Education*, 81(1), p 10.

Rozinah Jamaludin. (2000). *Asas-asas multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications

Rumelhart, D.E., & Norman, D.A. (1978). Accretion, tuning, and restructuring: Three models of learning In J.W. Cotton & R. L. Klatzky (Eds.), *Semantic factors in cognition* (pp. 37-54). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Rumelhart, D.E., & Norman, D.A. (1981). Analogical processes in learning. In J. R. Anderson (ed.), *Cognitive skills and their acquisition*. Hillsdale, NJ: Erlbaum

Rudolf Arnheim (1970). *Visual thinking* . London: Faber and Faber Limited.

Saedah Siraj (ed.) (2000). *Perkembangan kurikulum: Teori dan amalan*. Kuala Lumpur: Alam Pintar Enterprise

Schwier, R. (1993). *Interactive multimedia instruction*. Englewood Cliffs: NJ: Educational Technology Publications Inc.

Schwartz et al. (1998). A time for telling. *Cognition and Instruction*, 16(4), 475-522.

Sharan B. Merriam (1992). Second Edition. *Qualitative Research and Case Study Applications in Education. Revised and Expanded from Case Study Research in Education*. Jossey-Bass Publishers. San Francisco.

Sharifah Alwiyah Alsagoff (1983). *Ilmu pendidikan pedagogi*. Kuala Lumpur: Heinemann Asia.

Sim, A.H. (1986). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pendidikan baru oleh guru-guru sekolah*. Kajian ilmiah untuk Sarjana Pendidikan, (tidak diterbitkan) Universiti Sains Malaysia.

Srisa-an, W., & Oey, M. (2005). Experience from teaching performance analysis of object-oriented systems. In *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE* (Vol. 2005). Retrieved from <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-33947233405&partnerID=tZOtx3y1>

- Sufean Hussin. (1994). *National priorities and higher education in The United State: An historical analysis 1945-1990*. Disertasi Ph.D yang tidak diterbitkan, University of Oregon, Oregon.
- Syed Ahmad Jamal (1992). *Rupa dan jiwa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Tom Boyle (1997). *Design for multimedia learning: Software and media for creating learning programs*. London: Prentice Hall.
- Tuckman, B. W. (1999). *Conducting educational research*. New York: Harcourt Brace College Publishers
- Wiersma, William. (1995). *Research methods in education: An introduction (6th Edition)*. New York: Allyn and Bacon
- Wm. Clark Trow et., al. (1976), *Psychological foundations of educational technology*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, Inc.
- Zakaria Ali (1989). *Seni dan seniman: Esesi-esesi halus*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

LAMPIRAN



UNIVERSITI MALAYA UNIVERSITI MALAYA

Kepada guru-guru ,

Soal selidik ini adalah bertujuan untuk menilai keperluan membangun Bahan Bantu Mengajar yang berkaitan dengan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM. Saya amat berbesar hati sekiranya guru-guru dapat memberikan maklumat yang dikehendaki di dalam soal selidik ini dengan lengkap bagi kegunaan penyelidikan peringkat PhD saya. Segala maklumat yang diberikan dalam soal selidik ini adalah sulit dan dirahsiakan dan akan digunakan untuk tujuan penyelidikan sahaja. Segala kerjasama daripada guru-guru didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar,

.....

(ROSIDAH HAMID)

Soal selidik mengenai keperluan membangun Bahan Bantu Mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran
Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Baca dengan teliti soalan yang disediakan di bawah. Tiada jawapan yang berbentuk betul atau salah dalam soal selidik ini. Sila tandakan (\surd) pada jawapan yang difikirkan paling sesuai atau tuliskan jawapan-jawapan anda di ruang kosong yang disediakan.

BAHAGIAN A

1. Nama sekolah _____

2. Bilangan tahun mengajar
 kurang dari 1 tahun
 1 – 3 tahun
 4 – 6 tahun

 7 –10 tahun
 11 – 14 tahun

 15 – 17 tahun
 lebih dari 18 tahun

3. Kelayakan akademik tertinggi
 1. LCE / SRP / PMR

 2. MCE / SPM / SPVM
 3. HSC /STP / STPM

 4. Ijazah
 5. Sarjana
 6. Lain-lain _____

4. Kelayakan ikhtisas 1. Sijil Maktab Perguruan
 2. Diploma Pendidikan
 3. Ijazah dalam pendidikan
 4. Lain-lain

5. Adakah anda dilatih untuk mengajar
Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Ya
Semasa mengikuti latihan perguruan? Tidak
6. Berapakah jumlah waktu seminggu 1 -- 3
anda mengajar mata pelajaran 4 -- 6
Pendidikan Seni Visual KBSM 7 -- 9
Seperti di dalam jadual waktu. 10 -- 12
 13 -- 15
 16 ke atas
7. Bilangan kelas Tingkatan Empat yang mengambil
Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah anda _____

BAHAGIAN B – Penggunaan Bahan Bantu Mengajar

Di bawah ini disenaraikan alatan dan Bahan Bantu Mengajar yang sesuai digunakan oleh guru-guru dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.

Sila baca soalan dengan teliti sebelum anda menjawab. Bulatkan nombor berkaitan bagi mana-mana alatan yang pernah anda gunakan semasa mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual, mengikut skala berikut:

- 1 : Langsung tidak digunakan**
2 : Sekali dalam satu semester
3 : Sekali dalam sebulan
4 : Sekali dalam seminggu
5 : Lebih dari sekali dalam seminggu

Bil	Perkara	Langsung tidak digunakan	Sekali dalam satu semester	Sekali dalam sebulan	Sekali dalam seminggu	Lebih dari sekali dalam seminggu
-----	---------	--------------------------	----------------------------	----------------------	-----------------------	----------------------------------

ALAT PANDANG

8.	Papan hitam / papan kapur	1	2	3	4	5
9.	Papan flanel / papan gulung	1	2	3	4	5
10.	Overhed projektor (OHP)	1	2	3	4	5
11.	Slaid projektor	1	2	3	4	5
12.	Transparensi (Lut sinar)	1	2	3	4	5

13.	Gambar / poster / carta	1	2	3	4	5
14.	Model / spesimen	1	2	3	4	5
15.	Komputer / perisian komputer	1	2	3	4	5

Bahagian C – Masalah dalam pemerolehan dan penggunaan Bahan Bantu Mengajar

Bulatkan nombor berkaitan yang sesuai mengikut masalah yang anda hadapi dalam pemerolehan dan penggunaan Bahan Bantu Mengajar bagi pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Nombor Item	Masalah	Amat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang Setuju	Setuju	Amat Bersetuju
16.	Tiada pembantu terlatih (mahir) untuk membantu anda tentang cara penggunaan Bahan Bantu Mengajar yang dibekalkan atau disediakan.	1	2	3	4	5
17.	Kurang galakkan dari pihak pengetua, ketua bidang atau panitia mata pelajaran untuk anda menggunakan Bahan Bantu Mengajar sebagai sebahagian arahan semasa mengajar.	1	2	3	4	5
18.	Tiada peralatan khas (contoh: OHP dan papan gulung) dalam bilik darjah anda, untuk penggunaan alat pandang dengar.	1	2	3	4	5
19.	Tiada kursus dalaman tentang penggunaan media pengajaran yang disediakan bagi guru-guru di sekolah anda.	1	2	3	4	5

Nombor	Masalah	Amat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang Setuju	Setuju	Amat Bersetuju
20.	Lokasi pusat sumber di sekolah anda menyebabkan sukar untuk mendapat sumber pengajaran yang sesuai.	1	2	3	4	5
21.	Sukar untuk mendapatkan bahan pengajaran dari pusat sumber di sekolah anda kerana peraturan pinjaman yang rumit.	1	2	3	4	5
22.	Masa penggunaan dan masa meminjam bahan bantu mengajar dari pusat sumber di sekolah anda tidak begitu sesuai.	1	2	3	4	5
23.	Pengetahuan dan kemahiran yang kurang dalam penggunaan Bahan Bantu Mengajar.	1	2	3	4	5

Bahagian D – Pandangan dan sikap guru terhadap penggunaan Bahan Bantu Mengajar

Bulatkan nombor berkaitan yang sesuai mengikut pendapat anda tentang penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Nombor Item	Pandangan dan sikap	Skala Likert				
		Amat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang Setuju	Setuju	Amat Bersetuju
24.	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dapat menjimatkan masa anda semasa menjalankan aktiviti melukis.	1	2	3	4	5
25.	Konsep Pendidikan Seni Visual dapat diajar dengan lebih baik dengan penggunaan Bahan Bantu Mengajar.	1	2	3	4	5
26.	Perhubungan guru dan pelajar dapat dijalinkan dengan penggunaan Bahan Bantu Mengajar.	1	2	3	4	5
27.	Guru berperanan sebagai fasilitator semasa menggunakan media pengajaran dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
28.	Pengajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual lebih menarik dengan menggunakan Bahan Bantu Mengajar.	1	2	3	4	5
29.	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dapat mengembangkan kreativiti guru.	1	2	3	4	5
30.	Media pengajaran membantu guru dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual.	1	2	3	4	5

31.	Guru dapat menggunakan lebih masa untuk membimbing pelajar dengan menggunakan Bahan Bantu Mengajar.	1	2	3	4	5
32.	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar menggalakkan penglibatan pelajar anda untuk menghasilkan karya seni.	1	2	3	4	5
33.	Bahan Bantu Mengajar biasanya digunakan oleh Guru Pendidikan Seni Visual yang kreatif.	1	2	3	4	5
34.	Bahan Bantu Mengajar untuk Pendidikan seni Visual perlu diperbanyakkan	1	2	3	4	5

Bahagian E - Bulatkan nombor berkaitan yang sesuai mengikut Pendapat anda tentang Peranan Bahan Bantu Mengajar dalam pengajaran aktiviti pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Nombor Item	Peranan Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran Pendidikan Seni Visual	Amat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang Setuju	Setuju	Amat Bersetuju
35.	Bahan Bantu Mengajar yang saya gunakan memberi kesan positif kepada pencapaian pelajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual	1	2	3	4	5
36.	Sekolah saya memerlukan Bahan Bantu Mengajar Pendidikan Seni Visual yang lebih canggih berbentuk VCD	1	2	3	4	5
37.	Bahan Bantu Mengajar yang saya gunakan membantu dalam memberi arahan yang baik terhadap Pendidikan seni Visual	1	2	3	4	5
38.	Keperluan peperiksaan Pendidikan Seni Visual menggalakkan penggunaan Bahan Bantu mengajar	1	2	3	4	5

- | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 39. | Penggunaan Alat Bantu Mengajar yang terdapat di sekolah saya kini perlu diperbanyakkan. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 40. | Pengajaran saya dengan berbantuan alat pandang dengar adalah lebih berkesan. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 41. | Pelajar - pelajar saya boleh berjaya dalam peperiksaan Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual melalui penggunaan Bahan Bantu Mengajar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 42. | Bahan Bantu Mengajar memainkan peranan penting dalam aktiviti pengajaran Pendidikan Seni Visual saya. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 43. | Penciptaan lebih banyak media pengajaran adalah memberi manfaat kepada guru dan pelajar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

BAHAGIAN F - KEPENTINGAN PENGGUNAAN MEDIA PENGAJARAN

Bulatkan nombor berkaitan yang sesuai mengikut pendapat anda tentang kepentingan penggunaan media pengajaran dalam Pendidikan Seni Visual.

Bil.	Media pengajaran	Amat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang Setuju	Setuju	Amat Bersetuju
44.	Overhed Projektor / lut sinar	1	2	3	4	5
45.	Radio / Kaset	1	2	3	4	5
46.	Televisyen / video	1	2	3	4	5
47.	Filem slaid.	1	2	3	4	5
48.	Carta / poster	1	2	3	4	5
49.	Kad imbasan / kad aktiviti	1	2	3	4	5
50.	Model	1	2	3	4	5
51.	VCD	1	2	3	4	5

Sila berikan cadangan anda untuk memudahkan pengkaji menghasilkan Bahan Bantu Mengajar untuk pengajaran bagi Mata Pelajaran Pendidikan Seni Visual yang lebih berkesan pada masa akan datang. Sila tuliskan pada ruangan yang disediakan di bawah:-

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

Diucapkan ribuan terima kasih atas kesudian meluangkan masa untuk menjawab soal selidik ini.



UNIVERSITI MALAYA

UNIVERSITI MALAYA

Kepada Y.Bhg. Datuk/Datin/Profesor/ Profesor Madya/Tuan /Puan sekalian,

Soal selidik ini adalah bertujuan untuk menilai Bahan Bantu Mengajar (TeLMOVA) berbentuk VCD yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM. Saya amat berbesar hati sekiranya Datuk/Datin/Profesor/Profesor Madya/Tuan/Puan dapat memberikan maklumat yang dikehendaki di dalam soal selidik ini dengan lengkap bagi kegunaan penyelidikan peringkat PhD saya. Segala maklumat yang diberikan dalam soal selidik ini adalah sulit dan dirahsiakan dan akan digunakan untuk tujuan penyelidikan sahaja. Segala kerjasama daripada Datuk/Datin/ Profesor/Profesor Madya Tuan/Puan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar,

(ROSIDAH HAMID)

Bil .

**TAJUK: PEMBANGUNAN AN PENILAIAN BAHAN BANTU MENGAJAR (TeLMOVA)
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL**

Maklumat : Bahagian A

Berikut adalah maklumat yang berkaitan dengan Datuk/Datin/Tuan/Puan. Sila isikan tempat yang disediakan dengan maklumat yang berkaitan.

Nama Pakar Penilai:

Jawatan:

Penilaian Bahan: **VCD:**.....

Alamat Pejabat:

.....

.....

.....

Telefon Pejabat :

Alamat Surat-menyurat :

.....

.....

.....

.....

Telefon Rumah :

.....

Telefon Bimbit :

.....

BAHAGIAN B

ARAHAN:

Sila baca soalan dengan teliti. **Bulatkan nombor** berkaitan yang sesuai mengikut kriteria yang dinyatakan di bawah.

- 5 : Amat Bersetuju
4 : Setuju
3 : Tidak Pasti
2 : Tidak Setuju
1 : Amat Tidak Bersetuju

Berikut adalah kriteria-kriteria kebolegunaan VCD

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 1						
A. ULASAN REKA BENTUK INSTRUKSIONAL						
1.	VCD ini menyediakan pelajar dengan maklumat yang jelas tentang tajuk dan isi kandungan yang sesuai dengan huraian sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual (KBSM)	1	2	3	4	5
2.	Interaksi instruksional dalam pakej ini sesuai bagi objektif pelajaran	1	2	3	4	5

Bil	Perkara					
		Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
3.	Reka bentuk pengajaran di dalam VCD ini berlandaskan teori dan prinsip pembelajaran yang kukuh.	1	2	3	4	5
4.	Isi kandungan disampaikan dengan jelas	1	2	3	4	5
5.	Isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran lain	1	2	3	4	5
6.	Isi kandungan dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pelajar	1	2	3	4	5
7.	Isi kandungan disusun dengan teratur	1	2	3	4	5
8.	Arahan mudah difahami	1	2	3	4	5
9.	Contoh yang diberikan adalah realistik	1	2	3	4	5
10.	Interaksi penggunaan yang mudah	1	2	3	4	5
11.	Bahasa penyampaian menggunakan Bahasa Melayu	1	2	3	4	5
12.	Bahasa penyampaian adalah mudah difahami	1	2	3	4	5
13.	Terjemahan istilah adalah tepat	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 2:						
B. ULASAN KOSMETIK						
14.	Reka bentuk halaman mengikut prinsip-prinsip reka bentuk	1	2	3	4	5
15.	Susun letak grafik dan teks sesuai dalam VCD ini	1	2	3	4	5
16.	Paparan halaman mudah difahami	1	2	3	4	5
17.	Kedudukan teks adalah konsisten	1	2	3	4	5
18.	Penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar	1	2	3	4	5
19.	Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif	1	2	3	4	5
20.	Aktiviti melukis yang disediakan sesuai dengan sukatan pelajaran	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 3						
C. ULASAN FUNGSI						
21.	VCD ini sesuai digunakan untuk melatih guru tentang penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Seni Visual	1	2	3	4	5
22.	Suara yang digunakan berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	1	2	3	4	5
23.	Arahan dan tunjuk ajar berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	1	2	3	4	5
24.	Animasi yang digunakan membantu pembelajaran	1	2	3	4	5
25.	Persembahan isi pelajaran tidak berturutan	1	2	3	4	5
26.	Perjalanan persembahan isi kandungan mudah diikuti	1	2	3	4	5

Bahagian C

1. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA) ini.

2. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA) ini.

3. Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini ialah
(sila bulatkan angka yang berkenaan).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tidak bermutu

Amat bermutu

4. Komen lain :

- i) _____
- ii) _____
- iii) _____
- iv) _____
- v) _____

Terima kasih kerana sudi meluangkan masa untuk menjawab soal selidik ini.



UNIVERSITI MALAYA

UNIVERSITI MALAYA

Kepada Pakar/Guru/Pelajar Sekalian,

Soal selidik ini adalah bertujuan untuk menilai Bahan Bantu Mengajar (TeLMOVA) berbentuk VCD yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM. Saya amat berbesar hati sekiranya guru-guru, dapat memberikan maklumat yang dikehendaki di dalam soal selidik ini dengan lengkap bagi kegunaan penyelidikan peringkat PhD saya. Segala maklumat yang diberikan dalam soal selidik ini adalah sulit dan dirahsiakan dan akan digunakan untuk tujuan penyelidikan sahaja. Segala kerjasama daripada guru-guru, saya dahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian

Yang benar,

(ROSIDAH HAMID)

Bil .

**TAJUK : PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN BAHAN BANTU MENGAJAR (TeLMOVA)
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL.**

Maklumat : Bahagian A

Berikut adalah maklumat yang berkaitan dengan guru-guru. Sila isikan tempat yang disediakan dengan maklumat yang berkaitan.

Nama Guru Penilai:

Jawatan:

Penilaian Bahan: VCD:

Alamat surat menyurat :

.....

.....

Telefon rumah :

Telefon Bimbit :

Alamat sekolah :

.....

.....

.....

.....

Telefon Sekolah :

.....

BAHAGIAN B

ARAHAN :

Sila baca soalan dengan teliti. **Bulatkan nombor** berkaitan yang sesuai mengikut kriteria yang dinyatakan di bawah.

- 5 : Amat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Tidak Pasti
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Amat Tidak Bersetuju

Berikut adalah kriteria-kriteria kebolegunaan VCD

Bil	Perkara	Amat tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
Nilai Pendidikan						
A. Isi Kandungan						
1.	Isi kandungan sesuai dengan sukatan pelajaran PSV (KBSM)	1	2	3	4	5
2.	Isi kandungan yang disampaikan adalah tepat	1	2	3	4	5
3.	Isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran lain	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
4.	Isi kandungan dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pelajar	1	2	3	4	5
5.	Isi kandungan disusun dengan teratur	1	2	3	4	5
6.	Contoh yang diberikan adalah realistik/autentik	1	2	3	4	5
7.	Bahasa penyampaian menggunakan Bahasa Melayu	1	2	3	4	5
8.	Bahasa penyampaian adalah mudah	1	2	3	4	5
9.	Terjemahan istilah adalah tepat	1	2	3	4	5
10.	Tiada kesilapan ejaan	1	2	3	4	5
B. Strategi Pengajaran						
11.	Rangka isi kandungan adalah jelas	1	2	3	4	5
12.	Objektif pengajaran ditulis dengan jelas	1	2	3	4	5
13.	Objektif pengajaran boleh dicapai	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
14.	Objektif pengajaran tercapai	1	2	3	4	5
15.	Kaedah mengajar adalah sesuai dengan tajuk	1	2	3	4	5
16.	Penyampaian isi pelajaran teratur dan senang	1	2	3	4	5
17.	Penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar	1	2	3	4	5
18.	Aktiviti dalam VCD ini menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif	1	2	3	4	5
19.	Terdapat unsur-unsur nilai murni menghargai dan bekerjasama	1	2	3	4	5
20.	Pengguna diberi peluang mengulang kemahiran	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
C. Reka bentuk Persembahan						
21.	Teks jelas dan mudah dibaca	1	2	3	4	5
22.	Grafik dan imej menarik dan berkesan	1	2	3	4	5
23.	Warna yang digunakan dalam perisian ini sesuai dan berkesan	1	2	3	4	5
24.	Audio yang digunakan berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	1	2	3	4	5
25.	Animasi yang digunakan membantu pembelajaran	1	2	3	4	5
26.	Kedudukan teks, grafik dan animasi adalah konsisten	1	2	3	4	5
27.	Tiada gangguan teknikal berlaku semasa persembahan	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
D. Reka bentuk Interaksi						
28.	Persembahan isi pelajaran tidak berturutan	1	2	3	4	5
29.	Perjalanan persembahan isi kandungan mudah diikuti	1	2	3	4	5
30.	Pelajar mudah untuk mencapai maklumat yang diperlukan	1	2	3	4	5

Bahagian C

4. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA ini.

5. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA ini.

6. Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini ialah
(sila bulatkan angka yang berkenaan).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tidak bermutu

Amat bermutu

7. Komen lain

Terima kasih kerana sudi meluangkan masa untuk menjawab soal selidik ini.



UNIVERSITI MALAYA UNIVERSITI MALAYA

Kepada Y.Bhg. Datuk/Datin/Tuan /Puan sekalian,

Soal selidik ini adalah bertujuan untuk menilai Bahan Bantu Mengajar (TeLMOVA) berbentuk VCD yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual KBSM. Saya amat berbesar hati sekiranya Datuk/Datin/Tuan/Puan dapat memberikan maklumat yang dikehendaki di dalam soal selidik ini dengan lengkap bagi kegunaan penyelidikan peringkat PhD saya. Segala maklumat yang diberikan dalam soal selidik ini adalah sulit dan dirahsiakan dan akan digunakan untuk tujuan penyelidikan sahaja. Segala kerjasama daripada Datuk/Datin/Tuan/Puan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar,

(ROSIDAH HAMID)

**TAJUK: PEMBANGUNAN AN PENILAIAN BAHAN BANTU MENGAJAR (TeLMOVA)
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL**

Maklumat : Bahagian A

Berikut adalah maklumat yang berkaitan dengan Datuk/Datin/Tuan/Puan. Sila isikan tempat yang disediakan dengan maklumat yang berkaitan.

Nama Pakar Penilai:

Jawatan:

Penilaian Bahan: **VCD:**.....

Alamat Pejabat:

.....

.....

.....

Telefon Pejabat :

Alamat Surat-menyurat :
.....
.....
.....
.....

Telefon Rumah :

Telefon Bimbit :

BAHAGIAN B

ARAHAN:

Sila baca soalan dengan teliti. **Bulatkan nombor** berkaitan yang sesuai mengikut kriteria yang dinyatakan di bawah.

- 5 : Amat Bersetuju
4 : Setuju
3 : Tidak Pasti
2 : Tidak Setuju
1 : Amat Tidak Bersetuju

Berikut adalah kriteria-kriteria kebolegunaan VCD

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 1						
A. ULASAN REKA BENTUK INSTRUKSIONAL						
		1	2	3	4	5
1.	VCD ini menyediakan pelajar dengan maklumat yang jelas tentang tajuk dan isi kandungan yang sesuai dengan huraian sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual (KBSM)					
2.	Interaksi instruksional dalam pakej ini sesuai bagi objektif pelajaran	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
3.	Reka bentuk pengajaran di dalam VCD ini berlandaskan teori dan prinsip pembelajaran yang kukuh.	1	2	3	4	5
4.	Isi kandungan disampaikan dengan jelas	1	2	3	4	5
5.	Isi kandungan disepadukan dengan mata pelajaran lain	1	2	3	4	5
6.	Isi kandungan dikaitkan dengan pengetahuan sedia ada pelajar	1	2	3	4	5
7.	Isi kandungan disusun dengan teratur	1	2	3	4	5
8.	Arahan mudah difahami	1	2	3	4	5
9.	Contoh yang diberikan adalah realistik	1	2	3	4	5
10.	Interaksi penggunaan yang mudah	1	2	3	4	5
11.	Bahasa penyampaian menggunakan Bahasa Melayu	1	2	3	4	5
12.	Bahasa penyampaian adalah mudah difahami	1	2	3	4	5
13.	Terjemahan istilah adalah tepat	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 2:						
B. ULASAN KOSMETIK						
14.	Reka bentuk halaman mengikut prinsip-prinsip reka bentuk	1	2	3	4	5
15.	Susun letak grafik dan teks sesuai dalam VCD ini	1	2	3	4	5
16.	Paparan halaman mudah difahami	1	2	3	4	5
17.	Kedudukan teks adalah konsisten	1	2	3	4	5
18.	Penyampaian isi pelajaran sesuai dengan gaya pembelajaran kebanyakan pelajar	1	2	3	4	5
19.	Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran menggalakkan pelajar berfikir dengan kritis dan kreatif	1	2	3	4	5
20.	Aktiviti melukis yang disediakan sesuai dengan sukatan pelajaran	1	2	3	4	5

Bil	Perkara	Amat Tidak Bersetuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Amat Bersetuju
ASPEK 3						
C. ULASAN FUNGSI						
21.	VCD ini sesuai digunakan untuk melatih guru tentang penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Seni Visual	1	2	3	4	5
22.	Suara yang digunakan berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	1	2	3	4	5
23.	Arahan dan tunjuk ajar berpatutan dan tidak mengganggu tumpuan pelajar terhadap isi pelajaran	1	2	3	4	5
24.	Animasi yang digunakan membantu pembelajaran	1	2	3	4	5
25.	Persembahan isi pelajaran tidak berturutan	1	2	3	4	5
26.	Perjalanan persembahan isi kandungan mudah diikuti	1	2	3	4	5

Bahagian C

1. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA) ini.

2. Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA) ini.

3. Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini ialah
(sila bulatkan angka yang berkenaan).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tidak bermutu

Amat bermutu

4. Komen lain :

vi) _____

vii) _____

viii) _____

ix) _____

x) _____

Terima kasih kerana sudi meluangkan masa untuk menjawab soal selidik ini.

PEMANTAPAN PENILAIAN TeLMOVA

Mata pelajaran : Pendidikan Seni Visual

Nama Guru :

Nama sekolah :

Tajuk :

Aktiviti :

Masa :

Tarikh :

- 1 Sangat Baik**
- 2 Baik**
- 3 Tidak Pasti**
- 4 Tidak baik**
- 5 Sangat Tidak baik**

LAKARAN IDEA

BIL		Sangat Baik	Baik	Tidak Pasti	Tidak baik	Sangat tidak baik
A	PENGETAHUAN					
	Penstrukturan semula	1	2	3	4	5
	Skemata	1	2	3	4	5
	Pelajar aktif secara mental mengurus dan memproses maklumat	1	2	3	4	5
	VCD secara aktif melibatkan pelajar	1	2	3	4	5
	Pelajar dapat berinteraksi dengan objek sebenar atau simbolik	1	2	3	4	5
	Penggunaan media dapat merangsang pemikiran pelajar	1	2	3	4	5
	Penggunaan media dapat merangsang perasaan	1	2	3	4	5
	Penggunaan media dapat merangsang minat	1	2	3	4	5
	Penggunaan media pelajar dapat membuat tanggapan	1	2	3	4	5
	Penggunaan media Pelajar dapat melakukan pelbagai aktiviti yang positif	1	2	3	4	5
	Penggunaan media dapat memotivasikan pelajar	1	2	3	4	5
	Penggunaan media membantu pelajar menghasilkan karya yang berkesan	1	2	3	4	5
	Penggunaan media menyeronokkan pelajar untuk menghasilkan karya	1	2	3	4	5

B KEMAHIRAN

Kemahiran Kritis

Mencirikan	1	2	3	4	5
Membanding dan membezakan	1	2	3	4	5
Mengumpul dan mengelas	1	2	3	4	5
Membuat urutan	1	2	3	4	5
Menyusun mengikut keutamaan	1	2	3	4	5
Menganalisis	1	2	3	4	5
Mengesan kecondongan	1	2	3	4	5
Menilai	1	2	3	4	5
Membuat kesimpulan	1	2	3	4	5
Berfikir dalam perspektif yang lebih global	1	2	3	4	5
Pelajar boleh berkomunikasi dengan imej visual	1	2	3	4	5
Pelajar boleh menganalisis dan menerangkan hasil seni	1	2	3	4	5
Pelajar lebih yakin menyiapkan tugas dalam mata pelajaran lain	1	2	3	4	5
Pelajar lebih mudah faham melalui visual	1	2	3	4	5
Peta minda yang di grafik secara mudah lebih berkesan untuk menyatakan sesuatu konsep atau penerangan yang sukar	1	2	3	4	5

Kemahiran Kreatif

Menjana idea	1	2	3	4	5
Menghubung kait	1	2	3	4	5
Membuat inferens	1	2	3	4	5
Meramal	1	2	3	4	5
Membuat hipotesis	1	2	3	4	5
Mensentisis	1	2	3	4	5
Mengitlak	1	2	3	4	5
Membuat gambaran mental	1	2	3	4	5
Menganalogi	1	2	3	4	5
Merekacipta	1	2	3	4	5

C KEINDAHAN ESTETIK

Kemahiran persepsi

Pelajar dapat menghubungkan pengalaman estetik masa lalu kepada topik pelajaran yang baru	1	2	3	4	5
Pelajar dapat berhujah tentang karya yang dihasilkan dan dikaitkan dengan hasil karya yang lalu	1	2	3	4	5
Karya yang di hasilkan mempunyai perkaitan dengan persekitaran	1	2	3	4	5
Karya yang di hasilkan mempunyai perkaitan dengan sosial	1	2	3	4	5

Pengetahuan sejarah

Penilaian Kritis

D AMALAN BUDAYA

Kerja sama

Kerjasama pelajar 1 2 3 4 5

Kerjasama guru dan pelajar 1 2 3 4 5

Bentuk kerjasama

Pelajar dapat berkongsi pengalaman dengan rakan 1 2 3 4 5

Pelajar tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya 1 2 3 4 5

Sikap

Amalan lama

Pelajar dapat menghayati sesebuah hasil karya seni 1 2 3 4 5

Amalan baru

Kesesuaian amalan 1 2 3 4 5

Belief/ kepercayaan

Bentuk belief/kepercayaan 1 2 3 4 5

Bahan mempengaruhi anda untuk berfikir 1 2 3 4 5

Anda boleh menerima langkah-langkah proses menghasilkan karya 1 2 3 4 5

Kesesuaian Kepercayaan 1 2 3 4 5

Amalan

Tanggungjawab 1 2 3 4 5

Bertolak ansur 1 2 3 4 5

Patuh 1 2 3 4 5

Hubungan Interpersonal

Keserasian hubungan 1 2 3 4 5

Bentuk hubungan interpersonal 1 2 3 4 5

Hubungan pelajar dan rakan lain 1 2 3 4 5

Hubungan pelajar dan guru 1 2 3 4 5

Semangat berpasukan/Collegality

Bentuk semangat berpasukan 1 2 3 4 5

Kesan semangat berpasukan 1 2 3 4 5

Perkongsian Perancangan

Jenis perancangan yang dikongsi 1 2 3 4 5

Perancangan pelajar dengan rakan 1 2 3 4 5

Perancangan dengan guru 1 2 3 4 5

E PEMIKIRAN KREATIF DAN INOVATIF

Membeza	1	2	3	4	5
Merumus	1	2	3	4	5
Memerhati dan meninjau	1	2	3	4	5
Mengklasifikasi	1	2	3	4	5
Menterjemah	1	2	3	4	5
Mengkritik	1	2	3	4	5
Membuat andaian	1	2	3	4	5

PEMANTAPAN PENILAIAN TeLMOVA

Mata pelajaran : Pendidikan Seni Visual

Nama Pelajar :

Angka giliran kelas :

Tajuk :

Aktiviti :

Masa :

Tarikh :

- 1 Sangat Baik**
- 2 Baik**
- 3 Tidak Pasti**
- 4 Tidak baik**
- 5 Sangat Tidak baik**

LAKARAN IDEA

BIL	Sangat Baik	Baik	Tidak Pasti	Tidak baik	Sangat tidak baik
A PENGETAHUAN					
Penstrukturan semula	1	2	3	4	5
Skemata	1	2	3	4	5
Pelajar aktif secara mental mengurus dan memproses maklumat	1	2	3	4	5
VCD secara aktif melibatkan pelajar	1	2	3	4	5
Pelajar dapat berinteraksi dengan objek sebenar atau simbolik	1	2	3	4	5
Penggunaan media dapat merangsang pemikiran pelajar	1	2	3	4	5
Penggunaan media dapat merangsang minat	1	2	3	4	5
Penggunaan media pelajar dapat membuat tanggapan	1	2	3	4	5
Penggunaan media Pelajar dapat melakukan pelbagai aktiviti yang positif	1	2	3	4	5
Penggunaan media dapat memotivasikan pelajar	1	2	3	4	5
Penggunaan media membantu pelajar menghasilkan karya yang berkesan	1	2	3	4	5
Penggunaan media menyeronokkan pelajar untuk menghasilkan karya	1	2	3	4	5

B KEMAHIRAN

Kemahiran Kritis

Mencirikan	1	2	3	4	5
Membanding dan membezakan	1	2	3	4	5
Mengumpul dan mengelas	1	2	3	4	5
Membuat urutan	1	2	3	4	5
Menyusun mengikut keutamaan	1	2	3	4	5
Menganalisis	1	2	3	4	5
Mengesan kecondongan	1	2	3	4	5
Menilai	1	2	3	4	5
Membuat kesimpulan	1	2	3	4	5
Berfikir dalam perspektif yang lebih global	1	2	3	4	5
Pelajar boleh berkomunikasi dengan imej visual	1	2	3	4	5
Pelajar boleh menganalisis dan menerangkan hasil seni	1	2	3	4	5
Pelajar lebih yakin menyiapkan tugas dalam mata pelajaran lain	1	2	3	4	5
Pelajar lebih mudah faham melalui visual	1	2	3	4	5
Peta minda yang di grafik secara mudah lebih berkesan untuk menyatakan sesuatu konsep atau penerangan yang sukar	1	2	3	4	5

Kemahiran Kreatif

Menjana idea	1	2	3	4	5
Menghubung kait	1	2	3	4	5
Membuat inferens	1	2	3	4	5
Meramal	1	2	3	4	5
Membuat hipotesis	1	2	3	4	5
Mensentisis	1	2	3	4	5
Mengitlak	1	2	3	4	5
Membuat gambaran mental	1	2	3	4	5
Menganalogi	1	2	3	4	5
Merekacipta	1	2	3	4	5

C KEINDAHAN ESTETIK

Kemahiran persepsi

Pelajar dapat menghubungkan pengalaman estetik masa lalu kepada topik pelajaran yang baru	1	2	3	4	5
Pelajar dapat berhujah tentang karya yang dihasilkan dan dikaitkan dengan hasil karya yang lalu	1	2	3	4	5
Karya yang di hasilkan mempunyai perkaitan dengan persekitaran	1	2	3	4	5
Karya yang di hasilkan mempunyai perkaitan dengan sosial	1	2	3	4	5

Pengetahuan sejarah

Penilaian Kritis

D AMALAN BUDAYA

Kerja sama

Kerjasama pelajar 1 2 3 4 5

Kerjasama guru dan pelajar 1 2 3 4 5

Bentuk kerjasama

Pelajar dapat berkongsi pengalaman dengan rakan 1 2 3 4 5

Pelajar tidak berasa terasing ketika menjalankan aktiviti berkarya 1 2 3 4 5

Sikap

Amalan lama

Pelajar dapat menghayati sesebuah hasil karya seni 1 2 3 4 5

Amalan baru

Kesesuaian amalan 1 2 3 4 5

Belief/ kepercayaan

Bentuk belief/kepercayaan 1 2 3 4 5

Bahan mempengaruhi anda untuk berfikir 1 2 3 4 5

Anda boleh menerima langkah-langkah proses menghasilkan karya 1 2 3 4 5

Kesesuaian Kepercayaan 1 2 3 4 5

Amalan

Tanggungjawab 1 2 3 4 5

Bertolak ansur 1 2 3 4 5

Patuh 1 2 3 4 5

Hubungan Interpersonal

Keserasian hubungan 1 2 3 4 5

Bentuk hubungan interpersonal 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

Hubungan pelajar dan rakan lain

1 2 3 4 5

Hubungan pelajar dan guru

Semangat berpasukan/Collegality

Bentuk semangat berpasukan 1 2 3 4 5

Kesan semangat berpasukan 1 2 3 4 5

Perkongsian Perancangan

Jenis perancangan yang dikongsi 1 2 3 4 5

Perancangan pelajar dengan rakan 1 2 3 4 5

Perancangan dengan guru 1 2 3 4 5

E PEMIKIRAN KREATIF DAN INOVATIF

Membeza 1 2 3 4 5

Merumus 1 2 3 4 5

Memerhati dan meninjau 1 2 3 4 5

Mengklasifikasi 1 2 3 4 5

Menterjemah 1 2 3 4 5

Mengkritik 1 2 3 4 5

Membuat andaian 1 2 3 4 5

BAHAGIAN C

Penilaian Formatif

VCD : Lukisan

SOALAN 1

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA) ini	David	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap langkah ditunjukkan dengan lengkap. - Langkah-langkah yang ditunjukkan mudah difahami. - Persembahan visual amat menarik. 	
	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan bahan amat sesuai - Gambar yang digunakan amat sesuai dan menarik untuk pengajaran guru di dalam kelas 	
	Guru 1	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar yang digunakan sesuai dan menarik minat pelajar di dalam kelas. 	
	Guru 2	<ul style="list-style-type: none"> - Langkah-langkah untuk 	

		menghasilkan lukisan telah ditunjukkan dengan teliti.	
	Guru 3	- Pemilihan bahan untuk menghasilkan lukisan sesuai dengan kemampuan pelajar di tingkatan empat.	

SOALAN 2

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA) ini.	David	- Kekurangan interaksi antara perisian dengan pelajar	
	Siti	- Suara latar kurang jelas dan perlu dikuatkan lagi suara tersebut sesuai dengan situasi di dalam kelas.	
	Guru 1	- Suara perlu lebih jelas.	
	Guru 2	- Perlu dirakamkan suara dalam studio.	
	Guru 3	- Cahaya perlu lebih terang agar lukisan yang dilukis dapat dilihat dengan jelas.	

SOALAN 3

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini adalah	David	8	
	Siti	8	
	Guru 1	7	
	Guru 2	8	
	Guru 3	7	

SOALAN 4

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Komen/Cadangan lain oleh pakar	David	<ul style="list-style-type: none">- Posisi persembahan boleh berubah-ubah.- Penggambaran video boleh diubah-ubah situasinya agar lebih hidup dan menarik.- Contoh-contoh lain perlu di tambah agar pelajar lebih faham dan lebih jelas dengan tajuk yang diajar.	

	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan lebih sesuai dengan tajuk lukisan. - Perbanyakkan teknik melukis. - Bahan dan media boleh di campur agar lebih menarik,(contohnya krayon). - Cari dan pilih sudut yang lebih menarik. - Cahaya dalam studio mestilah lebih terang agar lukisan yang dilukis lebih jelas dan menarik. - Sesuaikan tajuk lukisan dengan tahap pembelajaran pelajar. 	
	Guru 1	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan contoh-contoh lain agar pelajar lebih faham dan lebih jelas dengan tajuk yang diajar. 	
	Guru 2	<ul style="list-style-type: none"> - Nota perlu lebih ringkas dan padat. 	
	Guru 3	<ul style="list-style-type: none"> - Tajuk lukisan perlu disesuaikan dengan tahap pembelajaran pelajar. 	

BAHAGIAN C

Penilaian Formatif

VCD : Catan

SOALAN 1

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA) ini	David	<ul style="list-style-type: none"> - Persembahan melalui VCD menarik. - Topiknya mudah difahami 	
	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Contoh gambar yang digunakan dalam menghasilkan VCD adalah bersesuaian dengan sukatan mata pelajaran Pendidikan seni Visual. - Pemilihan topik adalah sesuai dan menarik serta sesuai dengan tahap pembelajaran pelajar. 	

		- Gaya penyampaiannya adalah baik.	
	Guru 1	- Pemilihan topik adalah sesuai dengan sukatan pelajar dan minat pelajar	
	Guru 2	- Topiknya mudah difahami kerana sesuai dengan sukatan pelajaran baru untuk Pendidikan Seni Visual.	
	Guru 3	- Kandungan tajuk sesuai dengan minat pelajar	

SOALAN 2

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA) ini.	David	Kekurangan contoh-contoh lain daripada pelukis tempatan.	
	Siti	Pergerakan antara satu 'scene' ke 'scene' yang seterusnya agak lambat.	
	Guru 1	Pergerakan antara satu 'scene' ke 'scene' perlu dipercepatkan kerana pelajar perlu menunggu nota berikutnya.	
	Guru 2	Masa perlu dipercepatkan	
	Guru 3	Perbanyakkan lagi teknik-teknik dalam mewarna catan.	

SOALAN 3

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini adalah	David	8	
	Siti	8	
	Guru 1	7	
	Guru 2	7	
	Guru 3	8	

SOALAN 4

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Cadangan lain oleh pakar	David	<ul style="list-style-type: none">- Perbanyakkan lagi contoh-contoh lukisan akar pelajar lebih mudah memahami cara-cara untuk melukis.- Persembahan animasi perlu diperbaharui- Cahaya penggambaran perlu lebih terang- Lokasi penggambaran boleh berubah-ubah.- Suara latar perlu lebih jelas.	

	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu tambah contoh-contoh yang bersesuaian. - - Suara perlu lebih jelas. - Cahaya studio perlu lebih jelas. - Posisi pelukis perlu berubah-ubah mengikut kesesuaian, agar lebih menarik. - Gunakan warna-warna yang lebih terang. - Berikan penekanan kepada teknik, media dan proses dalam menghasilkan catan. 	
	Guru 1	<ul style="list-style-type: none"> - Suara perlu lebih jelas. - Cahaya studio perlu lebih jelas 	
	Guru 2	<ul style="list-style-type: none"> - Posisi pelukis perlu berubah-ubah mengikut kesesuaian, agar lebih menarik. - 	
	Guru 3	<ul style="list-style-type: none"> - Berikan penekanan kepada teknik-teknik mencampurkan warna dalam catan kerana pelajar tidak dapat mencampurkan warna 	

		dengan begitu baik, media dan proses dalam menghasilkan catan.	
--	--	--	--

BAHAGIAN C

Penilaian Formatif

VCD : Grafik

SOALAN 1

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap menarik dalam VCD (TeLMOVA) ini	David	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap langkah ditunjukkan dengan lengkap. - Langkah-langkah yang ditunjukkan mudah difahami. - Persembahan visual amat menarik. 	
	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan warna jelas dan menarik - Bahan yang dihasilkan bermutu - Hasil yang cantik dan kemas 	

	Guru 1	- Langkah-langkah yang ditunjukkan mudah difahami	
	Guru 2	- Penggunaan warna jelas dan menarik -	
	Guru 3	- Langkah-langkah yang ditunjukkan mudah difahami	

SOALAN 2

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Nyatakan ciri-ciri yang dianggap kurang memuaskan dalam VCD (TeLMOVA) ini.	David	- Tiada interaksi dari pelajar	
	Siti	- Penggunaan cahaya tidak mencukupi	
	Guru 1	- Penggunaan cahaya kurang mencukupi	
	Guru 2	- Pencahayaan dalam studio harus ditambah	
	Guru 3	- Ayat terlalu panjang	

SOALAN 3

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Secara keseluruhan, mutu VCD (TeLMOVA) ini adalah	David	8	
	Siti	8	
	Guru 1	7	
	Guru 2	7	
	Guru 3	8	

SOALAN 4

Perkara	Nama Penilai	Pandangan Pakar	Catatan
Komen/Cadangan lain oleh pakar	David	<ul style="list-style-type: none">- Huruf tidak begitu jelas.- Persembahan multimedia perlu diperbaiki.- Masukkan contoh-contoh yang sesuai untuk diterangkan.- Nota-nota perlulah ringkas dan padat.- Tajuk perlu bersesuaian dengan tahap pelajar.	

	Siti	<ul style="list-style-type: none"> - Perlukan lebih banyak animasi dengan contoh-contoh. - Huruf perlu lebih besar dan jelas. - Warna tajuk dan warna nota perlu berlainan. - Fokuskan pada tajuk. - Sesuaikan tajuk dengan tahap pelajar. - Nota perlu lebih ringkas dan tepat. 	
	Guru 1	<ul style="list-style-type: none"> - Sila bezakan antara warna tajuk yang penting dan warna nota yang biasa supaya pelajar mudah faham. 	
	Guru 2	<ul style="list-style-type: none"> - Tajuk-tajuk yang dilukis haruslah lebih berfokus kepada topik yang penting. 	
	Guru 3	<ul style="list-style-type: none"> - Perlukan dimasukkan lebih banyak animasi dengan contoh-contoh agar pelajar tidak bosan. 	

PENDIDIKAN SENI VISUAL
PERATURAN PEMARKAHAN
SENI HALUS

CATAN

Bil	Kriteria	Perincian Kriteria	Markah	Catatan
1	Gubahan (15 markah)	Pecahan ruang yang seimbang (perspektif dan ruang)	3	
		Rupa dan bentuk yang tepat	3	
		Imbangan subjek dalam ruang	3	
		Pemilihan sudut pandangan yang menarik	3	
		Aplikasi asas seni reka	3	
		Jumlah markah	15	
2	A) Warna:	Olahan dan teknik mewarna	2	

		<i>Rendering</i>	2	
		Kesan dan suasana dan mood yang ditimbulkan	2	
		Kesan ruang dan olahan yang ditimbulkan	2	
	B) Media kering: (seperti pen, pen teknikal, arang,, pensil, dakwat)	Kesan ruang dan olahan warna	2	
		Olahan dan teknik penggunaan garisan dalam mewungujudkan kesan jalinan, bentuk, ton, dan ruang.	2	
		<i>Rendering</i> (gosokan)	2	
		Kesan suasana dan mood	1	
		Jumlah markah	15	

Bil	Kriteria	Perincian Kriteria	Markah	Catatan
3	Interpretasi	Kesesuaian karya dengan tema / mesej menepati soalan (jika soalan memerlukan <i>beberapa orang / objek</i> , perlu dilukis sekurang-kurangnya tiga)	4	
		Keberkesanan dalam mewujudkan komunikasi melalui kesan tampak dan mesej	3	
		Olahan idea	3	
		Jumlah markah	10	
4	Kreativiti	Penggunaan media dengan teknik yang sesuai (Gabungan media basah dan kering)	4	
		Kemasan hasil kerja	3	
		Gaya tersendiri dan keaslian	3	

		Jumlah markah	10	
		JUMLAH MARKAH KESELURUHAN	50	

PENDIDIKAN SENI VISUAL

BORANG PEMARKAHAN

SENI HALUS

LUKISAN

Bil	Kriteria	Perincian Kriteria	Markah	Catatan
1	Gubahan (15 markah)	Pecahan ruang yang sesuai (perspektif dan ruang)	3	
		Rupa dan bentuk yang tepat	3	
		Imbangan subjek dalam ruang	3	
		Pemilihan sudut pandangan yang menarik	3	
		Aplikasi asas seni reka	3	
		Jumlah markah	15	
2	Warna:	Olahan dan teknik mewarna	2	

		<i>Rendering</i>	2	
		Kesan dan suasana dan mood yang ditimbulkan	2	
		Kesan ruang dan olahan yang ditimbulkan	2	
	Media kering:	Kesan ruang dan olahan warna	2	
	(seperti pen, pen teknikal, arang,, pensil, dakwat)	Olahan dan teknik penggunaan garisan dalam mengujudkan kesan jalinan, bentuk, ton, dan ruang.	2	
		<i>Rendering</i> (gosokan)	2	
		Kesan suasana dan mood	1	
		Jumlah markah	15	

Bil	Kriteria	Perincian Kriteria	Markah	Catatan
3	Interpretasi	Kesesuaian karya dengan tema / mesej menepati soalan (jika soalan memerlukan <i>beberapa orang / objek</i> , perlu dilukis sekurang-kurangnya tiga)	4	
		Keberkesanan dalam mewujudkan komunikasi melalui kesan tampak	3	
		Olahan idea / susun atur objek / objek-objek sokongan	3	
		Jumlah markah	10	
4	Kreativiti	Penggunaan media dengan teknik yang sesuai (Gabungan media basah dan kering)	4	
		Kemasan hasil kerja	3	
		Gaya tersendiri dan keaslian	3	

		Jumlah markah	10	
		JUMLAH MARKAH KESELURUHAN	50	

PENDIDIKAN SENI VISUAL
BORANG PEMARKAHAN KERJA PELAJAR
SENI GRAFIK

POSTER

Bil	Kriteria	Perincian Kriteria	Markah	Catatan
1	Interpretasi	Kesesuaian karya dengan tema / mesej menepati soalan (jika soalan memerlukan <i>beberapa orang / objek</i> , perlu dilukis sekurang-kurangnya tiga)	5	
		Keberkesanan dalam mewujudkan komunikasi melalui kesan tampak	5	
		Olahan idea / susun atur objek / objek-objek sokongan	5	
		Jumlah markah	15	
2	Gubahan	Pecahan ruang yang sesuai (perspektif dan ruang)	3	
			3	

		Rupa dan bentuk yang tepat		
		Imbangan subjek dalam ruang	3	
		Pemilihan sudut pandangan yang menarik	3	
		Aplikasi asas seni reka	3	
		Jumlah markah	15	
3	Warna:	Olahan dan teknik mewarna	2	
		<i>Rendering</i>	2	
		Kesan dan suasana dan mood yang ditimbulkan	1	

	Media kering: (seperti pen, pen teknikal, arang,, pensil, dakwat)	Kesan ruang dan olahan yang ditimbulkan	1	
		Kesan ruang dan olahan warna	1	
		Olahan dan teknik penggunaan garisan dalam mengujudkan kesan jalinan, bentuk, ton, dan ruang.	1	
		<i>Rendering</i> (gosokan)	1	
		Kesan suasana dan mood	1	
		Jumlah markah	10	
4	Kreativiti	Penggunaan media dengan teknik yang sesuai (Gabungan media basah dan kering)	4	
		Kemasan hasil kerja	3	
		Gaya tersendiri dan keaslian	3	

		Jumlah markah	10	
		JUMLAH MARKAH KESELURUHAN	50	/50

Penilaian Formatif

Lukisan

Sebelum memulakan penggambaran VCD

Langkah 1

1. Menyediakan nota-nota tentang tajuk-tajuk yang akan dihasilkan.
2. Menyediakan alat dan bahan untuk dirakam. Alat dan bahan mestilah yang akan digunakan dalam rakaman melukis.
3. memilih sudut melukis yang sesuai iaitu:-
 - a) cahaya yang mencukupi
 - b) posisi yang menarik
 - c) Keselesaan atau kedudukan yang selesa untuk jangka masa yang agak lama iaitu selama dua atau tiga jam semasa rakaman.
4. Posisi
 - a) sebelum rakaman dijalankan, pilih sudut yang sesuai dan menarik.
 - b) Kedudukan mestilah tidak menghalang pencahayaan.
 - c) Kamera video mestilah sesuai dalam jangka masa yang diperlukan
5. Masa
 - a) Tentukan masa untuk setiap topik.

Setiap VCD masa yang digunakan adalah selama 40 minit, kerana sewaktu pengajaran di dalam kelas guru akan menayangkan kepada pelajar, kemudian pelajar akan melukis selama 60 minit dan 20 minit lagi adalah menjawab kad aktiviti yang telah disediakan.

6. Teknikal.
7. Persediaan Lain.

Permasalahan VCD Lukisan

A) Menyediakan nota-nota unuk dibaca semasa melukis.

1. Suara

Suara tidak jelas perlu dirakam semula. Cahaya tidak mencukupi (kerana dirakam di dalam rumah). Rakaman yang telah dijalankan di dalam rumah adalah tidak sesuai kerana:-

- a) Terdapat banyak gangguan bunyi bising
- b) Tiada peralatan dan perkakas yang sesuai seperti easel, board, untuk melukis hanya dicetakan pada kerusi, oleh itu gambar video ang dihasilkan tidak tepat, dan senget. Keputusan di ambil iaitu merakamkan gambar dalam studio di Pejabat Alaf Sanjung.
- c) Perkakas seperti easel telah dibeli, kertas warna, arang dan sebagainya.

2. Gambar

Gambar tidak jelas, cahaya lampu perlu di tambah.

Sewaktu penggambaran dijalankan tiba-tiba tiga gulung pita video telah kehabisan dan rakaman terpaksa dihentikan dan disambung semula pada keesokan harinya.

3. Rakaman pada keesokan harinya dibuat di Pejabat Alaf Sanjung yang terletak di Seri Kembangan, Sungai Besi. Jaraknya dengan KLCC adalah 40 km. Jam 6.30 pagi pengkaji telah bertolak ke pejabat tersebut dan pulang jam 9.00 malam setiap hari, selama 7 bulan.

Untuk ke pejabat tersebut agak sukar memandangkan jaraknya agak jauh dan ditambah pula dengan kesesakan jalan raya, dan pada hari pertama pengkaji telah tersesat jalan sehingga jam 4.00 petang barulah berjumpa dengan kaki tangan Alaf Sanjung yang menjemput penulis berhampiran Makro Seri Petaling. Jam 5.00 penulis terus menyediakan lokasi rakaman, bahan-bahan dan warna dan memastikan segala keperluan untuk rakaman pada keesokan harinya telah disediakan. Lampu-lampu disediakan dan dari satu lampu di tambah lagi dua menjadikan jumlahnya tiga. *Easel* yang akan digunakan untuk melakar diletakkan betul-betul di bawah lampu syiling untuk memastikan lukisan yang dihasilkan betul-betul jelas.

4. Keesokan harinya bermulalah proses melukis. Rakaman untuk melukis terpaksa dibuat berulang-ulang kali kerana untuk mendapatkan penggambaran yang jelas bukanlah mudah. Bagi menyiapkan satu VCD mengambil masa selama tiga hari, prosesnya bersambung-sambung kerana setelah selesai melukis, ditayangkan dahulu, kemudian jika tidak berpuas hati, rakaman akan dibuat semula. Proses ini diulang beberapa kali sehinggalah selesai.
5. Setelah selesai rakaman melukis, rakaman suara dibuat pada hari keempat. Nota-nota untuk dibaca disediakan terlebih dahulu oleh pengkaji. Nota-nota disediakan mengikut tajuk-tajuk yang telah ditetapkan oleh pengkaji.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 1

TAJUK : LUKISAN

Pengenalan

1. Pengetahuan awal yang dibuat untuk meluahkan perasaan yang berbentuk imej dengan menggunakan media kering atau warna yang paling minimum.
2. Lanjutan lakaran bagi merakamkan informasi visual sesuatu bidang seperti catan, cetakan, seni grafik, arca dan sebagainya.

Gubahan lukisan biasanya menggunakan media kering seperti pensel, pensel warna, pastel, arang, pen , dakwat dan lain-lain.

3. Menyerlahkan pemikiran dan pandangan seseorang kanak-kanak menyatakan persepsi mereka terhadap sesuatu perkara.
Orang dewasa dapat merakamkan pengalaman dan pemerhatian secara visual, menerusi lukisan.
4. Lukisan merupakan asas pembelajaran dalam bidang seni seperti seni bina, animasi, filem, kartun dan sebagainya.

Sejarah Lukisan.

1. Di Negara kita, lukisan terawal dijumpai di Gua Niah, Sarawak dan Gua Tambun, Perak.

Lukisan tersebut dihasilkan oleh manusia zaman batu yang menggambarkan aktiviti dan perasaan mereka.
2. Di Eropah lukisannya selari dengan perkembangan catan. Ia bertujuan membuat lakaran bagi menghasilkan cetakan dan catan.
3. Perkembangan revolusi di Eropah, mengembangkan seni lukisan berbentuk reka cipta.
4. Perkembangan di bidang matematik memperlihatkan pelukis menggunakan nisbah keemasan sebagai rujukan.
5. Pelukis Albrecht Durer dan Leonardo Da Vinci mula memperkenalkan skala dalam lukisan figura.

Teknik Coreng / Conteng (Scribble Lines)

1. Melakar idea di atas kertas lukisan.
2. Menggunakan pensel arang dan contengan.
3. Ton gelap contengannya rapat-rapat.
4. Ton cerah contengannya jarang-jarang.

Teknik Garisan Berombak.

1. Melakar idea.
2. Menggunakan arang dan sapukan dengan tisu.
3. Gunakan pemadam untuk mendapatkan kesan cahaya.
4. Ton yang gelap boleh di tambah dengan pensel arang.

Teknik Titik

1. Menggunakan pensel aau pen dakwat basah.
2. Ruang yang lebih kecil digunakan teknik titik-titik.

Kemasan

1. Bingkaikan.
2. Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 2

TAJUK : Lakaran dan Mewarna

1. Menghasilkan lakaran idea.
2. Membahagikan tiga latar utama dalam lukisan.
 - a) Latar depan - objek dilukis saiz besar.
 - b) Latar tengah – perspektif dipentingkan.
 - c) Latar belakang – warna dipentingkan.

Teknik Silang Pangkah

1. Warna gelap digunakan untuk menghasilkan teknik silang pangkah.

Teknik Menyilang Tidak Menentu

1. Dilukis dengan menggunakan pensel arang.
2. Garisan di silang tidak menentu.
3. Sesuai untuk permukaan yang kesat dan tidak rata.

Teknik Garisan Selari

1. Dilukis garisan secara menegak.
2. Bahagian yang gelap – garisan dilukis rapat-rapat.
3. Bahagian yang cerah – garisan dilukis jarang-jarang.

Kemasan

1. Bingkaikan.
2. Pamerkan.

Warna VCD 2

1. Perhatikan sudut pandangan yang menarik.
2. Warnakan latar belakang dengan menggunakan warna cerah seterusnya warna gelap.
3. Gunakan warna putih untuk menghasilkan kesan cahaya pada lukisan.
4. Kemasan.
5. Bingkaikan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 3

TAJUK : LAKARAN

1. Melakar idea menggunakan warna yang lembut dan cerah.

Teknik Mewarna

1. Warnakan dengan warna-warna yang cerah.
2. Tindakan dengan warna-warna yang lebih gelap.

Teknik Kontur

1. Gunakan pensel arang.. untuk menghasilkan garisan mengikut bentuk objek.

Teknik Campuran

1. Mencampurkan beberapa teknik dalam lukisan.
 - a) Garisan Kontur.
 - b) Teknik Sapuan.

Teknik lorekan

1. Melorek untuk mendapatkan ton terang dan gelap.
2. Sesuai untuk menimbulkan bentuk pada objek.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 4

TAJUK : CATAN

Pengenalan

Catan

1. Proses menggambar dengan menggunakan bahan pewarna atau cat yang disapu ke atas pelbagai permukaan.
2. Membolehkan pelukis meluahkan perasaan.
3. Membuat interpretasi pandangan.
4. Merakamkan gambaran yang diterjemahkan dalam bentuk imej visual.

Sejarah Catan

1. Teknik, gaya dan pendekatan melalui aliran, gerakan dan zaman yang berlainan.
Antaranya seperti catan:

Prasejarah dan Catan Purba

1. Zaman Pertengahan
2. Zaman Renaissance.
3. Baroque.
4. Rococo.
5. Neo- Klasikal.
6. Romantik.
7. Non –Romantik.
8. Impressionis.
9. Gerakan Post Impressionis.
10. Kiubis.
11. Ekspresionis.
12. Pos-Ekspresionis.
13. Futuris.
14. Dadais.
15. Surealis.

Perbezaan Lukisan dan Catan.

1. Lukisan melibatkan kerja yang sistematik untuk mendapatkan kesan ton, jalinan, pencahayaan, rupa, perspektif dan komposisi dengan menggunakan media kering.
2. Catan menggunakan bahan warna dan pewarna seperti cat yang memerlukan pelarut daripada air, atau minyak untuk mencairkan atau memudahkan sapuan.

Lakaran (Video)

1. Memilih Tema
2. Membahagikan 3 latar utama dalam catan.
 - i) Latar depan
 - ii) Latar tengah
 - iii) Latar belakang

Basah atas kering

1. Warnakan dengan warna yang terang
2. Tindakan dengan warna lain
3. Masukkan warna-warna yang lebih gelap
4. Bentuk akan terhasil

Basah Atas Basah

1. Basahkan permukaan kertas
2. Masukkan warna-warna yang lebih gelap
3. Bentuk akan terhasil

Kemasan

Bingkaikan.

Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 5

TAJUK : CATAN

Pengenalan

Tajuk Kering Atas Basah

- 1 teknik yang melibatkan sapuan warna dari tiub terus di sapu ke atas lapisan warna yang cair atas permukaan kertas yang telah di basahkan

Proses

- 1 Melakar objek
- 2 Mewarnakan objek
- 3 Ambil warna dari tiub, warnakan pada permukaan kertas yang masih basah tadi (lihatkan kesanya).

Kering Atas Kering dan Bertindih

1. Teknik yang melibatkan sapuan warna yang pekat ke atas lapisan warna yang telah kering untuk menghasilkan kesan jalinan.
2. Ia akan memberi kesan kering berlegap.
Sapuan warna ke atas lapisan –lapisan warna akan memberi kesan ton.

Kesannya tebal dan gelap.

Proses

1. Mewarnakan gambar dengan warna-warna gelap.
2. Menambah warna-warna yang lebih cerah untuk mendapatkan kesan cahaya.

Kemasan

1. Bingkaikan.
2. Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 6

TAJUK : CATAN

Kering Bertindih

1. Teknik yang menggunakan menitik titik-titik warna untuk membentuk objek atau corak yang menarik (kesan jalinan)

Proses

1. Memilih tema dan tajuk.
2. Melakar idea.
3. Mewarnai gambar dengan menggunakan warna plaka.
4. Berus berbagai-bagai saiz digunakan untuk mendapatkan titik yang berlainan saiz.
5. Warna gelap di gunakan terlebih dahulu kemudian ditindankan dengan warna yang lebih cerah.
6. Kemasan.
 - a) Bingkaikan.
 - b) Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 7

TAJUK : CATAN

Teknik stensil

1. Teknik yang menggunakan kertas yang dilukis gambar kemudian dipotong menggunakan pisau NT yang tajam.
2. Span digunakan untuk meletakkan warna.
3. Setelah kering, warna gelap diletakkan dengan menggunakan berus dan ditiup secara terkawal.
4. Jalinan akan terhasil, kesannya sungguh unik dan menarik.

Tiupan Terkawal

1. Titikan warna pada lukisan yang telah kering.
2. Gunakan penyedut minuman, tiupkan dengan cermat, secara terancang dan terkawal.
3. Dengan menggunakan span, tambahkan air, agar karya lebih menarik.
4. biarkan kering dan bingkai.
5. Pamerkan.

Nota-nota untuk lakaran.

1. Tentukan tema dan tajuk.
2. Lukiskan ikan di atas kertas lukisan.
3. Tebuk gambar ikan dengan menggunakan pisau NT 45° .

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 8

REKA BENTUK GRAFIK

TAJUK : LOGO

Pengenalan

1. Logo adalah lambang atau tanda contohnya syarikat perniagaan, pertubuhan, kelab persatuan dan lain-lain.
2. Logo perlu menunjukkan sifat-sifat keteguhan dan kekuatan.

Ciri-ciri Logo

1. Mudah dan ringkas.
2. Mempunyai identiti tepat untuk organisasi.
3. Keaslian.
4. Keteguhan.

Jenis-jenis Logo

1. Logo Huruf

Menggunakan huruf atau muka taip.

Logo huruf terbahagi kepada tiga iaitu:-

- a) Logo Perkataan.
- b) Logo Huruf Ringkas.
- c) Logo Huruf dan Imej.

2. Logo Representasi

Terkenal dengan sebutan 'pictogram'.

Bentuknya berdasarkan objek alam sekeliling dan objek benda.

Logo Representasi terbahagi kepada dua iaitu:-

- i) Logo Representasi imej – hanya menggunakan imej
- ii) Logo Kombinasi Huruf dan Imej – gabungan muka taip dan imej.

3. Logo Simbol

Logo Simbol mendekati Logo Representasi.

Logo ini menggunakan simbol imej untuk menerangkan sesuatu kumpulan atau pertubuhan.

Lakaran

1. Alaskan meja dengan kaca.
2. Lakar di atas kertas lukisan.

Potongan

1. Gunakan pisau NT yang tajam, potongan dengan cermat.

Menampal

1. Tampil di atas kertas warna.
2. Potong dengan cermat (ulangi hingga siap).

Kemasan

1. Lekatkan di atas kertas hitam.
2. Bingkaikan.
3. Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 9

REKA BENTUK GRAFIK

TAJUK : SIMBOL

Pengenalan

1. Simbol merupakan ringkasan dari imej-imej figura manusia, haiwan, alam dan benda.
2. Memberi maklumat dan menerangkan sesuatu keadaan. Contohnya :-
Sudu, piring dan garpu menerangkan restoran dan gerai makanan.
3. Simbol, bertujuan memudahkan pengguna memahami maksud sesuatu tanpa menggunakan perkataan.

Ciri-ciri Simbol

1. Ringkas dan tepat
2. Dapat menyampaikan mesej.
3. Menggunakan warna minimum.
4. Mengaplikasikan asas seni reka.
5. Kemas dan bersih.

Jenis-jenis Simbol

1. Simbol Sukan iaitu Gambar Manusia bersukan.
2. Simbol Amaran iaitu Larangan Merokok.
3. Simbol Maklumat iaitu Simbol Orang Cacat, tandas awam.

Perbezaan Simbol dan Logo

1. Simbol memberi maklumat kepada pengguna.
2. Logo menunjukkan identiti atau lambang.

Proses Menghasilkan Reka Bentuk Simbol

1. Menentukan jenis simbol.
2. Menentukan fungsi simbol.
3. Mengumpul bahan-bahan rujukan.
4. Menghasilkan sketsa reka bentuk simbol yang ringkas.
5. Memilih reka bentuk yang sesuai.
6. Membuat rekaan dengan mengaplikasikan asa seni reka.

Lakaran dan Warna

1. Melakar di atas kertas lukisan dan warnakan.
2. Tampal di atas kertas warna.
3. Potongkan dengan cermat.

Potongan

1. Pastikan meja di alas dengan kaca.
2. Gunakan pisau NT yang tajam.
3. Berhati-hati semasa memotong kertas.

Kemasan

1. Tampil di atas kertas hitam.
2. Bingkaikan.
3. Pamerkan.

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN SENI VISUAL

VCD 10

REKA BENTUK GRAFIK

TAJUK : POSTER

Pengenalan

1. Poster ialah satu bentuk rekaan grafik yang melibatkan tipografi, warna dan reka letak.
2. Poster merupakan satu alat komunikasi visual yang mudah dan berkesan.

Ciri-ciri Poster

1. Reka bentuk yang boleh memberi daya tarikan.
2. Menyatakan mesej yang berkesan.
3. Menarik perhatian.
4. Mesej yang ringkas.

Jenis-jenis Poster

1. Dekoratif.
2. Kreatif dan artistik.
3. Perkhidmatan awam.
4. Hiburan.
5. Pameran dan pertandingan dan ekspo.

6. Sukan.
7. Iklan dan promosi.
8. Media dan teknik percetakan.
9. Melampirkan beberapa contoh ilustrasi poster.
10. Menyatakan ciri-ciri setiap poster.

Proses Menghasilkan Reka Bentuk Poster

1. Menentukan tema dan tajuk.
2. Perwujudan idea, mengumpul bahan-bahan rujukan.
3. Membuat lakaran.
4. Memilih lakaran yang paling baik.
5. Mengorganisasikan dalam bentuk yang lebih besar.
6. Memilih muka taip dan ilustrasi.
7. Menyusun reka letak.
8. Mewarnakan.
9. Kemasan.

**KOMEN DAN ULASAN OLEH PAKAR TENTANG SOAL SELIDIK
PENILAIAN BAHAN BANTU MENGAJAR (TeLMOVA)**

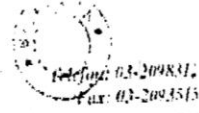
_____ **Tanda tangan Pakar:**

.....
(NAMA :)
(Jawatan :)

Terima kasih kerana sudi meluangkan masa untuk menyemak soal selidik ini.



PEJABAT KETUA PENGARAH PENDIDIKAN MALAYSIA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
PARAS 7, BLOK J
PUSAT BANDAR DAMANSARA
50604 KUALA LUMPUR



Laman Web: <http://www.moe.gov.my>



KP(BS)8591/Jld. XVIII(6)
28 Julai 2003

KSPA
CIMLT.

[Handwritten signature]
T.P.P. 10/9
JPNSDE

Semua Pengarah Pendidikan Negeri

Y.Bhg. Datuk/Dato'/Tuan/Puan,

SURAT PEKELILING IKHTISAS BIL. 6/2003

Dasar Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran

dida pertengahan untuk antara di PPD & a.h.

Seperti yang kita sedia maklum, Kementerian Pendidikan telah membekalkan sekolah-sekolah dengan pelbagai jenis teknologi (perkakasan dan perisian) dengan tujuan untuk meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Antara teknologi utama yang dibekalkan kepada sekolah ialah komputer dan perantarnya, *Digital Multimedia Systems*, rancangan TV Pendidikan, dan perisian pendidikan (courseware). Pembekalan teknologi ini dibuat secara berperingkat-peringkat.

2. Bagi memastikan keberkesanan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, Kementerian Pendidikan telah memberi latihan kepada guru-guru melalui latihan praperkhidmatan dan latihan dalam perkhidmatan tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Latihan juga diberikan bagi mendedahkan guru-guru dengan pengetahuan dan kemahiran yang mencukupi untuk memilih dan menggunakan teknologi yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran.

3. Untuk membantu guru-guru mengaplikasikan peralatan teknologi maklumat dan komunikasi, Kementerian Pendidikan telah menerbitkan *Buku Panduan Pelaksanaan Pengkomputeran di Sekolah* yang telah dibekalkan kepada semua sekolah. Buku ini memberi penerangan yang lebih terperinci tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

4. Adalah menjadi dasar Kementerian Pendidikan supaya peralatan teknologi yang dibekalkan di sekolah, digunakan secara maksimum dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Bagi mencapai hasrat ini, Pengetua dan Guru Besar hendaklah mengambil langkah-langkah berikut:

16/10/03

KU 107
[Handwritten signature]

(a) Rancangan TV Pendidikan Melalui Saluran ASTRO

- Memastikan sekolah menerima Jadual Siaran TV Pendidikan serta Nota Guru.
- Mengadakan Jadual Waktu bagi penggunaan siaran TV Pendidikan berdasarkan Jadual Siaran TV Pendidikan.
- Menyediakan Buku Log untuk mencatatkan tontonan rancangan TV Pendidikan.
- Mewajibkan guru-guru memasukkan sesi menonton siaran TV Pendidikan dalam Rancangan Mengajar Harian/Mingguan/Tahunan masing-masing.
- Sekiranya ada waktu siaran rancangan TV pendidikan yang tidak sesuai dengan jadual waktu bilik darjah, perlu ada usaha untuk merakamkan rancangan TV ke dalam pita. Pastikan guru menggunakan pita rancangan itu pada waktu lain persekolahan.

(b) Perisian Kursus Pendidikan (Courseware) Untuk Pelajar

- Wajib menggunakan perisian kursus pendidikan yang dibekalkan oleh Kementerian Pendidikan. Terdapat dua versi perisian kursus pendidikan, iaitu versi Bahagian Teknologi Pendidikan dan versi Sekolah Bestari.
- Memastikan sekolah menerima CD beserta Panduan Pengguna.
- Elakkan daripada membeli perisian cetak rompak. Sekiranya sekolah berhasrat membeli perisian kursus, judul perisian yang hendak dibeli perlu terlebih dahulu mendapat kelulusan daripada Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Sekiranya terdapat syarikat yang pergi ke sekolah untuk menjual perisian kursus, hendaklah menasihati syarikat itu supaya menghubungi Bahagian Teknologi Pendidikan. Ini kerana Bahagian Teknologi Pendidikan mengendalikan penilaian perisian pendidikan untuk kegunaan sekolah.
- Mewajibkan guru-guru memasukkan penggunaan perisian kursus pendidikan dalam Rancangan Mengajar

Harian/Mingguan/Tahunan masing-masing.

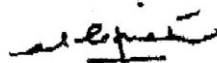
(c) Makmal Komputer

- Bagi sekolah yang mempunyai Makmal Komputer, pastikan makmal digunakan sepanjang masa.
- Memastikan perisian yang terdapat dalam makmal adalah yang tulin.
- Mengadakan Jadual Waktu bagi penggunaan Makmal Komputer
- Menyediakan Buku Log untuk mencatatkan penggunaan Makmal Komputer.
- Mewajibkan guru-guru memasukkan penggunaan Makmal Komputer dalam Rancangan Mengajar Harian/Mingguan/Tahunan masing-masing.

5. Selaku *instructional leader* di peringkat sekolah masing-masing, Pengetua dan Guru Besar perlulah melaksanakan pemantauan berterusan ke atas pengajaran guru dan pembelajaran murid bagi memastikan guru dan pelajar memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

6. Sila maklumkan kandungan surat pekeliling iktisas ini kepada pegawai yang bertanggungjawab di Jabatan Pendidikan Negeri, Pejabat Pendidikan Bahagian/Daerah, Pengetua serta Guru Besar sekolah di bawah pentadbiran Y.Bhg. Datuk/Dato'/Tuan/Puan.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"



DATUK ABDUL RAFIE BIN MAHAT
Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia