

Isu Pelaksanaan dan Inovasi E-Pembelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Luar Bandar di Fasa Pandemik Covid 19

Ida Puteri Mahsan¹, Elis Syuhaila Mokhtar¹, Mulyati Mat Alim²

¹ Jabatan Seni dan Reka Bentuk, Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

² Jabatan Pengiklanan, Fakulti Seni dan Sains Sosial, Universiti Tunku Abdul Rahman, Perak, Malaysia.

Article History

Received:
29.10.2022

Revised:
17.11.2022

Accepted:
21.11.2022

*Corresponding Author:

Elis Syuhaila Mokhtar
Email:
elism@fskik.upsi.edu.my

This is an open access article,
licensed under: [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Abstrak: E-pembelajaran bagi Pendidikan Seni Visual (PSV) di sekolah luar bandar berhadapan dengan pelbagai isu pelaksanaan pembelajaran disamping kewujudan pelbagai inisiatif para pendidik. Justeru, kajian ini dijalankan bagi mengenalpasti isu pelaksanaan dan mengkaji inovasi e-pembelajaran di sekolah luar bandar ketika pandemik melanda negara. Instrumen temu bual berstruktur secara berkumpulan dibina bagi menjalankan pengumpulan data bersama 30 orang guru pelatih siswazah tahun akhir Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak yang telah menjalani latihan praktikum di sekolah menengah. Dapatan kajian yang diperoleh bagi soalan kajian pertama adalah pembelajaran abad ke-21, manakala tema kedua adalah pembelajaran secara digital. Hasil dapatan kajian menunjukkan isu pelaksanaan e-pembelajaran PSV mendapati guru pelatih menggunakan teknologi telefon pintar, kaedah Pembelajaran Berasaskan Projek, Pembelajaran Teradun, menjalankan kuiz dalam talian, dan pengajaran melalui laman sosial. Inovasi e-pembelajaran yang dihasilkan adalah guru pelatih menghasilkan YouTube Channel dan modul digital dalam sesi e-pembelajaran.

Kata Kunci: e-Pembelajaran, Inovasi, Luar bandar, Pendidikan Seni Visual.

Issues of Implementation and Innovation of E-Learning Visual Arts Education in Rural Schools During the Pandemic of Covid 19

Abstract: E-learning for Visual Arts Education (VAE) in rural schools faced with various learning implementation issues in addition to the existence of various initiatives by educators. Therefore, this study was conducted to identify implementation issues and examine the innovation of e-learning in rural schools during pandemic. A focus group structured interview instrument was built to conduct data collection with 30 graduate trainee teachers from final year of the Bachelor of Education (Arts) at Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak who had undergone practicum training in secondary schools. The research findings obtained for the first research question is 21st century learning, while the second theme is digital learning. The results of the study showed the issue of VAE e-learning implementation find that trainee teachers use smartphone technology, Project-Based Learning methods, Blended Learning, conducting online quizzes, and teaching through social media. The e-learning innovation produced by trainee teacher was YouTube Channel and a digital module in the e-learning session. Therefore, trainee teachers also need to constantly look for e-learning alternatives during the practicum by improving technology literacy according to the needs of students in rural areas so that learning and learning sessions can be carried out continuously.

Keywords: E-Learning, Innovation, Rural Areas, Visual Art Education.



1. Pendahuluan

Sistem pengajaran dan pembelajaran yang dikenali sebagai e-pembelajaran ini pada keseluruhannya disampaikan melalui rangkaian Internet yang dikendalikan melalui komputer. E-pembelajaran bermaksud pendekatan dan strategi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi maklumat untuk meningkatkan kualiti pendidikan [1] [2]. Kehadiran faktor lain yang menyokong seperti multimedia, video, teks yang memberi keupayaan untuk pembelajaran dan kapasiti penyimpanan data kandungan setiap mata pelajaran [3]. Kandungan pembelajaran yang disimpan ini dimuat naik oleh guru dan juga para pelajar. Semua ini dapat diakses atau dicapai di rumah mahupun di institusi. Pendidikan dalam talian ialah satu bentuk pendidikan jarak jauh dan produk dalam kemajuan teknologi.

Di Malaysia, pelaksanaan e-pembelajaran secara dalam talian dan luar talian telah digariskan dalam manual Pembelajaran dan Pengajaran di Rumah (PdPR) oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) sebagai alternatif pembelajaran norma baharu [4]. PdPR dilaksanakan apabila murid tidak dapat hadir ke sekolah dalam satu tempoh yang tertentu atas sebab bencana atau wabak atau sebab-sebab lain dengan kelulusan pendaftar negeri. Banyak sekolah dan institusi pengajian tinggi telah mengalihkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran mereka kepada dalam talian kerana penutupan sekolah bagi mengurangkan penularan virus [5] [6]. Pembelajaran dalam talian telah dijalankan secara drastik akibat daripada pandemik yang melanda negara bermula tahun 2020. Institusi pendidikan telah terkesan dengan Perintah Kawalan Pergerakan yang menyebabkan semua sekolah diarahkan untuk tidak beroperasi. KPM telah menggerakkan inisiatif memperkenalkan PdPR yang bertujuan untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran dan pengajaran (PdP) sebagai alternatif pembelajaran norma baharu. Manual ini juga sebagai rujukan untuk pentadbir sekolah, pegawai Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) dan Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) serta Bahagian di Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) [4]. Pelaksanaan PdPR mestilah memenuhi prinsip asas yang diperlukan bagi memberikan ruang dan peluang kepada pihak sekolah mengatur strategi untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berlaku secara optimum. Hal ini demikian kerana setiap sekolah unik dan mempunyai keperluan serta cabaran tersendiri. Prinsip asas yang perlu dipertimbangkan adalah seperti tiada murid tercicir dalam pembelajaran, asas pembelajaran dipenuhi, dan kesejahteraan sosioemosi murid diutamakan. PdPR boleh dilaksanakan secara dalam talian atau luar talian atau secara luar kawasan sekolah (off-site). Guru boleh melaksanakan PdPR dengan menggunakan satu daripada kaedah ini atau gabungan kaedah mengikut kesesuaian [4] [5].

PdPR secara dalam talian memerlukan capaian Internet dan penggunaan peranti yang membolehkan murid belajar secara real time. Pembelajaran dalam talian adalah satu pembelajaran terkini dan semakin menjadi keperluan dalam pendidikan Revolusi Industri 4.0 untuk generasi kini [7]. Pendekatan baharu, iaitu kaedah e-pembelajaran hasil gabungan teknologi maklumat dan komunikasi menerusi proses pendidikan global perlu dimanfaatkan sepenuhnya. Sistem pendidikan banyak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi pada masa kini. Perubahan yang berlaku dalam dunia pendidikan masa kini adalah sejajar dengan Revolusi Industri 4.0 yang mana sistem pembelajaran dan pengajaran adalah lebih tertumpu pada pendekatan heutagogy [8]. Pendekatan heutagogy ini merupakan satu pendekatan yang paling bersesuaian dengan konsep pembelajaran yang berasaskan kepada e-pembelajaran [9] [10]. Pendekatan ini dilihat lebih berarah kepada pembelajaran sendiri, bersifat fleksibel, berpusatkan kepada pelajar dan juga bersifat sepanjang hayat. Teknologi aplikasi terkini seperti google meet, zoom, google classroom, telegram, dan whatsapp telah berjaya membantu memberi platform dalam melaksanakan sesi pembelajaran dan pengajaran secara maya ini [11] [13]. Penggunaan aplikasi whatsapp semasa sesi PdP menjadi pilihan pelajar kerana sebilangan daripada mereka tidak mempunyai capaian Internet yang stabil. E-pembelajaran adalah satu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kaedah pembelajaran ini lebih terbuka dan masa murid yang diperuntukkan untuk belajar juga lebih anjal dan fleksibel. E-pembelajaran boleh dilakukan di mana-mana saja dan pada bila-bila masa. Pembelajaran begini mendidik murid untuk lebih berdikari belajar mengikut masa sendiri. Kaedah ini juga menjadikan seseorang murid itu lebih berkeyakinan dan boleh meningkatkan produktiviti dalam pembelajaran mereka [14] [15]. Terdapat pertimbangan yang berkaitan dengan isu penggunaan teknologi untuk pengajaran dan pembelajaran, seperti kebolehan capaian perkakasan dan perisian, masa skrin, pemilihan, penglibatan pelajar dan yang paling penting, pedagogi [16] [17]. Selain itu terdapat empat elemen utama yang menjadi cabaran dan tekanan kepada murid semasa norma baharu. Elemen tersebut ialah penyesuaian sendiri, masalah capaian internet, kelemahan pengurusan masa dan isu kewangan untuk membeli data Internet [18] [19]. Pelbagai usaha dan inisiatif yang perlu dibina dan dibentuk bagi

memastikan sistem pendidikan dapat dilaksanakan dengan lebih konsisten dan berterusan.

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti isu pelaksanaan e-pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di kalangan guru pelatih ketika menjalani praktikum dan mengkaji inovasi e-pembelajaran di sekolah luar bandar yang telah dijalankan. Kajian ini akan menjawab persoalan mengenai isu pelaksanaan e-pembelajaran PSV di kalangan guru pelatih dan inovasi e-pembelajaran pelajaran Pendidikan Seni Visual, di sekolah luar bandar.

2. Tinjauan Literatur

2.1. Pelaksanaan e-Pembelajaran

E-pembelajaran atau dikenali sebagai pembelajaran dalam talian merupakan satu bentuk pembelajaran dan pengajaran terkini yang berasaskan kepada penggunaan teknologi digital secara optimum. Ia merupakan satu bentuk pembelajaran berasaskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) yang membolehkan proses pembelajaran dan pengajaran berlaku dan berlangsung tanpa mengira batasan masa, tempat dan jarak selagi dalam talian berlaku apabila terdapat capaian Internet dan penggunaan peranti yang membolehkan murid belajar secara masa sebenar (real time) mana akses internet diperolehi dan dapat dicapai (Siti Salwa Mohd Noor., et.al, 2021). E-pembelajaran telah diadaptasikan ke dalam manual Pembelajaran dan Pengajaran di Rumah (PdPR). Guru boleh melaksanakan PdPR melalui pelantar pembelajaran seperti Digital Educational Learning Initiative Malaysia (DELIMA), Cikgootube, EduWebTV dan aplikasi media sosial [4].

Pembelajaran luar talian berlaku tanpa capaian Internet tetapi murid belajar menggunakan peranti seperti komputer, komputer riba, tablet atau telefon pintar. Pembelajaran juga boleh berlaku apabila murid belajar menggunakan buku teks atau bahan pembelajaran lain. Pendekatan ini boleh dilaksanakan seperti bahan-bahan PdP dalam bentuk video, audio, slaid, nota dan latihan boleh dimuat turun. Proses memuat turun bahan dilakukan semasa terdapat capaian Internet dan diberikan kepada murid melalui medium komunikasi yang bersesuaian. Pelaksanaan pembelajaran secara dalam talian telah dijalankan dengan menggunakan medium seperti Google Classroom, Google Meets, Microsoft Teams, Zoom dan sebagainya membantu para pendidik menguruskan mod pembelajaran secara dalam talian dengan lebih sistematik [11] [20] [21].

Aplikasi seperti whatsapp dan telegram dimanfaatkan sepenuhnya sebagai platform untuk menyampaikan info, arahan dan latihan [22] [23]. Selain itu medium penghantaran maklumat yang boleh digunakan juga termasuklah secara ePermainan (gamification), video, klip audio, eBuku, rakaman video atau tugas dalam talian, DELIMA, Cikgootube dan aplikasi media sosial [24]. Keadaan ini memberi cabaran baharu kepada guru dan murid terutamanya untuk membantu mengatasi masalah pembelajaran seni visual ini yang memerlukan pendekatan hands-on. Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) dalam talian pula merujuk kepada kaedah pentaksiran yang menggunakan pelbagai bentuk komunikasi dan aplikasi untuk menaksir murid. Pelbagai alat digital dan aplikasi baharu dicipta, maka penggunaannya boleh dioptimumkan mengikut kesesuaian untuk pelaksanaan PdP dan PBD [25] [26]. Pentaksiran secara pemerhatian boleh dijalankan dengan menggunakan aplikasi yang sesuai seperti Google Meet, Telegram, WhatsApp, Zoom atau aplikasi lain bagi membolehkan guru memerhati dan menaksir proses kerja murid dalam setiap mata pelajaran [23] [27]. Murid boleh membuat rakaman video proses melaksanakan sesuatu tugas seperti aktiviti dan eksperimen yang diberikan oleh guru. Guru memberikan maklum balas atau membuat pentaksiran berdasarkan rakaman video. Pentaksiran secara lisan boleh dijalankan apabila guru mengadakan sesi soal jawab dan memberikan maklum balas secara lisan kepada murid tentang pembelajarannya. Guru juga boleh mengajukan soalan yang efektif untuk mencungkil pemahaman murid tentang sesuatu perkara yang dipelajarinya. Kaedah ini boleh dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi dalam talian. Definisi dan pemahaman sebenar masih tidak jelas, dengan itu pendidikan dalam talian berdepan dengan cabaran. Pendidik yang tidak berpengalaman mengajar di dalam talian kurang berkemahiran dalam mereka-bentuk dan pengurusan kursus sistem pembelajaran dalam talian. Mereka juga tidak menyedari kepentingan mengekalkan sistem dalam talian Mereka hanya meniru teknik pengajaran versi bersemuka ke pengajaran dalam talian dengan sedikit elemen interaktiviti [28]. Sedangkan pendekatan teknik pengajaran yang berfungsi dalam kelas bersemuka tidak digunakan untuk kelas dalam talian.

Pendidik atau guru perlu proaktif memastikan akses kepada bahan untuk membolehkan tugas diselesaikan tepat pada masanya dan mengekalkan mod komunikasi yang konsisten untuk meningkatkan kehadiran pelajar [29]. Walau bagaimanapun, para pendidik perlu menghasilkan dan mengurus kandungan bahan pembelajaran dalam talian. Ini adalah kerana pendidik perlu

menghasilkan aktiviti pembelajaran dalam talian yang bersesuaian dengan keperluan pelajar dan kemampuan institusi yang menyediakan fasiliti. Penyediaan aktiviti pembelajaran ini menjadi satu cabaran kerana memerlukan keupayaan kewangan yang baik selain ini akan mempengaruhi pembelajaran dan pengajaran dalam talian di masa hadapan.

2.2. e-Pembelajaran di Sekolah Luar Bandar

Penerimaan norma baharu menyebabkan sektor pendidikan negara menuju ke arah penggunaan teknologi secara maksima. Kekurangan pengalaman dan kemahiran guru dalam penggunaan IT serta literasi ibu bapa terhadap teknologi dan gajet menjadi halangan utama. Cabaran ini telah menyebabkan tekanan emosi yang dialami dikalangan ibu bapa, pelajar dan guru kerana peralihan daripada tradisional kepada pembelajaran dalam talian. Pelajar yang tidak mempunyai akses kepada internet lazimnya disebabkan oleh faktor keluarga yang kurang berpendidikan, tidak memiliki komputer sendiri, hidup di kawasan luar bandar atau mempunyai kemahiran penggunaan teknologi yang lemah [21]. Sekolah-sekolah di negeri Sabah dan Sarawak, yang terletak di kawasan pedalaman, kebanyakan pengajaran dan pembelajaran dalam talian sangat terbatas kerana mempunyai capaian internet yang tidak stabil dan ketiadaan alat peranti pintar [30]. Faktor latar belakang sosio ekonomi keluarga murid yang berpendapatan rendah merupakan punca utama pendidikan murid terhad dan menyebabkan mereka keciciran dalam pelajaran. Selain itu, peranan ibu bapa sangat penting kerana tahap penglibatan ibu bapa yang tinggi dalam pembelajaran di rumah, membolehkan murid dapat berkembang dengan baik walaupun tidak dapat ke sekolah [5] [6]. Justeru, e-pembelajaran telah memberikan implikasi besar sebagai pengalaman baharu terutamanya kepada murid dan guru sama ada menetap di kawasan bandar mahupun luar bandar. Murid perlu menyesuaikan diri dengan keadaan semasa di mana teknologi komunikasi bergerak pantas. Pelajar yang beralih kepada persekitaran pembelajaran menghadapi cabaran tertentu dan perlu membuat pelarasan termasuklah reka bentuk kursus dan amalan pengajaran dalam talian [30] [31]. Kekurangan prasarana terutamanya internet di kawasan luar bandar menjelaskan yang Malaysia masih belum bersedia dengan menggunakan kaedah pembelajaran secara atas talian. Kemahiran teknologi perlu ditingkatkan dengan menerapkan literasi teknologi dalam kandungan pembelajaran akademik, dan menyediakan peluang pembangunan profesional pendidik, termasuk bimbingan dan pembelajaran (Simamora, 2020).

2.3. Pelaksanaan e-Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Pendidikan Seni Visual di Malaysia yang berteraskan kepada pembangunan insan seimbang dapat dilihat daripada kerangka konsep Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang bertunjangkan aspek jasmani, rohani, emosi, intelek dan estetik [25]. Pembelajaran PSV harus melibatkan kefahaman kognitif, psikomotor dan afektif. Kefahaman kognitif meliputi kefahaman asas seni reka, teknologi bahan, bentuk gubahan, alat serta kemasan dan penghargaan [32]. Proses pembelajaran seni memerlukan latihan secara praktikal dan melibatkan proses penjanaan idea, eksperimentasi media dan memerlukan penghayatan terhadap bahan-bahan seni. Kaedah pembelajaran jarak jauh mengundang kesukaran kepada pelajar untuk menyiapkan tugas yang memerlukan kemahiran menggunakan alatan dan bahan seperti pensel warna, berus, cat air, kertas lukisan, kanvas dan sebagainya [33] [34]. Penggunaan media-media baharu mempunyai hubungan dengan pelbagai kecerdasan yang mencorakkan budaya pembelajaran yang beralih daripada pembelajaran konvensional. Inovasi penggunaan media teknologi baharu seperti komputer, internet, peralatan digital dan aplikasi terkini perlu dikuasai secepat mungkin mengikut peredaran zaman. E-Pembelajaran memberi cabaran baharu kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual dan sistem pendidikan di sekolah. Kecekapan dan kemahiran menguasai media teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran merupakan satu kebolehan yang sering dikaitkan dengan kecerdasan, perkembangan kognitif, kreativiti dan inovasi.

2.4. Strategi Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Strategi pembelajaran PSV perlu dijalankan secara inkuiri yang berasaskan projek di mana pelajar seharusnya didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik secara hands-on. Strategi pembelajaran inkuiri memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid yang menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam hal ini, murid tidak hanya berperanan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara lisan, tetapi mereka perlu bertindak sebagai jentera penggerak untuk menemukan sendiri maklumat daripada pelbagai sumber yang ada di sekeliling mereka. (DSKP Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1, 2015). Sesi PdP memerlukan pelajar bergiat

aktif dalam aktiviti persepsi seni, eksplorasi seni, ekspresi seni dan apresiasi seni yang merupakan komponen utama dalam Standard Kandungan bagi mata pelajaran PSV KSSM. Susulan e-pembelajaran juga dilalui oleh guru PSV, pelbagai isu pelaksanaan yang dihadapi dan inovasi yang diperolehi. Selain itu, isu pelaksanaan PdP yang dihadapi oleh guru dan pelajar di sekolah luar bandar ialah capaian internet, kemahiran guru dalam penggunaan ICT termasuklah kesukaran dalam membuat eksplorasi aplikasi seni digital [19].

Realiti pendidikan di kawasan luar bandar yang sering dikaitkan dengan kekurangan infrastruktur yang lengkap untuk pendidikan perlu diberikan penumpuan secara lebih mendalam. Dalam e-pembelajaran PSV, pentaksiran alternatif boleh dibahagikan kepada tiga pendekatan, iaitu pentaksiran kognitif, prestasi dan portfolio. Guru juga mengalami kesukaran membuat pentaksiran kepada murid termasuklah dikalangan guru pelatih. Ini disebabkan pentaksiran hanya dapat dilakukan berdasarkan tugas yang dihantar oleh murid. Jika murid tidak menghantar tugas yang diberikan, maka guru pelatih juga menghadapi masalah untuk menentukan tahap penguasaan (TP) kepada murid tersebut. Malah, terdapat 6 peratus guru meragui hasil kerja yang dihantar oleh murid sama ada tugas tersebut benar-benar hasil kerja sendiri atau dibuat oleh ibu bapa [34]. Kesan daripada isu ini, guru pelatih tidak mendapat gambaran yang jelas terhadap tahap penguasaan (TP) murid kerana eviden yang dijadikan panduan ialah bergantung pada hasil kerja akhir murid semata-mata.

Guru dan pelajar yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Seni Visual perlu mempunyai kemahiran dalam menggunakan aplikasi dalam talian dan luar talian. Situasi ini menyebabkan guru-guru terpaksa sentiasa mencari alternatif untuk merancang sesi PdP yang lebih aktif dan berkesan seiring dengan kurikulum. Cabaran yang dihadapi ialah pelajar sering kehilangan motivasi kerana tidak memenuhi keperluan sosialisasi dan tidak berpeluang untuk membuat ekspresi seni dan mendapat panduan teknik melukis, mewarna, melakar dan membuat binaan secara praktikal dan bersemuka. Pendidik seni mesti mempertimbangkan e-pembelajaran apabila merangka kurikulum dan pedagogi sebagai alternator apabila berlakunya wabak atau bencana alam, yang mungkin memaksa pelajar untuk belajar dari lokasi terpencil di luar sekolah. Guru pelatih perlu berfikiran terbuka dengan pemikiran seni secara digital kerana kaedah seni ini dapat meningkatkan penjaanaan idea dan pembuatan imej, dan memberikan sumber inspirasi kepada pelajar di dalam sesi pembelajaran di abad ini. Justeru, kajian yang dijalankan ini akan mengenalpasti isu pelaksanaan bagi mata pelajaran PSV dan mengkaji inovasi e-pembelajaran dikalangan guru pelatih yang menjalani praktikum.

3. Metodologi

Kajian yang dijalankan ini adalah berbentuk kualitatif. Reka bentuk kajian dipilih berdasarkan tujuan kajian dan persoalan kajian. Data kualitatif dihasilkan didalam bentuk deskriptif, kata-kata lisan atau tulisan tentang persepsi dan tingkah laku (Taylor & Bogdan, 1984). Reka bentuk kajian yang dipilih adalah panduan untuk memastikan objektif dan persoalan kajian dapat dijawab menerusi beberapa prosedur tertentu (Sekaran & Bougie 2016). Kajian ini bertujuan mengkaji isu pelaksanaan dan inovasi e-pembelajaran Pendidikan Seni Visual dikalangan guru pelatih semasa menjalani praktikum di sekolah menengah. Responden kajian ini terdiri daripada 30 orang guru pelatih yang telah menjalani latihan praktikum di sekolah-sekolah luar bandar di Sabah, Sarawak dan sekitar negeri di zon Timur. Kesemua responden ini telah melaksanakan sesi PdP bagi mata pelajaran PSV secara dalam talian dan luar talian. Guru-guru pelatih ini adalah pelajar tahun akhir Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang telah menjalani praktikum ketika pandemik. Jadual 1 menunjukkan kaedah persampelan kajian ini bersama kod peserta kajian.

Jadual 1. Kod Persampelan Kajian

Peserta Kajian	Jumlah Peserta	Kod Peserta Kajian
Kumpulan Guru Pelatih 1	5 orang	KGP1
Kumpulan Guru Pelatih 2	5 orang	KGP2
Kumpulan Guru Pelatih 3	5 orang	KGP3
Kumpulan Guru Pelatih 4	5 orang	KGP4
Kumpulan Guru Pelatih 5	5 orang	KGP5
Kumpulan Guru Pelatih 6	5 orang	KGP6
Jumlah	30 orang	

4. Dapatan Kajian dan Perbincangan

4.1. Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini terbahagi kepada dua iaitu isu pelaksanaan e-pembelajaran PSV di kalangan guru pelatih (GP) dan inovasi e-pembelajaran pelajaran Pendidikan Seni Visual, di sekolah luar bandar. Pelbagai isu yang timbul apabila guru-guru pelatih melaksanakan e-pembelajaran dalam sesi pembelajaran dan pengajaran dirumah (PdPR). Dapatan kajian menunjukkan GP telah menggunakan aplikasi telefon pintar dimana bahan pembelajaran dan pengajaran dalam bentuk video dan audio diberikan kepada murid melalui aplikasi whatsapp dan telegram. Murid yang mempunyai telefon pintar dan capaian internet akan dihubungi oleh GP bagi memberi maklumat pautan kelas yang digunakan untuk sesi pembelajaran. Murid dikehendaki sentiasa bersedia mengikut jadual kelas yang diberikan dan cakna dengan arahan yang diberikan oleh GP. Tidak dapat dinafikan, tidak semua murid memberi respon dengan arahan GP, namun GP tetap terus berusaha dan bertanggungjawab untuk memberi maklumat tugas, menyediakan nota dan video pembelajaran. GP bagi mata pelajaran PSV, telah mendedahkan murid menggunakan pelbagai aplikasi termasuklah aplikasi Canva, Deep Art Effect, Vinci, Snapseed, Photo Overlay dan IbisPaintX. Kesemua aplikasi ini mesra pengguna dan boleh digunakan oleh murid melalui telefon pintar sahaja. GP juga menggunakan aplikasi PicsArt, Adobe Photoshop, Google Drawing dalam sesi e-pembelajaran eksplorasi seni. Ia juga merupakan medium yang boleh diakses oleh murid dan mudah dipelajari. Aplikasi ini dapat meningkatkan literasi dan kemahiran seni digital murid selain membantu murid membuat eksplorasi seni. Kepelbagaian aplikasi telefon pintar ini memberi cabaran pada GP dalam usaha menarik minat dan perhatian murid untuk membuat eksplorasi seni secara digital dalam sesi pembelajaran.

Seterusnya, isu pemilihan strategi pembelajaran juga telah dihadapi oleh GP. Strategi pembelajaran mata pelajaran PSV memerlukan strategi yang boleh meningkatkan penglibatan murid secara aktif dan berterusan. Ini kerana, murid perlu menunjukkan proses penghasilan dan idea karya akhir seni dengan terperinci melalui rakaman video dan visual. GP memilih menggunakan strategi Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) dan Pembelajaran Teradun (PT). PBP dipilih kerana strategi ini bersesuaian dengan mata pelajaran PSV dimana PBP menekankan pembelajaran berpusatkan murid dan melibatkan proses penghasilan produk dengan menggunakan teknologi terkini. Contoh projek yang dijalankan ialah menghasilkan produk kraf dengan menggunakan bahan-bahan terbuang di sekitar kawasan perumahan. Projek ini dijalankan mengikut beberapa peringkat dan proses yang ditentukan oleh guru. Permasalahan akan diberikan, langkah-langkah projek akan ditentukan oleh guru dan hasil pembelajaran akan dipantau oleh guru. Jangkamasa kaedah PBP ini adalah melebihi tujuh hari kerana permasalahan yang diberikan lebih kompleks dan memerlukan proses yang berperingkat. Murid dikehendaki melaksanakan projek yang diberikan oleh guru mengikut idea dan kreativiti sendiri dan merakam video setiap proses penghasilan karya sebagai eviden.

Bagi strategi Pembelajaran Teradun atau dikenali sebagai Blended Learning pula, GP telah menggunakan dua kaedah iaitu pembelajaran secara dalam talian dan luar talian. Bagi pembelajaran secara dalam talian yang bersemuka, aplikasi google meet digunakan sebagai platform bilik darjah, whatsapp serta telegram pula sebagai medium komunikasi antara guru dan murid secara tidak bersemuka. Selain itu, pembelajaran dalam talian melalui aplikasi Pottery Master: Ceramic Art yang menyediakan fasa-fasa penghasilan karya seramik secara digital telah digunakan dimana ia mampu memberi gambaran pada murid proses menghasilkan karya seramik. Pendekatan pembelajaran abad ke 21 telah digunakan seperti kaedah bus stop iaitu membawa pelajar meneliti dan melihat kaedah penghasilan teknik dan karya yang berbeza dari satu tempat ke satu tempat melalui gambar digital. Platform google draw, google doc, dan padlet pula dijalankan secara luar talian dalam masa yang singkat khususnya bagi murid di luar bandar yang kurang capaian internet.

Seterusnya, penggunaan laman media sosial semasa pandemik telah menunjukkan peningkatan yang mendadak. Ini kerana perintah kawalan pergerakan dan sesi PdPR telah menyebabkan ramai pengguna telefon pintar menggunakan platform media sosial untuk berkomunikasi. GP juga tidak ketinggalan menggunakan laman media sosial sebagai alternatif untuk menarik perhatian murid yang lebih aktif dalam media sosial berbanding dengan aplikasi whatsapp dan telegram. Hampir kesemua GP menggunakan laman sosial seperti melalui aplikasi Tiktok, Facebook, dan Instagram. Sebagai contoh murid menjawab soalan pada story instagram guru, menekan Like dan Share pada aplikasi FB. Ini sekaligus dapat menarik minat murid untuk melibatkan diri dalam sesi PdP dan memberikan pendedahan kepada mereka mengenai penggunaan laman sosial secara berhemah dan berilmu.

Kaedah pentaksiran memainkan peranan yang penting dalam e-pembelajaran termasuklah mata pelajaran PSV ini yang menekankan aspek idea, teknik, proses dan karya akhir. GP menghadapi

kesukaran untuk membuat pentaksiran melalui e-pembelajaran ini kerana tidak bersemuka dengan murid selain murid juga kurang aktif dalam PdP. Antara alternatif yang dijalankan ialah dengan menggunakan alternatif kuiz atas talian dalam bentuk permainan seperti yang terdapat dalam aplikasi wordwall, liveworksheet, dan Kahoot mengikut standard kandungan yang telah ditetapkan dalam DSKP PSV. Aplikasi ini boleh dijalankan melalui telefon pintar dan komputer riba. Aplikasi ini dapat menarik perhatian dan fokus murid kerana ianya bersifat interaktif dan mempunyai kesan audio animasi yang menarik. Sememangnya teknologi e-pembelajaran ini membantu GP dalam menjalankan pentaksiran.

Persoalan kajian kedua pula ialah mengkaji inovasi yang telah dihasilkan oleh GP semasa menjalani praktikum. Menurut GP, inovasi yang dihasilkan termasuklah membuat akaun Youtube Channel dan membina modul digital. Akaun Youtube Channel membolehkan GP memuatnaik video pembelajaran PSV dalam laman Youtube. Video yang dihasilkan adalah berdasarkan standard kandungan PSV yang mengandungi persepsi seni, eksplorasi seni, ekspresi seni dan apresiasi seni. Video yang dihasilkan ini dapat menarik perhatian murid yang gemar menonton Youtube untuk menggunakan laman Youtube sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Video ini lebih ringkas dan padat, mempunyai audio yang terkini atau trending. Murid juga boleh menonton video ini pada bila-bila masa dan berulang kali bagi menambahkan pemahaman. GP berpendapat, video di laman Youtube juga berkesan dalam menggalakkan murid melibatkan diri dalam sesi e-pembelajaran.

Modul lembaran kerja digital juga merupakan salah satu daripada inovasi GP. GP menghasilkan modul digital dengan kolaborasi guru-guru lain yang lebih berpengalaman dari aspek isi kandungan dan standard pembelajaran. Modul digital ini digunakan dalam sesi pembelajaran dan pengajaran secara luar talian bagi pelajar yang mempunyai capaian internet yang lemah. Tajuk modul yang telah dihasilkan termasuklah tajuk Bahasa Seni Visual, Seni Lukisan, Seni Grafik dan Seni Catan. Modul ini mengandungi nota, visual, dan penerangan proses penghasilan karya yang terperinci mengikut Dokumen Standard Kandungan dan Pentaksiran PSV. Modul ini juga mengandungi pautan laman sesawang, laman Youtube dan aplikasi kuiz dalam talian sebagai bahan bantu mengajar. GP menyatakan murid tidak merasa terbeban dengan modul digital ini, kerana isi kandungannya lebih jelas, ringkas, bergambar dan ianya mudah dimuat turun tanpa perlu dicetak.

4.2. Perbincangan

Secara umumnya, pelaksanaan e-pembelajaran Pendidikan Seni Visual di kalangan GP semasa pandemik penuh dengan cabaran dan kekangan. Walaupun guru-guru pelatih merupakan siswazah yang masih tidak mempunyai pengalaman dalam mengendalikan sesi pembelajaran dan pengajaran di sekolah, namun dengan adanya ilmu pengetahuan dalam pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) selama melebihi tiga tahun, GP telah berupaya mencari alternatif, menanamkan usaha dan menjana kreativiti untuk menjalankan sesi pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian dan luar talian semasa praktikum. Guru-guru pelatih juga sentiasa memberi semangat dan motivasi kepada murid untuk turut serta dalam pembelajaran norma baharu ini. Isu pelaksanaan e-pembelajaran ini pada awalnya dilihat agak menyukarkan dan membebankan, namun dengan semangat untuk menjadi pendidik yang bertanggung jawab, akhirnya guru-guru pelatih ini telah akur dengan keperluan literasi teknologi dalam sistem pendidikan demi kelangsungan dan peningkatan pelibatan murid dalam pembelajaran. Fasa pandemik yang berpanjangan selama melebihi dua tahun ini juga telah mencetuskan pelbagai kesan negatif juga positif. Kesan positif yang dapat dilihat adalah wujudnya inovasi berteraskan teknologi digital secara besar-besaran di dalam sistem pendidikan. Siswazah yang mengambil bidang pendidikan ini juga tidak ketinggalan dalam menjana idea dan kreativiti bagi menyediakan bahan bantu mengajar yang berteraskan teknologi moden dan terkini dalam mata pelajaran PSV. Kurikulum PSV yang sedia ada telah ditambah nilai dengan memasukkan sumber-sumber rujukan baharu pelbagai platform digital daripada setiap pelosok negeri dan negara antaranya ialah pameran maya, galeri digital dan pembelajaran melalui laman Youtube yang lebih bersifat global. Seterusnya, pengkaji menyarankan agar kajian terhadap kesan dan implikasi e-pembelajaran bagi mata pelajaran PSV dapat dijalankan dikalangan para guru dan para siswazah generasi abad ke-21.

Rujukan

- [1] F. Jaoua, H. M. Almurad, I. A. Elshaer, and E. S. Mohamed, "E-Learning Success Model in the Context of COVID-19 Pandemic in Higher Educational Institutions," *Int. J. Environ. Res.*

- Public Health*, vol. 19, no. 5, 2022.
- [2] A. M. Maatuk, E. K. Elberkawi, S. Aljawarneh, H. Rashaideh, and H. Alharbi, "The COVID-19 pandemic and E-learning: challenges and opportunities from the perspective of students and instructors," *J. Comput. High. Educ.*, vol. 34, no. 1, 2022.
- [3] L. Feng and W. Zhang, "Design and Implementation of Computer-Aided Art Teaching System based on Virtual Reality," *Comput. Aided. Des. Appl.*, vol. 20, pp. 56–65, 2022.
- [4] Kementerian Pendidikan Malaysia, "Manual Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah Versi 2," *Kementerian Pendidikan Malaysia*. 2021.
- [5] N. M. Nasir and M. B. Mansor, "Cabaran Guru dalam Melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR): Suatu Pemerhatian Awal," *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 6, no. 7, 2021.
- [6] S. Rabindarang and V. Arjunan, "Paradigma Baharu PdPR: Satu Sorotan Kajian," *Asian Pendidik.*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [7] L. Marshalsey and M. Sclater, "Together but Apart: Creating and Supporting Online Learning Communities in an Era of Distributed Studio Education," *International Journal of Art & Design Education*, vol. 39, no. 4. pp. 826–840.
- [8] T. Bramantyo, "Digital art and the future of traditional arts," *Music Scholarsh.*, no. 1, 2021.
- [9] S. M. Handayani, T. Yeigh, L. Jacka, and L. Peddell, "Developing a heutagogy approach to promoting teacher competencies in Indonesia," *Cypriot J. Educ. Sci.*, vol. 16, no. 3, 2021.
- [10] L. M. Blaschke and V. I. Marín, "Applications of heutagogy in the educational use of e-portfolios," *Rev. Educ. a Distancia*, vol. 20, no. 64, 2020.
- [11] C. S. Lai, K. M. Au, and C. S. Low, "Beyond conventional classroom learning: Linking emotions and self-efficacy to academic achievement and satisfaction with online learning during the COVID-19 pandemic," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 4, 2021.
- [12] M. K. Saidu and M. A. Al Mamun, "Exploring the Factors Affecting Behavioural Intention to Use Google Classroom: University Teachers' Perspectives in Bangladesh and Nigeria," *TechTrends*, vol. 66, no. 4, 2022.
- [13] J. J. Park, H. J. K. Edward, and C. W. Chung, "Innovative digital for new trends in teaching and assessment methods in medical education," *J. Educ. Eval. Health Prof.*, vol. 18, 2021.
- [14] L. P. E. Damayanthi, N. Sugihartini, I. A. R. Damasanti, and K. T. D. Ryantini, "Identifying students' learning difficulties in human and computer interaction course through the implementation of project based learning model," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2021, vol. 1810, no. 1.
- [15] M. Fadhil, E. Kasli, A. Halim, Evendi, Mursal, and Yusrizal, "Impact of Project Based Learning on Creative Thinking Skills and Student Learning Outcomes," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2021, vol. 1940, no. 1.
- [16] F. Olalere, "Integrating Theory and Practice: A Critical Pedagogy in Art Education," *Int. J. Humanit. Educ.*, vol. 16, no. 3, 2018.
- [17] L. A. Ewing and H. B. Cooper, "Technology-enabled remote learning during Covid-19: perspectives of Australian teachers, students and parents," *Technol. Pedagog. Educ.*, vol. 30, no. 1, 2021.
- [18] S. Cui *et al.*, "Experiences and attitudes of elementary school students and their parents toward online learning in China during the COVID-19 pandemic: Questionnaire study," *J. Med. Internet Res.*, vol. 23, no. 5, 2021.
- [19] A. Mukuka, O. Shumba, and H. M. Mulenga, "Students' experiences with remote learning during the COVID-19 school closure: implications for mathematics education," *Heliyon*, vol. 7, no. 7, 2021.
- [20] S. Tarteer, A. Badah, and Z. N. Khlaif, "Employing Google Classroom to Teach Female Students during the COVID-19 Pandemic," *Comput. Sch.*, vol. 38, no. 4, 2022.
- [21] F. B. Al-Taweel, A. A. Abdulkareem, S. S. Gul, and M. L. Alshami, "Evaluation of technology-based learning by dental students during the pandemic outbreak of coronavirus disease 2019," *Eur. J. Dent. Educ.*, vol. 25, no. 1, 2021.
- [22] Lensi Herlina, Monika Dwi Anggita, Sisi Mulia Utami, and Ahmad Walid, "Analysis of Using Online Learning Media Via Whatsapp During The Covid-19 Pandemic At Smp Negeri 8 City of Bengkulu," *J. Pendidik. Mod.*, vol. 7, no. 2, 2022.
- [23] N. H. Mukaromah, S. Wui Fitriati, and Z. Sakhiyya, "Conversational Cohesion in Students' WhatsApp Chat within Online EFL Learning," *AMCA J. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 1, 2022.

- [24] A. N. Saleem, N. M. Noori, and F. Ozdamli, “Gamification Applications in E-learning: A Literature Review,” *Technol. Knowl. Learn.*, vol. 27, no. 1, 2022.
- [25] K. P. Malaysia, *Panduan Pelaksanaan Pentaksiran Bilik Darjah*. 2018.
- [26] K. Baskaran, V. P. Rajeswari, and K. K. Saraswathy, “Keberkesanan Pelaksanaan Bengkel Pentaksiran Bilik Darjah (PBD),” *J. Penyelid. Dedik.*, vol. 19, no. 1, 2021.
- [27] S. Gon and A. Rawekar, “Effectivity of E-Learning through Whatsapp as a Teaching Learning Tool,” *MVP J. Med. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [28] B. Song, K. Lim, and H. Kwon, “Insights from Three Online Art Educators: Strategies for Instruction, Interaction, and Assessment,” *Art Education*, vol. 74, no. 4, pp. 16–21, 2021.
- [29] B. Song and K. Lim, “Exploring online art education: Multi-institutional perspectives and practices,” *Int. J. Educ. Through Art*, vol. 18, no. 3, pp. 325–346, 2022.
- [30] P. M. Hash, “Remote Learning in School Bands During the COVID-19 Shutdown,” *J. Res. Music Educ.*, vol. 68, no. 4, 2021, doi: 10.1177/0022429420967008.
- [31] G. Avanesian, S. Mizunoya, and D. Amaro, “How many students could continue learning during COVID-19-caused school closures? Introducing a new reachability indicator for measuring equity of remote learning,” *Int. J. Educ. Dev.*, vol. 84, 2021.
- [32] S. Hayati and A. H. Husain, “Pendidikan Seni Visual Ke Arah Pembelajaran,” *J. IPDA*, vol. 26, 2019.
- [33] S. Hayati and A. H. Husain, “Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pendidikan seni visual ke arah pembelajaran bermakna,” *J. IPDA*, vol. 26, no. 1, 2019.
- [34] R. Mohd Nor, N. M. R. Bin Nik Yusoff, and H. Bin Haron, “Meneroka Kaedah Pengajaran Guru Cemerlang Pendidikan Seni Visual Selangor (GCPSV): Satu Kajian Kes,” *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 5, no. 5, 2020.