

Kepentingan E-Modul dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

(The Importance of E-Module in Teaching and Learning Visual Arts Education)

Norhazleya Hamzah^{1*}, Harozila Ramli², Mohd. Zahuri Khairani³

¹Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

Email: linaazizul@yahoo.com

²Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

Email: harozila@fskik.upsi.edu.my

³Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

Email: zahuri@fskik.upsi.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Norhazleya Hamzah
(linaazizul@yahoo.com)

KATA KUNCI:

E-Modul
Pendidikan Seni Visual
TMK
Pengajaran dan Pembelajaran
Abad Ke-21

KEYWORDS:

E-Modules
Visual Arts Education
ICT
Teaching and Learning
21st Century

CITATION:

Norhazleya Hamzah, Harozila Ramli & Mohd. Zahuri Khairani. (2022). Kepentingan E-Modul dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(12), e001971. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1971>

ABSTRAK

Kajian ini memfokuskan kepentingan E-Modul dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV). Cetusan idea kajian ini terhasil bertujuan untuk memberi kesedaran kepada guru Pendidikan Seni Visual tentang kepentingan penggunaan E-Modul dengan mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dan mewujudkan bilik darjah yang aktif. Penggunaan bahan bantu mengajar menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) terbukti berkesan dan mampu mewujudkan persekitaran bilik darjah yang aktif serta guru dapat merancang Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dengan tersusun dan berkualiti. Dapatan kajian lepas mendapati kepentingan E-Modul dalam Pengajaran dan Pengajaran (PdP) Pendidikan Seni Visual (PSV) iaitu: (1) meningkatkan pedagogi guru PSV; (2) menepati pembelajaran Abad Ke-21; (3) mengurangkan masalah bilik darjah; (4) panduan dan rujukan guru menyampaikan maklumat; (5) peningkatan tahap pengetahuan dan penguasaan murid. Artikel ini memberikan inspirasi dan manfaat kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual bagi memantapkan lagi penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) serta meningkatkan kualiti pedagogi guru seiring dengan perubahan globalisasi Abad Ke-21.

ABSTRACT

This study focuses on the importance of E-Modules in the teaching and learning of Visual Arts Education (PSV). The idea of this study aims to give awareness to Visual Arts Education teachers about the importance of using E-

Modules by integrating Information and Communication Technology (ICT) as one of the effective teaching and learning methods and create an active classroom. The use of teaching aids using Information and Communication Technology (ICT) has proven to be effective and able to create an active classroom environment and teachers can plan Teaching and Learning (PdP) in an organized and quality manner. The findings of previous studies found the importance of E-Modules in the Teaching and Learning (PdP) of Visual Arts Education (PSV) namely: (1) improving the pedagogy of PSV teachers; (2) conform to 21st Century learning; (3) reduce classroom problems; (4) teacher guides and references convey information; (5) increasing the level of knowledge and mastery of students. This study provides inspiration and benefits to Visual Arts Education teachers to further strengthen the use of teaching aids based on Information and Communication Technology (ICT) and improve the quality of teacher pedagogy in line with the changes of 21st Century globalization.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbangkan kepada literatur kepentingan E-Modul dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV). Cetusan idea tinjauan literatur ini untuk memberi kesedaran kepada guru Pendidikan Seni Visual tentang kepentingan penggunaan E-Modul dengan mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran Abad ke-21.

1. Pengenalan

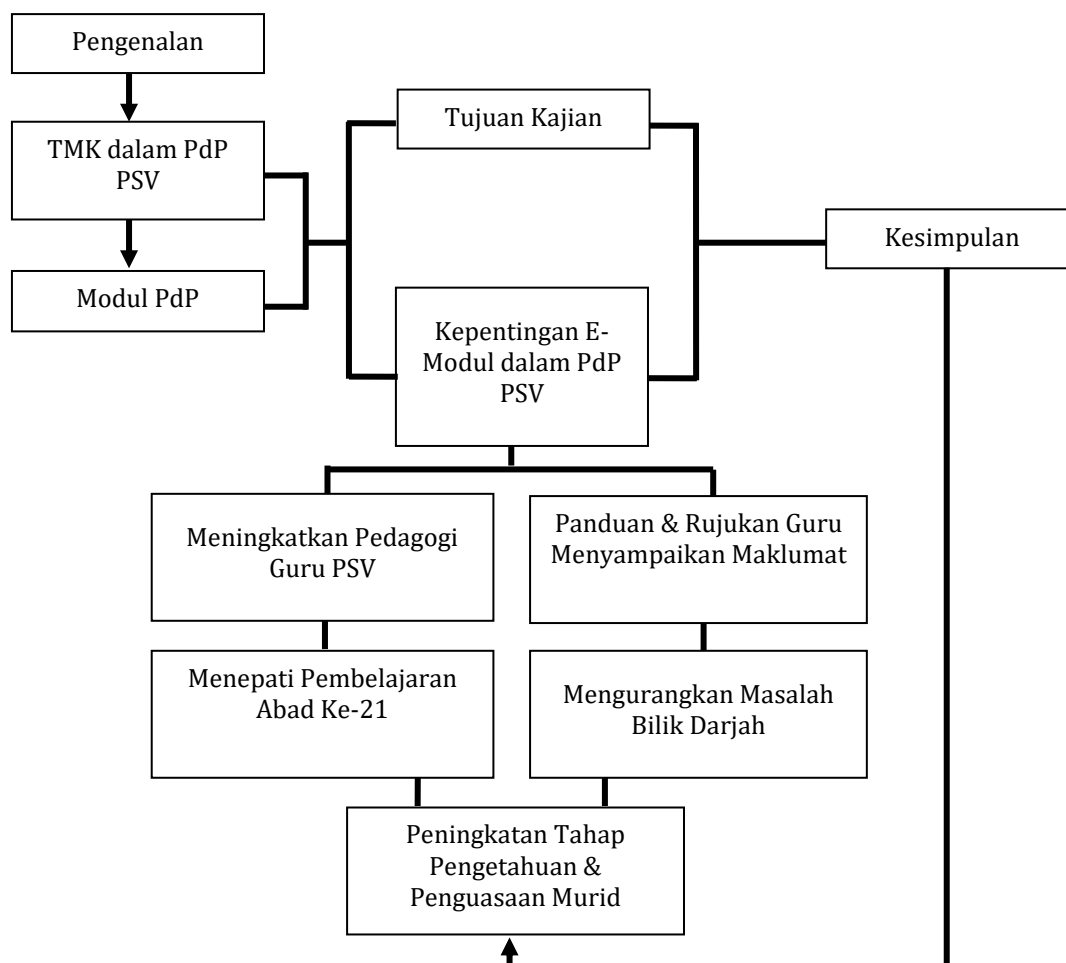
Penggunaan E-Modul adalah merupakan satu kaedah yang telah lama diterapkan dalam mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) bagi menyampaikan topik dalam silibus mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sebagai sumber bahan bantu mengajar yang mudah dan teratur. E-Modul yang dirancang perlu meliputi susunan isi kandungan, keperluan topik, aktiviti dan penilaian tahap penguasaan murid berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran sekolah rendah dan menengah. E-Modul menjadi sumber bahan bantu mengajar guru yang lengkap tersusun, teratur dan menjimatkan masa guru yang mempunyai masa terhad di dalam bilik darjah. Guru memainkan peranan penting dalam mengubah landskap pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan berkesan seiring dengan kepesatan era Abad Ke-21 dalam Teknologi Multimedia dan Komunikasi di bilik darjah. Pendapat ini di sokong oleh [Raman et al. \(2019\)](#) yang menyatakan peranan guru tidak dapat diasingkan dengan mana-mana inisiatif Teknologi Maklumat dan Komunikasi yang dibawa oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk meningkatkan Pengajaran dan Pembelajaran.

Penggunaan alat bantu mengajar sangat penting bagi meningkatkan kualiti PdP guru dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Menerusi kajian [Khairul et al. \(2017\)](#), mereka menyatakan dengan teknologi baru, proses pembelajaran boleh dipermudahkan bagi meningkatkan kualiti mata pelajaran seni yang diajar. Bagi Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran sekolah rendah dan menengah elemen merentas kurikulum sangat diberikan penekanan dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran guru berdasarkan silibus yang telah ditetapkan oleh Kementerian

Pendidikan Malaysia (KPM) selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah merencanakan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21), yang merangkumi pelbagai kaedah dalam mengajar murid-murid di sekolah rendah mahupun sekolah menengah, selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPM) 2013-2025 (Wan Ahmad et al., 2021). Justeru, kajian ini mengenalpasti kepentingan E-Modul dalam pengajaran dan pembelajaran berfokuskan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang dilaksanakan oleh guru di dalam bilik darjah.

Secara ringkas penulisan kajian ini merujuk Manaf (2008) dilaksanakan seperti dalam Rajah 1.

Rajah 1: Kerangka Penulisan Kajian



Sumber: Diubahsuai daripada Manaf (2008)

Rajah 1 menunjukkan kerangka penulisan kepentingan E-modul dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Tujuan kajian ini ialah kepentingan pengintegrasian TMK dalam PdP Pendidikan Seni Visual dan penggunaan modul sebagai bahan bantu mengajar. Kepentingan E-modul dalam PdP Pendidikan Seni Visual ialah meningkatkan pedagogi guru PSV, menyampaikan maklumat, menepati pembelajaran Abad ke-21, mengurangkan masalah bilik darjah dan peningkatan tahap pengetahuan dan penguasaan murid.

2. TMK dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) adalah merupakan salah satu kaedah dalam pengajaran dan pembelajaran yang menjadi salah satu pilihan bagi guru Pendidikan Seni Visual. Kaedah PdP yang tersusun dan teratur serta pengetahuan pedagogi guru yang tinggi dapat mengatasi masalah kawalan kelas yang dianggap bosan dan tidak menyeronokkan. Bidang Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) telah diangkat sebagai bidang yang berupaya meningkatkan inovasi dalam pendidikan melalui program Pembestarian Pendidikan ([Mohamad Yusoff & Hanif, 2019](#)). Program ini ialah mengintegrasikan TMK dalam pendidikan dengan elemen merentas kurikulum. Perkembangan serta pengetahuan pendidikan baharu memerlukan anjakan paradigma dalam merealisasikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia. Pelan anjakan ke-7 Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025), ICT akan membantu memperkukuhkan proses pengajaran dan pembelajaran di semua 10,000 buah sekolah ([Abdullah, 2021](#)). Pedagogi masa kini sangat memerlukan kerjasama guru-guru dalam merealisasikan TMK serta guru perlu sedar bahawa pengajaran dan pembelajaran pada hari ini berbeza dengan keperluan pada masa dahulu.

Dahulu pengajaran dan pembelajaran konvensional hanya berfokuskan bahan bantu mengajar buku teks yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dan bahan bercetak rujukan daripada luar semata-mata. Menurut dapatan kajian [M. Yusoff dan Husain \(2019\)](#) yang menyatakan hasil temu bual guru Pendidikan Seni Visual didapati 80% guru yang mengajar tidak menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sebagai bahan bantu mengajar mereka. Hal ini memberikan satu gambaran yang serius kaedah TMK dalam pengajaran dan pembelajaran perlu diberikan perhatian terutama kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual. Guru perlu melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan dan aplikasi terkini bagi mengubah persepsi tentang TMK bukanlah satu beban tapi merupakan kaedah yang memudahcara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dalam bilik darjah.

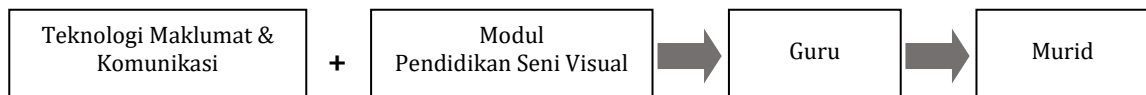
2.1. Modul Pengajaran dan Pembelajaran

Modul pengajaran dan pembelajaran adalah merupakan sumber bahan bantu mengajar yang lengkap bagi membantu guru sebagai panduan serta memudahcara dalam menyampaikan topik di dalam bilik darjah. Modul yang baik hendaklah mempunyai isi kandungan dan keperluan pengajaran dan pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah guru berkaitan topik yang memerlukan sumber bahan bantu mengajar bagi semua mata pelajaran. Menurut dapatan kajian lepas [Salleh dan Mamat \(2020\)](#) yang menyatakan pembangunan modul perlu mengambil kira keperluan guru serta pengalaman sedia ada murid sebagai modul yang dihasilkan sesuai digunakan guru untuk pembelajaran murid. Pendekatan teknologi digunakan sebagai sokongan untuk menghasilkan modul pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik serta elemen merentas kurikulum melengkapkan bahan bantu mengajar. Dapatan kajian [Bahrum dan Ibrahim \(2018\)](#) yang menyatakan Modul Integrasi “steAm” mempunyai ciri-ciri kebolegunaan tertentu yang meletakkannya sebagai bahan sumber rujukan kepada warga pendidik. Modul Integrasi “steAm” juga didapati dapat membantu guru memahami lebih jelas pendekatan integrasi STEM dan PSV dan dapat menjalankan pendekatan tersebut dengan betul. Bukan itu sahaja, menurut [Ahmad et al. \(2020\)](#) yang menyatakan dapatan kajian lepas guru iaitu keperluan pembangunan modul mengintegrasikan gaya pembelajaran dan teknologi media baru pengajaran lebih

tersusun dan memudahkan guru untuk beri penerangan berkaitan topik seni. Penggunaan modul dalam PdP Pendidikan Seni Visual juga dapat membantu guru bukan opsyen yang lemah dalam sesetengah topik yang tidak dikuasai sepenuhnya.

Berikutan itu, modul merupakan sumber bahan pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan guru dan murid melalui kaedah yang dipilih oleh guru untuk pemudahcara menyampaikan ilmu pengetahuan. Ringkasan proses penglibatan guru dan murid dapat dilihat dalam [Rajah 2](#).

Rajah 2 : Proses pelaksanaan Modul dalam PdP Pendidikan Seni Visual



Sumber: Diubahsuai daripada [Talib dan Mohd Yassin \(2021\)](#)

[Rajah 2](#) menunjukkan proses pelaksanaan Modul dalam PdP Pendidikan Seni Visual yang melibatkan guru dan murid. Proses ini berlaku dengan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam mengadaptasikan modul Pendidikan Seni Visual dalam pengajaran dan pembelajaran.

3. Kepentingan E-Modul Dalam Pengajaran dan Pembelajaran PSV

E-Modul merupakan bahan bantu mengajar berdasarkan topik dalam mata pelajaran yang telah diintegrasikan dalam bentuk Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sebagai pemudahcara dalam menyampaikan maklumat. Kepentingan penggunaan E-Modul sangat memberikan kesan yang positif kepada guru dan murid. Pendekatan ini perlu menjadi amalan guru Pendidikan Seni Visual melalui penemuan yang diperolehi daripada dapatan kajian lepas. Terdapat lima kepentingan E-Modul dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual iaitu; (1) meningkatkan pedagogi guru Pendidikan Seni Visual; (2) menepati pembelajaran Abad Ke-21; (3) mengurangkan masalah bilik darjah; (4) panduan dan rujukan guru menyampaikan maklumat; (5) peningkatan tahap pengetahuan dan penguasaan murid.

3.1. Meningkatkan Pedagogi Guru Pendidikan Seni Visual

Guru perlu memainkan peranan penting dalam pelaksanaan serta penguasaan pedagogi bagi mata pelajaran yang diajar di sekolah. Persediaan pedagogi bukan hanya melibatkan guru opsyen tetapi guru bukan opsyen juga memainkan peranan penting tanpa mengabaikan kepentingan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Melalui penggunaan modul berasaskan teknologi dapat meningkatkan pedagogi guru Pendidikan Seni Visual. Hal ini selari dengan dapatan kajian [Maaruf et al. \(2019\)](#) yang menyatakan sokongan alat bantu mengajar Modul Interaktif ArtHis boleh menjadi fasilitator kepada guru Pendidikan Seni Visual untuk memantapkan lagi pedagogi mereka. Modul ArtHis juga dipersetujui oleh guru-guru PSV memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran topik Sejarah Seni yang mempunyai skop yang luas untuk pelajar Tingkatan 5.

Guru perlu sentiasa bersedia memilih pedagogi yang sesuai sebelum memulakan pengajaran dan pembelajaran. Menurut dapatan kajian [Aisha dan Maaruf \(2016\)](#) yang

menyatakan Modul Tipografi Interaktif ini terdiri daripada Buku Manual Tipografi, Slaid Power Point Tipografi Pembentangan serta Rancangan Pengajaran untuk guru PSV serta menyediakan cadangan untuk pengajaran dan pembelajaran tetapi juga berfungsi untuk menyediakan alternatif bagi amalan bilik darjah, dan pedagogi khusus untuk pendidikan Pendidikan Seni Visual di Malaysia. Dapatan kajian ini juga di sokong oleh [Mohd Nor et al. \(2019\)](#) mereka menyatakan guru PSV bahawa perancangan bagi sesuatu sesi pengajaran Pendidikan Seni Visual dibuat awal sebelum sesi pengajian bermula dan membuat penyusunan PdPc yang baik dan teratur.

3.2. Menepati Pembelajaran Abad Ke-21

Pembelajaran Abad Ke-21 adalah merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat diberikan penekanan dalam pengajaran dan pembelajaran bilik darjah. Menurut dapatan kajian [Bahrum dan Ibrahim \(2018\)](#) yang menyatakan Modul “steAm” ini selaras dengan PdP Abad Ke-21 dan selari seperti kolaborasi komunikasi, proses penyelesaian masalah dan pembelajaran berpusatkan murid meneroka dan sebagainya. Modul “steAm” yang digunakan oleh guru berdasarkan lembaran STEAM Chart Challenge (SCC) di pancarkan menggunakan LCD di hadapan murid. Pemilihan penerapan pembelajaran Abad Ke-21 sangat memberikan kesan yang positif dari segi kepelbagaian aktiviti Modul Integrasi “steAm”.

[Jadual 1](#) menunjukkan Modul Integrasi “steAm” daripada kajian lepas dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual iaitu capan, teknik ikat dan celup dan kraf batik. Bagi aktiviti catan melibatkan proses memindahkan warna dari daun pada permukaan kertas, aktiviti teknik ikat celup proses mewarnai kain dilakukan dan kraf batik pula menghasilkan karya batik.

Jadual 1: Modul Integrasi “steAm”

No	Aktiviti PSV	Konsep STEM yang Terlibat
1	Capan	Proses memindahkan warna dari daun pada permukaan kertas; permukaan kalis air; Jenis urat-urat daun iaitu selari dan jejala.
2	Ikat dan Celup	Kebolehan serapan air dan kalis air; pengelasan bahan; serakan warna; campuran warna; teknologi ikat dan celup.
3	Boneka Serangga	Bahan kitar semula; membuat binaan dan pengetahuan tentang sifat bahan; elektrik dan elektronik; dan cahaya
4	Diorama Sistem Suria	Ahli dan Sistem suria; susunan planet; bentuk 2D, 3D; bahan pengikat dan pencantum seperti paku, skru, glu, bold dan nat; mengukur, menanda dan memotong bahan yang digunakan untuk membuat projek.
5	Kraf Batik	Mengelaskan objek dan menyatakan ciri yang digunakan bagi pengelasan; Mengitlak sifat bahan dari segi kebolehan menyerap air sama menyerap atau kalis air dengan menjalankan aktiviti batik.

Sumber : [Bahrum dan Ibrahim \(2018\)](#)

3.3. Mengurangkan Masalah Bilik Darjah

Pelaksanaan dan pemilihan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang kreatif sangat memberikan kesan positif dalam mengawal situasi di dalam bilik darjah. Pengajaran yang berkesan dapat mengurangkan masalah bilik darjah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Berdasarkan dapatan kajian [Maaruf dan Siraj \(2013\)](#) yang menyatakan penggunaan Modul Pedagogi Responsif Budaya mewujudkan suasana pembelajaran yang berkesan kerana pelajar aktif memberikan lebih banyak komen ketika diberikan peluang serta memberikan perhatian melalui daripada tarikan audio, muzik, video dan visualnya. Bukti ini menunjukkan penggunaan E-Modul sangat memberikan rangsangan yang positif dalam persekitaran bilik darjah yang lebih berkualiti. Guru dapat menarik perhatian murid yang sebelum ini dianggap bosan berdasarkan kajian lepas dengan kaedah PdP secara konvensional serta berpusatkan guru sahaja.

Guru perlu memainkan peranan penting bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah berkesan serta mencapai objektif pembelajaran. Tahap penguasaan murid juga akan meningkat dari segi pengetahuan dalam topik Pendidikan Seni Visual dengan menggunakan E-Modul sebagai sumber bahan bantu mengajar. Hal ini terbukti kepentingan menggunakan Modul Perisian 'Tux Paint' dapat mengurangkan masalah bilik darjah juga disokong oleh dapatan kajian [Abu Hassan \(2017\)](#) yang menyatakan tingkah laku yang mengganggu pengajaran dan pembelajaran semakin berkurang seiring dengan sesi pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer meningkatkan minat dan motivasi. Antara pemerhatian yang dilakukan penggunaan Modul Perisian 'Tux Paint' minggu 1 dan hingga minggu 4 terdapat perubahan positif tingkah laku ialah; (1) bercakap yang tiada kaitan dengan tugas yang diberikan; (2) pemikiran di tempat lain sambil melakukan perkara lain; (3) berangan-angan; (4) berjalan dari satu tempat ke tempat lain; (5) membuat kerja lain; (6) mengganggu pelajar lain secara fizikal; (7) mencuba untuk menarik perhatian; (8) keluar bilik darjah. Pembelajaran berbantu komputer mewujudkan persekitaran kondusif akan menunjukkan kesan positif daripada tingkah laku yang terkawal di dalam bilik darjah. Oleh itu, terbukti penggunaan teknologi akan mengubah suasana PdP yang positif dan menarik minat murid supaya mendalami ilmu pengetahuan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.

3.4. Rujukan Guru Menyampaikan Maklumat

E-Modul adalah merupakan sumber bahan bantu mengajar yang sangat praktikal sesuai digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran dalam Abad Ke-21. Penggunaan E-Modul diakui memberikan rujukan serta proses pedagogi yang memudahkan guru-guru Pendidikan Seni Visual di dalam bilik darjah. Dapatan kajian ini juga di sokong oleh [Maaruf et al. \(2021\)](#) mereka menyatakan guru PSV berpendapat bahawa Modul DIY Junk Art and Craft mengandungi langkah yang sangat mudah dengan berpandukan buku manual memberikan kejelasan tentang proses pembuatan produk diikuti video pengajaran yang melengkapkan modul membantu guru dalam PdP. Guru juga menegaskan bahawa Modul Junk Art and Craft "gambar dalam modul tidak bergerak" tetapi "video...bergerak" meningkatkan kefahaman. Penggunaan E-Modul berasaskan realistik menggunakan video sangat memudahkan guru dalam menyampaikan PdP tanpa merasa susah jika berhadapan dengan murid dalam penghasilan produk seni. Kemahiran guru juga amat penting sebagai fasilitator yang

menguasai topik dalam PdP serta pakar rujuk murid. Guru yang menguasai topik akan melancarkan proses PdP tanpa mengalami gangguan dalam menyampaikan maklumat.

Pengajaran dan pembelajaran menggunakan E-Modul menjadi pilihan kepada guru-guru PSV ini menjadikan kaedah penyampaian PdP yang cukup menarik perhatian murid. Guru-guru berpendapat E-Modul membantu memberikan panduan dan rujukan dalam PdP topik Pendidikan Seni Visual. Dapatan kajian [Anuar \(2019\)](#) yang menyatakan guru-guru Pendidikan Seni Visual sangat positif dan berpendapat sangat mudah mengendalikan Modul Kit Pengajaran Potret kerana semua item adalah disusun dengan sewajarnya bagi membantu pelajaran. Modul Kit Pengajaran Potret mengandungi kepelbagaian pilihan media seperti imej, teks, video persembahan PdP dan pakej komprehensif. Guru lebih yakin menggunakan E-Modul untuk menyampaikan maklumat di dalam proses PdP di hadapan murid terutama aktiviti penghasilan karya seni visual.

3.5. Peningkatan Tahap Pengetahuan dan Penguasaan Murid

Peningkatan tahap pengetahuan dan penguasaan murid adalah merupakan objektif pengajaran dan pembelajaran yang sangat penting bagi seorang guru. Keadaan ini dapat dicapai dengan penggunaan modul berasaskan teknologi yang terkini. Dapatan kajian [Mohd Yusoff dan Husain \(2020\)](#) yang menyatakan hasil kerja seni murid menunjukkan modul menggunakan perisian aplikasi 'Tux Paint' ini berkesan dan boleh meningkatkan domain pembelajaran murid termasuk minat dan motivasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Hal ini juga membuktikan penggunaan komputer sangat sesuai dalam Pdp Pendidikan Seni Visual. Dapatan kajian lepas juga mendapati modul berasaskan teknologi dapat membantu murid lebih aktif, berfikiran kritis dalam berkarya dan mengukuhkan kebolehan bakat yang sedia ada. Dapatan ini disokong [Mohamad \(2019\)](#) yang menyatakan peningkatan pencapaian markah gred dalam ujian pasca dan tidak terdapat murid gagal selepas menggunakan Modul I-GEP dalam elemen pengajaran dan pembelajaran prinsip seni.

Perbandingan peningkatan gred markah selepas penggunaan Modul I-GEP seperti dalam [Jadual 2](#). [Jadual 2](#) di atas menunjukkan ujian Modul I-GEP berlaku peningkatan markah gred dalam ujian pra seramai 43 orang responden yang terlibat dalam ujian ini didapati 1 orang pelajar gred B, 30 orang gred C+ hingga E, 12 pelajar gagal dalam ujian sumatif dan bagi ujian pasca pula berlaku peningkatan dari segi markah gred iaitu 2 pelajar gred B+, 17 pelajar gred B, 34 pelajar gred C+ hingga E dan tiada pelajar yang gagal dalam ujian tersebut.

Jadual 2: Pencapaian Pelajar dalam Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca

Ujian/Gred	A+	A	A-	B+	B	C+	C	D	E	G
Ujian Pra	0	0	0	0	1	1	12	8	9	12
Ujian Pasca	0	0	0	2	7	21	7	4	2	0

Sumber: Diubahsuai daripada [Mohamad \(2019\)](#)

4. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini membuktikan bahawa kepentingan penggunaan E-Modul integrasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dapat menyelesaikan masalah kekurangan bahan bantu mengajar dalam mata pelajaran

Pendidikan Seni Visual serta memberikan inspirasi kepada guru dalam pemilihan kaedah pengajaran dan pembelajaran terkini. Hal ini, penggunaan E-Modul juga seiring kehendak dunia semasa yang memerlukan guru mengubah strategi pengajaran dan pembelajaran yang tidak semata-mata bergantung kepada pedagogi konvensional dengan memilih sumber sedia ada. Guru perlu berusaha mencari gali sumber bahan bantu mengajar yang menjadikan suasana pengajaran dan pembelajaran yang lebih positif dan menanam sikap diri murid bahawa mata pelajaran Pendidikan Seni Visual menyeronokkan dan mudah untuk dipelajari. Pendekatan visual yang realistik dalam E-Modul menjadikan hasil seni, media dan bahan, proses penghasilan dalam topik mata pelajaran Pendidikan Seni Visual lebih mudah difahami semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

Penggunaan E-Modul juga dapat meningkatkan pengetahuan dan tahap penguasaan dalam penilaian bilik darjah. Ini menunjukkan kepentingan E-Modul selari dengan pandangan Ramli et al. (2019) yang menyatakan bahawa pengajaran menggunakan modul atau aplikasi pembelajaran multimedia interaktif sedemikian akan dapat belajar dengan keberkesanan yang lebih tinggi berbanding hanya bergantung kaedah konvensional. Terdapat banyak bukti dalam kajian ini menyokong penggunaan modul yang diintegrasikan TMK mempunyai kesan mendalam kepada guru dan murid. Melalui dapatan ini diharap guru Pendidikan Seni Visual harus cuba bagi memastikan teknologi dalam pendidikan menjadi amalan yang perlu diterapkan dalam persediaan awal PdP sebagai sumber bahan bantu mengajar. Guru yang bijaksana akan terus berusaha mencari jalan yang terbaik untuk menguasai pedagogi mata pelajaran dan merealisasikan objektif PdP tercapai serta memperolehi pencapaian murid yang cemerlang khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pensyarah yang telah membimbing penulisan ini dan penilai jurnal MJSSH.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan dan bantuan daripada pihak luar.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarangan atau penerbitan kajian ini.

Rujukan

- Abdullah, N. (2021). *Trend Dan Isu Pendidikan Abad ke-21*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Abu Hassan, M. A. (2017). Penggunaan perisian "Tux Paint" di dalam aktiviti menggambar pendidikan seni visual di sekolah rendah. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan, September*, 162–174.
- Ahmad, W., Othman, N., Ph, D., Hussin, R., & Ph, D. (2020). Need Analysis of Integration

- Between Learning Style and New Media Technology in Visual Art Education. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 18, 1–13.
- Aisha, Z. A., & Maaruf, S. Z. (2016). Interactive Visual Art Education Pedagogical Module: Typography in Visual Vommunication. *Envisioning the Future of Online Learning, October*, 171–182. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-0954-9>
- Anuar, R. (2019). The Integration of Dick and Carey Model in Developing Portrait Teaching Kit for Visual Art Education Teachers. *Asian Journal of University Education*, 10(May), 55–69.
- Bahrum, S., & Ibrahim, M. N. (2018). Kebolehgunaan Modul “ steAm ” dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah. *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 6(May), 65–79.
- Khairul, M., Azlan, & Maaruf, S. Z. (2017). Needs Analysis on the Development of Stimulation Setting Using Ctml Model in the Subject of Drawing Studies. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 13(2), 91–100.
- M. Yusoff, S. H., & Husain, A. H. (2019). Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Seni Visual Ke Arah Pembelajaran Bermakna. *Jurnal IPDA*, 26.
- Maaruf, S. Z., M. Salleh, A., & Othman, N. F. (2019). The Development of (ARThis) Interactive Module in Teaching and Learning Art History. *Social and Management Research Journal*, 16(2), 59–77.
- Maaruf, S. Z., & Siraj, S. (2013). The State of Technology and the Arts - Interactive Multimedia in Enhancing Culturally Responsive Pedagogy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(May 2015), 1171–1180. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.444>
- Maaruf, S. Z., Wan Abdul Hamid, W. N. N. H., & Sabri, M. F. (2021). Upcycling Junk Srt and Craft Module to Nurture Creativity of Children. *Malaysian Journal of Sustainable Enviroment*, 8(2), 55–70.
- Manaf, A. A. (2008). *Penggunaan Komputer dalam Pendidikan Seni Visual-Kajian Di Tiga Sekolah Di Negeri Perak*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mohamad, F. (2019). *The Development of “I-GEP” (Infographic of Elements and Principles of Design) Module as Scaffolding in Teaching and Learning Visual Arts for secondery School*. Universiti Teknologi MARA.
- Mohamad Yusoff, S. R., & Hanif, A. S. (2019). *Inovasi Digital dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Mohd Nor, R., N. Yusoff, N. M. R., & Haron, H. (2019). Tahap pengetahuan pedagogi ilmu kandungan guru seni visual sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1), 137–150.
- Mohd Yusoff, S. H., & Husain, H. (2020). Penggunaan Perisian Aplikasi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Meningkatkan Integrasi Domain Pembelajaran Dalam Karya Murid Belajar Gaya Visual. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 18, 140–160.
- Raman, K., Othman, N., & Mohd Affandi, H. (2019). Jurang penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) di antara sekolah bandar dengan luar bandar. *Jurnal Pendidikan Malaysia (Malaysian Journal of Education)*, 44(1), 109–119.
- Ramli, H., Said, T. S., Hazman, M. N., Abdul Malek, S. N., & Hussin, R. (2019). The Development and Evaluation of an Interactive Multimedia Module for the Topic of Art Elements of the Visual Art Education Subject. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(6).
- Salleh, S. R., & Mamat, N. (2020). Kajian Analisis Kperluan Ke atas Pengguna Modul Amalan dan Kesediaan dan Sosial Semasa Transisi Ke Prasekolah (Issue June). *Researchgate*.
https://www.researchgate.net/publication/342328761_KAJIAN_ANALISIS_KEPERLUAN_KE_ATAS_PENGGUNA_MODUL_AMALAN_DAN_KESEDIAAN_EMOSI_DAN_SO

SIAL_SEMASA_TRANSISI_KE_PRASEKOLAH

- Talib, N., & Mohd Yassin, S. F. (2021). *Penyelidikan Pembangunan Modul Pembelajaran*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Wan Ahmad, W. L., Othman, N., & Hussin, R. (2021). Pembangunan Bahan PIntAR Kraf Seramik bagi Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual. *Journal of Educational Research & Indigenous Studies Journal*, 3(1), 211–221.