



colloquium
isme
Empowering Local Mind in Art Design
& Cultural Heritage
2016

Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

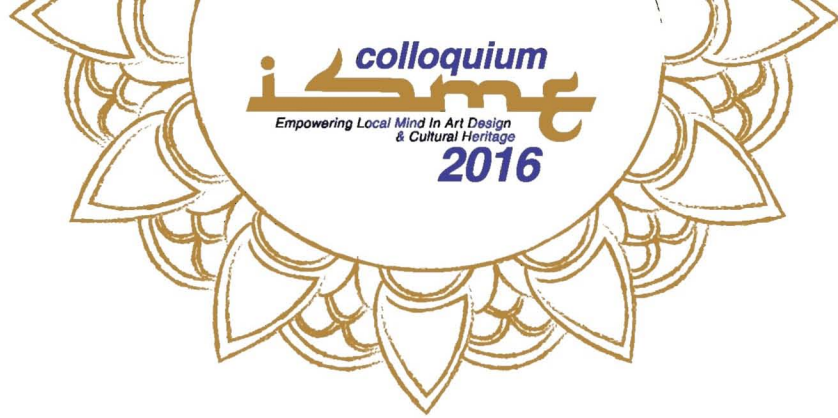
proceeding book

27 & 28
December
2016

Universiti
Teknologi MARA,
Melaka, Malaysia.

In collaboration with:





Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

EDITORS AND COMPILERS:

Dr. Azahar Harun
Dr. Rosli Zakaria
Dr. Abd Rasid
Pn. Haslinda Abd Razak
Pn. Liza Marziana Mohammad Noh
En Nadzri Mohd Sharif
En. Shaleh Mohd Mujir
Pn Fatrisha Mohamed Yussof
Pn Anith Liyana Amin Nudin
Pn Ilinadia Jamil
Cik Fazlina Mohd Radzi
Cik Aidah Alias
Cik Nurkhazilah Idris

COVER DESIGN:

Norsharina Samsuri

PUBLISHED BY:

Faculty of Art & Design,
UiTM Melaka
KM26 Jalan Lendu,
78000 Alor Gajah, Melaka
Tel : +606 - 5582094/ +6065582190/ +6065582113
Email : ismefssr@gmail.com
Web : <http://isme2016.weebly.com>
ISBN : 978-967-0637-26-6

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.



Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

Copyright © 2016
Faculty of Art & Design,
UiTM Melaka
KM26 Jalan Lendu,
78000 Alor Gajah Melaka
<http://isme2016.weebly.com>

Content

1	Personification in Marketing Communication: Case Study of Malaysian Brands	9
	<i>Azahar Harun, Mohamed Razeef Abd Razak, Ruslan Abd Rahim, Lili Eliana Mohd Radzuan, Amina Syarfina Abu Bakar</i>	
2	The Image of Man after September 11	21
	<i>Mohd. Shahaarudin Sabu, Mohd. Saharuddin Supar, Hisammudin Ahmad, Shahaarin Sulaiman, Ahmad Zuraimi Abdul Rahim, Mohd. Ali Azraei Bebit, Shahrul Munir Mohd Kaulan</i>	
3	The Image Construction of Loro Blonyo Craft in Global Market through Packaging Design that Reflect Local Image	27
	<i>Nanang Yuliantoa, Edy Tri Sulistyoa, Slamet Subiyantoroa, and Nadia Sigi Prameswaria</i>	
4	Game-Based Learning using Visual Spatial Approach for Children with Autism to Improve Social Development: A Pilot Study	32
	<i>Ilinadia Jamil, Fatrisha Mohamed Yussof, Nor Yus Shahirah Hassan, Azzureen Nor Ain Azizuddin and Zainal Kadir</i>	
5	Visual Iklan Berunsurkan Seksual Di Media Internet: Persepsi Golongan Bawah Umur	42
	<i>Fatrisha Mohamed Yussof, Ilinadia Jamil, Azahar Harun, Norsharina Samsuri, Nurkhazilah Idris, Nor Sabrena Norizan</i>	
6	An Iconographical Interpretation Of Street Art In Malaysia	51
	<i>Syafri Amir Muhammad, Nurul Huda Mohd Din, Profesor Dr. Mulyadi Mahamood, Dr. Mumtaz Mokhtar</i>	
7	The Relationship between Place and Hallmark Event; Malaysian Cultural Context	64
	<i>Musaddiq Khalil, Amer Shakir Zainol, Shaliza Dasuka, Liza Marziana, Khazilah Idris, and Fazlina Radzi</i>	
8	Aplikasi Teknik Tempa dan Peleburan dalam Seni Arca Besi Raja Shahriman Raja Aziddin	74
	<i>Liza Marziana Mohammad Noh, Shaliza Dasuki, Nurkhazilah Idris, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Mohd Khalil Imran</i>	
9	Sulaman Keringkam : Motif Kemasan Sisi Beridentiti Melayu Tempatan	85
	<i>Norhasliyana Hazlin Zainal Amri, Hamdzun Haron, dan Abdul Latif Samian</i>	
10	Malay Aesthetic Concept through Malay Woodcarving Motifs in Visual Artworks	97
	<i>N. A. Hassan, P. Amin, and S. Tohid</i>	
11	Ilustrasi Poster Kempen Alam Sekitar dalam Simbol Kebudayaan	106
	<i>Mulyati Binti Mat Alim and Profesor Madya Dr. Abdul Halim bin Husain</i>	
12	Penghayatan Nilai- Nilai Patriotisme Dalam Arca Awam Pelajar Uitm Melaka Sempena Pertandingan Hiasan Patriotisme Daerah Alor Gajah	118
	<i>W. M. Z. Wan Yaacob, N.H. Abdulah, A. Osman, M. F. Samsudin, M. A. A. Bebit, S. M. Mohd Kaulan dan M. S. Sabu</i>	

13	Keunikan Ukiran Patung Kayu dalam Kehidupan Kaum Jah Hut dalam Keperluan dan Kepercayaan	124
	<i>Nor Edzrine Binti Abdullah Sani</i>	
14	Properties of Mandi Bunga (flowering bath) as Malaysian tradition Practice	135
	<i>S. Roslan, R. Legino</i>	
15	Malaysian Batik Painting From 1950 to 2010: A Study on Style	145
	<i>A.E. Mohd Fauzi, N. H. Ghazali and N. H. Ahmad</i>	
16	Interpreting Motif and Pattern in Mohd Nor Mahmud Painting Batik: Pakai Semutar Kain Lepas.	151
	<i>H. Abd Razak, R.Legino, B. Samuri</i>	
17	The Aesthetic of Traditional Lurik in Socio-Cultural Context	157
	<i>E. S.Handayani</i>	
18	Brand Identity on Local Malay Herbal Toiletries Packaging Design as a Potential Tourism Product	162
	<i>Siti Sarah Adam Wan, Noraziah Mohd Razali, Wan Nur Khalisah Shamsudin & Ariff Ali</i>	
19	Budaya Melayu Sebagai Simbol dan Makna Dalam Seni Catan Moden Malaysia	172
	<i>Liza Marziana Mohammad Noh, Hamdzun Haron, Abdul Latif Samian & Tengku Intan Suzila Tengku Sharif</i>	
20	Budaya Visual ‘Seni Kolam’ Dalam Sistem Sosial Masyarakat India	180
	<i>Santhi A/P Letchumanan, Lee Hoi Yeh, Prof. Madya Dr. Abdul Halim Hussain</i>	
21	Cetusan Idea Seni Tekat Perak	198
	<i>Azni Hanim Hamzah, Salina Abdul Manan, Noor Hafiza Ismail & Nur Hikma Mat Yusuf</i>	
22	Chlorophyll Print: An Alternative Approach to Describe Photographic Printing Process Using Nature Based For Photography Students	207
	<i>Dona DLowii Madon, Aidah Alias, Raziq Abdul Samat, Farihan Zahari, Shafira Shaari & Shaharin Sulaiman</i>	
23	Designing Jawi Typeface to Enhance The Quality of Modern Design	218
	<i>Mohamed Razeef Abdul Razak, Prof. Dr. D’zul Haimi Md. Zain, Dr. Azahar Harun, Dr. Saiful Akram Che Cob & Lili Eliana Mohd. Radzuan</i>	
24	Diversification of <i>Batik Jarum</i> Handicraft Art Product to Solidify Community Based Creative Economic Development in Klaten Regency	225
	<i>Margana</i>	

25	Empowering “Girli” Batik Craftswomen to Enhance Family Economy and Develop Tourism Village in Sragen District	236
	<i>Dr. Slamet Supriyadi & Prof. Dr. Sariatun</i>	
26	Identiti Visual Seni Catan Moden Malaysia Melalui Media Campuran Dalam Konteks Kebudayaan	244
	<i>Fairus Ahmad Yusof ¹ Prof. Madya. Dr. Abdul Halim Husain</i>	
27	Inovasi Media TMK Dalam Pendekatan Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Seni Visual Berasaskan Gaya Belajar Visual	274
	<i>Siti Hayati binti Haji Mohd Yusoff</i>	
28	Interpretasi Kandungan Imej Fotografi Digital Sosio-Masyarakat Melayu Berdasarkan Konsep Literasi Visual	291
	<i>Nadzri Mohd Sharif, Meor Hasmadi Meor Hamzah & Nor Fariza Baharuddin</i>	
29	Kartun Akhbar Sebagai Wadah Penyampaian Suara Masyarakat: Suatu Kritikan Terhadap Isu-Isu Semasa	304
	<i>Shaliza Dasuki, Liza Marziana Mohammad Noh, Nurkhazilah Idris, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Mohd Khalil & Nur Hasliza Abdulah</i>	
30	Kartun Bertemakan Keagamaan Atas Talian: Interpretasi Dakwah dan Sindiran	317
	<i>Fazlina Mohd Radzi, Shaliza Dasuki, Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh & Musaddiq Muhamad Khalil</i>	
31	Keindahan Tengkolok Getam Pekasam Warisan Kesultanan Perak Darul Ridzuan	326
	<i>Liza Marziana Mohamad Noh, Salina Abdul Manan, Azni Hanim Hamzah, Noor Hafiza Ismail & Mohd Hafiz Sabran</i>	
32	Menggembur ‘Memori Kolektif’: Potensi ‘Seni Partisipatori’ Sebagai Media Konservasi Budaya	333
	<i>Diana Ibrahim, M. Hendra Himawan dan Mohd Saharuddin Supar</i>	
33	Model Landskap Bandaraya Islam Di Kawasan Tropika Berdasarkan Empat Faktor Nilai Rekabentuk	343
	<i>N. H Ramle & R. Abdullah</i>	
34	Pelaksanaan PBS Guru-Guru PSV Hilir Perak Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Estetik	352
	<i>Lee Hoi Yeh, Dr. Mohd Zahuri Khairani</i>	
35	Permata Yang Hilang: Pembelajaran Penulisan Seni Khat Dan Jawi	367
	<i>Ainun Jariah Yaacob, Ahmad Rajaei Awang, Mohd Fadil Sulaiman, Mohd. Yazid Misdri</i>	

36	Persona Komunikasi Tipografi di dalam Artifak Kartografi	380
	<i>Wan Juria Emeih Wahed & Ridzuan Hussin</i>	
37	The ‘Me-Too’ Phenomenon in Packaging Design: A Case Study of Malaysian Retail Products	392
	<i>Anith Liyana Amin Nudin, Mohd Amin Mohd Noh, Wan Nur Khalisah Shamsudin, Izwan Abdul Ghafar, Norsharina Samsuri, Nik Narimah Nik Abdullah and Fatrisha Mohamed Yussof</i>	
38	Interaction Design in Collaborative Augmented Reality (AR) Story-book for Children	403
	<i>Lili Eliana Mohd Radzuan, Wan Nur Khalisah Shamsudin, Siti Nurlzaura Razis, Azahar Harun and Mohamed Razeef Abd Razak</i>	
39	Analisis Proses Penghasilan Lakaran Awal Dari Segi Penggunaan Material, Idea dan Pengisian (Contents) Mengikut Bidang-Bidang yang Terdapat di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Melaka: Kajian Kes Pameran Think Things Pada Tahun 2016	410
	<i>Salmah Ali, Hisammudin Ahmad, Haslinda Razak, Wan Nor Ayuni Wan Mohd Zain, Norsharina Samsuri, Nurkhozilah Idris dan Muhammad Fitri Samsuddin</i>	
40	Corporate Rebranding Design of Oil and Gas Company in Malaysia: Case Study of SMART Petrol	423
	<i>Amina Syarfina Abu Bakar, Azahar Harun, Mohamed Razeef Abd Razak</i>	
41	Apresiasi Karya Seni Catan ‘Siri Dungun’ Dalam Pendekatan Etnomatematik	434
	<i>Rushana Bte Sulaiman @ Abd Rahim, Rushana Bte Sulaiman @ Abd Rahim</i>	
42	Aturan Pertiga (Rule Of Thirds) Sebagai Elemen Baru Dalam Pembelajaran Komposisi Bagi Menghasilkan Karya Seni Catan	449
	<i>Shahariah Mohamed Roshdi, Hisammudin Ahmad, Mohd Haniff b. Mohd Khalid, Dr. Abd. Rasid Ismail, Fazlina Mohd Radzi, Nur Hasliza Abdulah, Nurul Izza Ab. Aziz</i>	
43	Kempen Budi Bahasa Melalui Senireka Bentuk Pembungkusan Produk SME	461
	<i>Farhanah Abu Sujak, Siti Raba’ah Abdul Razak, Nurul Akma Abdul Wahab, Nurin Elani Makrai</i>	
44	Participatory Art Project To Develop The Creative Potential Of Students Of Senior High School In Surakarta	470
	<i>Adam Wahida</i>	
45	Pemikiran Visual Terhadap Permainan Ceper Berasaskan Sistem Sosial Budaya	479
	<i>Zulpaimin bin Hamid, Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Hussain</i>	

46	Pengaruh Elemen Vegetal Dalam Seni Mushaf Nusantara	493
	<i>Nurul Huda Mohd Din, Syafril Amir Muhammad, Prof. Dr. D'zul Haimi Md Zain, Dr. Mumtaz Mokhtar</i>	
47	Puppet Staging through Media Creation Workshop as the Development of Character Building Model for the Marginal in Bengawan Solo Riverbanks	509
	<i>Endang Widiyastuti</i>	
48	Rattan Furniture Design: A Comparison Study between Malaysia and Indonesia Design Trend	520
	<i>Muhammad Muizzuddin Bin Darus, Dr. Ruwaidy Bin Mat Rasul, Abu Bakar Bin Abdul Aziz, Nurhikma Binti Mat Yusof, Dr Deny Willy Junaidi</i>	
49	Seni sebagai Praktis Sosial: Garis Teori dan Amalan Dalam Seni Rupa Kontemporari Malaysia	529
	<i>Diana Ibrahim, Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff, and Yusmilayati Yunus</i>	
50	Struktur Reka Bentuk Mimbar Masjid Baru Terengganu	541
	<i>Noor Hafiza Ismail, Hamdzun Haron, Zuliskandar Ramli, Salina Abdul Manan & Azni Hanim Hamzah</i>	
51	Tapak Warisan Arkeologi Lembah Bujang: Keunikan Arkeopelancongan Di Negeri Kedah	549
	<i>Farhana Abdullah, Adnan Jusoh, Nasir Nayan & Zuliskandar Ramli</i>	
52	Study On Symbolism Of Malay Islamic Cultural Heritage In Malaysian Visual Arts : Found In Syed Ahmad Jamal Artworks	558
	<i>Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh, Shaliza Dasuki, Fatrisha Mohd Yusoff, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Muhamad Khalil</i>	
53	Temporary Evacuation and Relief Centre Design Management in Malaysia: an Overview	569
	<i>Dr Ruwaidy Bin Mat Rasul, Muhammad Muizzuddin Bin Darus, Abu Bakar Bin Abdul Aziz</i>	
54	The Cotton Cloth Qur'an binding of the East Coast of the Malay Peninsula	577
	<i>Ros Mahwati Ahmad Zakaria</i>	
55	The Roles of Interactive Multimedia Learning Android-based Application for Primary Schools Teachers	585
	<i>Tjahjo Prabowo, Mohamad Suhartob, Mulyanto, Nadia Sigi Prameswari</i>	
56	The Status Quo of Malaysian Printmaking	592
	<i>Siti Safura Zahari, Nur Fatiyah Roslan, Nurin Elani Makrai, Nor Arseha Karimon, Mohd Fawazie Arshad and Romli Mahmud</i>	

Inovasi Media TMK Dalam Pendekatan Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Seni Visual Berasaskan Gaya Belajar Visual

Siti Hayati binti Haji Mohd Yusoff¹

¹Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjung Malim, Perak, Malaysia.

*pengarang: sitihayatiyusoffalhassan@gmail.com

Abstrak- Penyelidikan ini dijalankan bertujuan untuk meneroka inovasi media TMK dalam pendekatan Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Seni Visual berasaskan gaya belajar visual. Fokus kertas kerja ini adalah mengkaji kesediaan guru-guru menggunakan media TMK dalam pendekatan pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual di samping meneroka proses inovasi dalam keberhasilan karya pelajar yang mempunyai gaya belajar visual. Kajian kes ini dilakukan di SK Kem Terendak 1 Melaka, SMK Kem Terendak Melaka dan SMK Serdang Baru, Kedah. Penyelidikan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpul melalui kaedah temu bual, pemerhatian, rakaman visual dan penyelidikan dokumen. Data-data yang diperolehi akan dianalisis secara berterusan semasa di lapangan dengan menggunakan Model Creswell. Penyelidikan ini juga menggunakan konsep-konsep pedagogi dan teori konstruktivisme. Hasil dari penyelidikan ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk meningkatkan penggunaan media TMK dalam pembelajaran dan pengajaran dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual. Seterusnya meningkatkan inovasi dalam penghasilan karya pelajar yang cenderung menggunakan gaya belajar visual.

Kata kunci: Inovasi, Media TMK, Pendekatan Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Seni Visual, Gaya Belajar Visual

1.PENGENALAN

Pendidikan Seni Visual merupakan bidang yang sangat penting dalam pembangunan kurikulum dan sewajarnya sentiasa diberi perhatian dalam usaha membangunkan negara. Pembangunan insan akan menjadi tidak seimbang jika mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang wajib dalam kurikulum di Malaysia terabai. 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. Berhadapan dengan tujuan pendidikan di Malaysia berteraskan Falsafah Pendidikan kebangsaan, tanggungjawab guru Pendidikan Seni Visual menjadi sangat penting. Guru Pendidikan Seni Visual perlu bijaksana dalam melakukan revolusi pemikiran dan pembudayaan ke arah paradigma ilmu yang menyeluruh berasaskan

konsep kesepaduan dalam memanusiaikan manusia. Tanggungjawab guru Pendidikan Seni Visual adalah berkait rapat dengan konteks Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang berperanan dalam membangunkan aspek estetik, emosi, jasmani, intelek dan rohani.

Pendekatan pendidikan yang kreatif dan inovatif merupakan wahana dalam usaha membangunkan generasi alaf baru yang boleh meningkatkan keupayaan dan kemampuan amalannya ke tahap kualiti yang tinggi dan cemerlang. Penyelidikan ini akan memberi fokus kepada pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual berbantuan penggunaan media-media teknologi maklumat dan komunikasi.

Ledakan teknologi TMK memberi cabaran baharu kepada inovasi kaedah dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual dan sistem pendidikan di sekolah. Inovasi penggunaan media-media teknologi baharu seperti komputer, internet, peralatan digital dan sebagai. Selain daripada peralatan digital yang ada, internet juga sebagai satu alternatif yang menyediakan akses kepada pelbagai maklumat yang dapat membantu memantapkan bahan pembelajaran dan pengajaran. Penggunaan media-media TMK mempunyai hubungan dengan pelbagai kecerdasan yang mencorakkan budaya pembelajaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional. Kecekapan dan kemahiran menguasai media teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran merupakan satu kebolehan yang sering dikaitkan dengan kecerdasan, perkembangan kognitif, kreativiti dan inovasi.

Inovasi dan perubahan kaedah pengajaran dengan media-media TMK bersesuaian dengan cadangan pihak Lembaga Peperiksaan Malaysia di mana pelajar perlu mempelbagaikan kaedah pembelajaran seperti menggunakan bahan-bahan dari internet untuk tujuan pengkayaan, mempelbagaikan teknik penyampaian dalam kelas untuk membolehkan pelajar memahami konsep serta menguasai kemahiran asas dengan lebih berkesan (Lembaga Peperiksaan Malaysia, 2002).

Media teknologi maklumat dan komunikasi merupakan inovasi baharu meningkatkan mutu hasil karya pelajar malahan ia boleh dijadikan sebagai teras dalam Pendidikan Seni Visual dalam abad ke-21. Apabila terlaksana kelak, sumber rujukan utama bagi pelajar bukan lagi guru mereka. Guru dianggap sebagai pemudah cara. Segala proses pembelajaran dan pengajaran akan dikendalikan oleh media-media TMK seperti internet dan komputer. Pelajar perlu memiliki kemahiran untuk mengendalikan media-media digital dalam TMK dalam proses penghasilan karya mereka melalui penerokaan.

Era teknologi maklumat dan komunikasi telah menguasai dunia secara global dengan berleluasa. Hampir setiap saat manusia menggunakan perkakasan teknologi maklumat dan komunikasi. Melalui perkakasan teknologi ini kita boleh menguasai dan mengawal hampir setiap perkara di hujung jari (A.Razak Ahmad, 2011). Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi memberikan banyak kebaikan dalam semua bidang termasuk bidang pendidikan. Perubahan-perubahan yang terjadi disebabkan kemampuan media teknologi maklumat dan komunikasi sebagai media perhubungan tanpa batas untuk mendapatkan sumber maklumat. Dalam aspek pendidikan masa kini, media teknologi maklumat dan

komunikasi menjadi pendekatan untuk meningkatkan tahap pembelajaran pelajar. Para pendidik perlu menggunakan pendekatan yang menerapkan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran. Teknologi maklumat dan komunikasi telah diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan pengajaran dalam bidang pendidikan. Integrasi media teknologi maklumat dan komunikasi dalam pendidikan membawa banyak faedah dalam membentuk seseorang pelajar yang berpengetahuan dan secara langsung menyumbang kepada pembangunan sesebuah Negara.

Penyelidikan ini berkaitan kepentingan media teknologi maklumat dan komunikasi dalam konteks pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual masa kini. Penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual akan dikaji mengikut kaedah pengajaran guru dan pembelajaran pelajar. Pengintegrasian media teknologi maklumat dan komunikasi dalam Pendidikan Seni Visual menjurus kepada pendekatan baharu dalam menghasilkan satu sesi PdP Pendidikan Seni Visual yang berinovasi.

Kemajuan TMK memberi cabaran baharu kepada guru-guru Pendidikan Seni Visual. Kemajuan yang berlaku ini perlu dimanfaatkan untuk mengharungi perubahan pembelajaran dan pengajaran abad ke-21. Menerajui bidang pendidikan masa hadapan, setiap warga guru Pendidikan Seni Visual perlu memahirkannya dengan media-media TMK selain strategi pelaksanaan ilmu pedagogi yang mantap. Perkembangan persekitaran pendidikan yang semakin kompleks menuntut kemahiran pemikiran tinggi yang dapat diproses dengan mudah menerusi teknologi maklumat dan komunikasi. Senario ini turut dialami dan meliputi subjek Pendidikan Seni Visual di dalam penggunaan TMK dalam kalangan guru Pendidikan Seni Visual.

Atan & Andrew (2010) mendapati kebanyakan guru merasakan bahawa penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran mereka dapat meningkatkan kualiti pengajaran dengan lebih jelas dan efektif seiring dengan peningkatan kemahiran generik mereka.

Sharifah & Kamarul (2011) menyatakan dapatan hasil kajian menunjukkan bahawa guru bersedia untuk melaksanakan pengajaran dengan menggunakan pendekatan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dan terdapatnya hubungan yang kuat antara hasil kerja dan tingkah laku terhadap responden.

Robiah Sidin & Nor Sakinah Mohamad (2007), dalam era globalisasi yang berpaksikan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi pembangunan pendidikan mementingkan pembudayaan dan penguasaan TMK dalam kalangan pelajar. Penggunaan TMK dalam sesi pembelajaran dan pengajaran menjadi satu budaya pada masa kini. Penggunaan TMK ini dilihat dapat menarik minat pelajar dalam mencari maklumat tambahan semasa pembelajaran dan pengajaran.

Rusmini Ku Ahmad (2012), melalui integrasi TMK beberapa perubahan dan proses pembelajaran dan pengajaran berlaku. Antaranya ialah perubahan fokus daripada pengajaran berpusatkan guru kepada pengajaran berpusatkan pelajar. Dalam hal ini pelajar menjadi lebih fokus kepada aktiviti pembelajaran yang berorientasikan kepada proses penerokaan dan penemuan berdasarkan kepada teori konstruktivisme.

Media TMK dalam pembelajaran dan pengajaran memberi peluang untuk meningkat kreativiti pelajar. Pendidikan Seni Visual tidak lagi dikaitkan dengan bahantara tradisional tetapi diperluaskan menggantikan crayon, cat dan tanah liat. Potensi ini dikesan apabila media TMK boleh membantu dengan meneroka masalah reka bentuk, selain meningkat pembelajaran baharu dalam PdP Pendidikan Seni Visual. Ini dapat menarik pelajar melalui pengetahuan-pengetahuan baru. Secara tidak langsung menyokong pelajar dalam artistik dan ekspresi diri.

Media teknologi maklumat dan komunikasi memberi ruang kepada pelajar visual untuk belajar dengan lebih baik. Gambar, gambarajah, peta konsep, video dan persembahan visual yang pelbagai merupakan beberapa perkara yang bekerja dalam 'toolbox' Pendidikan Seni Visual. Peta minda juga dapat digunakan untuk menggambarkan apa yang mereka sedang belajar. Pelajar boleh membuat, menguruskan peta minda dalam talian dan ia berperanan sebagai alat brainstorming untuk merangka pemikiran. Secara tidak langsung pelajar visual belajar secara produktif dan cekap. Pelajar visual cenderung kepada media teknologi yang memaparkan gambar rajah berwarna dan mengedit idea. Gaya belajar visual menitikberatkan kepada ketajaman penglihatan. Mereka melihat secara visual untuk mengetahui dan memahami sesuatu perkara. Penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi dalam program seni boleh meningkatkan motivasi dan kreativiti dalam kalangan guru dan pelajar. Ia memberi impak yang paling berkesan dengan pemilihan dan penggunaan sumber media teknologi maklumat dan komunikasi yang memenuhi keperluan pelajar khusus dalam konteks pembelajaran. Untuk meningkatkan kualiti pembelajaran guru perlu menyokong pelaksanaan media teknologi maklumat dan komunikasi dalam PdP kerana media teknologi maklumat dan komunikasi membolehkan cara-cara baharu untuk memanipulasi sesuatu sedia ada dan mewujudkan amalan seni baharu.

Sehubungan itu penyelidikan ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media-media TMK dalam PdP Pendidikan Seni Visual selain mengenalpasti kesediaan guru dalam melaksanakan PdP Pendidikan Seni Visual dengan menggunakan media TMK sebagai bahan bantu mengajar. Selain daripada itu, aspek-aspek penambahbaikan juga diselidiki agar tujuan untuk melihat penggunaan media TMK yang optima dapat dicernakan sebaik mungkin. Ini bertujuan untuk melihat keberhasilan karya pelajar sepanjang proses penghasilan dengan menggunakan media TMK.

2. METODOLOGI

Penyelidikan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meneroka dan mengenalpasti situasi sebenar yang terjadi dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran dalam kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual berasaskan penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi. Melalui situasi pembelajaran dan pengajaran yang berlangsung, nilai-nilai, kepercayaan, pemikiran dan persepsi pelajar dapat dikenalpasti dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan dan integrasi teknologi maklumat dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual. Penyelidikan ini akan menggunakan pendekatan kualitatif bagi menjelaskan permasalahan kajian secara menyeluruh terhadap fenomena yang benar berlaku. Creswell (2008b) mentakrifkan penyelidikan kualitatif sebagai proses inkuiri ke arah pemahaman yang berdasarkan kaedah pengumpulan data yang lazim digunakan apabila meninjau sesuatu permasalahan sosial.

Penggunaan pendekatan kualitatif dapat menjelaskan isu ontologi iaitu dengan membincangkan realiti atau keadaan sebenar sesuatu situasi. Realiti merupakan sesuatu yang dibina individu yang terlibat dalam penyelidikan (Creswell, 2007). Antara faktor yang membina 'realiti' atau 'dipengaruhi' adalah termasuk nilai, sikap, persepsi dan kepercayaan individu yang terlibat. Dalam hal ini penyelidik perlu memahami dari aspek perasaan, sikap, pandangan, pengetahuan, pengalaman dan kepercayaan guru, pelajar dan sebagainya yang mempengaruhi pelaksanaan penggunaan media-media teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah. Pendekatan kualitatif dalam penyelidikan ini akan melibatkan penjelasan permasalahan secara holistik. Data-data yang diperolehi akan diterjemahkan dalam bentuk deskriptif bertujuan memberi penerangan yang sistematik mengenai fakta dan kes dengan lebih tepat.

Reka bentuk penyelidikan merupakan kaedah dan prosedur yang digunakan bagi menjawab persoalan kajian. Ia meliputi keseluruhan proses penyelidikan yang terdiri daripada proses konseptual masalah kepada proses menulis laporan (Creswell, 2007). Penyelidikan ini berasaskan paradigma kualitatif kajian kes. Penyelidikan dilakukan secara mendalam. Sebahagiannya menggunakan teknik pemerhatian dan temu bual secara langsung dengan latar belakang yang natural manakala sebahagiannya pula melalui faktor-faktor subjektif dari fenomena yang muncul ketika pemerhatian berlangsung (Merriam, 2009).

Kajian kes merupakan eksplorasi ke atas satu sistem yang mempunyai satu batasan atau kes atau beberapa kes yang diselidiki dalam satu jangka masa yang panjang di mana ia bukan sahaja melibatkan pengumpulan data secara terperinci dan mendalam tetapi juga diperolehi dari sumber yang berbeza (Creswell, 2007).

Strategi pengumpulan data disusun dan disesuaikan terus menerus dengan pelbagai realiti yang wujud ketika membuat lapangan. Proses yang penting dan berterusan berlaku sepanjang penyelidikan berlangsung. Merriam (2009) merujuk analisis data sebagai proses kompleks yang melibatkan pertimbangan antara data yang konkrit dengan konsep abstrak, antara penaaakuan induktif dan deduktif, antara deskripsi dan interpretasi.

Penyelidik bertindak selaku 'human as instrument' (Creswell, 1994;1998) untuk memahami, menghuraikan dan menjelaskan tentang fenomena yang berlaku dalam pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah berbantuan teknologi maklumat dan komunikasi. Dapatan data dan fakta yang diperolehi hasil dari pemerhatian, temubual dan dokumen seperti profil murid, catatan penyelidikan, gambar, bahan audio visual dan hasil karya pelajar. Selanjutnya data tersebut akan dizahirkan dan diinterpretasi dengan menyeluruh dan dibentangkan secara objektif sebagaimana kenyataan sebenar atau gambaran yang diperolehi ketika berada di lapangan.

Penyelidikan ini bersifat deskriptif dan interpretatif (Marshall & Rossman, 1999). Analisis akan dilakukan secara induktif. Ia bertujuan untuk membangunkan konsep-konsep dan teori (Creswell,1994;2007). Setelah memperolehi kesimpulan, penyelidik akan membuat generalisasi berasaskan data dan fakta yang dianalisis menerusi penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual yang dilaksanakan.

Data kajian penyelidikan ini dikumpulkan dengan mengambil kira dua perkara penting iaitu fokus penyelidikan dan kaedah pengumpulan data. Penyelidik menggunakan pelbagai kaedah pengumpulan data iaitu pemerhatian, temu bual, rakaman visual dan analisis dokumen (Patton, 2002). Penggunaan pelbagai kaedah pengumpulan data memastikan penyelidik tidak hanya bergantung pada satu kaedah. Hal ini dapat mengukuhkan kesahan dalam reka bentuk penyelidikan yang dijalankan. Setiap data yang diperolehi diperkuatkan dengan pemerolehan maklumat dan bukti daripada kaedah dan sumber lain.

3. DAPATAN

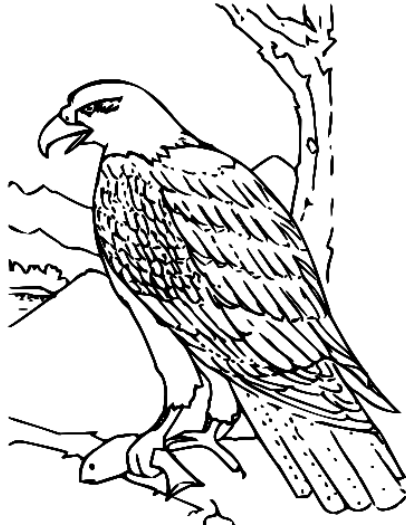
Contoh Penggunaan Media TMK dalam Hasil Karya Pelajar



Gambar 1: Mencipta nilai artistik mengikut 'tools' yang disediakan dalam Tux Paint.



Gambar 2: Inovasi dalam ekspresi diri dengan menggunakan 'tools' yang disediakan



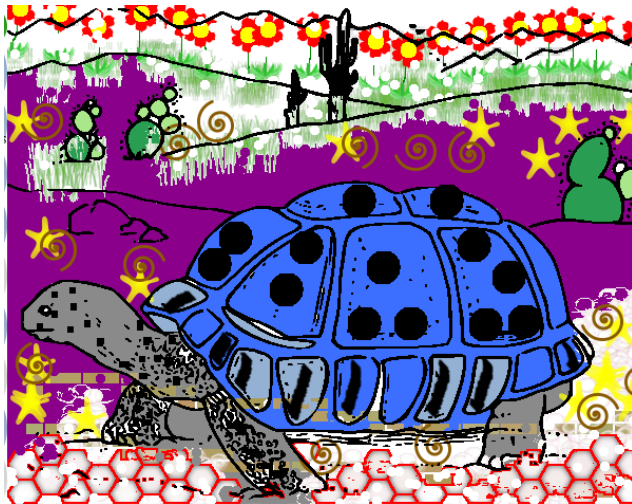
Gambar 3: Hasil karya lukisan



Gambar 4: Menghasilkan lukisan dengan menggunakan unsur garis



Gambar 5: Menghasilkan lukisan dengan menggunakan pelbagai elemen seni



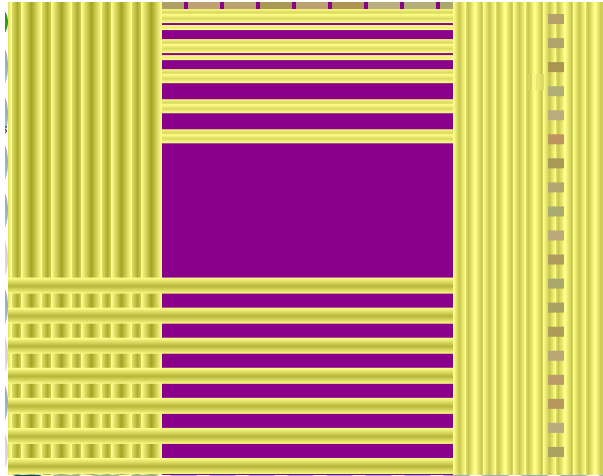
Gambar 6: Menghasilkan lukisan dengan menggunakan media TMK



Gambar 7: Mewujudkan unsur harmoni dalam karya dengan menggunakan media TMK



Gambar 8: Mewujudkan unsur harmoni dalam karya dengan menggunakan media TMK



Gambar 9: Mewujudkan elemen seni reka dalam karya dengan menggunakan media TMK

4. PENUTUP

Pembelajaran adalah proses interaksi pelajar dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pelajar. Dalam erti kata pembelajaran adalah proses untuk membantu pelajar agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat dan berlaku di mana sahaja kepada manusia. Pembelajaran mempunyai pengertian yang hampir sama dengan pengajaran. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya pelajar dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku atau sikap (aspek afektif) serta ketrampilan seseorang pelajar (aspek psikomotor). Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan atau karier seorang guru sedangkan pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan pelajar. Untuk pembelajaran berlaku, perubahan harus disebabkan oleh pengalaman iaitu interaksi antara seseorang dengan persekitaran. Pembelajaran dapat ditafsir daripada beberapa perspektif. Ahli teorisi behaviorisme menegaskan bahawa pembelajaran merujuk kepada perubahan yang boleh diperhatikan seperti kemahiran-kemahiran baharu atau pengetahuan yang boleh didemonstrasikan. Ahli teori pembelajaran kognitif menegaskan bahawa pembelajaran berlaku kerana pelajar cuba memahami persekitaran secara aktif.

Pendekatan merupakan hala tuju yang dilaksanakan untuk sesuatu sasaran dan lazimnya dipilih berasaskan teori atau generalisasi tertentu. Bagi pendekatan profesional, semua kaedah pelaksanaannya dipelajari berdasar kepada prinsip-prinsip yang sangat sistematik dan mempunyai aturan yang khusus. Terdapat pelbagai kaedah untuk merealisasikan

sesuatu matlamat dan objektif. Ini adalah kerana tidak ada mana-mana satu kaedah yang dianggap paling baik. Justeru kaedah mengajar mesti dirancang, diatur atau disusun untuk membentuk strategi pengajaran yang mengandungi langkah-langkah tersusun dengan kemahiran dan latihan yang terancang.

Perubahan yang diperlukan untuk memenuhi keperluan masyarakat sekarang ialah kemahiran pembelajaran yang dikaitkan dengan pelbagai kemahiran yang diperlukan pada zaman kini. Salah satu kemahiran ialah penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi sejajar dengan perkembangan pendidikan pada masa kini. Penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah merentas kandungan kurikulum Pendidikan Seni Visual itu sendiri. Penggunaan media teknologi maklumat dan komunikasi mesti dilihat sebagai satu tambahan kepada alat pembelajaran dan pengajaran atau teknologi pengajaran yang berkesan. Penggunaan media TMK juga mampu menghasilkan kerja seni yang diberi nilai tambah (inovasi) dan juga kerja seni digital bermutu dalam komunikasi visual dan bukan dilihat sebagai alat untuk menggantikan penggunaan media secara manual atau konvensional dalam Pendidikan Seni Visual.

Penggunaan media TMK yang terbaik apabila digunakan secara bijak dan terancang serta mampu meningkatkan proses keberkesanan pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Seni Visual. Media TMK dalam Pendidikan Seni Visual lebih merujuk kepada kemampuan teknologi itu sendiri. Ia berfungsi sebagai alat kemahiran yang memberi sokongan kepada murid, guru, panitia serta organisasi sekolah bagi menyempurnakan tugas serta kewajipan yang mempunyai kaitan dengan pembelajaran dan pengajaran. Ia juga sebagai satu kaedah dalam melaksanakan kegiatan seni visual yang terancang dan menarik.

Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki oleh pelajar untuk menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima. Praktis gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan seseorang dalam belajar. Kelebihan gaya belajar visual antaranya pelajar melihat sesuatu informasi secara visual untuk mengetahui dan memahami. Mereka juga memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna selain memiliki pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik.

Di zaman moden ini media TMK seperti komputer telah banyak digunakan untuk membantu pelbagai aktiviti manusia. Sebagai contoh pelbagai aplikasi untuk kegiatan Menggambar telah dibuat dan digunakan. Tux Paint adalah aplikasi pengolah gambar vector yang diperuntukkan untuk belajar Menggambar bagi pelajar untuk mereka kenal dengan dunia menggambar menggunakan komputer. Konsep aplikasi ini menggabungkan beberapa ikon yang boleh menggembirakan pelajar ketika menggunakan program ini. Tux Paint juga termasuk koleksi starter gambar, realistik baik gaya pewarnaan dan foto realistik. Ianya mudah digunakan dan sesuai dalam bidang pendidikan. Begitu juga dengan pengajaran guru yang menggunakan aplikasi sosial yang semakin dikenali seperti YouTube yang membolehkan pelajar mematuhi prosedur menghasilkan sesuatu kegiatan seni seperti menghasilkan origami. Pelajar visual sukar mengikuti pembelajaran menghasilkan origami jika di sampaikan secara verbal. Ini bertepatan untuk mengembangkan inovasi dalam hasil karya pelajar dengan menggunakan media TMK. Bukti menunjukkan bahawa Pendidikan Seni menyediakan pelajar dengan kemahiran untuk berfikir secara kreatif, membuat pembaharuan dan untuk menjadi pelajar yang gigih bersedia untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Risiko kepada pelajar yang mempunyai akses kepada seni juga cenderung mempunyai keputusan akademik yang lebih baik dan peluang kerjaya yang lebih baik (laporan NEA terkini: *The Arts and Achievement in At-Risk Youth*).

RUJUKAN

- [1]. Abdul Latif Haji Gapor. (2010). Domain Penilaian dalam Teknologi Pendidikan. Tanjung Malim, Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- [2]. Abdul Rahim Abd Rashid. (2005). "Profesionalisme Keguruan Prospek dan Cabaran". Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- [3]. Abdul Rahim Mohd Saad (2001). Teknologi maklumat dan komunikasi: Keperluan pertimbangan semula program pendidikan tinggi. Kertas kerja dibentang di Seminar Dinamika Perubahan Pengurusan Menuju Era K pada 20 & 21 September 2001.
- [4]. Airasian, P.W., & Russell, M.K. (2008). Classroom assessment: Concept and Applications (6th ed.). New York: McGraw-Hill. Arter, J.A., & Spandel, V. (1992). Using portfolio of student work in instruction and assessment.
- [5]. Ashford, J. (2002). The arts and crafts computer. Using computer as an artist's tool. Pearson.
- [6]. Ayeesha Ahmad, & Alastair Pollite. (2008). Evaluating the evidence in assessment Paper presented at the 34th Annual Conference of International Association for Educational Assessment, Cambridge.
- [7]. Abdul Rahim Abd. Rashid. (2005). "Profesionalisme Keguruan Prospek dan Cabaran". Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- [8]. A.Razak Ahmad. (2011). Kepentingan Kemajuan Teknologi Maklumat dan Komunikasi. (Daripada) <http://www.kumpulan/kawan.blogspot.com/p/test.html> 12 April 2012.\
- [9]. Bahasa Melayu Halatuju Guru Pelatih Bahasa Melayu, Jurnal Pendidik dan Pendidikan. 19:1-17.
- [10]. Bahagian Teknologi Pendidikan. (2002). Panduan Pelaksanaan Program Pengkomputeran di Sekolah. Kuala Lumpur: Kementerian pendidikan Malaysia.
- [11]. Boon Poon Ying, Noriati, Syarifah Fakriah Syed Ahmad, (2012). Murid dan Alam Belajar.

Siri Pendidikan Guru Oxford Fajar: Kuala Lumpur.

- [12]. Burnett, C.(2010). Technology and literacy in early childhood educational settings: A review of research. *Journal of Early Childhood Literacy* 210 10:247. DOI:10.1177/1468798410372154.
- [13]. Creswell, John W. (1994), *Research Design. Qualitative and Quantitative Approaches*, Sage Publication, London.Creswell, J.W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage.Creswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among fiveTraditions* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- [14]. Creswell, J.W. (2008). *Education Research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd.ed.). New Jersey: Pearson Education.Creswell, J.W. (2008a). *Education Research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd.ed.). New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- [15]. Creswell, J.W. (2008b). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage
- [16]. Cresswell,J.W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixes* (Edisi ke-3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [17]. Cresswell,J.W. (2012). *Educational Research. Panning, Conducting, & Evaluateing Quantitative & Qualitative Research* (4th ed.) (p.73). Boston, MA: Pearson Education Inc.
- [18]. Cresswell,J.W. (2012). *Qualitative Inquiry and research Design: Choosing among Five Approaches*: Sage Publications.
- [19]. Davis, T & Worrall, P (2003). "Art and Design Teacher Education and ICT". Sage Publications: Volumn 8, No.1.
- [20]. Duncan, P. (1997). Art education and information technology. *Journal of the Australian Institute of Art Education*.

- [21]. Esah Sulaiman, (2004) Pengenalan Pedagogi. Skudai Johor Darul takzim: Universiti Teknologi Malaysia.(p.4-7)
- [22]. Feldman,Edmund (1996).Philosophy of Art Education. NJ:Prentice Hall.
- [23]. Grenfell, J. (no date). Art Education: Teaching the visual arts, technology and the visual arts. <http://www.deakin.edu.au/education/visarts/technology&thearts.pdf>
- [24]. Griand Giwanda S.Si. & Nuni Dalina Mohd Jamaluddin (2012). Menguasai kemahiran fotografi digital. Siri kemahiran diri. Kuala Lumpur: Synergy Media.
- [25]. Haliza Hamzah, J.N.(2016). Pengurusan Bilik Darjah dan Tingkah Laku. Selangor: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- [26]. Haliza bt Sainan, Nenly Marudi & Aidah bt Sulaiman. (2012). Teknologi Maklumat ICT. (Daripada) <http://www.kumpulan/kawan.blogspot.com/p/test.html> 12 April 2012.
- [27]. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D. & Smaldino, S.E. (2012). Instructional media and technologies for learning. (10th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- [28]. Higgins, S. & Mosley, D. (2001). Teachers' thinking about information and communications technology and learning: Beliefs and outcomes. Teachers Development.
- [29]. Kementerian Pelajaran Malaysia. (2006). Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2006-2010. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- [30]. Marohaini Yusoff. (2001). Penyelidikan kualitatif: Pengalamn kerja lapangan kajian. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- [31]. Marshall, C., & Rosmann, G.B. (2011). Designing qualitative research (5th ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.

- [32]. Matthew B. Miles, A Michael Huberman Analisis Data Kualitatif (penterjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi) Penerbit Universiti, Jakarta. Merriam, S.B. (2001). Qualitative research and case study Revised and expanded from case study research in Jossey-Bass.
- [33]. Merriam, S.B. (2009). Qualitative research: A guide to design and implement San Francisco: Jossey-Bass.
- [34]. Mohd Aliziyad Abas (2011). Ciri-ciri pengajaran berkesan. <http://mohdaliziyad.blogspot.my/2011/01/ciri-ciri-pembelajaran-berkesan.html>.
- [35]. Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1992). Analisis Data Kualitatif. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- [36]. Mok Soon Sang (2008), Pedagogi untuk Pengajaran dan Pembelajaran. Penerbitan Multimedia Sdn Bhd.
- [37]. Mok Soon Sang (2009), Psikologi pendidikan dan pedagogi murid dan alam belajar. Puchong: Penerbitan Multimedia.
- [38]. Mok Soon Sang (2010), Pedagogi untuk Pengajaran dan Pembelajaran. Ipoh: Cipta Printing & Publishing (M) Sdn Bhd.
- [39]. Mok Soon Sang (2011). Falsafah pendidikan kurikulum & profesionalisme keguruan (2nd ed.): Penerbitan Multimedia.
- [40]. Nanang wahid. (2009). Teori Belajar Konstruktivisme, (online) <http://edukasi.kompasiana.com/2010/05/09-teori-belajar-dan-implikasinya-dalam-pembelajaran>).
- [41]. Noriati A.Rashid, Boon Pong Ying, Sharifah Fakhriah Syed Ahmad, Wan Kamaruddin Wan Hassan (2009). Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- [42]. Othman Lebar. (2009). Penyelidikan kualitatif: Pengenalan kepada teori dan metod. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

- [43]. Robyler, M.D. (1988). "The Effectiveness of Microcomputer in Education." A review of research from 1980-87. T.H.E Journal 16 (2): 85-89
- [44]. Rusmini Ku Ahmad. (2012). Integrasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. (Daripada [http://www.iab.academia.edu/RusminiKuAhmad/papers/524734/Integrasi_Teknologi_Maklumat_dan_komunikasi_Dalam_Pengajaran_dan Pembelajaran](http://www.iab.academia.edu/RusminiKuAhmad/papers/524734/Integrasi_Teknologi_Maklumat_dan_komunikasi_Dalam_Pengajaran_dan_Pembelajaran) 10 April 2012
- [45]. Sang, M.S. (2008). Learner and Learning Environment. Puchong Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn Bhd. (p 91)
- [46]. Silverman, D. (2010). Doing qualitative research (3rd ed.) Thousand Oaks, CA: Sage.
- [47]. Slavin, R.E. (1997). Educational Psychology: Theory into practice. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- [48]. Suyanto, & Jihad, A. (2013). Menjadi Guru Profesional. Jakarta: Esensi Erlangga Group Sdn. Bhd.
- [49]. Tjetjep Rohendi Rohidi dan Abdul halim bin Hussain (2015). Metodologi Penyelidikan Seni. Tanjung Malim.: Malim Sarjana.
- [50]. Yin, R.K. (2003). Case study research: Design and method (3th ed.). Thousand Oaks: Sage Publication.
- [51]. Zainul (2010). Teori Belajar Konstruktivis, (Online), ifzanul.blogspot.com/2010/.../teori belajar-konstruktivistik.html Cached-Similar).
- [52]. Zamri Mahamod dan Mohamed Amin Embi (2008). Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Teori dan Praktis: Karisma Publications Sdn. Bhd. Shah Ala