

Tajuk :
**Pendekatan Proses Saintifik dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Pendidikan Seni Visual**

*Oleh: Dr. Sajap Maswan
Jabatan Teknologi Pendidikan
Institut Perguruan Tuanku Bainun
Pulau Pinang*

Pengenalan

Berdasarkan Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2002), Pendidikan Seni Visual, menjurus kepada seni tampak dan tidak merujuk kepada seni lain seperti muzik, sastera, seni tari dan seni mempertahankan diri. Kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah menengah, merangkumi perkara yang berkait dengan seni halus, komunikasi visual, rekabentuk dan kraf tradisional. Pelajar juga akan di ajar secara teori dan amali, yang merangkumi asas-asas rekaan seperti unsur-unsur seni, struktur rekaan prinsip-prinsip rekaan dan kritikan. Pelajaran amali adalah seperti menghasilkan lukisan, cetakan, rekabentuk grafik, multimedia, rekabentuk persekitaran, hiasan dalaman, batik dan sebagainya. Masa pengajaran untuk Pendidikan Seni Visual ialah 3 waktu seminggu dan tidak ada buku teks tertentu yang telah ditetapkan. Diantara matlamat Pendidikan Seni Visual ialah untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetik yang tinggi, imaginative, kritis, kreatif, inovatif dan inventif. Kandungan kurikulum diharapkan dapat meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang kearah pembangunan diri, masyarakat dan negara. Sebelum ini Pendidikan Seni Visual di kenali sebagai Seni Lukis, kemudian ditukar kepada Pendidikan Seni ketika pelaksanaan KBSM. Diantara perubahan yang dilakukan di dalam perubahan kurikulum Pendidikan Seni Visual (2002) ialah memasukkan topik multimedia dan rekabentuk industri.

Masaalah dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual

Di Negara ini Pendidikan Seni sering dianggap sebagai satu mata pelajaran yang tidak mencabar minda, dan hanya di ajar di kelas-kelas yang mempunyai pelajar berpencapaian akademik rendah. Kajian yang telah dijalankan oleh Ibrahim (2000) di kalangan pelajar di beberapa buah sekolah di negara ini terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni, mendapati sebahagian daripada tanggapan pelajar terhadap Pendidikan Seni ialah;

- a. Tidak memberi faedah
- b. Membosankan kerana belajar benda yang sama dari sekolah rendah hingga sekolah menengah (di sekolah tertentu)
- c. Pelajaran menyeronokkan jikalau guru menyediakan pelajaran baru yang mencabar (di sekolah yang tertentu)

Menurut kajian yang telah dijalankan (Ibrahim, 2000), juga mendapati ramai dikalangan guru-guru yang mengajar Pendidikan Seni adalah terdiri daripada mereka yang tidak mempunyai pengalaman mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni dan bukan membuat pengkhususan dalam Pendidikan Seni. Kebanyakan pengajaran adalah dalam bentuk sehalu, dan hanya mengikut rasa guru tersebut sahaja. Biasanya guru akan memberikan tajuk tertentu dan meminta pelajar melukis menurut tajuk yang diberikan pada hari tersebut. Di dalam pengajaran teori kebanyakan maklumat diberikan oleh guru atau berpusatkan guru terutama dalam bahagian unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip rekaan. Kaedah pengajaran seperti ini tentunya tidak dapat membantu dalam membina pemikiran pelajar. Dapat dirumuskan antara faktor-faktor yang menyebabkan pengajaran Pendidikan Seni kurang berkesan terutama dalam bidang asas-asas senireka ialah kerana;

- a. Peruntukan masa yang tidak mencukupi.
- b. Tiada buku teks sebagai panduan guru dan pelajar.
- c. Kaedah pengajaran yang tidak menarik minat pelajar.

Menurut Laporan Prestasi SPM 2003 untuk *Kertas 1, Kertas 2 dan Kertas 3* (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2003), secara keseluruhan, sebahagian besar calon-calon mendapat markah yang sederhana dan rendah. Diantara faktor-faktor yang menyebabkan pelajar-pelajar mendapat markah yang rendah ialah kerana, kebanyakan calon tidak dapat mengaplikasikan unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip rekaan seperti penggunaan warna, keseimbangan penegasan dan sebagainya. Disamping itu untuk calon yang sederhana dan lemah di dapati kereativiti mereka rendah, malah didapati kebanyakan calon meniru antara satu dengan yang lain kerana menampakan persamaan dari segi motif dan sebagainya terutama di dalam Kertas 4 melalui kerja projek yang telah dihantar ke bahagian peperiksaan. Sebaliknya calon-calon yang dikategorikan dalam kumpulan cemerlang, dapat menghasilkan gubahan yang menarik, mengaplikasikan asas seni reka sepenuhnya disamping kecekapan dalam penggunaan media dan teknik mewarna dengan baik. Calon-calon yang cemerlang juga menghasilkan kerja yang menampakan tahap kereativiti dan pemikiran yang tinggi.

Sebenarnya pembelajaran Seni Visual, telah dilaksanakan di hampir kebanyakan sekolah di seluruh dunia. Bidang seni visual telah berkembang dengan pesat sejak beberapa tahun yang lalu. Kini beratus-ratus jenis kerjaya yang berkaitan dengan seni visual boleh diceburi oleh para pelajar yang berminat dalam bidang tersebut. Diantara kerjaya yang berkaitan dengan seni visual ialah seperti; pengiklanan, pelukis ilustrasi, artis multimedia, perekabentuk grafik, perekabentuk industri, perekabentuk dalaman, pelukis animasi, perekabentuk tekstil, percetakan, *desktop publisher*, perekabentuk laman web, dan sebagainya.

Menurut Fortier. J (2000), Seni Visual bukan lagi hanya terbatas kepada seni halus dan kraf, tetapi juga kepada bidang-bidang seperti rekabentuk, seni media, seni bina, perancang bandar, rekabentuk industri, filem dan computer grafik, rekabentuk penerbitan, pengiklanan, febrik, automobile, laman web dan sebagainya. Menurut Fortier lagi, melalui Pendidikan Seni Visual pelajar seharusnya diajar bagaimana hendak menghasilkan karya seni dan rekabentuk; mempelajari sejarah dan terma-terma yang berkaitan dengan seni; mengembangkan pemikiran kritis, analisis dan mengembangkan pemikiran kreatif, belajar untuk memberikan maklum balas kepada

maksud dan kesan imej atau objek; dan belajar bagaimana hendak berkomunikasi melalui berbagai media dengan menggunakan visual.

Cadangan Kaedah Pengajaran Pendidikan Seni Visual

Walaupun di dalam Sukatan Pendidikan Seni Visual (2002), telah dicadangkan supaya pembelajaran inkuiri adalah diantara kaedah yang perlu diamalkan oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual, namun apa yang berlaku ialah kebanyakan guru masih lagi menggunakan pendekatan objektivis langkah demi langkah yang berfokus kepada guru. Untuk melahirkan pelajar yang mempunyai tahap pemikiran dan kreativiti yang tinggi, pelajar harus diajar untuk belajar melalui inkuiri atau penerokaan seperti seorang artis atau seorang perekabentuk berfikir. Seorang perekabentuk tidak mungkin akan dapat menghasilkan karya yang baik sekiranya ia hanya duduk di dalam bilik sahaja tanpa menggunakan pemikiran yang mendalam. Ia harus meneroka melalui berbagai sumber termasuk apa yang ada disekeliling mereka. Sebelum karya visual sebenar dapat dihasilkan, ia akan melalui beberapa kali proses pengubahsuaian, untuk memastikan karya visual tersebut memberi kesan kepada khalayak yang akan melihat visual atau karya tersebut.

Kreativiti dan Model Proses Rekabentuk

Menurut Jirousek (1995) umumnya proses utama dalam merekabentuk adalah melalui proses penyelesaian masalah. Seorang perekabentuk adalah sama seperti seorang saintis yang membuat ujikaji di dalam makmal. Sesuatu tugas itu akan mencapai hasil yang tinggi sekiranya sesuatu masalah itu diselesaikan menggunakan pendekatan yang sistematik. Seorang artis yang berjaya umumnya mengikut satu corak (pattern) yang sama di dalam mendapatkan dan membina idea-idea kreatif, walaupun mungkin mereka kurang menyedari bagaimana proses yang mereka lalui itu sebenarnya berlaku. Pada dasarnya seorang penyelidik atau seorang artis/perekabentuk akan melakukan eksperimen melalui beberapa peringkat, biasanya dimulakan dengan mengumpul berbagai idea dan kemahiran melalui pembacaan dan kajian. Biasanya sesuatu isu atau persoalan tertentu akan menjadi fokus dalam membuat pembacaan dan kajian. Langkah seterusnya ialah menentukan

apakah masalah sebenar yang hendak diselesaikan dan mula menerokai persoalan tersebut. Akhirnya permasalahan tersebut akan dihalusi menjadi persoalan kajian atau permasalahan rekabentuk yang akan mendorong seseorang berusaha untuk membuat dan membuat eksperimen sehingga berjaya. Di dalam rekabentuk atau penghasilan kerja seni, ia merupakan satu bentuk kerja yang terbina dalam satu siri. Sebahagian usaha akan dapat menyelesaikan masalah tertentu, dan mencadangkan satu isu yang harus digunakan untuk menyelesaikan kerja atau kajian yang seterusnya. Bekerja dalam satu siri adalah bahagian yang lebih penting di dalam proses merekabentuk. Kebolehan untuk membuat eksperimen, menilai, dan belajar daripada kesilapan, dan membina pengalaman dalam menyelesaikan sesuatu masalah akan menghasilkan individu yang kreatif dalam apa bidang sekali pun.

Jadual di bawah menunjukkan perbezaan diantara Kaedah Penyelidikan Saintifik dan Model Proses Rekabentuk;

	Kaedah Penyelidikan	Proses Rekabentuk
<i>Persiapan untuk penyelidikan</i>	Tinjauan bacaan	Kajian sejarah dan contoh-contoh terkini, media
<i>Penemuan maklumat, Tujuan: untuk Mambataskan pemboleh-ubah-pembolehubah dan mengenalpasti masalah</i>	Pengumpulan data awal	Eksperimen dengan bahan idea-idea visual
<i>Menentukan permasalahan dan hipotesis</i>	Maklumat yang berkorelasi; definisi masalah; menyatakan hipotesis; menyediakan rekabentuk kajian	Mengenalpasti Permasalahan rekabentuk melalui analisis visual dan pengiktirafan
<i>Pendedahan sebenar dan interpertrasi</i>	Menghasilkan perancangan penyelidikan; menganalisa keputusan; merancang perubahan berdasarkan	Kerja dilakukan di dalam satu siri, dengan setiap kerja mencadangkan masalah untuk diterokai

	dapatan; membuat semula penyelidikan	dalam kerja yang berikutnya
<i>Mempersembahkan Keputusan dan dapatan</i>	Terbitkan dapatan penyelidikan	Pameran hasil kerja atau keluarkan rekabentuk

Sumber: *The Art of Scientific Investigation*, Jirousek. C , Cornell University New Yourk

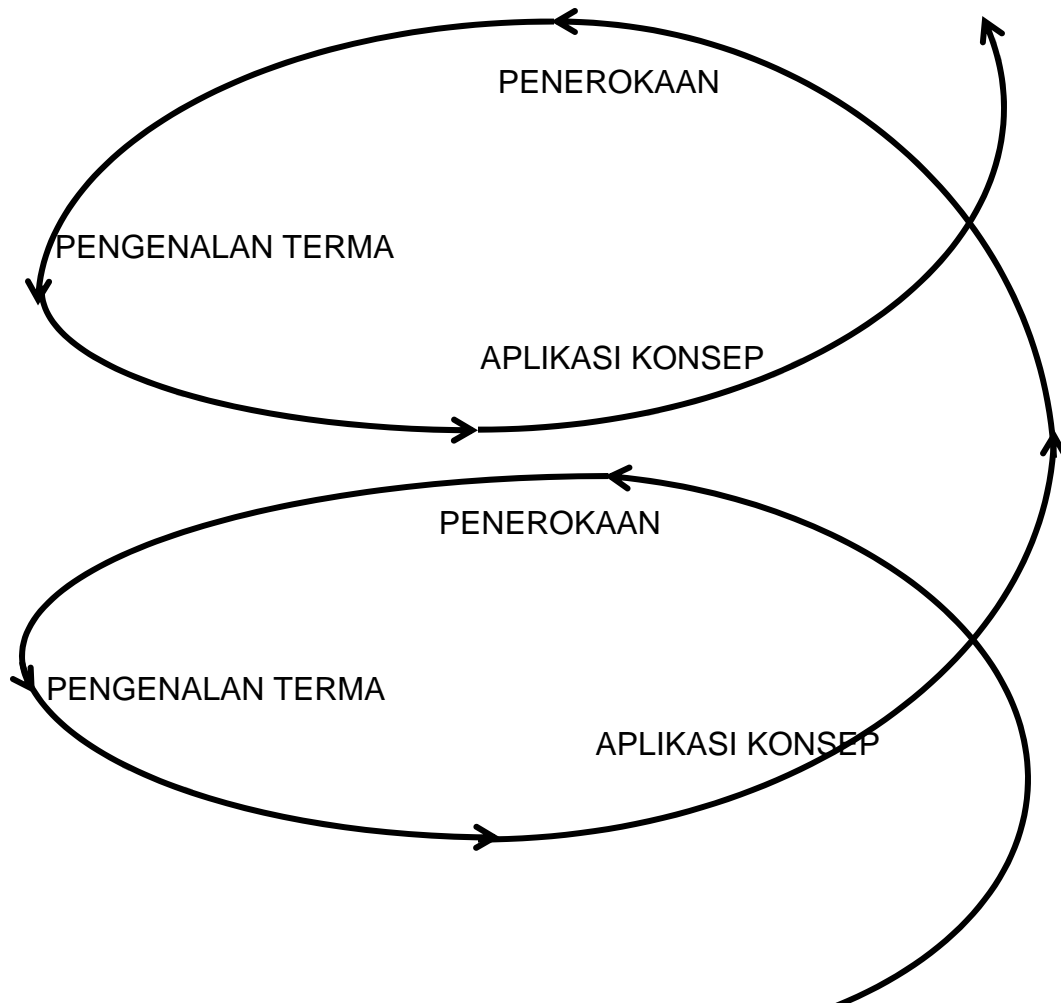
Teori Pengajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual

Pembelajaran konstruktif seperti inkuiri dan penyelesaian masalah adalah diantara kaedah pengajaran yang paling sesuai untuk melahirkan pelajar yang mempunyai daya kreativiti dan daya pemikiran yang tinggi di dalam Pendidikan Seni Visual. Biasanya orang akan mengaitkan pencapaian dalam bidang seni dengan bakat yang ada pada diri seseorang pelajar. Sebenarnya bakat yang ada pada diri pelajar akan dapat di tingkatkan ke tahap yang lebih maksimum apabila ia mendapat bimbingan dari guru atau bekerjasama dengan rakan-rakan mereka melalui pembelajaran inkuiri. Sehubungan dengan itu Vygotsky (1978) menekankan kepentingan aktiviti sosial yang bermakna di dalam mempengaruhi kesedaran diri pelajar-pelajar. Beliau menekankan kepentingan persekitaran sosial kepada pembelajaran dan penaakulan. Struktur mental berkembang melalui zon yang dikenali sebagai zon perkembangan terdekat (*zone of proximal development atau ZPD*). Zon ini ditakrifkan sebagai jarak antara perkembangan sedia ada yang boleh dicapai oleh seorang pelajar melalui penyelesaian masalah secara sendiri dan pencapaian yang akan diperolehi jika mendapat bimbingan orang dewasa atau dengan rakan-rakan. Perkembangan yang boleh dicapai oleh seseorang pelajar dikatakan akan lebih jauh melalui penyelesaian masalah dengan bimbingan golongan dewasa dan rakan sebaya berbanding jika pelajar itu belajar secara bersendirian (Vygotsky, 1978). Zon ini menunjukkan julat pembelajaran yang mampu dicapai oleh pelajar melalui suasana pembelajaran yang sesuai. Zon ini juga mencadangkan wujudnya potensi untuk terus dikembangkan melalui hubungan yang wujud antara guru sebagai pembimbing

dan pelajar atau pun hubungan pelajar dengan pelajar yang disebut pembimbing rakan sebaya. Perubahan struktur mental berlaku dalam ZPD ini di mana guru dan pelajar atau pun pelajar dengan pelajar berkongsi idea melalui interaksi yang aktif (Bruning et al., 1999). Di dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual pelajar tidak seharusnya, dibiarkan bebas melakukan sendiri pembelajaran mereka tanpa bimbingan, kerana beranggapan pelajar mempunyai bakat sedia ada. Begitu juga dalam kerjaya sebenar sebagai artis atau perekabentuk, biasanya segala tugas yang dilakukan akan dirujuk kepada ketua artis dan dibincangkan dengan rakan-rakan untuk memastikan hasil tugas tersebut mencapai tahap yang tinggi.

Lawson (1995), pula mencadangkan model kitar pembelajaran (learning cycle) dalam pembelajaran konstruktif. Rajah di bawah adalah menggambarkan elemen-elemen yang wujud dalam kitar pembelajaran yang dicadangkan oleh Lawson;

Rajah: Kitar Pembelajaran Lawson (1995)



Berdasarkan gambarajah di atas, ketika proses **penerokaan** (*exploration*) pelajar-pelajar akan dibawa untuk meneroka isu-isu berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. Dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual contohnya pada tahap penerokaan pelajar akan diminta membuat pemerhatian keatas satu fenomena yang akan dipelajari. Contohnya dalam tajuk warna asas, guru menanyakan soalan seperti, “ *Mengapakah kebanyakan restoren makanan segera dicatkan dengan warna merah dan kuning?....*” Pelajar akan mencari jawapan melalui pemerhatian dan perbincangan dengan rakan-rakan di peringkat penerokaan (*exploration*) ini. Sebelum guru memberi sebarang persembahan formal berkaitan topik, pelajar akan melakukan aktiviti berkaitan objek fizikal yang bersifat tidak terstruktur dan terbuka. Guru membimbing pelajar melakukan pemerhatian, pengukuran dan merekod data. Pelajar pula digalakkan untuk berdialog bersama-sama rakan sebaya menyediakan penerangan, melakukan andaian dan menguji andaian itu. Penerokaan juga mengarahkan pelajar berhadapan dengan kemungkinan pandangan yang silap yang mereka miliki sebagai hasil pengalaman sedia ada (Lawson, 1995).

Pada tahap kedua iaitu **pengenalan terma** pula pelajar akan diperkenalkan dengan pelbagai istilah dan konsep yang berkaitan dengan isi kandungan matapelajaran. Pada tahap ini guru memainkan peranan yang aktif di dalam membentangkan konsep. Sebagai contoh dalam pembelajaran warna asas guru akan memperkenalkan bahawa,..... *warna-warna asas terdiri daripada warna biru, merah dan kuning; warna asas tidak boleh dihasilkan dengan mencampurkan warna-warna lain; warna asas sangat kuat daya tarikannya; Warna asas sangat sesuai digunakan didalam rekaan yang bertujuan untuk menarik perhatian.....* Tahap ini juga dikenali sebagai penemuan terbimbing (*guided discovery*). Untuk menjelaskan konsep-konsep tersebut guru boleh menggunakan bahan pengajaran seperti laman web, persembahan multimedia, carta dan sebagainya. Pada tahap ini guru menjelaskan secara lebih lanjut mengenai isi kandungan mata pelajaran.

Pada tahap seterusnya pelajar-pelajar akan melalui fasa yang dipanggil ***aplikasi konsep***. Pada tahap ini pelajar-pelajar akan dibawa melalui proses mengaplikasikan konsep yang telah difahami ke dalam situasi lain yang mungkin berbeza. Ia lebih merupakan saranan atau cadangan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi berasaskan kepada pengetahuan yang diperolehi pada tahap yang kedua iaitu tahap pengenalan terma. Sebagai contoh, guru menanyakan soalan-soalan lain seperti, “...*mengapakah kenderaan tentera biasanya dicat dengan warna celoreng kehijau-hijauan....* “ Proses ini akan berlaku secara terus menerus sehingga membentuk satu kitaran pembelajaran (Lawson, 1995). Proses pengajaran yang menggunakan model ini adalah berlaku dalam bentuk spiral dan ia berlaku secara berulang-ulang sehinggalah pelajar sampai ke tahap pemahaman dan penghayatan yang maksimum dan tahap pembelajaran bermakna.

Collins dan Stevens (1983) pula telah mencadangkan model pengajaran inkuiri untuk membolehkan pelajar membina teori sendiri berdasarkan peraturan-peraturan yang telah dipelajari. Collins dan Stevens memberikan tumpuan terhadap tiga perkara utama yang menjadi komponen kaedah pengajaran inkuiri iaitu;

- a. Set-set matlamat yang guru bina.
- b. Set-set strategi untuk mendapatkan matlamat tersebut.
- c. Mekanisme untuk menentukan bilakah dan apakah matlamat yang ingin dicapai.

Secara umumnya matlamat akhir pengajaran inkuiri yang dicadangkan oleh Collins dan Stevens (1983) adalah untuk membolehkan pelajar membina teori sendiri berdasarkan peraturan-peraturan yang telah dipelajari. Mereka mengemukakan 10 strategi bagi pengajaran secara inkuiri ini iaitu; i) Memilih contoh-contoh positif dan negatif; ii) Mempelbagaikan kes-kes secara sistematik; iii) Memilih contoh-contoh penilain iv) Menjana kes-kes hipotesis; v) Membentuk hipotesis; vi) Menguji dan Menilai hipotesis; vii) Mempertimbangkan ramalan alternatif; viii) Memerangkap pelajar; ix) Mengesan sebab-sebab penyangkalan; dan x) Mempersoalkan autoriti..

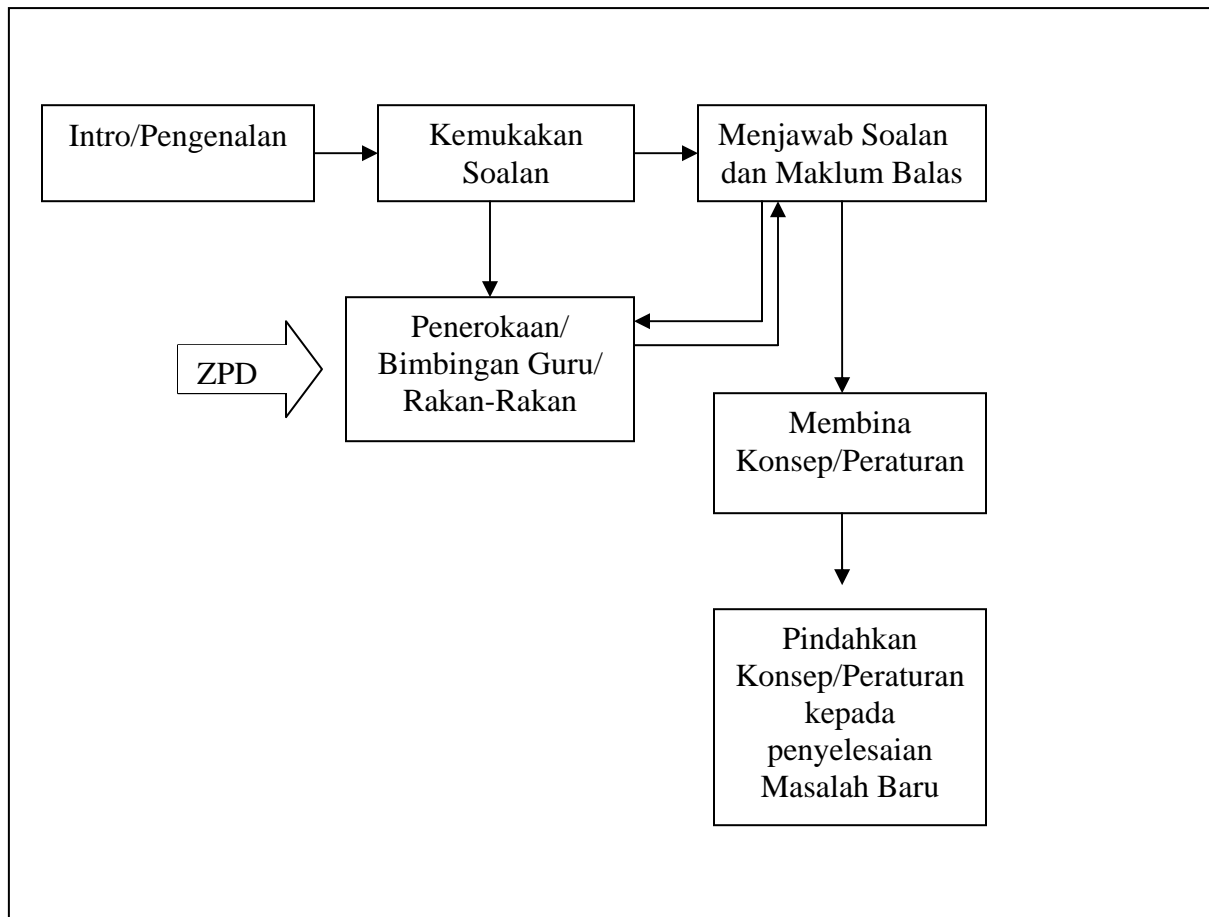
Walau bagaimana pun di dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual, kita tidak semestinya menggunakan kesemua strategi yang dicadangkan sebaliknya boleh memilih mana-mana strategi daripada 10 strategi yang telah dicadangkan itu. Sebagai contoh, di dalam pengajaran Pendidikan Seni, guru boleh menggunakan strategi *Memilih contoh yang positif dan negatif*. Contoh soalan yang boleh dikemukakan ialah seperti *“Kenapakah warna asas sangat sesuai digunakan untuk mewarna tempat permainan kanak-kanak tetapi adakah ia sesuai untuk bilik tidur orang tua”..... Berikan hujah-hujah anda berdasarkan pemerhatian dan kajian warna yang telah dijalankan”*

Menurut Collins dan Stevens (1983) lagi, biasanya guru menghadapi masalah untuk mengenalpasti strategi manakah yang paling sesuai untuk mendapatkan hasil yang terbaik daripada pelajar mereka. Untuk tujuan itu mereka menggunakan struktur kawalan dialog yang terdiri daripada tiga bahagian asas iaitu; i) strategi memilih kes-kes berdasarkan matlamat utama; ii) model pelajar; dan iii) set peraturan keutamaan. Di dalam strategi memilih kes-kes berdasarkan matlamat utama pula, mereka mengariskan tiga asas pertimbangan iaitu, kes yang penting berbanding yang kurang penting, dari tahap konkrit hingga ke tahap abstrak dan memilih kes-kes yang kerap berlaku berbanding kes-kes yang jarang berlaku.

Teori Pengajaran Inkuiri yang disarankan oleh Collins & Stevens ini adalah untuk menjamin pelajar dapat pengetahuan melalui proses meneroka, mencari jawapan pada sesuatu masalah secara sistematik dan seterusnya memahami konsep tertentu sebelum menghasilkan kerja. Strategi ini boleh memastikan bahawa pelajar dapat memahami proses kerja ke arah mendapatkan hasil yang lebih bermakna dan bermutu tinggi.

Untuk mengajar pelajar supaya menjadi seorang yang mempunyai pemikiran dan kreativiti pada tahap yang tinggi, ke semua model dan kaedah pengajaran yang telah dicadangkan di atas digunakan sebagai landasan dalam merancang rancangan pengajaran dan menyediakan bahan pengajaran. Berikut adalah satu model pembelajaran konstruktif yang dicadangkan untuk mengajar Pendidikan Seni Visual ;

Gambarajah : Langkah-langkah pembelajaran dalam inkuiri terbimbing



Berdasarkan gambarajah di atas, Lawson (1995), telah mencadangkan model kitar pembelajaran (learning cycle). Terdapat 3 fasa dalam kitar pembelajaran, iaitu **penerokaan** (dalam aktiviti kemukan soalan, penerokaan dan memberi maklum balas), **pengenalan terma** (dalam aktiviti membina konsep/peraturan) dan **aplikasi konsep** (dalam aktiviti Pindahkan Konsep/peraturan). Di dalam membina soalan-soalan untuk pembelajaran cadangan-cadangan yang telah dikemukakan oleh Collins dan Stevens (1983) digunakan dalam model di atas. Disamping itu bimbingan guru dan perbincangan dengan rakan melalui konsep ZPD yang telah dikemukakan oleh Vygotsky (1978) juga digunakan terutama di peringkat penerokaan.

Bibliografi

Collins, A. & Stevens, A.L (1983), *A cognitive theory of inquiry teaching*. Di dalam Reigeluth (Ed.) *Instructional Design Theories and Models: an overview of their current status*, 257-776, Hills, dale, Lawrance Earlbaum Associates.

Ibrahim Hassan, (2000), *Matlamat dan objektif pendidikan seni (visual) untuk sekolah menengah: perlu kajian semula*, Prosiding Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual 2000, Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur

Jirousek, J. (1995), *Art, Design and Visual Thinking*,
<http://char.txa.cornell.edu/about.htm>

Lawson, A. E. (1995). *Science teaching and the development of thinking*. Carlifornia: Wadsworth Publishing Company

Laporan Prestasi SPM (2003), Lembaga Peperiksaan Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia