

PENGLIBATAN DAN KREATIVITI MURID MELALUI KAEDAH PEMBELAJARAN TERADUN BERBALIK BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL

Jeyamalar a/p Gopi
Sekolah Kebangsaan Senai Utama, 81400 Senai, Johor, Malaysia
Email: jeyamalar@graduate.utm.my

Mohd Nihra Haruzuan Bin Mohamad Said
Pusat Pemajuan Pembelajaran Digital dan Fleksibel (UTM CDex), Johor, Malaysia
E-mail: nihra@utm.my

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti penglibatan dan kreativiti murid terhadap kaedah pembelajaran teradun berbalik dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) supaya kaedah ini meningkatkan penglibatan murid serta menjadi pembelajaran aktif. Kajian ini dijalankan menggunakan pendekatan kuantitatif. 30 responden dalam kalangan murid sekolah kebangsaan daerah Kulai telah dipilih sebagai sampel dalam kajian ini. Soal selidik digunakan untuk mengumpul data. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data menggunakan perisian SPSS. Hasil daripada kajian ini menunjukkan bahawa murid tahun 3 di sekolah kebangsaan daerah Kulai mempunyai persepsi positif menggunakan kaedah pembelajaran teradun berbalik dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Penglibatan dan kreativiti murid dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual juga meningkat menerusi pembelajaran teradun berbalik. Berdasarkan hasil kajian, penyelidikan lanjutan telah dicadangkan untuk meningkatkan penggunaan efektif pembelajaran teradun berbalik dalam pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan murid.

Kata Kunci : *Pembelajaran Teradun Berbalik, Kreativiti, Penglibatan Pelajar, Pendidikan Seni Visual*

1. Pengenalan

Kini, pendidikan memainkan peranan penting dalam membentuk generasi yang baharu. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memegang tanggungjawab untuk melaksanakan dasar-dasar untuk membolehkan negara Malaysia bertanding dengan negara yang maju dan meningkatkan prestasi negara kita. Dengan itu, elemen yang terdapat dalam pembelajaran abad ke-21 termasuk dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Pendidikan abad ke-21 adalah penanda aras yang baik untuk pendidikan kebangsaan di dunia. Terdapat banyak pengetahuan dan bahan terkini yang senang diperolehi. Ia membantu meningkatkan kualiti pendidikan Malaysia. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menlancarkan pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) sejak 2011. Ia ditambahbaik dan dilaksanakan sebagai KSSR semakan tahun 2017. Semakan KSSR 2017, menambahkan aspek kemahiran dan kompetensi yang memenuhi keperluan abad ke-21. Ia suatu penambahbaik yang dapat meningkatkan kemahiran murid dan penglibatan murid. Selain itu, pembelajaran abad ke-21 terdapat empat kemahiran iaitu komunikasi, pemikiran, kolaboratif dan kreativiti. Pembelajaran abad ke-21 elemen yang penting untuk mencapai visi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Oleh itu, guru memainkan peranan penting untuk mencapai misi PPPM dan menghasilkan yang berkualiti. Masa ini, wabak Covid-19, telah mengubah cara pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah. Guru dan murid melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran dari Rumah (PdPR). Oleh itu, teknologi memainkan peranan penting untuk mencapai PdP yang berkesan kepada murid. Dengan itu, teknologi, maklumat dan komunikasi yang terdapat pada abad ke-21 telah mencapai tahap ketujuh di Malaysia Rancangan pengembangan pendidikan untuk tahun 2013-2025, iaitu penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi untuk meningkatkan kualiti pendidikan.

Kajian ini dijalankan dengan tujuan mengenalpasti penglibatan dan kreativiti murid melalui pembelajaran teradun berbalik bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV). Menurut Baker, 2000 menyatakan bahawa keadah pembelajaran teradun berbalik (Flipped Classroom) adalah salah satu kaedah pembelajaran berpusatkan pelajar yang telah dimulakan dilancarkan pada tahun 2000. Pendekatan pembelajaran terbalik membantu mewujudkan suasana pembelajaran aktif (Siegle, 2013). Dengan itu, Bergmann dan Samms (2009) digunakan bahan video dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam talian. Terdapat beberapa manfaat pembelajaran teradun terbalik dalam pembelajaran ini. Kaedah pembelajaran teradun berbalik mempunyai dua peringkat iaitu menyediakan ruang belajar kepada murid secara sendiri dan belajar melalui pengalaman atau melalui bimbingan guru dan rakan sebaya (Lowell et al. 2013). Justeru menggunakan teknologi dalam bilik darjah yang terbalik bukan sahaja dapat membantu guru dalam pengajaran, malah ia juga membantu meningkatkan pemahaman murid mengenai mata pelajaran yang sukar, jika digunakan dengan cara yang betul dan sistematik (Abu Bakar, 2013).

2. Metodologi kajian

Kajian dikaji dengan membuat tinjauan berdasarkan ujian pencapaian dan soal selidik kepada responden. Ujian pra dan ujian pasca dijalankan di dalam bilik darjah. Soal selidik pula diedarkan kepada responden melalui talian. Penyelidik menggunakan google forms untuk mengedarkan borang tersebut.

2.1 Pemilihan sampel kajian

Menurut Aiza (2016) , persempelan adalah sesuatu proses memilih sebilangan subjek daripada sesuatu populasi untuk dijadikan sebagai responden kajian. Dalam kajian ini, populasi kajian terdiri daripada murid – murid tahun 3 di sebuah sekolah rendah daerah Kulai , Johor. Menurut Majid Konting (2009), populasi adalah satu set yang menunjukkan cerapan atau ukuran yang tertentu sekumpulan individu atau objek. Responden merupakan murid yang mempelajari mata pelajaran pendidikan seni visual tahun 3 iaitu seramai 30 orang murid. Responden mempunyai pengalaman pembelajaran dalam talian dan memudahkan persekitaran pembelajaran dalam kajian ini.

3. Perbincangan

Bahagian ini merupakan perbincangan dapatan pencapaian murid sebelum dan selepas pelaksanaan aktiviti pembelajaran teradun berbalik bagi mata pelajaran pendidikan seni visual ke atas pencapaian, penglibatan dan kreativiti. Bagi melihat kesan penglibatan dan kreativiti murid melalui kaedah pembelajaran teradun berbalik bagi mata pelajaran pendidikan seni visual terhadap pencapaian murid, ujian-pra dan ujian-pos telah dilaksanakan. Jadual 1 menunjukkan rumusan skor murid dalam pembelajaran pendidikan seni visual.

Jadual 1.Skor ujian pencapaian murid

Skor	Bilangan Murid (Ujian Pra)	Bilangan Murid (Ujian Pasca)
80 – 100	0	18
70 – 79	0	11
60 – 69	4	1
50 – 59	20	0
40 – 49	4	0
01 - 39	2	0

Menurut ujian pencapaian, didapati min ujian pencapaian pasca adalah lebih tinggi berbanding min ujian pencapaian pra. Ini menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian murid selepas intervensi dilakukan. Dapatan ujian pencapaian pra dan pasca menunjukkan kesan yang positif iaitu dapat meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Dapatan ini membuktikan bahawa pelaksanaan aktiviti pembelajaran teradun berbalik dalam pengajaran dan pembelajaran telah memberikan kesan yang baik terhadap pencapaian. Aktiviti pendidikan seni visual mengalakan murid untuk pemikiran, penerokaan dan reka bentuk idea baharu serta ekspresikan diri mereka. Oleh itu, menurut Bridges (2015) dan Norlailatulakma (2017) bercadang pendidik melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang boleh menggalakkan penyertaan aktif dan berpusatkan murid agar mereka berasa seronok belajar wajar di beri perhatian. Hal ini dibuktikan dengan markah ujian pencapaian murid melalui pembelajaran teradun berbalik. Menurut Chen, Wong & Wang (2014) dan Norlailatulakma (2017), terdapat beberapa sebab yang menyumbang kepada keseronokan belajar iaitu suasana pembelajaran di dalam bilik darjah berpusatkan murid dan menggunakan sumber bahan bantu belajar dari luar. Oleh itu, elemen utama dalam membangunkan persekitaran pembelajaran flipped classroom dalam matapelajaran pendidikan seni visual untuk meningkatkan penglibatan dan kreativiti murid. Melalui pencapaian murid didapati penglibatan dan kreativiti murid melalui flipped classroom meningkat.

Menurut Buku Bahagian Pembangunan Kurikulum (2011), mruid – murid memerlukan ilmu dan kemahiran artistik yang membolehkan mereka membangunkan kreativiti dan memupuk sikap serta personality mereka. Dengan itu, pembelajaran teradun berbalik memupuk kreativiti murid dan meningkatkan penglibatan murid dalam mata pelajaran pendidikan seni visual. Menurut Mohd Aizat Abu Hassan (2018), pengajaran dan pembelajaran PSV tidak seharusnya hanya tertumpu di dalam bilik darjah seni sahaja, malah perlu dikembangkannya dan dipelbagaikan dengan aktiviti yang mampu menarik minat dan motivasi murid-murid terutamanya mereka yang berada di sekolah rendah. Hal ini demikian kerana, pada usia muda murid – murid perlu dilibatkan diri dengan kreativiti dan imiginasi yang sesuai dengan kesesuaian mereka dan ia mengalakkan mereka kearah yang bermanfaat. Oleh itu, pembelajaran teradun berbalik dalam PSV menarik minat murid dan melibatkan diri dalam aktiviti pendidikan seni visual. Murid dapat menghasilkan karya mengikut kreatif masing – masing. Penglibatan murid melalui pembelajaran teradun berbalik dapat menghasilkan karya yang kreatif. Murid dapat mengembangkan idea – idea yang baharu dan dapat diaplikasikan semasa penghasilan karya di dalam bilik darjah.

Menurut Nor Hashima dan Yahya Che Lah (2003), membina kreativiti kanak-kanak, memberi motivasi dan mencipta suasana adalah peranan guru. Hal ini demikian kerana, markah ujian pencapaian sebelum dan selepas menunjukkan kesan pembelajaran teradun berbalik meningkatkan penglibatan dan kreativiti murid dalam tajuk lukisan tahun 3. Selain itu, menurut Abd. Rahim (1999), menyatakan bahawa kreativiti amat penting dalam dunia pendidikan kerana ia mampu melahirkan sebuah citra masyarakat kreatif (creative society) dan negara kreatif (creative nation). Seni amat berpengaruh terhadap murid - murid kerana ia menggalak mereka mengekspresikan diri mereka dalam usaha untuk memupuk kreatif dan pemikiran umum mereka walaupun tidak semestinya dalam

maksud signifikan (Frederick Logan, 1975).Aktiviti lukisan tahun 3 ini dapat mengalakkan murid untuk mengembangkan kreativiti mereka dan dapat menghasilkan lukisan dengan teknik yang betul.

4. Kesimpulan

Pembelajaran teradun berbalik ini akan mendedahkan murid dengan masalah yang lebih realiti seterusnya memberi ruang kepada murid untuk membuat hubung kait antara teori yang telah dipelajari dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan seharian atau situasi sebenar. Hal ini demikian kerana, pembelajaran pasif menjadi pembelajaran reflektif dan berpusatkan guru diubah menjadi berpusatkan murid yang menyediakan lebih banyak ruang masa untuk guru dan murid serta murid dan murid berkomunikasi dengan lebih berkesan dalam menyelesaikan masalah. Kaedah pembelajaran ini, elemen penggunaan teknologi dalam pembelajaran mengalakkan murid untuk akses kandungan pelajaran dengan lebih lanjut, menarik dan interaktif dalam pelajaran dengan pilihan pengajian lebih luas merentasi kekangan waktu dan tempat. Melalui objektif utama kajian ini iaitu, kesan aktiviti pembelajaran flipped classroom bagi mata pelajaran pendidikan seni visual dalam tajuk lukisan dapat meningkat penglibatan dan kreativiti murid.

5. Rujukan

- Azhar (2018) Penerimaan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi VOC- Learning Terhadap Motivasi Dan Strategi Pembelajaran bagi Pelajar Aliran Vokasional. Universiti Pendidikan Sultan Idris
- Azlina (2017) Kesan Kaedah Flipped Classroom Menerusi Pembelajaran Berasaskan Projek Ke Atas Pencapaian Dan Gaya Pembelajaran Pelajar. Universiti Teknologi Malaysia.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum (2019). Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran Pendidikan Seni Visual Tahun 3. KPM
- Bear, j. (1993). Creativity and divergent thinking : A tast - specific approch. Hillsdale : Lawrence Erlbaum
- Bill Tucker (2012). The Flipped Classroom. EDUCATION NEXT / WINTER 2012
- Bishop, J.L., dan Verleger, M. (2013). The Flipped Classroom : A Survey of the Research. 120th ASEE Annual Conference dan Exposition. 23-26 June. Atlanta, United State, 1-18.
- Braseby, A. M. (2014). The Flipped Classroom. Retrived Jun 15, 2017, from <https://eric.ed.gov/fulltext/ED565291.pdf>.
- Buku “Flipped Classroom, Sebuagh strategi dalam pengajaran berbasis E-learning”
- Creswell , J.W. (2008). Educational research : Planning, Conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (3rd ed.). Upper Saadle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Cintondale High School.(2012). The Flipped Classroom and School Approach. Retrieved June 21, 2020 from <http://www.flippedhighschool.com>

- Rozaiman Mohd Noor, Mohd Zahuri Khairani, Punithavili a/p Mariappan, & Ria Eddie. (2022). Learning Visual Arts Language for Level One Students through Game -Based Learning Kit. *Journal of Learning and Educational Policy(JLEP)* ISSN : 2799-1121, 2(04), 1–8. <https://doi.org/10.55529/jlep.24.1.8>
- Jean Piaget (1973). *To Understand Is To Invent The Future of Education*. New york: Grossman Publishers.
- Juppri Bacotang & Zainiah Mohamed Isa. (2016). *Aplikasi Model ADDIE dalam Pembangunan Modul Awal Literasi (Modul A-Lit) untuk Kanak-kanak TASKA*. UPSI
- Kamarul Azmi Jasmi. (2012). *Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif*. Universiti Teknologi Malaysia.
- KPM (2013) *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 - 2025*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Leandro S. Almeidaa, Lola Prieto Prieto b, Mercedes Ferrando b, Emma Oliveiraa, Carmen Ferrandiz. (2008). *Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity*. Elsevier Ltd.
- Lin Li1 & Shanshan Yang. (2021). *Exploring the Influence of Teacher-Student Interaction on University Students' Self-Efficacy in the Flipped Classroom*. Canadian Center of Science and Education
- Mohd Izyafifi Bin Mohd Jaya. (2020). *Keberkesanan pendekatan flipped classroom terhadap pencapaian, minat dan motivasi pelajar mata pelajaran pendidikan seni visual Tingkatan 4*. UPSI
- Nan Xiao, Der Thor & Meixun Zheng. (2021). *Student Preferences Impact Outcome of Flipped Classroom in Dental Education: Students Favoring Flipped Classroom Benefited More*. MDPI
- Veres, S. & Muntean, A.-D. (2021). *The Flipped Classroom as an Instructional Model*. *Romanian Review of Geographical Education*, 10(1), 56-67. DOI: 10.24193/RRGE120214
- Yayu Tresna Suci. (2018). *Menelaah teori vygotsky dan interpedensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.