

Article Info:

Published Date: 01 April 2024

*Corresponding Author: azreenaqilah@gmail.com

Aplikasi Visual Montaj Tokoh Seni Kraf Malaysia melalui Seni Visual Tingkatan 1

Visual Application of Montaj Malaysian Arts Craft Figure through Visual Arts Level 1

Azreena Aqilah Azlan

Sekolah Menengah Kebangsaan Bera, Bandar 32, 28300 Triang, Pahang, Malaysia

To cite this article (APA): Azlan, A. A. (2024). Visual Application of Montaj Malaysian Arts Craft Figure through Visual Arts Level 1. *KUPAS SENI*, 12(1), 37–45. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.5.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.5.2024>

ABSTRAK

Aplikasi visual montaj merupakan salah satu media yang berbentuk video boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Bahan Bantu Mengajar merupakan kelengkapan yang digunakan oleh guru atau murid untuk membantunya dalam menyampaikan pengajaran di dalam kelas. Hal ini kerana terdapat lima unsur seni dalam visual montaj yang boleh menarik fokus para murid untuk belajar. Antara lima unsur seni yang terlibat ialah garisan, rupa bentuk, jalinan, ruang dan warna. Bahan bantu mengajar juga boleh dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu bahan bantu mengajar bukan elektronik, elektronik dan bahan bercorak pengalaman atau bahan sebenar. Dunia pada masa kini berkembang pesat seiring perkembangan teknologi yang memerlukan seorang guru berfikir secara kreatif dan inovatif. Bagi menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif haruslah mempunyai persediaan dalam pelbagai aspek seperti kemahiran dan pengetahuan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta mengaitkan keseluruhan aspek dalam penyampaian pengajaran. Pada era pemodenan ini, teknologi adalah satu medium pengajaran yang memainkan peranan penting. Dulu, ramai guru yang bergantung kepada bahan yang fizikal seperti buku teks, majalah, akhbar, buku rujukan dan pelbagai bahan rujukan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Seterusnya, bahan bantu mengajar dapat meningkatkan pemikiran konseptual pelajar dan mewujudkan persekitaran yang menarik untuk mereka. Bahan bantu mengajar juga dapat melayani gaya pembelajaran yang pelbagai dan murid dapat meneroka sesuatu perkara yang baru. Aplikasi visual montaj ini dapat membantu murid untuk belajar tentang sesuatu pembelajaran yang dianggap sebagai membosankan.

Kata kunci: Montaj, Tokoh, Seni kraf, Aplikasi, Seni Visual

ABSTRACT

The montage visual application is one of the media in the form of video that can be used as a teaching aid in teaching and learning. Teaching Aids are equipment used by teachers or students to help them deliver lessons in class. This is because there are five artistic elements in visual montage that can attract the students' focus to learn. Among the five art elements involved are line, shape, interweaving, space and color. Teaching aids can also be divided into three parts, namely non-electronic teaching aids, electronics and experience-patterned materials or real materials. The world today is growing rapidly along with the development of technology which requires a teacher to think creatively and innovatively. To be a creative and innovative teacher, one must have preparation in various aspects such as skills and knowledge in teaching and learning as well as linking all aspects in teaching delivery. In this era of modernization, technology is a teaching medium that plays an important role. In the past, many teachers depended on physical materials such as textbooks, magazines, newspapers, reference books and various reference materials used in the teaching and learning process. Next, teaching aids can improve students' conceptual thinking and create an interesting environment for them. Teaching aids can also serve a variety of

learning styles and students can explore new things. This montage visual application can help students to learn about something that is considered boring.

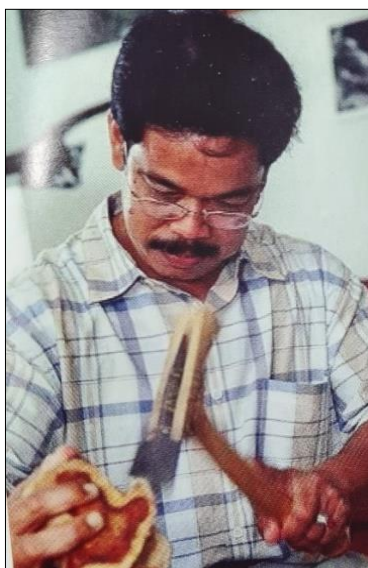
Keywords: *Montage, Figures, Crafts, Applications, Visual Arts*

PENGENALAN

Pada era dunia glocalisasi, sistem pendidikan mengalami perubahan yang pesat sekali kerana banyak kaedah baru telah diperkenalkan dan digunakan agar pengajaran seseorang guru menjadi lebih bermakna dan lebih berkesan. Ramin Hajianfard dan Muhamad Firdaus Ramli (2023) menyatakan bentuk dan konsep yang digunakan untuk menciptakan pemahaman yang diteliti untuk menunjukkan pendekatan dan kecenderungan formal dan konseptual. Aplikasi visual montaj merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan sesuatu pengajaran dan merupakan video pendek yang mempunyai pelbagai keratan gambar dan maklumat ringkas. Aplikasi visual montaj yang berbentuk video boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Bahan bantu mengajar merupakan kelengkapan yang digunakan oleh guru atau murid untuk membantunya dalam menyampaikan pengajaran di dalam kelas. Selain itu, tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualiti moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Ramli (2022b) melihat kepada keadaan generasi muda masa kini yang lebih cenderung kepada aktiviti yang tidak menentu. Namun, generasi muda masa kini kurang gemar akan pembelajaran yang berkaitan dengan tokoh-tokoh atau yang melibatkan sejarah tentang sesuatu perkara. Ramai juga golongan pelajar yang tidak mengenali tokoh-tokoh seni yang berada di Malaysia kerana semakin ditelan mengikut peredaran zaman. Aplikasi visual montaj ini dapat meningkatkan pemikiran konseptual dalam kalangan murid yang dapat mewujudkan persekitaran yang menarik untuk mereka. Menerusi aplikasi ini juga murid dapat melayani pelbagai gaya pembelajaran yang dapat mengembangkan lagi daya pemikiran kerana mereka dapat meneroka menggunakan teknologi yang ada pada masa kini. Oleh hal yang demikian, penghasilan montaj dalam bidang pendidikan dapat membantu meringankan beban yang sedia wujud yang melibatkan topik sejarah dan tokoh.

LATAR BELAKANG

Aplikasi visual montaj yang berbentuk video boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana terdapat lima unsur seni dalam visual montaj yang boleh menarik fokus para murid untuk belajar. Antara lima unsur seni yang terlibat ialah garisan, rupa bentuk, jalinan, ruang dan warna. Menerusi visual montaj juga terdapat keratan gambar yang pelbagai dan boleh juga memasukkan maklumat tentang penulisan yang berkaitan dengan gambar yang diletakkan. Ramli (2023) melihat pembangunan visual montaj diserlahkan, menekankan kesederhanaan, interaktiviti dan kebolehsesuaian mengikut keperluan individu. Dalam pendidikan seni visual tingkatan 1 terdapat maklumat yang berkaitan dengan tokoh dan sejarah seni. Murid tingkatan 1 tidak mempunyai motivasi yang secukupnya untuk belajar dan perlu menyesuaikan diri untuk belajar dalam persekitaran yang baharu. Namun, perisian multimedia memberi motivasi kepada pelajar dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Rozinah Jamaludin, 2003). Selain itu, tokoh seni kraf merupakan seseorang yang diberikan pengiktirafan tertinggi oleh Kerajaan. Karya kreatif yang dihasilkan oleh seseorang seperti yang ditunjukkan pada Rajah 1 dan mendapat pengiktirafan atau penganugerahan itulah digelar sebagai tokoh. Melalui rekaan, persepsi dan kognisi penghayat dapat digabungkan untuk memahami tindakan luaran fizikal aspek sesuatu imej montaj yang disampaikan (Ramli 2019). Anugerah yang diberikan adalah memberi semangat dan galakan kepada pengusaha agar lebih kreatif dalam menghasilkan sesuatu karya. Namun menurut Ramli dan Musa (2020), pameran fizikal juga perlu diberi tumpuan oleh artis atau pengusaha untuk membangunkan sesebuah karya seni.



Rajah 1: Potret tokoh ukiran kayu (Nik Rashiddin Nik Hussein).
Sumber: Library Guides, Universiti Malaya, 2021

Aplikasi visual montaj tokoh seni kraf Malaysia melalui BBM seni visual tingkatan 1 dipilih bertujuan untuk membantu murid tingkatan 1 mempelajari seni visual dengan lebih fokus. Telah sedia maklum, topik pembelajaran tentang tokoh atau sejarah seni adalah sesuatu yang membosankan bagi murid yang tidak gemar membaca. Menganalisis ciri-ciri keperluan pembelajaran golongan murid dengan mencadangkan strategi penawaran pembangunan dan penambahbaikan sistem pendidikan oleh Zhang dan Ramli (2023). Bagi mereka, membaca adalah satu aktiviti yang membosankan dan tidak mendatangkan faedah dan dianggap membuang masa kepada dirinya apabila membaca. Oleh itu, dengan wujudnya aplikasi visual montaj ini ia dapat membantu murid yang kurang gemar membaca untuk mengetahui tentang tokoh seni kraf Malaysia dan juga dapat membantu murid yang lain lebih fokus untuk belajar. Musa, Ramli, Mohd Khairuddin dan Abindinhazir (2019) menyatakan persekitaran kelas, sekolah dan tempat tinggal juga merupakan aspek penting yang perlu dititik beratkan. Di samping itu, melalui aplikasi visual montaj juga dapat mengembangkan lagi daya pemikiran seseorang murid tentang sesuatu maklumat yang berkaitan dengan sejarah.

DEFINISI

Bahan Bantu Mengajar merupakan kelengkapan yang digunakan oleh guru atau murid untuk membantunya dalam menyampaikan pengajaran di dalam kelas. Ramli, Rambeli, Rahmatullah, Mustafa dan Yassin (2021) teknik dalam pendekatan pendidikan seni dapat meningkatkan kefahaman artistik kepada faktor penerimaan yang lebih intelek. Bahan bantu mengajar bukan hanya terhad kepada buku-buku teks, papan hitam, kapur dan gambar-gambar sahaja, tetapi merangkumi segala benda yang digunakan dalam pengajaran yang melibatkan semua panca indera melihat, mendengar dan hidu. Menurut Abdullah, Wan Mat Ali dan Jusoh (2021), bahan bantu mengajar ini adalah penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana dapat merangsang tumpuan murid untuk belajar tentang sesuatu subjek. Bahan bantu mengajar yang berbentuk elektronik atau bukan elektronik merupakan bahan sokongan yang penting dalam meningkatkan kefahaman murid (Azman, Azli, Mustapha, Balakrishnan & Isa, 2014). Bahan bantu mengajar juga boleh dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu bahan bantu mengajar bukan elektronik, elektronik dan bahan bercorak pengalaman atau bahan sebenar. Bahan bantu mengajar elektronik seperti Montaj dapat membantu suasana belajar menjadi lebih produktif dan dapat menimbulkan suasana pembelajaran dua hala seperti Rajah 2.



Rajah 2: Murid tingkatan 1 menonton Montaj di dalam kelas.
Sumber: Nurul Nur Atikah, Guru Pelatih UPSI, 2023

Tokoh merujuk kepada individu yang memainkan peranan penting atau mempunyai pengaruh yang signifikan dalam sesuatu bidang, masyarakat atau sejarah. Tokoh sering kali dikenali kerana pencapaian mereka dalam bidang tertentu seperti politik, seni, sains atau budaya. Tokoh boleh merangkumi pemimpin politik, ahli sains, pengarang, seniman, pemuzik, atau mana-mana individu yang mencipta impak yang ketara dalam masyarakat. Definisi ini menekankan pentingnya dan pengiktirafan terhadap individu-individu yang memberi sumbangan besar atau mempunyai pengaruh yang luas dalam sesuatu bidang atau komuniti. Ramli, Musa, Mohd Khairuddin dan Basiron (2020) untuk sebahagian besar menghasilkan gaya tersendiri melalui corak karya seni yang dimanipulasi sebaik mungkin. Tokoh ialah orang yang digambarkan dalam cerita dramatik atau naratif yang diceritakan kepada pembaca mempunyai kualiti moral dan tingkah laku tertentu, sama seperti apa yang diungkapkan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Anugerah Tokoh Kraf Negara merupakan pengiktirafan tertinggi yang diberikan oleh Kerajaan. Ini adalah satu isyarat untuk menggalakkan dan menaikkan semangat pemilik perniagaan kraf untuk menjadi lebih inovatif, kreatif dan produktif.

Visual merupakan alat peranti yang digunakan dalam proses pembelajaran yang boleh dinikmati menerusi pancaindera terutamanya ialah mata. Kadar pemerolehan pengetahuan pembelajaran lebih tinggi menerusi penglihatan berbanding dengan deria yang lain iaitu rasa, sentuh, bau dan pendengaran yang menunjukkan proses penyampaian maklumat dan pemerolehan adalah berkesan. Ramli (2021) perubahan terhadap kurikulum dalam penilaian yang menekankan profil, pencapaian, perkembangan dan penglibatan murid. Visual ini juga terbahagi kepada dua iaitu visual tayangan dan visual bukan tayangan. Visual tayangan merupakan media tayangan seperti slaid dan video, manakala bagi visual bukan tayangan ialah poster, *postcard*, ruang galeri atau boneka. Selain itu, montaj pula ialah satu media yang membantu guru dalam proses pengajaran. Montaj ini boleh didefinisikan sebagai gabungan visual, bunyi dan teks bagi menimbulkan mesej pengajaran, kecintaan, alam sekitar dan sebagainya. Ramli (2020a) menyatakan objektif pembelajaran adalah untuk menunjukkan konsep identiti budaya tempatan untuk disesuaikan dengan ruang landskap sekolah. Montaj juga menggunakan potongan gambar-gambar bagi menghasilkan satu tema atau tajuk menerusi media cetak. bagi menghasilkan satu imej dalam montaj, perlu ada sebahagian hasil seni seperti foto, majalah, cetakan yang disusun bertindih dan bercantum. Namun menurut Saridah (2006), montaj ini juga boleh dikategorikan sebagai pembelajaran yang berunsurkan multimedia kerana terdapat beberapa elemen seperti teks, audio, grafik, animasi dan video.

PENYATAAN MASALAH

Kandungan mengenai sejarah banyak mengandungi fakta yang padat seperti peristiwa, tokoh-tokoh dan tarikh yang perlu diingati. Menurut Hartini Husain (2006), subjek yang mengenai sejarah kurang diminati murid kerana murid hanya menghafal tanpa membuat penilaian tentang sejarah tersebut. Interaksi sehalu dan teknik hafalan tentang sesuatu fakta juga telah menyebabkan perkara yang berkaitan sejarah dikenali sebagai *The Dead Man of Curriculum* (Anuar Ahmad, Siti Haishah Abd Rahman & Nur Atiqah T. Abdullah, 2009). Interaksi sehalu ini boleh menyebabkan murid berada di zon

selesa semasa proses pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh, murid tidak fokus dan tidak dengar apa yang guru di depan kelasnya sedang mengajar serta berada dalam dunianya sendiri. Sikap guru yang tidak mengendahkan pelajar dan hanya mengajar sahaja menyebabkan murid tidak dapat berfikir secara kreatif dan kritis serta tidak dapat menghasilkan idea-idea yang bernas.

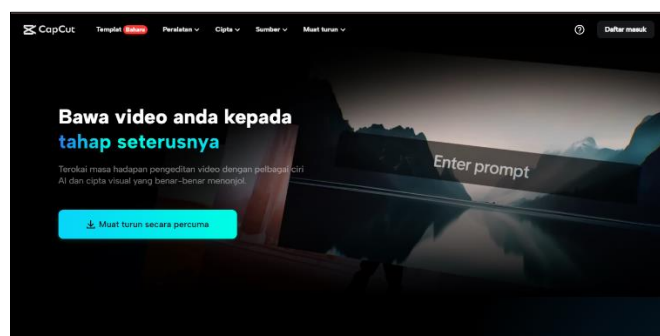
Ramli (2022a) menyatakan hala tuju pengajaran guru mempunyai kesan langsung terhadap cara murid terkesan terhadap kesejahteraan. Ini yang dilihat mempunyai pengaruh yang paling besar terhadap pembangunan dasar pendidikan. Pengajaran yang menggunakan interaksi sehalu kemungkinan akan berhadapan dengan masalah kerana hanya bergantung kepada buku teks semata-mata tanpa sesi soal jawab. Gaya penyampaian yang kurang berkesan merupakan kelemahan sebenar dalam kurikulum yang berkaitan dengan sejarah. Ramli (2020b) menjana pengetahuan yang berguna dengan imej visual yang bermotivasi untuk paparan. Gaya penyampaian guru dalam pembelajaran berbentuk syarahan yang panjang boleh menyebabkan timbulnya beberapa masalah. Antaranya ialah tumpuan murid akan merosot begi setiap minit proses pembelajaran yang berlalu, menggalakkan pembelajaran berdasarkan fakta yang tahapnya rendah dan murid lebih cenderung untuk tidak menyukai subjek yang mempunyai kandungan sejarah. Muhamad Firdaus Ramli, Noor Alhusna Madzlan, Abdul Aziz Zalay Zali dan Ridzuan Hussin (2020) aspek imej seni visual ditentukan oleh beberapa perkara yang terlibat dengan parameter seperti psikologi, latar belakang peribadi, aspek sosial dan emosi murid. Kreativiti seseorang guru diperlukan bagi melibatkan murid secara aktif melalui gaya penyampaian dan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Kandungan yang mempunyai sejarah yang diajar tanpa melibatkan unsur kreatif akan menyebabkan proses pembelajaran akan mendatar yang akhirnya murid berasa bosan dan kurang minat untuk belajar. Oleh itu, penggunaan multimedia merupakan salah satu kaedah dalam mempelbagaikan teknik mengajar dalam subjek yang melibatkan sejarah.

Dunia pada masa kini berkembang pesat seiring perkembangan teknologi yang memerlukan seorang guru berfikir secara kreatif dan inovatif. Ramli dan Musa (2020a) melihat secebis pengetahuan artistik adalah kedudukan untuk menunjukkan bagaimana perkembangan berharga berlaku melalui amalan metafora visual. Bagi menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif haruslah mempunyai persediaan dalam pelbagai aspek seperti kemahiran dan pengetahuan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta mengaitkan keseluruhan aspek dalam penyampaian pengajaran. Guru yang kreatif dan inovatif dalam proses PdP boleh dijadikan sebagai perintis kepada guru-guru yang lain kerana menggunakan sesuatu perkara yang baru hasil daripada adaptasi yang sedia ada dan pemikiran sendiri. Hal ini kerana masih ada guru yang mengamalkan kaedah pengajaran secara tradisional yang disifatkan sebagai pengajaran berpusatkan guru semata-mata (Md Yusoff, Mazalah & Maimun, 2006). Menurut Abd Samad, Ahmad, Harun, Amiruddin, Hashim dan Jaâ (2018) pula, kaedah tradisional seperti *chalk and talk* semata-mata tidak mendatangkan hasil untuk menarik perhatian murid. Hakikatnya peranan guru yang digariskan oleh Abdullah Sukor Shaari (2008), menunjukkan bahawa guru tidak hanya tertumpu kepada pengajaran di dalam kelas sahaja malah guru haruslah berperanan sebagai pemudah cara kepada setiap pelajarannya. Oleh itu, guru boleh menggunakan bahan bantu mengajar (BBM) sebagai pemudah cara dalam proses PdP.

HUBUNGAN TEKNOLOGI MONTAJ KEPADA PELAJAR SEKOLAH

Pada era pemodenan ini, teknologi adalah satu medium pengajaran yang memainkan peranan penting. Sebelum ini, ramai guru yang bergantung kepada bahan yang fizikal seperti buku teks, majalah, akhbar, buku rujukan dan pelbagai bahan rujukan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Cara memenuhi keperluan pelajar dengan mempelbagaikan teknik pengajaran juga akan meningkatkan semangat dan minat untuk subjek tersebut (Ramli, 2022). Namun, dengan adanya teknologi kini juga dapat membantu golongan guru dalam meningkatkan teknik pengajaran di bilik darjah. Ramai murid pada hari ini telah banyak didedahkan dengan teknologi yang canggih dan moden sehinggakan ada yang bergantung kepada teknologi dalam kehidupan seharian. Menurut Guttormsen (2000), perkembangan teknologi lebih banyak menyediakan mod persembahan maklumat secara dinamik berbanding kaedah pengajaran secara tradisional. Menerusi teknologi, cara pengajaran telah berubah kerana murid belajar dalam suasana yang berbeza dari sebelum ini dan guru akan menjadi sebagai pembimbing sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Oleh yang demikian, penggunaan montaj dalam pendidikan merupakan satu alternatif yang digunakan dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Montaj juga dapat dijadikan peransang kepada golongan murid serta menjadi bahan yang dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan sesuatu pengajaran. Ramli dan Musa (2020b) pendefinisian makna animasi yang pelbagai berlaku dengan melibatkan parameter dalam psikologi, kehidupan sosial dan budaya seni visual. Selain itu, teknologi montaj merupakan satu video pendek mengenai sesuatu pembelajaran yang ingin disampaikan. Dalam montaj juga, terdapat alat peranti yang boleh dinikmati menggunakan pancaindera terutamanya ialah mata dipanggil sebagai visual. Kadar pemerolehan pengetahuan pembelajaran lebih tinggi menerusi penglihatan berbanding dengan deria lain iaitu rasa, sentuh, bau dan pendengaran yang menunjukkan proses penyampaian maklumat dan pemerolehan adalah berkesan. Di samping itu, montaj pula merupakan mesej pengajaran yang disampaikan menerusi melekat atau menampal sesuatu gambar pada permukaan. Montaj yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Capcut* seperti Rajah 3.



Rajah 3: Aplikasi Capcut yang digunakan untuk penghasilan Montaj kepada penerokaan PdP.
Sumber: <https://www.capcut.com/ms-my/>

Teknologi montaj kepada pelajar sekolah amatlah penting dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana dengan adanya teknologi akan memberikan suasana pembelajaran yang berbeza kepada murid. Menerusi teknologi juga dapat mengembangkan lagi daya pemikiran seseorang murid dan murid tersebut boleh meneroka dengan lebih luas lagi. Sekiranya teknologi montaj tidak diterapkan kepada pelajar sekolah, kemungkinan suasana pembelajaran agak hambar dan berlakunya pengajaran 1 hala sahaja yang hanya melibat guru. Oleh itu, interaksi sosial antara pelajar dan guru semasa semasa pengajaran fizikal mampu dipertingkatkan (Ramli, Musa, Mohd Khairuddin & Basiron, 2020). Teknologi haruslah digunakan dalam sesi pembelajaran atau yang melibatkan topik yang agak membosankan terutamanya topik mengenai sejarah. Murid semestinya akan lebih teruja untuk belajar walaupun topik itu agak membosankan jika menggunakan teknologi montaj kerana di dalam montaj terdapat keratan gambar, grafik dan maklumat-maklumat ringkas yang mudah difahami. Teknologi montaj boleh dibuat dan di sunting menggunakan aplikasi *Capcut* yang mempunyai pelbagai elemen yang boleh digunakan seperti masukkan suara, ubah suara dan sebagainya seperti pada Rajah 4.



Rajah 4: Penyuntingan Montaj yang dilakukan dalam aplikasi Capcut.
Sumber: Azreena Aqilah, Guru Pelatih UPSI, 2023

IMPLIKASI KAJIAN

Video montaj dapat memberi kesan yang besar dalam bidang Pendidikan kerana boleh mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Montaj juga dapat mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun, kefahaman tentang penggunaan montaj menjadi lebih efektif adalah sesuatu yang lebih penting. Terdapat beberapa kebaikan menggunakan video montaj. Muhamad Firdaus, Abdul Aziz dan Nurazry (2019) menyatakan visual dimanipulasikan dengan sebaik positif mampu mewujudkan penerimaan umum yang berbeza. Penggunaan video montaj dapat memberikan pengalaman baru kepada sebilangan pelajar kerana menerusi penayangan montaj, murid dapat merasa seolah-olah mereka turut serta dalam suasana yang telah digambarkan. Komunikasi berpotensi untuk dibaiki, pendidikan dan latihan di dalam bilik darjah dengan menggunakan video montaj. Hal ini demikian kerana montaj dapat menghiburkan dan dapat tingkatkan kemahiran membaca, mendengar dan berinteraksi dengan teknologi terkini. Selain itu, penggunaan bahan bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga mempunyai kebaikannya yang tersendiri. Antara kebaikan penggunaan bahan bantu adalah dapat meningkatkan pemikiran konseptual pelajar agar lebih berkembang dan mewujudkan persekitaran yang menarik untuk mereka. Persekitaran belajar yang menarik dapat menarik murid untuk ke sekolah dan memberikan keselesaan semasa proses pembelajaran berlangsung. Gaya pembelajaran yang pelbagai juga merupakan kebaikan penggunaan bahan bantu mengajar. Murid mudah merasa bosan sekiranya gaya pembelajaran tidak pelbagai seperti hanya belajar berpandukan buku teks sahaja. Oleh itu, penggunaan bahan bantu mengajar amatlah digalakkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, penggunaan aplikasi visual montaj merupakan salah satu keperluan untuk menghasilkan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Montaj ini hanya bertindak sebagai pelengkap, bahan bantu mengajar atau sebagai bahan tambahan kepada guru dan ia juga tidak mengambil alih tugas guru. Montaj ini juga merupakan satu saluran pilihan dalam menyampaikan sesuatu maklumat dengan cara yang lebih berkesan. Dalam pada itu, teknologi maklumat adalah bersifat dinamik dan sentiasa berkembang dengan pesatnya. Pada era perkembangan kini montaj merupakan salah satu contoh teknologi kerana mempunyai potensi yang besar dalam sistem Pendidikan ketika ini. Kelebihan montaj bukan sahaja terdapat pada teknologi yang digunakan tetapi terletak pada usaha dan

keaktiviti seseorang guru itu sendiri. Penghasilan montaj yang kreatif dapat merangsang minda murid dan menjadikan sesuatu pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan menggunakan media-media seperti montaj yang lebih menarik. Oleh hal yang demikian, penghasilan montaj dalam bidang pendidikan dapat membantu meringankan beban yang sedia wujud yang melibatkan topik sejarah dan tokoh.

PENGHARGAAN

Penghargaan ini ditujukan kepada Ts. Dr. Muhamad Firdaus Ramli atas tunjuk ajar serta bimbingan daripadanya telah membuka ruang untuk saya menjayakan artikel ini. Selain itu, ribuan terima kasih yang tidak terhingga juga kepada ahli keluarga yang sentiasa memberikan dorongan dan sokongan yang tidak terhingga dalam menghasilkan tugas ini. Dorongan dan sokongan daripada keluarga juga memberi kekuatan kepada saya sehingga berjaya melengkapkan tugas ini. Ucapan ini juga ditujukan kepada semua rakan seperjuangan dan pihak yang telah terlibat dalam menjayakan tugas ini sama ada secara langsung atau tidak langsung. Segala bantuan dan tunjuk ajar yang telah dihulurkan amatlah saya hargai kerana tanpa bantuan dan tunjuk ajar yang diberikan, tugas ini tidak dapat disiapkan dengan sempurna.

RUJUKAN

- Abd Samad, N., Ahmad, W. M. R. W., Harun, H., Amiruddin, M. H., Hashim, S., & Jaâ, F. (2018). Bahan bantu mengajar (BBM) dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) di Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) Daerah Pontian. *Online Journal for TVET Practitioners*. Diakses daripada <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4808>
- Abdullah Sukor Shaari. (2008). *Guru Berkesan: Petua Dan Panduan*. Sintok: Penerbit Universiti Utara Malaysia. Halaman: 11
- Abdullah, R., Wan Mat Ali, W. N., & Jusoh, A. (2021). The Use of Teaching Aids (BBM) in the Subject Theme of "Colonization in Southeast Asia in the 19th Century". *Perspektif: Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 13(1), 1-13. <https://doi.org/10.37134/perspektif.vol13.1.1.2021>
- Anuar Ahmad., Siti Haishah Abd Rahman., & Nur Atiqah T. Abdullah. (2009). Tahap keupayaan pengajaran guru Sejarah dan hubungannya dengan pencapaian murid di sekolah berprestasi rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 34(1), 53–66
- Azman, M. N. A., Azli, N. A., Mustapha, R., Balakrishnan, B., & Isa, N. K. M. (2014). Penggunaan alat bantu mengajar ke atas guru pelatih bagi topik kerja kayu, paip dan logam. *Sains Humanika*, 3(1).
- Guttormsen. (2000). Using New Learning Technologies with Multimedia. *IEEE MultiMedia*, 7, 3, 40-5.
- Hartini Husain. (2006). Achievement and attitudes of students in teaching the subject through a computer. (Unpublished Master Dissertation). University Kebangsaan Malaysia, Malaysia
- Library Guides Universiti Malaya. (2021). Pameran Ukiran Kayu: Tokoh-tokoh. <https://umlibguides.um.edu.my/pamerankayu>
- Md Yusoff, D., Mazalah, A., & Maimun, A. L. (2006). *Penggunaan Internet dalam Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. Dlm. Ab. Halim, *Pendidikan Islam dan Bahasa Arab Pemangkin Peradaban Ummah*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Muhamad Firdaus Ramli., Noor Alhusna Madzlan., Abdul Aziz Zalay Zali., & Ridzuan Hussin. (2020). COGNITIVE THERAPY TECHNIQUE OF PEOPLE WITH DISABILITIES THROUGH VISUAL ARTS EDUCATION APPROACH. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(2), 3952-3966.
- Musa, R., Ramli, M., Mohd Khairuddin, N., & Abindinhazir, Z. (2019). Eksplorasi lakaran bertema kenderaan serta kesan terhadap kreativiti kanak-kanak. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7, 72-80. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/2708>
- Nurul Nur Atikah. (2023). Rajah 2 (definisi) Murid tingkatan 1 menonton Montaj di dalam kelas.
- Ramin Hajianfard., & Muhamad Firdaus Ramli. (2023). The Reflection of Peace and Violence in Visual Art Works of Malaysian Artists, *Peace Review*, DOI: 10.1080/10402659.2023.2188115
- Ramli, M, F.; Rambeli, N.; Rahmatulah, B, Mustafa, M, and Yassin, S. (2021). Development of Teachers in Visual Art Sketching Skills Approach in the Early Childhood Education Professionalism. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11 (5), 469-475.doi:10.48047/rigeo.11.05.48

- Ramli, M. F. (2019). Argumentasi Terhadap Pergerakan Fesyen Jalanan Tempatan. KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni, 6. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/2278>
- Ramli, M. F. (2020a). Assigning Features and Experiences During the Physical Movement Control Conditions Throughout Pandemic COVID-19. KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni, 8(2), i-iv. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol8.2.editorial.2020>
- Ramli, M. F. (2020b). Addressing Experiencing Prior To Pre-Control of Physical Movement Affected by COVID-19 Pandemic Issue. KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni, 8(1), i-iv. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/5497>
- Ramli, M. F. (2021). Debating Sensation of Studies During Restriction of Physical Progress Influenced by Coronavirus Disease (COVID-19). KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni, 9(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.1.editorial.2021>
- Ramli, M. F. (2022a). Signifying The Continuity of Experience in Confronting the Realm of Visual Art. KUPAS SENI, 10, i-xi. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2022b). Exploration of Unity in Dignifying Reviews of Visual Art. KUPAS SENI, 10, i-ix. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2022). Signifying The Continuity of Experience in Confronting the Realm of Visual Art. KUPAS SENI, 10, i-xi. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2023). Defining an Understanding of Art Issues from A Cross-Cultural Teaching Perspective. KUPAS SENI, 11(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol11.1.editorial.2023>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020a). An exploration of thematic sketch through visual arts activities towards the preschool children. Southeast Asia Early Childhood Journal, 9(2), 132-143. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/3920>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020b). Ekplorasi seni visual melalui aktiviti lakaran asas terhadap kanak-kanak prasekolah. Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan, 9, 35-47. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/3712>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020). Ekplorasi seni visual melalui aktiviti lakaran asas terhadap kanak-kanak prasekolah. Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan, 9, 35-47. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/3712>
- Ramli, M. F., Musa, R., Mohd Khairuddin, N. E., & Basiron, N. (2020). Cultural Sharing Through Visual Art Exhibition 'Dalam Bingkai' by JSRB-UPSI with FSRD-ISBI. EDUCATUM Journal of Social Sciences, 6(2), 25-34. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol6.2.3.2020>
- Ramli, M. F., Musa, R., Mohd Khairuddin, N. E., & Basiron, N. (2020). Cultural Sharing Through Visual Art Exhibition 'Dalam Bingkai' by JSRB-UPSI with FSRD-ISBI. EDUCATUM Journal of Social Sciences, 6(2), 25-34. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol6.2.3.2020>
- Ramli, Muhamad Firdaus and Zalay @ Zali, Abdul Aziz and Basiron, Nurazry. (2019). Pendekatan pendidikan seni visual terhadap terapi kognitif orang kurang upaya / Muhamad Firdaus Ramli...[et al.]. In: e-proceedings Design Decoded 2019, 19 - 20 June 2019, Mangrove Tourism Complex, Sungai Merbok 08000 Sungai Petani, Kedah.
- Rozinah Jamaludin. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributor Sdn.Bhd.
- Saridah H. (2006). Keberkesanan Penggunaan Perisian Multimedia Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Lokus Dalam Dua Matra Terhadap Pelajar Tingkatan Dua. (Kajian Berasaskan Sekolah)
- Zhang, Q., & Ramli, M. F. (2023). Aesthetic Education for Silver Hair: A Study of Chinese Elderly University Students' Art Learning Needs. Journal of Education and Educational Research, 6(3), 47-50. <https://doi.org/10.54097/0fv1m271>