

Article Info:

Published Date: 24 April 2024

*Corresponding Author: sabbynas1613@gmail.com

Grafik dalam Pembelajaran dan Pengajaran Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK) tahun 5

*Graphics in learning and teaching KAFA Class Assessment Test
(UPKK) year 5*

Khairun Sabirah Kamalul Bahari

Sekolah Menengah Kebangsaan Khir Johari, Jalan Berop,
35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

To cite this article (APA): Kamalul Bahari, K. S. (2024). Graphics in learning and teaching KAFA Class Assessment Test (UPKK) year 5. *KUPAS SENI*, 12(1), 93–104. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.11.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.11.2024>

ABSTRAK

Pada era pendidikan yang semakin berkembang, penggunaan grafik dalam pembelajaran Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK) tahun 5 memainkan peranan penting dalam meningkatkan kefahaman dan prestasi pelajar bagi sesuatu topik. Grafik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan memberi dimensi visual, tetapi juga sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan sesuatu perkara dengan cara yang menarik dan mudah difahami. Grafik dalam Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) Ujian Penilaian Kelas Kafa tahun 5 melibatkan pemahaman mendalam mengenai subjek subjek yang melibatkan keagamaan dan cabaran yang dihadapi dalam pengajaran di kelas Kafa. Hingga kini, kaedah pembelajaran yang mengendalikan cara tradisional masih menjadi pilihan utama dalam proses pengajaran tetapi ia adalah kurang menarik dan kurang interaktif, menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman yang mendalam dalam kalangan pelajar. Oleh itu, pengenalan dan penerapan media pendidikan seperti aplikasi masih terbatas dan belum diterapkan secara meluas di kalangan pelajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran turut membawa pelbagai manfaat yang signifikan. Ia membantu pelajar untuk memahami bahan pembelajaran dengan lebih baik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih dinamik dan bervariasi. Grafik bertindak sebagai alat visual yang berkesan memudahkan pemahaman pelajar terhadap bahan pembelajaran. Penggunaan grafik dalam konteks pembelajaran UPKK tahun 5 membuktikan keberkesannya dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Grafik berperanan sebagai alat visual yang tidak hanya memudahkan pemahaman pelajar terhadap bahan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat mereka untuk mendalami konsep-konsep yang disenaraikan di dalam struktur pembelajaran.

Kata Kunci: Grafik, PdP, UPKK, Murid tahun 5, Penilaian

ABSTRACT

The inclusion of graphics in the Year 5 Class Assessment Test (UPKK) has been shown to improve students' comprehension and performance in a period of expanding educational opportunities. In addition to serving as a visual aid and adding dimension, graphics are a powerful tool for communicating ideas in an engaging and understandable manner. Utilizing Graphics in Education the Year 5 Kafa Class Assessment Test requires a thorough comprehension of the religious subjects as well as the difficulties associated with teaching in the Kafa class. Up until now, the most common teaching approach has been to use traditional techniques of instruction. However, these methods are less engaging and participatory, which results in students who are not as interested in the material or who do not comprehend it well. As a result, students have not yet embraced educational media

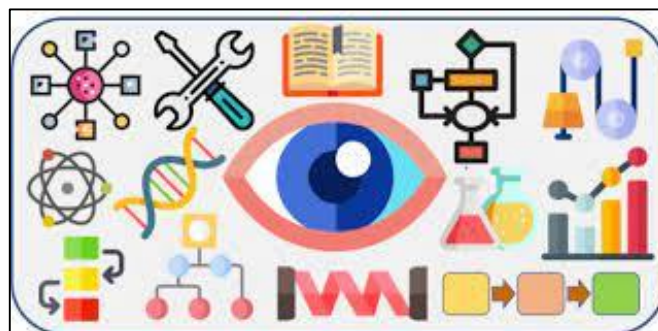
like applications in large enough quantities or through restricted introduction. Utilizing technology in education has other important advantages as well. Through a more dynamic and diversified learning style, it aids students in understanding the course information more fully. Graphics are a useful visual aid that helps pupils comprehend the information they are learning. The utilization of graphics in the UPKK year 5 learning environment demonstrates how successful they are at raising the caliber of instruction and learning. In addition to making the learning content easier for students to understand, graphics help pique their curiosity about going further into the ideas outlined in the learning structure.

Keywords: Graphics, Learning and teaching, UPKK, Year 5 students, Assessment

PENGENALAN

Pada era pendidikan yang semakin berkembang, penggunaan grafik dalam pembelajaran Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK) tahun 5 memainkan peranan penting dalam meningkatkan kefahaman dan prestasi pelajar dalam sesuatu topik. Grafik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan memberi dimensi visual, tetapi juga sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan sesuatu perkara dengan cara yang menarik dan mudah difahami. Pembelajaran yang menggunakan visual ini dapat memberikan pengalaman belajar kepada pelajar dengan lebih baik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Ramin Hajianfard dan Muhamad Firdaus Ramli (2023) menyatakan bentuk dan konsep yang digunakan untuk menciptakan grafik pembelajaran diteliti untuk menunjukkan pendekatan dan kecenderungan formal dan konseptual. Pentingnya penggunaan grafik dalam pembelajaran bagi pelajar tahun 5 tidak dapat diabaikan. Grafik membantu memvisualisasikan sesuatu, menyediakan gambaran yang jelas, bermakna dan nyata bagi pelajar. Rajah 1 menunjukkan contoh-contoh grafik yang boleh diterjemahkan di dalam pembelajaran. Setelah pelajar berhasil memahami sesuatu perkara tersebut, mereka dapat mengaplikasikannya dan menterjemahkannya dengan baik.

Visualisasi melalui grafik dapat mempercepat pemahaman pembelajaran, menyediakan landasan yang kukuh untuk pengetahuan yang lebih mendalam. Hal ini kerana, ia dapat memberikan peluang kepada pelajar untuk melihat secara langsung akan sesuatu perkara secara visual sehingga ia memungkinkan pelajar untuk lebih memahami konsep dengan lebih baik. Dengan menggunakan grafik dalam konteks Ujian Penilaian Kelas Kafa, pelajar dapat memahami dan menghafal informasi dengan lebih efektif sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik kepada mereka. Mereka dapat mengaitkan teori dengan aplikasi praktikal dalam menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Kemampuan pelajar dapat ditingkatkan dengan tidak hanya menyelesaikan sesuatu masalah atau soalan itu semata-mata tetapi juga mendorong pelajar untuk mensimulasikan kejadian yang sebenar. Ramli (2023) melihat pembangunan grafik pembelajaran diserlahkan, menekankan kesederhanaan, interaktiviti dan kebolehsesuaian mengikut keperluan individu. Selain itu, penggunaan grafik dalam pengajaran bagi pelajar tahun 5 dapat memotivasikan pelajar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Visualisasi grafik terutamanya yang bersifat interaktif, dapat menarik minat pelajar dan mendorong penyertaan yang lebih aktif dalam pembelajaran dan pengajaran. Dengan merangsang minat melalui grafik, guru dapat mencipta persekitaran yang kondusif untuk pemahaman yang lebih mendalam serta relevan dalam konteks kehidupan.



Rajah 1: Contoh-contoh grafik yang dapat diterjemahkan melalui sesuatu data dan maklumat.
(Sumber: Kunal Yadav, 2020, <https://www.evelynlearning.com/visual-learning-style/>)

LATAR BELAKANG KAJIAN

Grafik dalam Pembelajaran dan Pengajaran Ujian Penilaian Kelas Kafa tahun 5 melibatkan pemahaman mendalam mengenai subjek-subjek yang melibatkan keagamaan dan cabaran yang dihadapi dalam pengajaran di kelas Kafa. Pengajaran tradisional adalah kurang menarik dan kurang interaktif, menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman yang mendalam dalam kalangan pelajar. Rajah 2 menunjukkan implikasi kepada pelajar yang menunjukkan kebosanan dalam pengajaran dan pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah terdapat perbezaan hasil pembelajaran yang diajar melalui pembelajaran berasaskan komputer atau moden ini berbanding dengan pembelajaran tradisional dalam apa jua mata pelajaran (Eti Rohaeti, 2009). Cabaran ini semakin perlu diberikan penekanan dengan keperluan untuk memastikan bahawa pembelajaran berlangsung secara efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh itu, peranan teknologi dalam mengintegrasikan penggunaan elemen grafik dalam konteks ini menjadi amat penting untuk menyediakan satu platform pembelajaran yang lebih dinamik dan bersifat visual. Ia mencerminkan kepada perlunya inovasi dalam pendidikan UPKK ini.



Rajah 2: Murid yang kebosanan apabila guru menggunakan pembelajaran tradisional dan satu hala.
(Sumber: Amirah Mohd Sani, (2023), <https://yuran.my/peperiksaan-di-sekolah-kafa/>)

Perkembangan ekonomi telah membuka peluang baru dalam pengajaran UPKK dan penggunaan grafik menjadi satu aspek yang penting. Grafik membolehkan penyampaian maklumat dengan cara yang lebih menarik dan mudah difahami oleh pelajar. Dengan menggunakan elemen visual, pengajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi keperluan pelbagai gaya pembelajaran. Sesetengah individu dapat belajar dengan berkesan dalam keadaan yang sejuk, senyap dan teratur. Ada pula yang hanya boleh belajar dengan kehadiran muzik. Kecenderungan pelajar tidak terhad kepada keadaan fizikal di sekitar mereka sahaja, ia meliputi apa sahaja yang boleh mempengaruhi keupayaan mereka untuk menerima maklumat baru. Menganalisis ciri-ciri keperluan pembelajaran golongan murid dengan mencadangkan strategi penawaran pembangunan dan penambahbaikan sistem pendidikan oleh Zhang dan Ramli (2023). Di samping itu, grafik juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang berkesan dalam UPKK tahun 5 ini dan membolehkan guru menilai pemahaman pelajar secara holistik. Selain itu, perubahan landskap pendidikan moden menekankan kepada kepetingan melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Grafik memberikan peluang untuk meningkatkan interaktif dalam pengajaran UPKK, menjadikan pembelajaran lebih dinamik dan berfokus kepada pembangunan kefahaman yang mendalam terhadap pembelajaran.



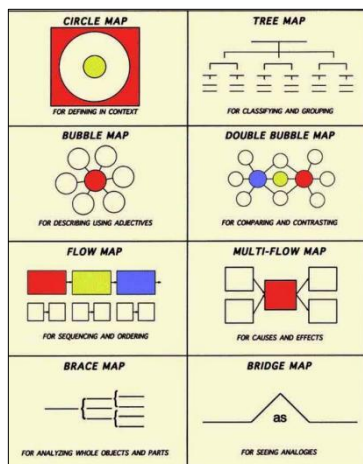
Rajah 3: Kejayaan pelajar mendapatkan 8A bagi semua subjek UPKK.

(Sumber: Ustazah Siti Bahriah Yahya, 2019, <https://rahsiarumahtangga.com/13-murid-dapat-8a-baca/>)

Pembelajaran yang mendorong pelajar untuk aktif dalam proses belajar cenderung dapat meningkatkan pemahaman konsep pelajar itu sendiri. Ramli, Musa, Mohd Khairuddin dan Basiron (2020) untuk sebahagian besar menghasilkan gaya grafik tersendiri melalui corak karya seni yang dimanipulasi sebaik mungkin. Oleh itu, kajian ini menyelidik bagaimana penggunaan grafik dalam pengajaran dan ujian penilaian dapat membawa impak positif kepada pembelajaran UPKK di kalangan pelajar tahun 5 kelas Kafa seperti dalam Rajah 3. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai peranan grafik dalam konteks ini, ia dapat memberikan sumbangan yang bernilai kepada pemodenan pengajaran UPKK di peringkat sekolah rendah.

Definisi Grafik

Grafik merupakan persembahan visual yang diterjemahkan pada permukaan seperti dinding, kanvas, skrin komputer, kertas, papan untuk tujuan jenama, pemberitahuan, ilustrasi atau hiburan. Contoh grafik dapat dilihat dalam Rajah 4 iaitu gambar foto, lukisan, seni tanpa ton, graf, tipografi, nombor, simbol, reka bentuk geometri, peta, lukisan kejuruteraan. 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. Grafik ini selalunya menggabungkan teks, ilustrasi, warna dan wujud sebagai grafik berfungsi atau berseni. Selain itu, boleh merupakan bayangan atau menggambarkan perkara yang wujud dalam dunia sebenar. Ia merupakan elemen yang sangat penting kerana ia mampu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan sampai terhadap topik. Dalam konteks pembelajaran dan pengajaran, grafik merujuk kepada perwakilan visual atau gambaran yang digunakan untuk menyampaikan maklumat atau data. Grafik boleh berupa carta, gambar rajah atau sebarang bentuk visual lain yang membantu dalam pemahaman dan pengajaran konsep-konsep tertentu. Penggunaan grafik ini bertujuan untuk menyampaikan maklumat dengan cara yang lebih jelas, memudahkan pembelajaran dan membuat konsep lebih mudah difahami.



Rajah 4: Grafik yang selalu digunakan oleh guru di dalam kelas.

(Sumber: Wong Sie Leong dan Lam Chang Po, 2020, <https://wsllcp.wordpress.com/pengurusan-grafik/>)

Definisi Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK)

Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK) dilaksanakan untuk menilai tahap kemahiran, kebolehan dan penghayatan murid-murid tahun 5 dalam bidang pengajian Al-Quran, Ulum Syariah (Aqidah dan Ibadah), Sirah, Adab (Akhlah Islamiyah), Jawi dan Khat serta Asas Lughatul Quran. Ia merupakan peperiksaan yang dilaksanakan kepada murid Kafa (berumur 11 tahun sahaja) sama ada yang belajar di Sekolah Kebangsaan (SK), Sekolah Agama Rakyat (SAR) dan Sekolah Rendah Agama (SRA) yang menggunakan sukatan pelajaran kurikulum Kafa JAKIM. Rajah 5 menunjukkan pelajar tahun 5 yang akan menduduki UPKK. Ramli dan Musa (2020b) pendefinisan makna animasi yang pelbagai berlaku dengan melibatkan parameter dalam psikologi, kehidupan sosial dan budaya seni visual.



Rajah 5: Murid tahun 5 yang akan menduduki UPKK menghadiri bengkel pemantapan UPKK.

(Sumber: Ummi Nani, 2022, <https://umminani.com/2022/09/teknik-menjawab-upkk-2022/>)

PENYATAAN MASALAH KAJIAN

Pengenalan dan penerapan media pendidikan seperti aplikasi masih terbatas dan belum diterapkan secara meluas di kalangan pelajar. Kaedah pembelajaran yang mengendalikan cara tradisional masih menjadi pilihan utama dalam proses pengajaran. Penggabungan pendekatan tradisional di dalam bilik darjah dan pendekatan atas talian akan membuka lembaran baru kepada dunia pendidikan. Ramli dan Musa (2020a) melihat secebis pengetahuan artistik adalah kedudukan untuk menunjukkan bagaimana perkembangan berharga berlaku melalui amalan metafora visual. Beberapa aplikasi yang dirancang khusus untuk pelajar UPKK tahun 5 ternyata tidak memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mencapai objektif pembelajaran. Reka bentuk pembelajaran berorientasikan grafik dan animasi yang berkesan mestilah mengadaptasikan teknologi multimedia bagi membantu kognisi manusia dan bukan sekadar menyediakan akses kepada maklumat. Grafik yang digunakan dalam setiap aplikasi pembelajaran tidak dapat mencipta daya tarikan atau membantu pelajar memahami dengan lebih baik sesuatu topik atau konsep pembelajaran. Muhamad Firdaus, Abdul Aziz dan Nurazry (2019) menyatakan gejala dimanipulasikan dengan sebaik positif mampu mewujudkan penerimaan umum yang berbeza.

Selain itu, ketidakmampuan pelajar untuk menyelesaikan tugas melalui lembaran kertas merupakan satu isu tambahan dan beberapa pelajar menghadapi kesulitan dengan kaedah ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mungkin berbeza. Oleh itu, kewujudan aplikasi pembelajaran yang mempunyai grafik yang menarik dapat memberikan manfaat dan kesan positif dalam pengalaman pembelajaran pelajar. Pembelajaran yang berkesan juga dianggap sebagai pembelajaran yang menyeronokkan. Rajah 6 menunjukkan beberapa orang pelajar yang sedang menyelesaikan tugas melalui tugas digital yang mempunyai grafik yang menarik yang meningkatkan minat pelajar untuk menyelesaikannya. Perisian multimedia merupakan satu alternatif baru ke arah mempelbagaikan media pengajaran melalui pendekatan teknologi multimedia serta memberi pendedahan kepada pelajar tentang kecanggihan teknologi multimedia masa kini. Ramli (2022b) melihat kepada keadaan generasi muda masa kini yang lebih cenderung kepada aktiviti yang tidak menentu. Bukan itu sahaja, prestasi pelajar dalam peperiksaan penting seperti Ujian Penilaian Kelas Kafa (UPKK) ini menghadapi cabaran yang mencetuskan keprihatinan. Kurangnya minat mendalam dalam pembelajaran dan pemahaman yang baik adalah antara masalah utama. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama di sekolah, juga dihadapi dengan ketidakpastian dan kekangan. Muhamad Firdaus Ramli, Rofidah Musa, Norkhaizatul Erma Mohd Khairuddin, Nurazry Basiron (2020) menyatakan bahawa cabaran dalam membangun satu metodologi yang merujuk kepada keperluan pengalaman sosial yang ditawarkan. Sistem tradisional yang masih dikekalkan dalam memberikan tugas dan ulangkaji pelajar memberikan kesan yang meluas tidak hanya kepada pelajar tetapi juga kepada guru. Dalam kajian yang dijalankan kesan animasi menunjukkan kesan positif animasi dengan pelajar yang mengikuti mod penyampaian teks bergrafik animasi memperoleh peningkatan markah yang lebih tinggi dan signifikan berbanding dengan pelajar yang mengikuti mod penyampaian teks statik.



Rajah 6: Contoh animasi yang mempunyai grafik yang menarik untuk pembelajaran berkesan.

(Sumber: Azman Zakaria, 2023,

https://www.upm.edu.my/berita/inovasi_kaedah_mudah_belajar_bahasa_inggeris_guna_teknologi_ar_vr-62939)

Kekurangan aplikasi pembelajaran yang digunakan di luar waktu sekolah sebagai usaha tambahan untuk mengulang-kaji pelajaran, terutama bagi pelajar yang bakal menghadapi peperiksaan penting, turut menjadi faktor yang menyumbang kepada ketidakcekapan dalam pembelajaran. Melalui rekaan, persepsi dan kognisi penghayat dapat digabungkan untuk memahami tindakan luaran fizikal aspek sesuatu imej yang disampaikan (Ramli 2019). Pelajar didefinisikan seperti sebuah mesin memproses maklumat yang memerlukan kaedah yang pelbagai untuk menyimpan dan memanggil semula ingatan mereka. Oleh itu, perlunya kepada bahan bantu belajar di luar waktu persekolahan untuk membantu mereka untuk terus belajar walau di mana mereka berada.

HUBUNGAN ANTARA GRAFIK DAN UPKK

Visualisasi Konsep dan Pengertian

Grafik Dapat Menjadi Alat Yang Sangat efektif untuk visualisasi konsep dan pengertian sesuatu perkara untuk diterjemahkan ke dalam sesuatu perkara yang lain. Dengan melihat grafik, pelajar dapat dengan mudah memahami hubungan antara tren, fakta dan pola yang mungkin sukar dipahami hanya melalui teks semata-mata. Musa, Ramli, Mohd Khairuddin dan Abindinhazir (2019) menyatakan persekitaran kelas, sekolah dan tempat tinggal juga merupakan aspek penting yang perlu dititik beratkan. Melalui visual ini juga, pelajar dapat menguatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep, yang dapat memberikan kesan positif terhadap prestasi mereka dalam peperiksaan khususnya UPKK ini. Potensi ini dapat dikembangkan melalui pengajaran dan pembelajaran.

Pemantauan Kemajuan dan Identifikasi Kekurangan

Penggunaan grafik dalam pembelajaran juga memungkinkan pemantauan kemajuan secara lebih jelas. Dengan melihat grafik ini, sama ada guru mahupun pelajar dapat mengidentifikasi area kekuatan dan kelemahan dalam pemahaman sesuatu bahan pembelajaran tersebut. Ini memberikan peluang untuk fokus pada topik atau konsep tertentu yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut terutama bagi subjek yang memerlukan fokus yang lebih seperti Bahasa Arab dan Sirah. Ramli, Rambeli, Rahmatullah, Mustafa dan Yassin (2021) teknik dalam pendekatan pendidikan seni dapat meningkatkan kefahaman artistik kepada faktor penerimaan yang lebih intelek. Dengan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kekuatan dan kelemahan, pelajar dapat meningkatkan potensi mereka dalam peperiksaan dengan memprioritikan waktu dan upaya kepada sesuatu yang memerlukan penambahbaikan. Oleh itu, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah meletakkan satu teras utama dalam membentuk modal insan ini melalui strategi menambah baik kualiti pengajaran dan pembelajaran.

Memotivasi dan Meningkatkan Keterlibatan

Grafik yang menarik dan informatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran seperti dalam Rajah 7 yang dapat dilihat pelajar menunjukkan minat dalam menghadiri kelas yang melibatkan teknologi dan grafik. Melalui visual data yang menarik, pelajar lebih mungkin terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka. Pendekatan visual ini berjaya memotivasikan pelajar ke arah ini, sekaligus memupuk budaya pembelajaran sepanjang hayat. Ramli (2021) perubahan terhadap kurikulum dalam penilaian yang menekankan profil, pencapaian, perkembangan dan penglibatan murid. Keterlibatan yang lebih tinggi dapat membawa impak yang sangat positif terhadap motivasi belajar, sekaligus dapat meningkatkan prestasi pelajar dalam UPKK. Dengan menggunakan grafik untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang relevan dan menarik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermotivasi tinggi dan meningkatkan prestasi pelajar secara holistik.



Rajah 7: Murid mengikuti kelas dalam talian yang turut menggunakan konsep visual dan grafik di dalam pembelajaran.

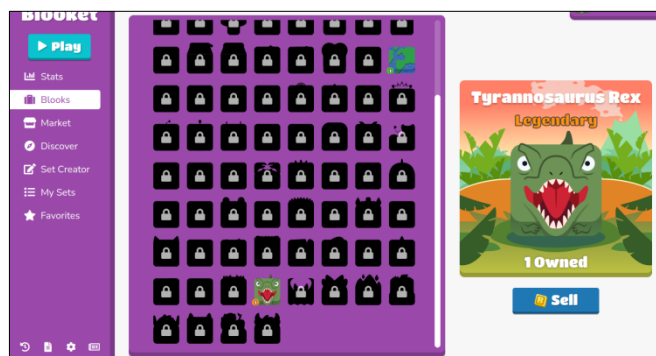
(Sumber: <https://kgkrokong.pimaxis.my/aktiviti/2018/8%20mei%202018.html>)

IMPLIKASI KAJIAN

Penggunaan grafik dalam konteks pembelajaran memberikan kelebihan yang pelbagai. Grafik bertindak sebagai alat visual yang berkesan memudahkan pemahaman pelajar terhadap bahan pembelajaran. Dengan menyediakan bahan visual dan grafik membolehkan pelajar menggambarkan konsep yang kompleks, menjadikan pembelajaran lebih responsif dan komprehensif. Menurut Muhamad Firdaus Ramli, Rofidah Musa (2020) yang merujuk kepada Bahagian Pembangunan Kurikulum 2011, kanak-kanak memerlukan pengetahuan seni dan kemahiran yang membolehkan mereka untuk mengembangkan kreativiti dan memupuk sikap dan sahsiah. Keupayaan grafik untuk menyampaikan maklumat dengan cara yang jelas dan tersusun membantu dalam membina asas pemahaman yang kukuh. Kemampuan analisis amat penting kerana merupakan kemampuan dalam menghuraikan suatu konsep atau aturan menjadi satu hubungan antara satu dengan yang lainnya dari keseluruhan struktur.

Kemampuan analisis merangkumi tiga proses iaitu pelajar dapat menguraikan setiap informasi yang relevan, menentukan hubungan dengan relevan dan menentukan sudut pandang tentang tujuan dalam mempelajari suatu informasi. Bukan itu sahaja, penggunaan grafik juga dapat merangsang minat pelajar untuk meneroka sesuatu topik dengan baik. Menurut Muhammad Firdaus Ramli (2019), melalui Gibson (1979), dalam teori (kemampuan) telah mencadangkan bahawa kehidupan perlu digarapkan oleh seseorang individu dengan potensi mengikut perlakuan dan tindakan. Visual yang menarik dan bermaklumat dalam grafik boleh menimbulkan rasa kagum, menimbulkan rasa ingin tahu dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan seperti antara muka bagi *Blooket* di Rajah 9. Dengan menarik perhatian melalui elemen visual dan grafik ini dapat menjadi alat yang berkesan untuk memotivasikan pelajar dan memupuk semangat berterusan untuk belajar.

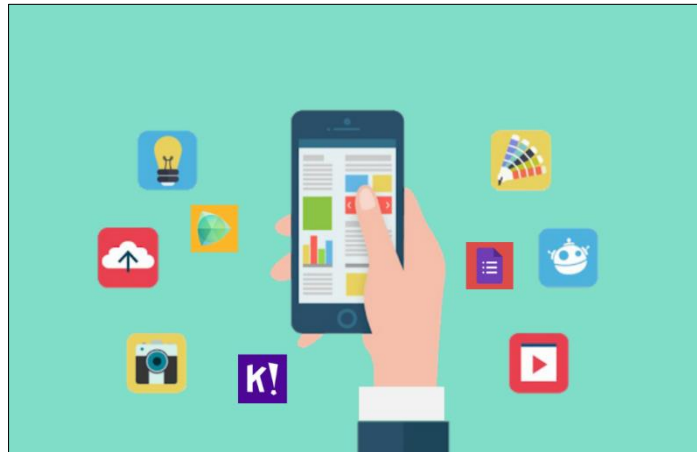
Mereka dapat membuat, mengevaluasi dan menganalogikan kesimpulan atau keputusan dari informasi yang terbaik. Ramli (2020a) menyatakan objektif pembelajaran adalah untuk menunjukkan konsep identiti budaya tempatan untuk disesuaikan dengan ruang landskap sekolah. Penyampaian yang lebih mengagumkan melalui grafik juga merupakan kelebihan yang ketara. Grafik mampu menyampaikan maklumat dengan cara yang lebih ringkas dan lebih bersasar malah membolehkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sesuatu perkara. Penglibatan pelajar dalam penyampaian visual ini dapat mengukuhkan pemahaman terhadap suatu maklumat malah menjadikan pembelajaran lebih berkesan dalam jangka masa panjang. Pendekatan visual grafik dan animasi dapat mempelbagaikan kaedah dan cara penyampaian oleh guru atau tenaga pengajar.



Rajah 8: Contoh antara muka di aplikasi pembelajaran *Blooket* yang menarik minat pelajar untuk belajar
(Sumber: 2023,
https://www.reddit.com/r/BLOOKET/comments/z87pv7/how_the_pro_blooket_locker_looks_like_compared_to/?rdt=38273)

Selain itu, aplikasi pembelajaran memberikan kelebihan yang interaktif dan relevan dengan kemajuan teknologi. Menurut Muhammad Firdaus Ramli (2023), pelbagai elemen warna digunakan secara meluas untuk memudahkan orang ramai untuk berkomunikasi bagi mencapai persetujuan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah semua usaha yang tersusun dalam memanipulasikan sumber belajar agar terhasilnya pembelajaran. Penggunaan aplikasi memastikan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menyediakan bahan interaktif yang membolehkan pelajar terlibat secara langsung. Kelebihan ini bukan sahaja merangkumi aspek interaktif, tetapi juga menyediakan latihan yang berkesan dalam membina kemahiran digital, yang semakin menjadi keperluan dalam masyarakat membangun. Ramli (2020b) menjana pengetahuan yang berguna dengan imej visual yang bermotivasi untuk paparan. Di samping itu, keupayaan untuk mengakses pembelajaran dan latihan di mana-mana sahaja, termasuk di rumah malah ia dapat menyediakan fleksibiliti yang diperlukan serta mewujudkan persekitaran pembelajaran yang boleh diakses dan berterusan di luar bilik darjah. Dengan menggabungkan kelebihan grafik dan aplikasi pembelajaran, ia dapat mencapai pendekatan pembelajaran yang holistik dan berkesan sekaligus memastikan pemahaman, minat dan penguasaan pelajar dikekalkan dengan baik. Ia sekaligus dapat meningkatkan modal insan seseorang pelajar. Modal insan merujuk kepada manusia itu sendiri sebagai aset yang bernilai kepada diri, organisasi dan negara.

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. Kelebihan pendekatan ini dilihat berjaya mewujudkan interaksi di antara guru-pelajar, pelajar-pelajar sama ada bersemuka atau tidak bersemuka. Rajah 9 menunjukkan beberapa aplikasi pembelajaran yang wujud dalam membantu pelajar dan guru. Maka, perbincangan di dalam kelas secara bersemuka dapat di sambung menerusi alam maya dengan mudah dan berkesan. Di samping itu, kemahiran menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi dapat ditingkatkan dari semasa ke semasa mengikut arus pemodenan dan perkembangan teknologi kini. Pelajar tidak perlu bergantung kepada input yang diberikan oleh guru sahaja terutama ketika di dalam kelas, bahkan boleh bertindak secara fleksibel dalam masa yang sama dapat memupuk kemahiran berfikir kritis.



Rajah 9: Aplikasi pendidikan yang menerapkan nilai grafik untuk menarik minat pelajar. (Sumber: 2021, <https://blog.pandai.org/4-aplikasi-pembelajaran-online-mudah-digunakan/>)

KESIMPULAN

Penggunaan grafik dalam konteks pembelajaran UPKK tahun 5 membuktikan keberkesannya dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Grafik berperanan sebagai alat visual yang tidak hanya memudahkan pemahaman pelajar terhadap bahan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat mereka untuk mendalami konsep-konsep yang disenaraikan di dalam struktur pembelajaran. Visualisasi yang menarik dan informatif dalam grafik membantu merangsang keagungan dan semangat belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Pentingnya penyampaian yang lebih berkesan melalui grafik turut memberikan sumbangan positif terhadap pemahaman pelajar. Grafik mampu menyampaikan maklumat secara jelas dan terarah, memperkukuhkan retensi maklumat dan mencipta pengalaman pembelajaran yang mendalam. Keterlibatan pelajar dalam pembelajaran melalui elemen visual menjadi faktor penentu keberhasilan dalam menghadapi ujian penilaian seperti UPKK. Namun, sambil memahami kelebihan grafik, penting juga untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran, sebagai pelengkap yang menyokong pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan era digital masa kini. Dengan melihat kelebihan grafik dan teknologi pembelajaran, kita dapat membentuk pendekatan pembelajaran yang holistik, memastikan pelajar tidak hanya memahami dengan baik tetapi juga siap menghadapi era kemajuan zaman. Kesimpulannya, integrasi grafik dalam pembelajaran UPKK tahun 5 merupakan langkah yang signifikan untuk meningkatkan kualiti UPKK dan membentuk pelajar yang berpengetahuan, mempunyai minat yang mendalam terhadap sesuatu perkata malah bersedia dalam menjadi generasi kalis masa hadapan.

PENGHARGAAN

Dedikasikan ucapan penghargaan kepada kedua ibu bapa tercinta, Encik Kamalul Bahari Abdul Rani dan Puan Khirwina Md Hkhir atas sokongan yang tidak berbelah bahagi kepada saya. Tidak dilupakan kepada Ts. Dr. Muhamad Firdaus Ramli kerana dengan tunjuk ajar serta bimbingan daripadanya membuka ruang untuk saya menyiapkan artikel ini dengan sebaik mungkin. Ucapan penghargaan ini juga saya tujukan kepada rakan-rakan seperjuangan yang banyak memberi sokongan dan bantuan dalam apa jua yang saya lakukan selain menjadi pembakar semangat untuk terus meggapai kejayaan bersama. Akhir madah, diucapkan terima kasih kepada mereka yang terlibat secara lansung atau sebaliknya dalam meyelesaikan tugas ini.

RUJUKAN

- Kunal Yadav. (2020), <https://www.evelynlearning.com/visual-learning-style/>
- 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/JSPP/article/view/2708>
- 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.; Rahmatullah, 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/JSPP/article/view/2278>
- 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/JSPP/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/JSPP/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. (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. (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). 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., 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.
- Reddit. (2023). Aplikasi Pembelajaran *Blooket* https://www.reddit.com/r/BLOOKET/comments/z87pv7/how_the_pro_blooket_locker_looks_like_compared_to/?rdt=38273

- Rohaeti, E. (2009). Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Pembelajaran Tradisional (Penelitian Eksperimen Kuasi di SMK Pasun dan 2 Bandung). *Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sani, M. A. (2023) Peperiksaan di Sekolah Kafa. <https://yuran.my/peperiksaan-di-sekolah-kafa/>
- Umminani. (2022). *Teknik Menjawab UPKK 2022 dan PSRA Shah Alam 2022*. Umminani. <https://umminani.com/2022/09/teknik-menjawab-upkk-2022/>
- Zakaria, A. (2023). Inovasi kaedah mudah belajar Bahasa Inggeris guna teknologi AR, VR. https://www.upm.edu.my/berita/inovasi_kaedah_mudah_belajar_bahasa_inggeris_guna_teknologi_ar_vr-62939
- 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>