

**KAJIAN PENGGUNAAN LIVE CANVAS DALAM BIDANG MENGGAMBAR
PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH**

***A STUDY ON THE USE OF "LIVE CANVAS" IN THE FIELD OF DRAWING IN VISUAL
ARTS EDUCATION IN PRIMARY SCHOOLS***

Law Chaw Nee
Jabatan Pendidikan Seni Visual,
Institut Pendidikan Guru Kampus Sarawak

Muhammad Khairullah Bin Muhammad Marzidi
Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif,
Universiti Malaysia Sarawak

Corresponding Author's Email: lawchawnee030829@gmail.com

Article history:

Received : 10 November 2025

Accepted : 21 December 2025

Published : 31 December 2025

ABSTRAK

PSV amat penting untuk menyokong pembelajaran abad ke-21 (Yong, Y. T., Harozila Ramli & Noor Azlin Mohd, 2023). Kajian ini bertujuan untuk meneroka potensi penggunaan "Live Canvas" yang berasaskan multimedia sebagai alat digital yang direka untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual (PSV). Dengan menyediakan platform kanvas digital yang interaktif, "Live Canvas" memberi peluang kepada murid untuk meneroka dan mengembangkan kemahiran seni visual mereka secara lebih berkesan. Menurut Mostafa *et al* (2017), teknologi yang semakin meluas penting digunakan dalam pendidikan khususnya PSV. Alat ini bertujuan untuk mengatasi beberapa cabaran pengajaran seni, seperti kekurangan kreativiti dan keyakinan murid, serta kesulitan dalam menghasilkan karya yang realistik. Platform ini menyokong pelaksanaan pengajaran secara bersemuka, dalam talian, dan hibrid, sambil menawarkan cadangan visual yang membantu murid memahami perspektif, ton, dan pencahayaan. Berdasarkan soal selidik yang dikumpulkan daripada guru-guru di SK South, Miri, penggunaan "Live Canvas" terbukti dapat mengurangkan beban dalam penyediaan bahan bantu mengajar dan meningkatkan interaksi antara guru dan murid. Secara keseluruhan, alat ini memberikan manfaat dalam memperkasa kreativiti dan kemahiran seni digital murid serta mempermudah pencapaian pengajaran yang lebih berkesan dalam mata pelajaran PSV.

Kata kunci: *Live Canvas, Bidang Menggambar, Pendidikan Seni Visual*

***A STUDY ON THE USE OF "LIVE CANVAS" IN THE FIELD OF DRAWING IN VISUAL
ARTS EDUCATION IN PRIMARY SCHOOLS***

ABSTRACT

The use of multimedia-based software in enhancing conceptual understanding in the teaching and learning of Visual Arts Education (VAE) is crucial in supporting 21st-century learning (Yong, Y. T., Harozila Ramli & Noor Azlin Mohd, 2023). This study aims to explore the potential of using "Live Canvas", a multimedia-based digital tool designed to enhance teaching and learning in Visual Arts Education (VAE). By providing an interactive digital canvas platform, Live Canvas offers pupils opportunities to explore and develop their visual art skills more effectively. According to Mostafa et

al. (2017), the increasing use of technology is essential in education, particularly in Visual Arts Education. This tool is intended to address several challenges in art instruction, such as pupils' lack of creativity and confidence, as well as difficulties in producing realistic artworks. The platform supports face-to-face, online, and hybrid teaching approaches, while offering visual guidance that helps pupils understand perspective, tone, and lighting. Based on questionnaires collected from teachers at SK South, Miri, the use of Live Canvas was found to reduce the workload in preparing teaching aids and to enhance interaction between teachers and pupils. Overall, this tool provides significant benefits in empowering pupils' creativity and digital art skills, while facilitating more effective teaching and learning in Visual Arts Education.

Keywords: : Live Canvas, Drawing, Visual Arts Education

Pengenalan

Peralatan dan kemudahan adalah sangat penting digunakan dalam setiap proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran PSV (Dinham, 2016). Dalam era digital yang semakin berkembang, teknologi telah memainkan peranan penting dalam memperkasa proses pengajaran dan pembelajaran, termasuk dalam bidang Pendidikan Seni Visual (PSV). Penggunaan platform digital kini menjadi pilihan utama dalam merancang dan melaksanakan aktiviti pembelajaran yang lebih dinamik dan interaktif. Salah satu alat yang diperkenalkan untuk tujuan ini adalah "Live Canvas", sebuah kanvas digital interaktif yang direka khusus untuk meningkatkan kemahiran dan kreativiti murid dalam bidang seni visual, terutamanya dalam lukisan dan catan.

Menurut kenyataan oleh Dr. Aminudin Mansor, cabaran yang dihadapi guru masa kini jauh berbeza dengan zaman dahulu (Majalah Pendidikan: 6 Julai 2017). "Live Canvas" bertujuan untuk mengatasi beberapa cabaran utama dalam pengajaran seni, seperti kekurangan bahan rujukan yang mudah diakses dan kesulitan dalam menyampaikan konsep asas seni visual dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Alat ini membolehkan guru menyampaikan konsep seni dengan menggunakan bahan visual yang lebih konkrit, serta memudahkan murid dalam memahami prinsip-prinsip seni secara lebih berkesan. Dengan menyediakan platform kanvas digital yang interaktif, murid dapat menghasilkan karya seni secara langsung dalam aplikasi elektronik, sambil mengembangkan idea dan kreativiti mereka melalui pelbagai pilihan visual yang tersedia.

Teknologi seperti "Live Canvas" menawarkan fleksibiliti dalam pelaksanaan pengajaran, sama ada secara bersemuka, dalam talian, atau hibrid. Dengan memanfaatkan perisian ini, murid bukan sahaja dapat menghasilkan karya seni secara realistik dan kreatif, tetapi juga merangsang perkembangan pemikiran kritikal dan imaginasi mereka. Selain itu, "Live Canvas" turut memberi manfaat dalam menyokong proses pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif, di mana murid dapat berinteraksi dengan alat ini untuk mencapai matlamat kreatif mereka. Melalui kajian ini, penggunaan "Live Canvas" sebagai alat bantu mengajar diharapkan dapat memberikan impak positif dalam

memperkasa pengalaman pembelajaran seni visual dan meningkatkan kebolehan kreatif murid dalam pendidikan seni (Faridah Hanim, Yahya, 2021).

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan campuran, yang menggabungkan metodologi kualitatif dan kuantitatif, untuk menilai kesan penggunaan teknologi digital dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) di sekolah rendah. Pendekatan campuran ini dipilih kerana ia membolehkan penyelidik memperoleh gambaran yang lebih holistik dan komprehensif mengenai kesan penggunaan alat digital, khususnya "Live Canvas", dalam konteks pengajaran seni visual.

Pendekatan kualitatif diutamakan untuk menggali dengan lebih mendalam pengalaman, persepsi, dan cabaran yang dihadapi oleh guru dan murid dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, penyelidik dapat memahami konteks sosial dan emosi yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi dalam bilik darjah. Data kualitatif diperoleh melalui pemerhatian langsung terhadap interaksi antara guru dan murid semasa sesi pengajaran, dengan guru-guru PSV dan murid, serta analisis dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan "Live Canvas", seperti rancangan pengajaran dan bahan-bahan sokongan yang disediakan. Oleh itu, data sebenar dapat difahami dan diterangkan dengan jelas dan tidak berasaskan andaian semata-mata (Roslina binti Mohd Nor, Nik Mohd Rahimi bin Nik Yusoff & Hamdzun bin Haron, 2020).

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai sejauh mana penggunaan "Live Canvas" memberi kesan kepada hasil pembelajaran murid dalam PSV. Oleh itu, penyelidik dapat bertindak sebagai alat yang sensitif untuk meneliti dan mengumpul maklumat dari sumber yang boleh dipercayai (Wan Kokman bin Wan Ahmad, Ahmad Nizam bin Othman, Ph. D & Ridzuan bin Hussin, Ph. D., 2020). Data kuantitatif dikumpulkan melalui soal selidik yang diedarkan kepada peserta kajian untuk mendapatkan maklumat yang lebih objektif mengenai tahap keberkesanan alat digital ini dari sudut pandang murid dan guru. Kajian ini bertujuan untuk mengukur perubahan dalam kemahiran seni visual murid serta peningkatan interaksi dan minat mereka terhadap subjek tersebut setelah menggunakan "Live Canvas."

Menurut Yin (2014), kajian kes merupakan cara penyelidikan yang mengkaji fenomena yang terjadi dalam konteks sebenar yang mempunyai bukti. Kajian ini direka bentuk sebagai kajian kes yang memfokuskan kepada satu sekolah rendah yang telah mengimplementasikan penggunaan "Live Canvas" dalam pengajaran PSV. Pemilihan sekolah ini dibuat berdasarkan ketersediaan alat digital yang diperlukan dan kesediaan guru serta murid untuk terlibat dalam kajian. Lokasi kajian dijalankan di SK South, Miri, di mana peserta kajian terdiri daripada lima orang guru PSV serta sepuluh orang murid yang dibahagikan kepada dua kumpulan: lima murid dari tahap rendah (Tahun 1 hingga Tahun

3) dan lima murid dari tahap tinggi (Tahun 4 hingga Tahun 6). Responden yang dipilih merupakan responden yang terbaik yang dapat memberikan sumber maklumat yang maksumum bagi membantu memahami fenomena yang dikaji (Safiek Mokhlis, 2019). Melalui pemilihan sampel ini, penyelidik dapat menganalisis perbezaan dalam pengalaman pembelajaran di kalangan murid dari pelbagai tahap umur dan kemahiran.

Secara keseluruhan, metodologi yang digunakan dalam kajian ini membolehkan penyelidik memperoleh data yang kaya dan mendalam, sekaligus memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai keberkesanan penggunaan "Live Canvas" dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah.

Analisis Data

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menilai keberkesanan penggunaan "Live Canvas" dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) di SK South, Miri. Data yang dikumpulkan melalui dua kaedah utama iaitu soal selidik dan pemerhatian yang memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai impak penggunaan teknologi digital ini terhadap kedua-dua guru dan murid. Analisis data ini melibatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna serta penilaian objektif terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh.

Analisis Soal Selidik Daripada Guru

Melalui soal selidik yang diberikan kepada guru-guru PSV, pengkaji dapat mengenal pasti persepsi dan pandangan mereka tentang keberkesanan "Live Canvas" dalam menyokong pengajaran seni visual. Hasil analisis menunjukkan bahawa ketiga-tiga guru yang terlibat sangat setuju bahawa "Live Canvas" mampu mengurangkan beban guru dalam menyediakan bahan bantu mengajar, terutamanya dalam aspek lukisan dan catan. Hal ini terbukti apabila penggunaan platform digital ini memungkinkan guru untuk menyediakan contoh karya yang lebih jelas dan lebih mudah diakses oleh murid.

Selain itu, interaksi guru-murid juga meningkat dengan penggunaan "Live Canvas." Guru-guru melaporkan bahawa mereka dapat memberikan maklum balas secara berterusan kepada murid melalui contoh karya yang ditunjukkan dalam aplikasi ini. Sebagai contoh, guru-guru boleh memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai konsep ton warna dengan membandingkan karya murid dengan contoh yang dihasilkan oleh AI dalam "Live Canvas". Keupayaan untuk menyediakan maklum balas visual yang jelas ini membantu meningkatkan pemahaman murid terhadap elemen seni, serta memperbaiki teknik melukis mereka.

Dari segi keberkesanan bagi murid, guru-guru juga sangat bersetuju bahawa penggunaan "Live Canvas" merangsang kreativiti murid dalam menghasilkan karya seni. Teknologi ini memberi murid idea baru yang lebih mudah untuk diimplementasikan, serta meningkatkan keyakinan murid dalam menghasilkan karya seni yang lebih berkualiti. Dengan adanya contoh karya visual yang boleh diakses, murid dapat mengikuti langkah-langkah teknikal dalam mencipta karya yang lebih realistik, tanpa rasa takut untuk membuat kesilapan.

Analisis Soal Selidik Daripada Murid

Dari sudut pandang murid, soal selidik memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tahap penerimaan dan kesan penggunaan "Live Canvas" terhadap motivasi dan minat mereka dalam subjek PSV. Sebanyak 7 orang murid sangat setuju bahawa "Live Canvas" mudah digunakan, manakala 3 orang lagi bersetuju dengan kenyataan ini. Pemerhatian semasa pelaksanaan menunjukkan bahawa walaupun murid mungkin menghadapi sedikit cabaran pada percubaan pertama, mereka dapat menguasai penggunaan aplikasi ini secara sendiri selepas beberapa kali percubaan. Hal ini menunjukkan bahawa penyediaan pendedahan awal oleh guru sangat penting dalam memastikan murid dapat mengakses dan menggunakan teknologi ini dengan berkesan.

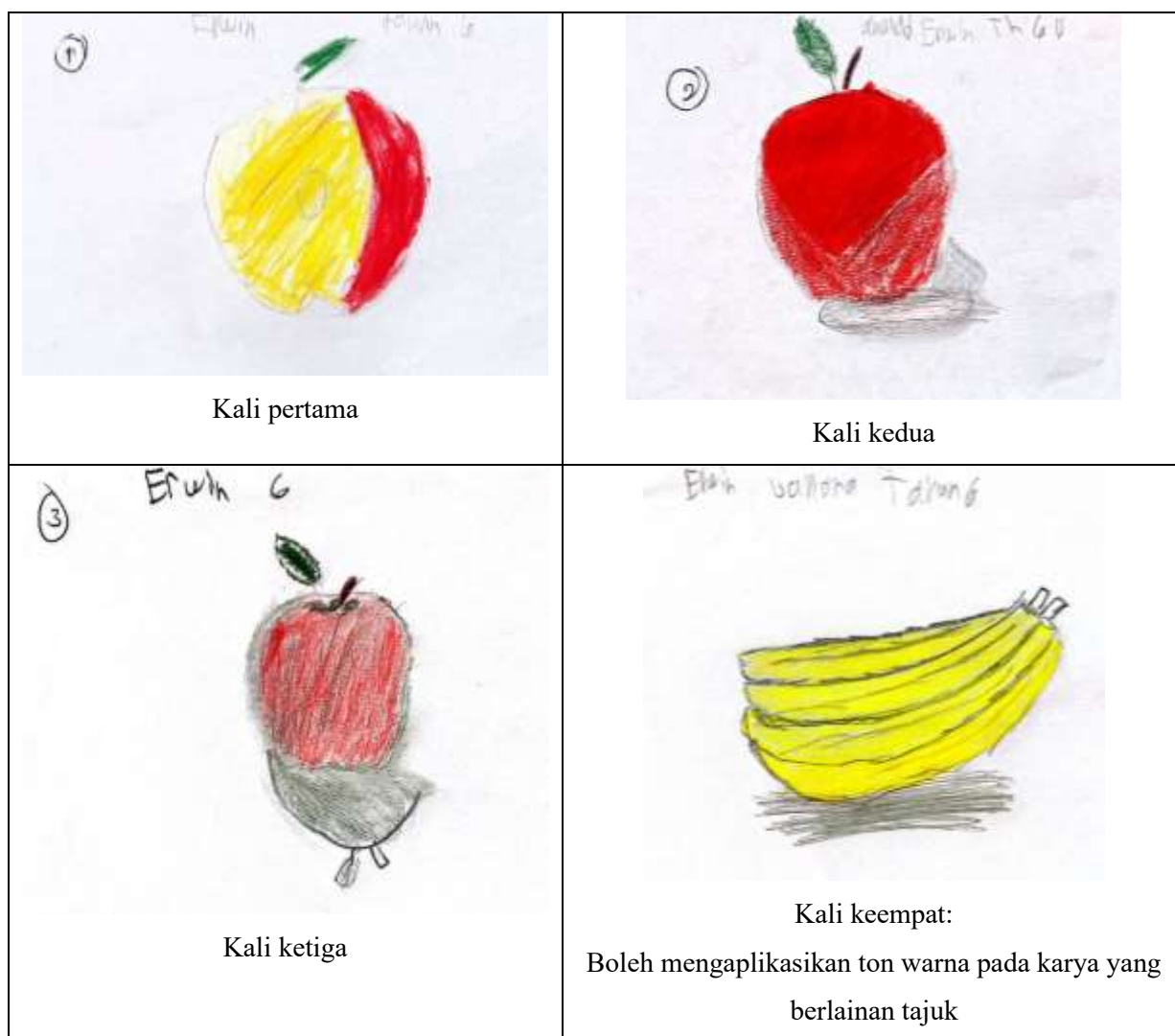
Murid-murid juga melaporkan bahawa mereka gembira menggunakan "Live Canvas" dalam aktiviti seni mereka, dengan 9 orang murid sangat setuju bahawa mereka merasa seronok menggunakan aplikasi ini untuk melukis. Keseronokan ini turut dikaitkan dengan kemampuan "Live Canvas" untuk menyediakan contoh karya AI, yang memberi inspirasi dan memberi mereka idea visual untuk mengembangkan karya mereka. Ini juga mencerminkan peningkatan motivasi dalam kalangan murid, di mana 6 orang murid sangat setuju bahawa mereka merasa lebih bermotivasi untuk menghasilkan karya seni selepas menggunakan "Live Canvas."

Namun, analisis data juga menunjukkan bahawa guru perlu memberi kebebasan kreatif kepada murid dengan menetapkan tema yang lebih umum dan terbuka, kerana apabila murid diberikan kebebasan dalam memilih tema, minat mereka terhadap aktiviti seni meningkat. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan "Live Canvas" menjadi lebih berkesan apabila murid dapat mengekspresikan kreativiti mereka dengan bebas, tanpa sekatan ketat dalam pemilihan tema.

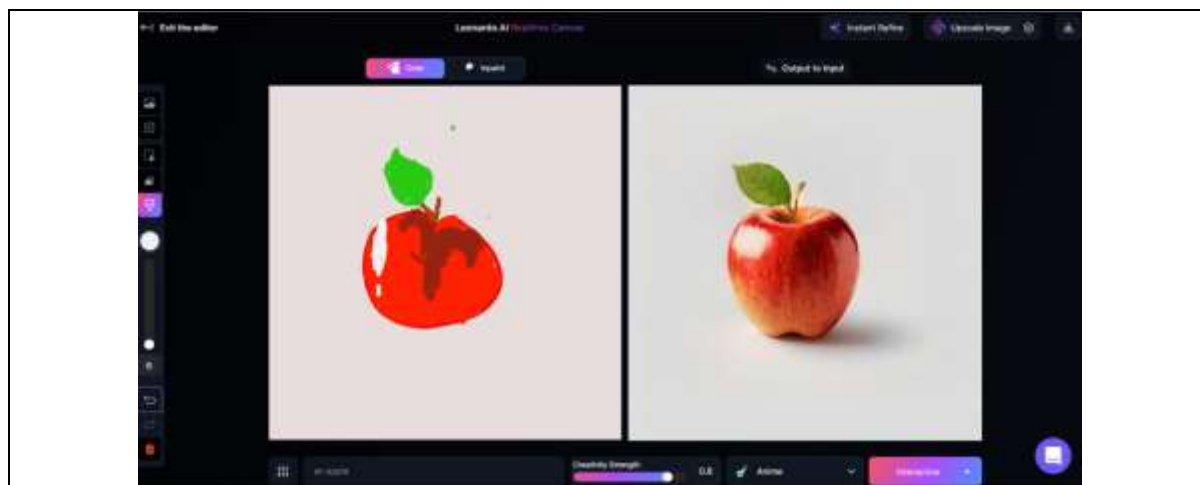
Seterusnya, kajian mendapati bahawa 7 orang murid sangat setuju bahawa mereka dapat menghasilkan karya yang lebih realistik dengan bantuan "Live Canvas." Ini dapat dilihat dalam peningkatan kualiti karya murid dari masa ke masa, yang menunjukkan bahawa penggunaan alat ini membantu mereka menguasai teknik seni dengan lebih baik. Selain itu, terdapat contoh di mana seorang murid menghasilkan karya yang berbeza daripada tema yang diberikan, menggunakan ilmu

dan kemahiran yang dipelajari daripada "Live Canvas." Ini menunjukkan bahawa teknologi ini bukan sahaja meningkatkan kemahiran teknikal, tetapi juga merangsang kreativiti bebas dalam diri murid.

Secara keseluruhan, gabungan data kualitatif dan kuantitatif memberikan gambaran yang jelas mengenai keberkesanan "Live Canvas" dalam meningkatkan pengalaman pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual. Dari segi guru, penggunaan alat digital ini membantu mereka menyampaikan konsep seni dengan lebih berkesan dan mengurangkan beban dalam penyediaan bahan pengajaran. Dari segi murid, penggunaan "Live Canvas" merangsang kreativiti mereka, meningkatkan keyakinan diri, dan memberi mereka motivasi untuk menghasilkan karya seni yang lebih berkualiti. Oleh itu, kajian ini menunjukkan bahawa "Live Canvas" bukan sahaja mendapat penerimaan yang baik daripada guru dan murid, tetapi juga memberikan impak positif dalam perkembangan kemahiran seni visual di kalangan murid sekolah rendah.



Rajah 1: Proses penghasilan karya oleh adik Erwin sebanyak 4 kali percubaan



Kali Pertama;
Karya digital dalam *Live Canvas*

Kali kedua Pengkarya mula mencuba memasukkan elemen ton warna gelap bagi menghasilkan kesan visual yang lebih realistik.	Kali ketiga: Penekanan ton warna semakin ketara dan menampilkan ton gelap dan terang yang lebih terperinci

Rajah 2: Proses penghasilan karya oleh adik Kenedy sebanyak 3 kali

Berdasarkan Rajah 1 dan Rajah 2, analisis data menunjukkan bahawa penggunaan "Live Canvas" memberi kesan positif dalam memahami konsep ton warna di kalangan murid. Sebahagian besar murid menunjukkan bahawa mereka dapat memahami konsep ton warna dengan lebih mudah melalui penggunaan aplikasi ini. Sebagai contoh, 5 orang murid sangat bersetuju dan 5 orang murid lagi bersetuju bahawa "Live Canvas" membantu mereka dalam memahami bagaimana ton warna berfungsi dalam sesebuah karya seni. Hal ini menunjukkan bahawa teknologi ini mampu memberikan penerangan visual yang jelas dan memberi perbandingan langsung yang mudah difahami oleh murid berkenaan konsep yang agak abstrak ini.

Namun, walaupun "Live Canvas" telah membantu murid dalam pemahaman ton warna, data juga menunjukkan bahawa murid masih memerlukan penerangan tambahan daripada guru. Maklum balas lisan yang diterima daripada murid mengesahkan bahawa mereka menghargai sokongan dan penjelasan lanjut daripada guru untuk lebih memperdalamkan pemahaman mereka mengenai konsep ini. Ini menunjukkan bahawa meskipun "Live Canvas" dapat memberikan contoh visual yang berguna, peranan guru dalam memberi penerangan tambahan tetap penting untuk mengukuhkan konsep-konsep seni yang kompleks. Oleh itu, penggunaan "Live Canvas" sebagai bahan bantu mengajar dapat dioptimumkan dengan interaksi berterusan antara guru dan murid.

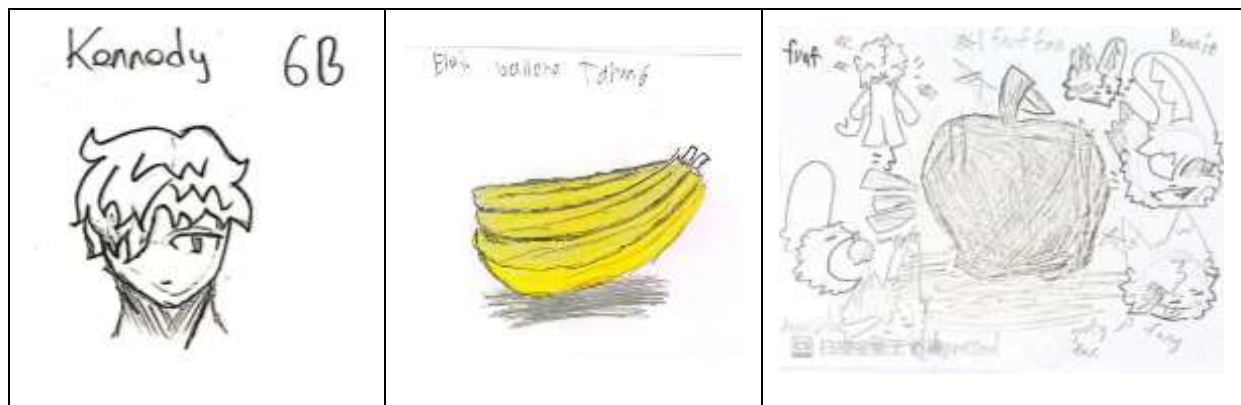
Melalui perbandingan visual antara karya murid dan contoh karya yang dihasilkan oleh "Live Canvas", guru dapat menjelaskan secara lebih berkesan bagaimana ton warna mempengaruhi keseluruhan hasil karya. Contoh daripada "Live Canvas" memberikan murid rujukan yang lebih jelas dan mudah untuk membandingkan dan mengenal pasti perbezaan ton dalam seni lukisan dan catan. Dengan menggunakan contoh karya AI yang disediakan dalam platform ini, guru dapat memperlihatkan pelbagai variasi ton warna, yang membantu murid melihat dan memahami dengan lebih jelas kesan penggunaan ton warna terhadap elemen seni seperti kedalaman, perspektif, dan pencahayaan.

Selain itu, 7 orang murid sangat setuju dan 3 orang murid setuju bahawa mereka mendapat banyak idea istimewa daripada penggunaan "Live Canvas". Inovasi ini tidak hanya memberi inspirasi kepada murid dalam menghasilkan karya seni, tetapi juga membantu memperluaskan imaginasi mereka. "Live Canvas" memperkenalkan pelbagai teknik seni yang mungkin belum pernah difikirkan oleh murid sebelumnya. Teknologi digital ini memberi mereka lebih banyak pilihan dan ruang untuk bereksperimen dengan berbagai macam gaya, ton, dan teknik yang boleh diaplikasikan dalam karya mereka. Oleh itu, penggunaan "Live Canvas" berfungsi sebagai alat penggalak kreativiti yang dapat membuka minda murid untuk mencipta karya seni yang lebih berani dan unik.

Keupayaan "Live Canvas" untuk memperkenalkan teknik dan contoh seni yang berbeza menjadikan alat ini sebagai sumber galakan kepada murid untuk mencuba sesuatu yang baru dan melangkaui batasan kreatif mereka. Melalui contoh yang dipaparkan dalam aplikasi, murid didedahkan kepada kaedah dan gaya seni yang pelbagai, yang sebelumnya mungkin tidak mereka pertimbangkan. Ini meningkatkan keyakinan murid untuk meneroka idea-idea baru dan menghasilkan karya yang lebih berani, mengatasi kebiasaan mereka dalam melukis atau mencipta karya seni.

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan "Live Canvas" memberikan manfaat yang jelas dalam membantu murid memahami konsep ton warna dengan lebih baik dan lebih

mendalam. Selain itu, aplikasi ini turut merangsang kreativiti dan imaginasi murid, yang memperkembangkan lagi kemahiran seni mereka secara holistik. Dalam konteks pengajaran, guru boleh menggunakan "Live Canvas" bukan sahaja sebagai bahan bantu mengajar untuk mengukuhkan pemahaman tentang elemen seni seperti ton warna, tetapi juga sebagai alat untuk merangsang pemikiran kreatif murid, memberi mereka ruang untuk bereksperimen dan berani mencuba teknik seni yang lebih kompleks dan unik.



Rajah 3: Contoh hasil karya murid yang lebih kreatif dan unik

Kelebihan Penggunaan "Live Canvas" dalam Pendidikan Seni Visual

Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) kini semakin diterima sebagai alat yang berpotensi untuk mempertingkatkan pengalaman pembelajaran, termasuk dalam bidang Pendidikan Seni Visual (PSV). Kajian ini menekankan kelebihan penggunaan "Live Canvas" sebagai alat bantu mengajar yang bukan sahaja meningkatkan kemahiran seni murid, tetapi juga menjadikan proses PdP lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Menurut Lee, Norzuraina Mohd Nor & Wong (2022), teknologi maklumat dan komunikasi memainkan peranan penting dalam merangsang pencapaian dalam pendidikan, dan "Live Canvas" sebagai platform digital adalah satu bentuk inovasi yang dapat memanfaatkan potensi tersebut, khususnya dalam pengajaran PSV di sekolah rendah.

Meningkatkan Kemahiran Murid dalam Konsep Asas Seni dan Seni Digital

Salah satu kelebihan utama penggunaan "Live Canvas" adalah kemampuannya untuk meningkatkan kemahiran murid dalam penguasaan konsep asas seni serta seni digital. Mengikut Noor Ain Mohd Yusoff (2022), pendedahan awal kepada asas seni adalah penting bagi memastikan murid memahami dan menguasai konsep-konsep seni seperti bentuk, cahaya, bayangan, ton, dan perspektif. Dalam konteks ini, "Live Canvas" menyediakan ruang yang fleksibel dan praktikal untuk murid melatih kemahiran seni mereka dengan cara yang lebih interaktif. Teknologi digital ini membolehkan murid

melakukan eksperimen dengan pelbagai elemen seni tanpa terikat kepada batasan fizikal seperti kertas atau cat. Melalui penggunaan kanvas digital, murid dapat berlatih melukis secara digital dengan lebih bebas, dan ini turut memberi mereka peluang untuk memperbaiki kemahiran seni mereka dalam suasana yang kurang tekanan.

Selain itu, guru dapat memperkenalkan penggunaan alat digital ini secara berterusan kepada murid, membantu mereka memahami dengan lebih jelas komposisi objek, kesan cahaya, dan ton warna dalam karya seni. Kajian oleh Hanibal Srouji (2017) juga menggariskan bahawa keseimbangan dan komposisi objek sangat bergantung pada kesan cahaya, yang dapat lebih mudah difahami dengan bantuan aplikasi seperti "Live Canvas" yang menyediakan contoh visual yang nyata dan dapat dilihat oleh murid secara langsung.

Mewujudkan Pengajaran dan Pembelajaran yang Menarik serta Pembelajaran Bermakna

Salah satu cabaran utama dalam pendidikan seni adalah memastikan bahawa pembelajaran tidak menjadi membosankan atau monoton. "Live Canvas" menawarkan penyelesaian yang berkesan kepada masalah ini. Mengikut kajian oleh Mohd Shazlan Shahudin & Khairul Azhar Jamaludin (2024), pengintegrasian gaya pembelajaran PSV dengan teknologi baru seperti "Live Canvas" dapat mencipta suasana pembelajaran yang lebih dinamik dan menarik. Elemen interaktif dan visual yang ditawarkan oleh aplikasi ini membantu menarik minat murid untuk terus terlibat dalam aktiviti seni. Murid boleh melihat hasil kerja mereka secara langsung, mengubahsuai elemen-elemen karya mereka, dan membuat eksperimen dengan teknik seni yang berbeza. Proses ini tidak hanya menjadikan pengajaran lebih menyeronokkan tetapi juga membantu murid merasa lebih terlibat dan teruja dalam pembelajaran seni visual.

Dengan keupayaan untuk menyediakan contoh visual yang cepat dan memberi maklum balas secara langsung, "Live Canvas" menjadikan pengajaran seni lebih bermakna dan relevan dengan keperluan murid. Ia juga mempercepatkan proses pemahaman murid terhadap konsep seni yang kompleks, dengan memberi mereka peluang untuk melihat perbezaan visual dalam karya seni mereka dengan serta-merta.

Meningkatkan Kreativiti dan Keyakinan Diri Murid

Salah satu masalah utama yang sering dihadapi oleh murid adalah ketidakpastian mengenai kemampuan mereka untuk merealisasikan idea seni mereka. Kajian ini menunjukkan bahawa "Live Canvas" dapat membantu murid mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan pengamatan terhadap 3 orang murid yang mengalami masalah dalam merealisasikan idea mereka, penggunaan "Live Canvas" memberi mereka rujukan karya yang boleh diikuti dan diaplikasikan dalam karya mereka sendiri.

Dengan contoh nyata yang disesuaikan dengan tema atau gaya lukisan yang mereka pilih, murid mendapat inspirasi untuk mencipta karya mereka dengan lebih yakin. Ini mengatasi kebimbangan mereka tentang kecantikan karya mereka, kerana mereka dapat melihat dan membandingkan karya mereka dengan contoh yang dihasilkan dalam "Live Canvas".

Apabila murid melihat contoh-contoh karya yang dihasilkan oleh "Live Canvas" yang menampilkan contoh warna, komposisi, dan kesan ton yang jelas, mereka merasa lebih berkeyakinan untuk mencuba teknik baru dan berani mengimplementasikan idea kreatif mereka. Seperti yang dikatakan oleh Norjieta Julita Taisin (2018), penggunaan teknologi digital dalam seni memberi keyakinan kepada murid, yang membolehkan mereka lebih bebas mengekspresikan diri mereka tanpa rasa takut akan kegagalan atau kesilapan dalam karya mereka.

Meringankan Beban Guru PSV dalam Menyediakan Bahan Bantu Mengajar

Beban yang dihadapi oleh guru dalam menyediakan bahan bantu mengajar untuk pengajaran seni visual juga dapat dikurangkan dengan penggunaan "Live Canvas". Sebagai contoh, guru dapat dengan mudah memberikan maklum balas secara langsung mengenai kemajuan murid dalam menghasilkan karya seni. Ini membolehkan guru memberikan penerangan yang lebih terperinci dan berkesan mengenai aspek-aspek seni tertentu seperti cahaya, bayangan, dan ton warna, dengan merujuk kepada contoh karya yang dihasilkan oleh murid menggunakan "Live Canvas".

Menurut kajian oleh Sia & Kamariah Abu Bakar (2022), penggunaan bahan visual atau konkrit seperti yang dihasilkan dalam "Live Canvas" memudahkan guru untuk menjelaskan konsep seni yang abstrak, serta membantu murid memahami dengan lebih mendalam. Dengan menggunakan "Live Canvas", guru tidak perlu lagi menghabiskan masa yang banyak untuk menyediakan contoh manual atau membuat demonstrasi secara langsung, kerana contoh digital yang dihasilkan oleh aplikasi ini boleh digunakan dalam sekelip mata untuk menjelaskan teknik-teknik seni kepada murid.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan "Live Canvas" dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah memberikan kelebihan yang signifikan bagi murid dan guru. Dari segi murid, alat digital ini membantu mereka menguasai kemahiran seni, meningkatkan kreativiti, serta membangkitkan keyakinan diri dalam menghasilkan karya seni. Bagi guru pula, "Live Canvas" meringankan beban pengajaran dan memberikan mereka alat bantu mengajar yang lebih efektif untuk mengajar konsep-konsep seni yang rumit. Dengan integrasi teknologi seperti ini, "Live Canvas" berpotensi untuk menjadi alat pembelajaran yang berkesan dalam memajukan Pendidikan Seni Visual

di sekolah rendah, menjadikannya lebih interaktif, berkualiti, dan bermakna bagi semua pihak yang terlibat.

Sumbangan Penulis

Law Chaw Nee: Konseptualisasi, Reka Bentuk Penyelidikan, Pengumpulan Data, Analisis Data, Penulisan – Penyediaan Draf Asal.

Muhammad Khairullah Bin Muhammad Marzidi: Konseptualisasi, Reka Bentuk Kajian, Metodologi, Pengumpulan Data, Analisis Data, Penulisan – Penyediaan Draf Asal, Penulisan – Semakan dan Penyuntingan.

Konflik Kepentingan

Manuskrip ini belum pernah diterbitkan dan tidak sedang dipertimbangkan untuk penerbitan oleh mana-mana jurnal lain. Penulis telah meneliti dan bersetuju dengan penyerahan manuskrip ini serta mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan berkaitan dengan kajian yang dilaporkan.

Biodata

Law Chaw Nee ialah pelajar Ijazah Sarjana Muda Perguruan di Jabatan Pendidikan Seni Visual, Institut Pendidikan Guru Kampus Sarawak. Bidang pengajian beliau memfokuskan kepada pedagogi Pendidikan Seni Visual serta integrasi teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran.

Muhammad Khairullah ialah Pensyarah Akademik di Jabatan Pendidikan Seni Visual, Institut Pendidikan Guru Kampus Sarawak, Miri. Beliau kini sedang melanjutkan pengajian di peringkat Doktor Falsafah (PhD) Seni Visual di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). Bidang kepakaran dan minat penyelidikan beliau merangkumi pendidikan seni visual, pedagogi kreatif, pembangunan kreativiti murid dan guru, serta integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran seni visual. Beliau turut terlibat secara aktif dalam penulisan dan penerbitan artikel ilmiah berkaitan pendidikan seni visual di peringkat sekolah dan latihan keguruan.

Rujukan

Dinham, J. (2016). *Delivering authentic arts education with student resource access 12 months*. Cengage AU.

Dr. Aminudin Mansor. (Majalah Pendidikan: 6 Julai 2017).

Faridah Hanim Yahya. (2021, Jun 18). Teknologi visualisasi untuk pendidikan. *Pena Wanita*.
<https://www.bernama.com/bm/tintaminda/news.php?id=1971682>

Hanibal Srouji (2017). A Methodology of Teaching Fundamentals of Art and Design. *Asian Journal of Education and e-Learning*. 5(4).

Lee, H. Y., Norzuraina Mohd Nor & Wong, Y. S. (2022). Analisis keperluan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual berasaskan kolaboratif- konstruktivis di sekolah rendah. *Kupas Seni*. 10, 90-103. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.10.2022>

Mohd Shazlan Shahudin & Khairul Azhar Jamaludin. (2022). Kepentingan dan cabaran pelaksanaan kurikulum Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 6 (1), 133-147.
<https://doi.org/10.55057/jdpd.2024.6.1.10>

Mostafa, J., Hashemi, S. A., Sosahabi, P., & Berahman, M. (2017). The role of ICT in learning-teaching process. *World Scientific News*. 72, 680-691.

Noor Ain Mohd Yusoff. (2022). Meningkatkan Kemahiran melukis dalam kalangan murid seni visual Tahun 6 SK Sri Layang menggunakan kaedah Surih Led. 10, 23-29.

Norjietta Julita Taisin. (2018). Aktiviti melukis meningkatkan keyakinan diri dalam kalangan kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*. 7, 19-29. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.3.2022>

Roslina binti Mohd Nor, Nik Mohd Rahimi bin Nik Yusoff & Hamdzun bin Haron. (2020). Meneroka kaedah pengajaran guru cemerlang Pendidikan Seni Visual Selangor (GCPSV): Satu Kajian Kes. *Malaysian Journal of Social and Humanities*. 5(5), 125-140.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i5.394>

Safiek Mokhlis. (2019). Pemupukan kreativiti kanak-kanak: Kajian kes amalan pengajaran kreativiti di sebuah tadika Islam. *Malaysian Online Journal of Education*. 3(1), 34-48.

Sia, S. P. & Kamariah Abu Bakar. (2022). Meningkatkan kemahiran operasi tambahn kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan bahan konkrit dan visual. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan (Special Issue)*. 11(1), 103-110. <https://ejournal.upsi.edu.my/journal/JPAK>

Wan Kokman bin Wan Ahmad, Ahmad Nizam bin Othman, Ph. D & Ridzuan bin Hussin, Ph. D. (2020). Analisis keperluan pengintegrasian gaya pembelajaran dan teknologi media baru dalam pendidikan seni visual. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*. 18(2), 1-13.
<https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jd/article/view/12228/5987>

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and Methods*. Beverly Hills, CA: Sage.

Yong, Y. T., Harozila Ramli & Noor Azlin Mohd. (2023). Kepentingan penggunaan perisian berasaskan multimedia terhadap kefahaman konsep PdP PSV bagi SJKC. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*. 16, 113-122. [file:///C:/Users/HP/Downloads/11%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/11%20(1).pdf)