

PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN MODEL *CO-IN
ART* BAGI PROGRAM PENDIDIKAN INKLUSIF
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

PUNITHAVILI A/P MARIAPPAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



PEMBANGUNAN DAN PENILAIAN MODEL *CO-IN ART* BAGI PROGRAM
PENDIDIKAN INKLUSIF DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN SENI VISUAL
SEKOLAH MENENGAH



PUNITHAVILI A/P MARIAPPAN

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024





PENGHARGAAN

Saya bersyukur dan berterima kasih pada Tuhan kerana dengan izin-Nya, saya telah berjaya menyiapkan laporan penyelidikan ini bagi memenuhi ingin syarat pengajian Ijazah Kedoktoran dalam tempoh masa yang ditetapkan. Walaupun terdapat pelbagai rintangan dan cabaran yang dihadapi sepanjang pengajian, namun dengan izin-Nya, segala halangan dapat diatasi dengan jayanya. Justeru, saya ingin mengucapkan penghargaan yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dokongan dan bimbingan selama perjalanan pengajian saya dalam menyelesaikan tesis peringkat Ijazah Kedoktoran dalam Pendidikan Seni ini. Tanpa kehadiran, dorongan, dan sumbangan mereka, pencapaian ini tidak mungkin terwujud.

Pertama sekali, saya ingin merakamkan ucapan penghargaan dan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr. Mohd Zahuri bin Khairani atas bimbingan yang teliti, sokongan tanpa henti, dan inspirasi yang diberikan sepanjang perjalanan ini. Kehadiran beliau sebagai penyelia utama telah menjadi sumber inspirasi dan penyokong tegar yang membimbing langkah-langkah saya dalam mengeksplorasi bidang pengajian ini.

Saya juga ingin menyampaikan penghargaan seikhlasnya kepada semua responden kajian dan panel pakar, yang telah sudi meluangkan masa dan memberikan pandangan berharga, serta komitmen yang tinggi sepanjang tempoh pengumpulan data. Setinggi-tinggi penghargaan kepada semua staf pengurusan di Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif serta Institusi Pengajian Siswazah UPSI atas sokongan dalam menjalankan kajian ini. Jutaan penghargaan kepada Pihak Bahagian Tajaan, Kementerian Pendidikan Malaysia atas pembiayaan yang ditawarkan. Terima kasih juga kepada rakan-rakan seperjuangan yang sentiasa menyokong satu sama lain dengan kata-kata positif dan kolaborasi dalam penulisan ilmiah serta pertandingan inovasi.

Penghargaan ini tidak lengkap tanpa ucapan terima kasih kepada keluarga saya, terutamanya kepada ibu bapa saya iaitu Encik Mariappan dan Puan Malarvili atas berkat doa yang sentiasa mengiringi perjalanan saya. Penghargaan khas kepada suami tercinta Encik Ravintharan yang merupakan tulang belakang kejayaan saya hari ini. Kejayaan ini adalah lebih bermakna dengan sokongan padu dan kuat beliau. Tidak ketinggalan juga, penghargaan kepada anak-anak saya iaitu Ghayathri, Nheha, Riya dan Vetri Vel yang turut merupakan faktor kejayaan saya, mereka telah memberikan sokongan tanpa syarat dan kasih sayang. Kalian adalah sumber kekuatan dan motivasi sejati bagi saya.

Akhirnya, terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, yang selalu memberikan petunjuk dan kekuatan dalam setiap langkah perjalanan ini. Semoga laporan penyelidikan ini dapat memberi impak walaupun sekecil zarah dalam dunia pendidikan.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan Model Pembelajaran berasaskan Pembelajaran Koperatif (*Co-In Art*) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual murid Program Pendidikan Inklusif di sekolah menengah. Kajian ini menggunakan pendekatan Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan (PRP). Sejajarnya, kajian ini dijalankan dalam tiga fasa. Fasa pertama adalah fasa analisis keperluan. Fasa ini menggunakan kaedah temu bual yang melibatkan seramai lima orang responden yang terdiri daripada tiga orang guru Pendidikan Seni Visual dan dua orang pensyarah Institut Pendidikan Guru untuk memantau keperluan pembangunan model *Co-In Art*. Dapatan fasa ini mengesahkan terdapat keperluan terhadap pembangunan model *Co-In Art*. Dapatan temu bual dan tinjauan literatur digunakan dalam fasa pembangunan komponen reka bentuk model *Co-In Art* di Fasa kedua. Fasa kedua ialah fasa reka bentuk dan pembangunan model. Dalam fasa reka bentuk kajian melibatkan seramai 16 orang pakar dengan menggunakan teknik *Fuzzy Delphi Method*. Sementara itu, fasa pembangunan pula melibatkan tujuh orang pakar dengan menggunakan *Interpretive Structural Modeling* bagi melihat keutamaan item dalam pembangunan model *Co-In Art*. Dapatan menunjukkan, pakar dalam fasa reka bentuk telah menerima 5 konstruk utama dengan 30 item dan bagi pembangunan pula pakar telah membuat undian (voting) bagi kedudukan item setiap konstruk. Fasa ketiga ialah fasa penilaian menggunakan soal selidik sebagai alat pengumpulan data untuk melihat kebolegunaan model *Co-In Art*. Analisis penilaian ini dijalankan bersama 30 orang guru Pendidikan Seni Visual. Tahap kebolegunaan guru ditinjau dengan berpanduan model *USE* yang meneliti aspek kebolegunaan, kemudahgunaan, kebolehbelaian dan kepuasan. Dapatan kajian menunjukkan semua aspek yang diuji berada pada tahap yang tinggi nilai min bagi kebolegunaan adalah 6.43 (SP=0.771), nilai min kemudahgunaan adalah 6.24 (SP=0.839), nilai min bagi kebolehbelaian adalah 6.59 (SP=0.535), dan nilai min kepuasan adalah 6.37 (SP=0.979). Justeru itu, kajian ini dapat menyumbang kepada bidang pendidikan dengan membangunkan sebuah Model Pembelajaran melalui integrasi aktiviti koperatif dan teknologi yang mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru dan murid. Kesimpulannya, model *Co-In Art* boleh digunakan dengan mudah oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual bagi murid Program Pendidikan Inklusif, guru mempunyai sebuah bahan bantu mengajar dalam proses perancangan pengajaran dan pembelajaran yang akan memanfaatkan semua kategori murid.



DEVELOPMENT AND EVALUATION OF CO-IN ART MODEL FOR INCLUSIVE EDUCATION PROGRAM IN SECONDARY SCHOOL VISUAL ARTS EDUCATION CURRICULUM

ABSTRACT

This study aims to develop a Cooperative Learning-based (*Co-In Art*) learning model for the subject of Visual Arts in the Inclusive Education Program among secondary school students. The study adopts a research and development (DDR) approach and is conducted in three phases. The first phase is the needs analysis phase, which involves interviews with five respondents, including three Visual Arts teachers and two lecturers from the Teacher Education Institute, to identify the needs for developing the *Co-In Art* model. The findings from this phase confirm the need for the development of the *Co-In Art* model. The interview data and literature review findings are then used in the second phase to develop the design components of the *Co-In Art* model. The second phase is the design and development phase. The study involves 16 experts using the Fuzzy Delphi Method for the design phase, while the development phase involves seven experts using Interpretive Structural Modeling to determine the item priorities in the development of the *Co-In Art* model. The findings indicate that the design experts have accepted five main constructs with 30 items, and for the development phase, the experts have conducted voting to determine the positions of each item within the constructs. The third phase is the assessment phase, which utilizes a questionnaire as a data collection tool to examine the usability of the *Co-In Art* model. This assessment analysis is conducted with 30 Visual Arts teachers. The usability level of the teachers is evaluated based on the USE model, which examines usability, ease of use, learnability, and satisfaction aspects. The study findings show that all tested aspects are at a high level. The minimum value for usability is 6.43 (SD=0.771), ease of use is 6.24 (SD=0.839), learnability is 6.59 (SD=0.535), and satisfaction is 6.37 (SD=0.979). Therefore, this study contributes to the field of education by developing a learning model that integrates cooperative activities and technology to address the challenges teachers and students face. In conclusion, the *Co-In Art* model can be easily used by Visual Arts teachers in the Inclusive Education Program, providing them with a teaching aid in the instructional planning and learning process that benefits all categories of students.

**KANDUNGAN****Muka Surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	iv
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	6
1.3 Pernyataan Masalah	13
1.4 Tujuan Kajian	20
1.5 Objektif Kajian	21
1.6 Persoalan Kajian	21
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	24
1.8 Definisi Operasional	27
1.8.1 Pembangunan Model Pembelajaran	27
1.8.2 Penilaian Model Pembelajaran	28
1.8.3 Program Pendidikan Inklusif	29
1.8.4 Pendidikan Seni Visual	29
1.8.5 Model <i>Co-In Art</i>	30
1.9 Batasan Kajian	31
1.10 Kepentingan Kajian	34
1.10.1 Pembinaan Ilmu (<i>Contribute to the body of the knowledge</i>)	34
1.10.2 Bukti Empirikal mengenai reka bentuk model <i>Co-In Art</i> dalam pendidikan	35



1.10.3	Kementerian Pendidikan Malaysia	35
1.10.4	Kepentingan kepada guru	36
1.10.5	Kepentingan kepada murid	36
1.11	Rumusan	37

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR 39

2.1	Pendahuluan	39
2.2	Pengenalan kepada Program Pendidikan Inklusif	40
2.2.1	Pelaksanaan Program Pendidikan Inklusif di Malaysia	44
2.2.2	Isu dan Cabaran murid Inklusif dalam pembelajaran	46
2.2.3	Isu dan Cabaran guru dalam pengajaran	50
2.3	Pengenalan kepada Pembelajaran Koperatif	53
2.3.1	Ciri-ciri Pembelajaran Koperatif	57
2.3.2	Kebaikan Pembelajaran Koperatif	61
2.3.3	Pembelajaran Koperatif untuk murid Program Pendidikan Inklusif	65
2.4	Pendidikan Seni Visual	70
2.4.1	Pendidikan Seni Visual dan murid berkeperluan khas	74
2.5	Teori-teori Berkaitan	77
2.5.1	Teori Konstruktivisme	77
2.5.2	Teori Kepelbagaian Cerdas	82
2.5.3	Justifikasi Pemilihan Teori	85
2.6	Model Fasa Pendekatan Reka bentuk dan Pembangunan	96
2.6.1	Model Fasa Analisis Keperluan	97
2.6.2	Model Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	98
2.6.3	Model Fasa Penilaian	107
2.7	Konstruk Pembangunan Model dengan penggunaan Model <i>TABA</i> (1962)	110
2.8	Kajian-kajian lepas dalam negara berkaitan Pembelajaran Koperatif	116
2.9	Kajian-kajian lepas luar negara berkaitan Pembelajaran Koperatif	120

2.10	Kajian-kajian lepas dalam negara berkaitan pembangunan model	125
2.11	Kajian-kajian Lepas Luar Negara berkaitan Pendidikan Seni untuk Murid Berkeperluan Khas	128
2.12	Kajian-kajian Lepas berkaitan Pengintegrasian Teknologi dalam Pendidikan	134
2.13	Rumusan	136
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	137
3.1	Pendahuluan	137
3.2	Reka Bentuk Kajian	138
3.2.1	Fasa 1: Analisis Keperluan	141
3.2.2	Fasa 2: Reka Bentuk dan Pembangunan	146
3.2.3	Fasa 3: Penilaian	149
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	152
3.3.1	Fasa 1: Analisis Keperluan	152
3.3.2	Fasa 2: Reka Bentuk dan Pembangunan	156
3.3.3	Fasa 3: Penilaian	160
3.4	Instrumen Kajian	162
3.4.1	Fasa 1: Instrumen Analisis Keperluan	163
3.4.2	Fasa 2: Instrumen Reka Bentuk dan Pembangunan	164
3.4.3	Fasa 3: Penilaian Instrumen	166
3.5	Kajian Rintis	168
3.5.1	Fasa Analisis Keperluan	168
3.5.2	Fasa Analisis Reka Bentuk dan Pembangunan	168
3.5.3	Fasa Analisis Penilaian	169
3.6	Kesahan Instrumen Kajian	169
3.6.1	Kesahan muka dan kesahan kandungan	171
3.7	Kebolehpercayaan Instrumen Kajian	175
3.7.1	Fasa Analisis Keperluan	176
3.7.2	Fasa Analisis Reka Bentuk dan Pembangunan	177
3.7.3	Fasa Analisis Penilaian	178
3.8	Prosedur Pengumpulan Data	180
3.8.1	Kaedah Penganalisan Data Fasa Penilaian	182

3.8.2	Fasa Analisis Reka Bentuk dan Pembangunan	183
3.8.3	Fasa Analisis Penilaian	187
3.9	Prosedur Penganalisisan Data	189
3.9.1	Kaedah Penganalisisan Data Fasa Analisis Keperluan	189
3.9.2	Kaedah Penganalisisan Data Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	191
3.9.3	Kaedah Penganalisisan Data Fasa Penilaian	203
3.10	Rumusan	205
BAB 4	ANALISIS DAPATAN	206
4.1	Pendahuluan	206
4.2	Dapatan Fasa Analisis keperluan	207
4.2.1	Demografi Responden	207
4.2.2	Pandangan Responden Terhadap Keperluan Pembangunan Model	208
4.2.3	Pandangan Responden Terhadap Aktiviti-aktiviti P&P yang sesuai	215
4.2.4	Pandangan Responden Terhadap Strategi Pengajaran yang Sesuai	221
4.2.5	Pandangan Responden Terhadap Aplikasi Perisian yang Sesuai	226
4.2.6	Pandangan Responden Terhadap Penilaian yang Sesuai	230
4.2.7	Rumusan Dapatan Fasa Analisis Keperluan	237
4.3	Dapatan Fasa Reka Bentuk Model	238
4.4	Analisis Reka Bentuk Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	239
4.4.1	Demografi Pakar Reka Bentuk	241
4.4.2	Langkah 1: Pembangunan Komponen (Konstruk dan Item) Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> berasaskan Model Sedia Ada	243
4.4.3	Langkah 2: Pengesahan komponen (konstruk dan item) model berdasarkan kesfsebapakan menggunakan kaedah <i>Fuzzy Delphi Method</i> (FDM)	247

4.4.4	Konsensus Pakar Pada Komponen	248
4.4.5	Dapatan Konsensus Pakar Konstruk Objektif	249
4.4.6	Dapatan Konsensus Pakar Konstruk Isi Kandungan	250
4.4.7	Dapatan Konsensus Pakar Konstruk Aktiviti	252
4.4.8	Dapatan Konsensus Pakar Konstruk Aplikasi	253
4.4.9	Dapatan Konsensus Pakar Konstruk Penilaian	255
4.4.10	Rumusan Kesepakatan Pakar Reka Bentuk	256
4.4.11	Rumusan Dapatan Reka Bentuk Model	258
4.5	Analisis Pembangunan Model	259
4.5.1	Dapatan Langkah 1: Pengesahan Pakar Terhadap Elemen dalam Konstruk Utama	260
4.5.1 (a)	Demografi Pakar Pembangunan	261
4.5.1 (b)	Senarai Elemen Akhir bagi Setiap Konstruk Sebelum Melalui Proses Undian (<i>voting</i>) Oleh Pakar	262
4.5.2	Dapatan Langkah 2: Membina Frasa Hubungan dan Kontekstual	265
4.5.2 (a)	Perincian Huraian Bagi Setiap Elemen Di Dalam Komponen	266
4.5.3	Dapatan Langkah 3: Pembangunan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> menggunakan perisian <i>Interpretive Structural Modeling</i> (ISM)	272
4.5.4	Dapatan Langkah 4: Pembentangan dan Penilaian	278
4.5.5	Dapatan Langkah 5: Analisis dan Interpretasi Model	280
4.5.5 (a)	Analisis dan Interpretasi Dapatan Setiap Komponen Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	281
4.5.6	Rumusan Dapatan Kajian Fasa Pembangunan Model	288
4.6	Dapatan Fasa Penilaian	289
4.6.1	Demografi Pakar Kajian	290
4.6.2	Tahap Kebolehgunaan Guru-Guru PSV Terhadap Model <i>Co-In Art</i>	292
4.6.3	Tahap Kemudahangunaan Guru-Guru PSV Terhadap Model <i>Co-In Art</i>	294

4.6.4	Tahap Kebolehbelaian Guru-Guru PSV Terhadap Model <i>Co-In Art</i>	296
4.6.5	Tahap Kepuasan Guru-Guru PSV Terhadap Pembangunan Model <i>Co-In Art</i>	297
4.6.6	Rumusan Dapatan Kajian Fasa Penilaian Kebolehgunaan Model	298
4.7	Rumusan	299
BAB 5	RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN CADANGAN	302
5.1	Pendahuluan	302
5.2	Rumusan Dapatan Kajian	303
5.2.1	Persoalan Kajian Fasa Analisis Keperluan	304
5.2.2	Persoalan Kajian Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	306
5.2.3	Persoalan Kajian Fasa Penilaian	309
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	310
5.3.1	Perbincangan Analisis Keperluan	310
5.3.2	Perbincangan Reka Bentuk dan Pembangunan	322
5.3.3	Perbincangan Penilaian Kebolehgunaan	351
5.4	Implikasi Kajian	357
5.4.1	Implikasi Terhadap Teori	357
5.4.2	Implikasi Terhadap Reka Bentuk dan Pembangunan	361
5.4.3	Implikasi Praktikal	362
5.4.3.1	Implikasi Terhadap Guru	363
5.4.3.2	Implikasi Terhadap Murid	364
5.4.3.3	Implikasi Terhadap Penggubal Dasar	365
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	366
5.6	Penutup	368
	RUJUKAN	373
	LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Bilangan Murid Berkeperluan Khas (MBK) dalam Program Pendidikan Inklusif (PPI) Tahun 2013 hingga 2020	14
2.1	Perkembangan Program Pendidikan Inklusif	46
2.2	Kecerdasan pelbagai Howard Gardner	83
2.3	Kajian menggunakan Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i>	103
2.4	Kajian menggunakan Pendekatan <i>Interpretive Structural Modelling</i>	105
2.5	Reka bentuk dan perincian komponen (konstruk) model	113
2.6	Pemetaan Item berdasarkan Konstruk Model dan Teori	115
3.1	Jenis Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan	140
3.2	Sub Fasa, kaedah dan penerangan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan	149
3.3	Bilangan sekolah yang melaksanakan Program Pendidikan Inklusif di Malaysia	153
3.4	Bilangan Sekolah yang melaksanakan Program Pendidikan Inklusif di Negeri Perak	155
3.5	Penentuan Kriteria Pemilihan Sampel	156
3.6	Penentuan Kriteria Pemilihan Pakar bagi <i>Fuzzy Delphi Method</i>	158
3.7	Penentuan Kriteria Pemilihan Pakar bagi <i>Interpretive Structural Modelling</i>	159
3.8	Penentuan Kriteria Pemilihan Sampel Guru	162
3.9	Ringkasan Instrumen Analisis Keperluan (Temu bual)	163
3.10	Instrumen Analisis Keperluan (Temu bual)	164
3.11	Ringkasan Instrumen Reka bentuk	165
3.12	Ringkasan Instrumen Penilaian	167
3.13	Ringkasan Panel Pakar Kesahan Instrumen	174
3.14	Pekali alpha Cronbach's	175
3.15	Ujian Normaliti Deskriptif	178

3.16	Analisis kebolehpercayaan	180
3.17	Tahap persetujuan dan Skala <i>Fuzzy</i> bagi Tujuh Mata	195
3.18	Interpretasi Nilai Skor Min	204
3.19	Matrik Kajian Pembangunan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	204
4.1	Maklumat Responden Temu bual	208
4.2	Ringkasan dapatan pandangan responden terhadap keperluan pembangunan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	214
4.3	Ringkasan dapatan pandangan responden terhadap aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang sesuai	219
4.4	Ringkasan dapatan pandangan responden terhadap strategi pengajaran yang sesuai	225
4.5	Ringkasan dapatan pandangan responden terhadap perisian/platform yang sesuai	229
4.6	Ringkasan dapatan pandangan responden terhadap penilaian yang sesuai	233
4.7	Langkah bagi analisis reka bentuk Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> dan persoalan kajian	241
4.8	Demografi pakar	242
4.9	Reka bentuk dan perincian komponen (konstruk) Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> berdasarkan Model <i>ASSURE</i> dan Model <i>TABA</i>	244
4.10	Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> (Konstruk Objektif)	250
4.11	Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> (Konstruk Isi Kandungan)	251
4.12	Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> (Konstruk Aktiviti)	253
4.13	Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> (Konstruk Aplikasi)	254
4.14	Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> (Konstruk Penilaian)	256
4.15	Rumusan Komen dan Cadangan Para Pakar Kajian	257
4.16	Rumusan Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> Konstruk Diterima	258
4.17	Rumusan Dapatan Analisis <i>Fuzzy Delphi Method</i> Item Ditolak	259

4.18	Langkah bagi analisis pembangunan Model <i>Co-In Art</i> dan persoalan kajian	260
4.19	Demografi Pakar	261
4.20	Senarai item akhir bagi konstruk Objektif	263
4.21	Senarai item akhir bagi konstruk Isi Kandungan	263
4.22	Senarai item akhir bagi konstruk Aktiviti	264
4.23	Senarai item akhir bagi konstruk Aplikasi	264
4.24	Senarai item akhir bagi konstruk Penilaian	265
4.25	Frasa hubungan kontekstual berdasarkan konstruk	265
4.26	Perincian dan huraian bagi item di bawah konstruk Objektif	267
4.27	Perincian dan huraian bagi item di bawah konstruk Isi Kandungan	268
4.28	Perincian dan huraian bagi item di bawah konstruk Aktiviti	269
4.29	Perincian dan huraian bagi item di bawah konstruk Aplikasi	270
4.30	Perincian dan huraian bagi item di bawah konstruk Penilaian	271
4.31	Pernyataan bagi singkatan di dalam Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	277
4.32	Skala Inteprestasi Nilai Min	289
4.33	Maklumat Responden Fasa Penilaian	290
4.34	Tahap Kebolegunaan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	292
4.35	Tahap Kemudahan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	294
4.36	Tahap Kebolehbelaian Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	296
4.37	Tahap Kepuasan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	297
4.38	Rumusan Tahap Kebolegunaan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	298

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	26
2.1	Perkembangan Pendidikan Inklusif	42
2.2	Visualisasi Konsep Pendidikan Inklusif	42
2.3	Proses pergantungan positif	58
2.4	Model <i>ASSURE</i>	111
2.5	Model <i>TABA</i>	112
3.1	Reka bentuk dan Pembangunan model berdasarkan kaedah	147
3.2	Proses Pembangunan Model	151
3.3	Prosedur Pengumpulan Data Kajian	182
3.4	Carta Alir Prosedur Pengumpulan Data Fasa Analisis Keperluan	182
3.5	Carta Alir Prosedur Pengumpulan Data Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan	184
3.6	Carta Alir Prosedur Pengumpulan Data Fasa Penilaian Kebolehgunaan	188
3.7	Carta alir Prosedur Analisis Pendekatan Teknik <i>Fuzzy Delphi Method</i>	192
3.8	Set <i>Triangular Fuzzy</i> Number	194
3.9	Kedudukan nilai potong α dalam penomboran <i>Fuzzy</i>	197
3.10	Carta alir pembangunan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> berdasarkan pendekatan <i>Interpretive Structural Modelling</i>	199
4.1	Ringkasan analisis bagi dapatan responden tentang keperluan pembangunan Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	215
4.2	Ringkasan analisis bagi dapatan responden tentang aktiviti-aktiviti yang sesuai	221
4.3	Ringkasan analisis bagi dapatan responden tentang pemilihan aplikasi perisian teknologi yang sesuai	230
4.4	Ringkasan analisis bagi dapatan responden tentang pemilihan penilaian yang sesuai	234

4.5	Persamaan dan perbezaan pendapat responden	237
4.6	Model Objektif	272
4.7	Model Isi Kandungan	273
4.8	Model Aktiviti	274
4.9	Model Aplikasi	274
4.10	Model Penilaian	275
4.11	Prototaip Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i> yang terhasil daripada undian pakar menggunakan <i>Interpretive Structural Modelling</i>	276
4.12	Diagraf paparan kuasa memandu bagi konstruk Objektif Model <i>Co-In Art</i>	282
4.13	Diagraf paparan kuasa memandu bagi konstruk Isi Kandungan Model <i>Co-In Art</i>	283
4.14	Diagraf paparan kuasa memandu bagi konstruk Aktiviti Model <i>Co-In Art</i>	284
4.15	Diagraf paparan kuasa memandu bagi konstruk Aplikasi Model <i>Co-In Art</i>	284
4.16	Diagraf paparan kuasa memandu bagi konstruk Penilaian Model <i>Co-In Art</i>	285
4.17	Prototaip Model Pembelajaran <i>Co-In Art</i>	286

SENARAI LAMPIRAN

A	Soal Selidik Fasa Analisis Keperluan
B	Borang Persetujuan Peserta Kajian
C	Instrumen FDM
D	Borang Persetujuan Pakar Kajian
E	Soal Selidik Penilaian
F	Kesahan Pakar Untuk Temu Bual
G	Kesahan Pakar Untuk Temu Bual
H	Kesahan Pakar Untuk Instrumen FDM
I	Kesahan Pakar Untuk Instrumen FDM
J	Kesahan Pakar Untuk Soal Selidik Penilaian
K	Transkrip Fasa 1 Informan A
L	Transkrip Fasa 1 Informan B
M	Surat Pengesahan Pelajar
N	Surat Pengesahan ETIKA
O	Surat Pengesahan ERAS
P	Surat Pengesahan JPN Perak
Q	Surat Pengesahan PPD Kinta Utara
R	Sesi <i>Google Meet</i> ISM
S	Sijil <i>Copy right</i>
T	Senarai Penerbitan
U	Senarai Inovasi
V	Data FDM
W	Data ISM
X	Data SPSS

SENARAI SINGKATAN

<i>Co-In Art</i>	<i>Model Coperative Inclusive Art Education</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
IPGM	Institusi Perguruan Malaysia
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
MBK	Murid Berkeperluan Khas
PAK 21	Pendidikan abad Ke 21
PPI	Program Pendidikan Inklusif
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PTPM	Program Transformasi Pendidikan Malaysia
STEM	Sains, Teknologi, Kejuruteraan, dan Matematik
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
TVET	Teknikal dan Vokasional
UNESCO	<i>United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization</i>
ZPD	Zon Pembangunan Proksimal

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Sistem pendidikan di Malaysia adalah sistematik dan berstruktur yang mengandungi beberapa peringkat dari prasekolah hingga pengajian tinggi. Ini termasuk institusi awam dan swasta serta beberapa program pendidikan yang berbeza. Gambaran umum tentang sistem pendidikan di Malaysia ialah terdiri daripada Pendidikan Prasekolah, Pendidikan Rendah (Sekolah Rendah), Pendidikan Menengah (Sekolah Menengah), Pendidikan Menengah Teknikal dan Vokasional (TVET) dan Pendidikan Tinggi. Sistem pendidikan di Malaysia telah mengalami banyak perubahan sejak beberapa tahun kebelakangan ini untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan menyelaraskan dengan keperluan semasa. PPPM 2013-2025 (Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025) adalah satu inisiatif jangka panjang yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memacu pembangunan pendidikan di negara ini. Pelan ini membentuk dasar dan kerangka panduan bagi pelbagai perubahan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan Malaysia.

Antara perkembangan yang berlaku dengan pelancaran PPPM adalah termasuk Kurikulum Standard Sekolah Rendah dan Menengah (KSSR dan KSSM), Pendidikan STEM (Sains, Teknologi, Kejuruteraan, dan Matematik), Pendidikan Digital dan Teknologi, Peningkatan Pendidikan Teknik dan Latihan Vokasional (TVET) dan Pendidikan Inklusif. Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) untuk sekolah rendah dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) untuk sekolah menengah telah diperkenalkan pada tahun 2013. Ini adalah usaha untuk mengemaskini kurikulum dan pendekatan pengajaran untuk menghasilkan murid yang lebih kreatif dan berdaya saing. Unjuran itu, Program Transformasi Pendidikan Malaysia (PTPM) dan Revolusi Perindustrian 4.0 adalah dua faktor yang saling berkaitan dengan PPPM dalam menghadapi cabaran semasa dan masa depan, terutamanya dalam konteks pembangunan pendidikan dan ekonomi negara.

Program Transformasi Pendidikan Malaysia (PTPM) dan Revolusi Perindustrian 4.0 adalah dua inisiatif penting yang berkaitan dengan pembaharuan dan transformasi dalam sistem pendidikan Malaysia. PTPM bertujuan untuk meningkatkan kualiti pendidikan, melahirkan murid yang berkualiti dan berdaya saing, serta memastikan kesepaduan antara bidang akademik dan kemahiran hidup. PTPM menekankan pembelajaran berpusatkan murid, penggunaan teknologi dalam pengajaran, pembangunan profesional guru, dan integrasi kemahiran abad ke-21 dalam pengajaran dan pembelajaran. Manakala Revolusi Perindustrian atau Industri 4.0 merujuk kepada gelombang transformasi dalam bidang teknologi dan perindustrian yang melibatkan teknologi digital, rangkaian pintar, kecerdasan buatan, dan lain-lain. Revolusi ini memberi impak kepada pelbagai aspek masyarakat termasuk ekonomi,



industri, dan pendidikan. Perubahan dalam cara bekerja, belajar, dan berkomunikasi adalah sebahagian daripada revolusi ini.

Ini mempunyai hubungan yang erat dengan pendidikan kerana keperluan untuk menyediakan tenaga kerja yang cekap dalam menghadapi keperluan industri semasa. Sistem pendidikan perlu menyesuaikan kurikulum dan pengajaran untuk memupuk minat dan kemahiran dalam bidang ini. Seterusnya kemahiran digital dilancarkan di mana tenaga kerja masa depan perlu mahir dalam teknologi digital dan alat-alat berhubung-talian. Oleh itu, pendidikan perlu memberikan asas kemahiran digital kepada murid. Tambahan pada itu, kemahiran abad ke-21 turut diutamakan dalam Revolusi Perindustrian. Ia menuntut kemahiran abad ke-21 seperti pemikiran kreatif, penyelesaian masalah, komunikasi, dan kerjasama. Dalam kesimpulannya, PTPM dan Revolusi Perindustrian 4.0 mempunyai kaitan yang kuat dengan PPPM kerana mereka semua berkaitan dengan pembaharuan dan transformasi dalam pendidikan Malaysia. Integrasi dan pelaksanaan bersama-sama ketiga-tiga elemen ini akan membantu memastikan bahawa sistem pendidikan Malaysia dapat menghasilkan murid yang berkualiti, kompetitif, dan bersedia. Maka, sistem pendidikan perlu mengintegrasikan elemen-elemen ini dalam pengajaran termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Pendidikan Seni Visual di Malaysia berperanan dalam menyokong perubahan dalam sistem pendidikan dan menghadapi cabaran Revolusi Perindustrian. Pendidikan Seni Visual memberi murid peluang untuk mengembangkan kreativiti, pengetahuan estetika, dan kemahiran seni yang penting dalam konteks pembangunan individu yang





holistik. Berikut adalah beberapa cara di mana Pendidikan Seni Visual berkaitan dengan perkembangan pendidikan dan perubahan industri iaitu pembangunan kreativiti. Pembangunan kreativiti dalam Pendidikan Seni Visual membantu memupuk kreativiti dan pemikiran inovatif. Dalam era Revolusi Perindustrian, kreativiti adalah aset berharga dalam mencipta penyelesaian baru, produk, dan pengalaman yang dapat memenuhi keperluan semasa. Selain itu, pengintegrasian teknologi dalam seni juga menyumbang kepada Revolusi Perindustrian di mana ia menuntut pengintegrasian teknologi dalam pelbagai bidang, termasuk seni. Pendidikan Seni Visual perlu menyemai pemahaman tentang bagaimana teknologi seperti seni berasaskan digital dapat digunakan untuk menyampaikan idea kreatif.

Pendidikan Seni Visual memiliki peranan yang penting dalam mencipta individu yang berdaya saing dan kreatif dalam era Revolusi Perindustrian. Hal ini memerlukan pendekatan yang terus berubah untuk menyelaraskan kurikulum dengan keperluan semasa industri serta teknologi yang terus berkembang. Dalam hal ini, guru dalam sistem pendidikan Malaysia menghadapi beberapa cabaran yang berkaitan dengan perubahan dalam pendidikan dan Revolusi Perindustrian. Berikut adalah beberapa cabaran utama yang mereka hadapi iaitu pengintegrasian teknologi. Peningkatan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, guru perlu belajar dan beradaptasi dengan cepat dengan perubahan-perubahan perisian dan alat teknologi baharu. Mereka juga perlu memahami cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka. Seterusnya, pembelajaran berterusan dalam era Revolusi Perindustrian. Pembelajaran berterusan adalah penting untuk mengikuti perkembangan terkini dan guru perlu terus memperbaharui pengetahuan mereka dalam subjek yang diajar serta kemahiran pedagogi yang efektif.





Ekoran itu, pemeraksanaan murid turut diutamakan menerusi perancangan pengajaran yang mantap. Pendekatan pembelajaran semakin berfokus pada pemeraksanaan murid, yang memerlukan guru untuk berubah dari peranan tradisional mendidik ke peranan fasilitator dan menyokong pembelajaran aktif. Perkara ini diikuti dengan penggalakan Pembelajaran Koperatif. Semakin banyak kajian tentang betapa pentingnya Pembelajaran Koperatif dijalankan. Guru perlu memahami cara menyelaraskan pembelajaran individu dengan kerja berkumpulan dan kerjasama dalam kelas. Perkara ini turut seiring dengan peningkatan kemasukan murid Program Pendidikan Inklusif ke arus perdana. Guru perlu melengkapkan diri dengan pengajaran inklusif. Guru perlu mengatasi cabaran dalam mengajar murid dengan keperluan pelbagai, termasuk murid berkeperluan khas, untuk memastikan murid Program Pendidikan Inklusif menerima pendidikan yang adil dan saksama. Maka, dengan tuntutan yang semakin tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran, guru mungkin menghadapi tekanan dan beban kerja yang meningkat. Mereka perlu menjaga keseimbangan antara kualiti pengajaran dan kesejahteraan diri.

Secara keseluruhannya, dalam menghadapi cabaran ini, penyediaan sokongan yang sesuai dalam bentuk latihan, sumber daya, dan komuniti pembelajaran profesional adalah penting untuk membantu guru beradaptasi dan berjaya dalam menghadapi perubahan dalam pendidikan dan Revolusi Perindustrian. Pengintegrasian murid berkeperluan khas ke dalam sekolah arus perdana adalah satu aspek penting dalam Pendidikan Inklusif yang menggalakkan murid dari pelbagai latar belakang dan keperluan untuk belajar bersama-sama dalam persekitaran pendidikan yang sama. Namun, walaupun ini adalah pendekatan yang positif, ia juga mempunyai cabaran tersendiri dalam konteks perubahan pendidikan dan Revolusi Perindustrian.



Pembelajaran Koperatif dan pengintegrasian teknologi memainkan peranan penting dalam mendukung situasi inklusi pendidikan, terutama dalam konteks mengintegrasikan murid berkeperluan khas ke dalam sekolah arus perdana.

Hasil penggabungan kedua-dua pendekatan ini, ia akan mencipta persekitaran pembelajaran yang responsif dan inklusif. Pembelajaran Koperatif memastikan murid berkeperluan khas terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, manakala pengintegrasian teknologi membantu menyediakan sokongan yang spesifik dan personal kepada murid. Kombinasi ini dapat memaksimumkan potensi pembelajaran murid berkeperluan khas dan merangkumi prinsip inklusif dalam pendidikan. Oleh itu, terdapatnya keperluan untuk membangunkan satu model pembelajaran yang boleh digunakan oleh guru Pendidikan Seni Visual dalam membantu proses pembelajaran murid Program Pendidikan Inklusif.

1.2 Latar Belakang Kajian

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan



Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. DSKP KSSM (Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Kurikulum Standard Sekolah Menengah) untuk Pendidikan Seni Visual merujuk kepada panduan yang menggariskan matlamat pembelajaran, aktiviti pengajaran, dan penilaian dalam mata pelajaran Seni Visual di sekolah menengah di Malaysia.

DSKP KSSM Pendidikan Seni Visual menetapkan matlamat pembelajaran yang meliputi pembangunan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor murid. Matlamat ini merangkumi perkembangan kreativiti, pemahaman seni, kemahiran teknikal, apresiasi seni, dan pengetahuan budaya. Dokumen ini mengandungi modul-modul pembelajaran yang merangkumi pelbagai aspek seni visual seperti menggambar, melukis, seni reka, seni kraf, dan teknik seni visual lain. Setiap modul memberi tumpuan kepada pelbagai elemen seni visual seperti garisan, bentuk, warna, tekstur, dan sebagainya. Modul dibahagikan kepada tahap-tahap pembelajaran, merangkumi Tahap Permulaan (Tahap 1-2), Tahap Pertengahan (Tahap 3-4), dan Tahap Lanjutan (Tahap 5-6). Setiap tahap memberi tumpuan terhadap perkembangan kemahiran dan pemahaman yang lebih mendalam. Dokumen ini memberikan panduan kepada guru tentang aktiviti pengajaran yang sesuai dengan setiap tahap pembelajaran. Ini termasuk aktiviti mengajar dan pembelajaran yang melibatkan eksperimen, eksplorasi, penghasilan karya seni, serta refleksi.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara





eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Bagi menyahut seruan Falsafah Pendidikan Kebangsaan, penyepaduan enam tunjang kerangka KSSM dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani. Bagi menjayakan pelaksanaan KSSM, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Koperatif serta pembelajaran sepanjang hayat. Pendekatan ini dapat menyediakan murid dengan Kemahiran Abad Ke-21 seterusnya dapat mengukuhkan kemahiran dan jati diri agar mampu menangani cabaran semasa. KSSM Pendidikan Seni Visual Menengah Atas memberi fokus kepada perkembangan Pemikiran Seni Visual dalam kalangan murid.



Bagi merealisasikan matlamat yang dihasratkan, murid diberi pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta penerokaan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni. Fokus Tingkatan Empat adalah kepada pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhususkan kepada Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap Alat Kebesaran dan Perhiasan Diraja serta fungsi dan peranannya. Bidang Seni Halus di kelompok kepada tiga komponen iaitu Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Cetakan. Seni Lukisan dan Seni Catan menggalurkan sejarah perkembangan seni lukisan dan catan Barat, pelukis, karya, aliran dan gaya dari abad ke-14 hingga abad ke-19.





Seni Cetakan memerihalkan pelukis cetak, karya, aliran dan gaya seni cetakan mulai abad ke-14 hingga abad ke-19. Seni Cetakan memberi tumpuan terhadap penghasilan karya menerusi pemilihan media dan teknik berdasarkan aliran dan gaya pilihan. Reka Bentuk Landskap dan Reka Bentuk Hiasan Dalam menjelaskan prospek dan hala tuju pereka serta menghuraikan konsep, kaedah dan proses penghasilan reka bentuk model 3D. Seni Ukiran pula menghuraikan prinsip asas, jenis, alatan, bahan, motif, bentuk-bentuk silat dan proses seni ukiran. Bidang Komunikasi Visual mencakupi Ilustrasi dalam Seni Reka Grafik dan Genre Fotografi dalam Seni Foto. Ilustrasi menumpukan pada aspek definisi, jenis dan fungsi manakala Genre Fotografi menjurus definisi, jenis dan fungsi serta kepelbagaian dalam Bidang Komunikasi Visual.



Manakala fokus Tingkatan Lima pula adalah pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhusus kepada Seni Bina di Malaysia. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap jenis, ciri reka bentuk dan ragam hias dalam seni bina. Bidang Seni Halus tertumpu kepada tiga komponen iaitu Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Arca. Seni Lukisan dan Seni Catan menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni lukisan dan seni catan Barat dari abad ke-20 hingga kini. Seni Arca pula menjelaskan aliran, gaya, pengarca dan karya dalam seni arca Barat mulai abad ke-14 hingga kini. Bidang Reka Bentuk berfokuskan prospek dan hala tuju pereka bentuk industri serta menghuraikan kaedah dan proses penghasilan reka bentuk. Seni Batik pula menghuraikan prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan, dan proses dalam seni batik.



Bidang Komunikasi Visual mencakupi Infografik dalam Seni Reka Grafik dan Manipulasi Imej serta *e-Portfolio* dalam Seni Foto. Infografik menumpukan pada aspek definisi, prinsip, elemen, fungsi dan penjanaan idea manakala Manipulasi Imej dan *e-Portfolio* menjurus definisi, teknik dan fungsi serta kepelbagaian dalam Bidang Komunikasi Visual. Pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam pelbagai bidang seni visual menjana keupayaan murid untuk menambah baik kualiti kehidupan. Kelima-lima bidang yang diterapkan ini akan melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif serta inventif. Bagi memastikan pelaksanaan KSSM ini berjaya, strategi pengajaran guru perlu memberi penekanan kepada pembelajaran abad ke-21 supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). Aspek ini turut perlu mengambil kira dengan konteks kajian ini iaitu murid Program

Pendidikan Inklusif.

Guru seharusnya memainkan peranan aktif dan efektif dalam mendorong penerimaan murid Program Pendidikan Inklusif serta memastikan kesejahteraan untuk semua murid (Linglyu Li & Ruppap, 2020). Inklusif dalam konteks pendidikan membawa maksud sebagai penglibatan tanpa syarat di dalam kelas arus perdana oleh seseorang Murid Berkeperluan Khas (MBK). Program Pendidikan Inklusif ialah penyediaan ruang dan peluang kepada MBK belajar bersama-sama dan di dalam arus perdana dengan menggunakan Kurikulum Kebangsaan (Ang Chai Tin & Lee Lay Wah, 2018). Menurut definisi Ling Lyu Li dan Ruppap (2021) Program Pendidikan Inklusif bertujuan untuk meningkatkan akses, penyertaan dan hasil untuk semua populasi murid yang secara lazimnya diasingkan dari pendidikan formal. Terdapat banyak definisi tentang apa itu Program Pendidikan Inklusif, tetapi seperti yang dinyatakan

oleh Muñoz-Martínez et al. (2020) di peringkat antarabangsa, Program Pendidikan Inklusif semakin dilihat sebagai prinsip yang menyokong dan menyambut kepelbagaian di antara semua murid.

Pelan Pembangunan Pendidikan (PPPM) 2013-2025 merupakan dokumen yang memperincikan secara menyeluruh dalam transformasi pendidikan negara bagi mencapai iaitu akses, kualiti, ekuiti, perpaduan, dan kecekapan pendidikan dalam tempoh 13 tahun. Bab 4 dalam PPPM telah mencatatkan perancangan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk membolehkan MBK akses kepada Pendidikan Inklusif. Terdapat tujuh jenis kurang upaya dalam MBK iaitu ADHD, Autisme, Kurang upaya Intelektual, Lamban, Sindrom *Down*, Disleksia dan lain-lain (Bahagian Pendidikan Khas, KPM 2020). Ini merupakan cabaran bagi guru dalam menempatkan MBK di kelas arus perdana yang menuntut kerjasama dan komitmen yang tinggi serta perancangan pengajaran dan pembelajaran mengikut kesesuaian mereka. Terdapat pelbagai strategi pengajaran yang boleh digunakan oleh guru dalam konteks Pendidikan Seni Visual, antaranya adalah Pembelajaran Kooperatif dan pengajaran berbantuan teknologi.

Pembelajaran Kooperatif telah muncul sebagai salah satu kaedah pengajaran asas untuk mempromosikan Pendidikan Inklusif kerana memaksimumkan hasil pembelajaran dan kemahiran sosial semua murid. Menurut Munoz-Martinez; Monge-Lopez dan Seijo (2020) tujuan Pembelajaran Kooperatif adalah untuk mewujudkan saling bergantung positif yang perlu bagi murid Program Pendidikan Inklusif untuk mengembangkan tanggungjawab individu dan belajar melakukan sesuatu bersama dan



belajar bersama-sama melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran Koperatif adalah kaedah pengajaran yang mengatur murid ke dalam kumpulan kecil untuk aktiviti pembelajaran, dengan penghargaan atau pengiktirafan diberikan berdasarkan prestasi keseluruhan kumpulan mereka dalam mencapai matlamat pendidikan (Yu & Yuizono, 2021).

Kaedah pengajaran yang sesuai perlu dirancang oleh guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran murid. Walau bagaimanapun, kajian pelaksanaan Pembelajaran Koperatif belum begitu luas dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di Malaysia. Seajar dengan itu, terbukti satu pendekatan atau kaedah harus diamalkan oleh golongan guru bagi memastikan tiada murid yang terjejas daripada sesi pengajaran. Tambahan pula, nyata bahawa penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan dapat membantu kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang positif. Ia juga dapat mengembangkan potensi ketiga-tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran agar murid berupaya menginovasi idea dan pengetahuan baharu seiring Kemahiran Abad Ke-21. Maka kajian ini akan berfokus kepada pembangunan dan penilaian model pembelajaran berasaskan Pembelajaran Koperatif dan pengajaran berbantuan aplikasi teknologi iaitu Model Pembelajaran *Co-In Art* dalam membantu pengajaran guru dalam Pendidikan Seni Visual bagi murid Program Pendidikan Inklusif. Hal ini bertepatan dengan situasi semasa dan perubahan kurikulum yang menekankan pembelajaran abad ke-21.



1.3 Pernyataan Masalah

Pelan Pembangunan Pendidikan (PPPM) 2013-2025 merupakan dokumen yang memperincikan secara menyeluruh dalam transformasi pendidikan negara bagi mencapai akses, kualiti, equiti, perpaduan, dan kecekapan pendidikan dalam tempoh 13 tahun. Bab 4 dalam PPPM telah mencatatkan perancangan KPM untuk membolehkan MBK akses kepada Pendidikan Inklusif di bawah Pelan Tindakan: Menganjak kepada Pendidikan inklusif secara tiga siri gelombang iaitu Gelombang 1 (2013-2015): Mengukuhkan asas sedia; Gelombang 2 (2016-2020): Meningkatkan pelaksanaan inisiatif; dan Gelombang 3 (2021-2025): Menilai dan menyatukan inisiatif. Sasaran KPM ialah meningkatkan enrolmen MBK dalam Program Pendidikan Inklusif kepada 75 % pada tahun 2025 (Gelombang 3) daripada 7.5% pada tahun 2012 (Gelombang 1) (Inisiatif utama ke-11, PPPM). Terdapat tujuh jenis kurang upaya dalam MBK iaitu ADHD, Autisme, Kurang upaya Intelektual, Lembam, Sindrom Down, Disleksia dan lain-lain. Semenjak tahun 2013, berlaku peningkatan enrolmen MBK dalam Program Pendidikan Inklusif yang amat nyata. Jadual 1.1 menunjukkan bilangan MBK dalam Program Pendidikan Inklusif di seluruh negara (Bahagian Pendidikan Khas, KPM 2020).

Jadual 1.1

Bilangan Murid Berkeperluan Khas (MBK) dalam Program Pendidikan Inklusif (PPI) Tahun 2013 hingga 2020

Tahun	Bilangan Sekolah	Jumlah MBK	Jumlah MBK dalam PPI	Peratus
2013	1742	56406	5376	9.60
2014	2798	58006	10700	18.44
2015	4869	72715	16899	23.24
2016	5811	76166	23048	30.26
2017	6047	78642	32148	40.88
2018	6202	83598	42210	50.49
2019	6397	88419	53818	60.87
2020	6426	92755	62980	67.90

*(Sumber: Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020)

Enrolmen MBK pada tahun 2014 adalah sebanyak 10,700 orang yang telah melonjak daripada hanya 5,376 orang sahaja pada tahun 2013. Peningkatan ini adalah suatu kenaikan ketara iaitu sebanyak 100%. Pada tahun 2015, murid yang didaftarkan untuk MBK dalam Program Pendidikan Inklusif adalah berjumlah 16,899 murid, manakala berjumlah 23,048 murid pada tahun 2016. Pada tahun 2017 seramai 32,148 orang MBK, diikuti dengan 42,210 orang MBK pada tahun 2018. Manakala pada tahun 2019, terdapat seramai 53,818 orang MBK dan 62,980 orang MBK pada tahun 2020. Peningkatan MBK dalam Program Pendidikan Inklusif adalah lanjutan daripada pelancaran PPPM pada tahun 2011, kerana pendidikan yang setimpal akan diwujudkan untuk seluruh warga sekolah termasuk MBK melalui (Mohd Hanafi, 2016).

Sejajar dengan itu, terbukti satu pendekatan atau kaedah harus diamalkan oleh golongan guru bagi memastikan tiada murid yang terjejas daripada sesi pengajaran. Hal ini adalah selaras dengan inisiatif Kementerian Pendidikan Malaysia (PPPM 2020-2025) yang mana mewujudkan program inklusif bagi menempatkan murid MBK di dalam kelas perdana. Antara saranan utama KPM terhadap pihak sekolah adalah harus memastikan tiada murid yang dihalang daripada mendaftarkan diri di sekolah walaupun murid tersebut adalah murid MBK. Jadi, program inklusif ini mewujudkan wadah bagi murid menuntut ilmu di semua sekolah tanpa mengira kekurangan yang dimiliki. Jadi, pelbagai pendekatan dan kaedah menjadi alat bagi seseorang guru dalam memastikan semua jenis murid yang duduk di bawah sebumbung dapat menimba ilmu secara kolektif. Dalam pada itu, kaedah pengajaran koperatif memainkan peranan yang tunjang. Maka, kajian ini adalah bertujuan bagi membangunkan sebuah Model khas bagi aktiviti pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual murid Program Pendidikan Inklusif Sekolah Menengah.

Program Pendidikan Inklusif telah dilaksanakan di negara ini di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia pada tahun 1994. Semenjak itu pelbagai inisiatif telah diambil oleh kerajaan sebagai usaha penambahbaikan Program Pendidikan Inklusif di negara ini. Antaranya adalah pelancaran PPPM pada Oktober 2011 (Mohd Hanafi, 2016). Sejajar dengan itu, pelbagai penyelidikan berkaitan Program Pendidikan Inklusif telah dijalankan sepanjang dua puluh lima tahun masa pelaksanaannya di Malaysia, namun demikian di sebalik usaha berterusan kerajaan, menurut Salleh dan Che Omar (2018), masih terdapat lompang pada kejayaan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dalam Program Pendidikan Inklusif terutama sekali dari perspektif kekangan di dalam kelas dan kekangan di luar kelas.

Meskipun terdapat beberapa kajian lepas yang mengkaji kekangan guru di dalam Program Pendidikan Inklusif (Salleh & Che Omar, 2018), namun dapatan kajian lepas masih lagi kurang memberi penekanan terhadap kekangan pembelajaran MBK dan kaedah pengajaran guru yang efektif dalam Program Pendidikan Inklusif. Justeru mengesa sebuah kajian yang mendalam dalam usaha mencari pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang sesuai amatlah diperlukan. Tambahan pula, masih sedikit kajian dijalankan berkaitan Pembelajaran Koperatif dan Program Pendidikan Inklusif dilaksanakan terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual, lantas mengesa sebuah kajian dari konteks ini.

Di samping itu, Hussain (2010) menyatakan kaedah Pembelajaran Koperatif berpusatkan murid lebih baik berbanding kaedah pembelajaran kompetitif atau secara individu dan berpusatkan guru, kaedah ini dipercayai amat bersesuaian dengan keadaan dan cabaran yang dihadapi oleh murid Program Pendidikan Inklusif. Menurut Jabatan Pendidikan Khas (2008), rata-rata murid MBK menghadapi cabaran neurologikal, fizikal, psikologikal dan cabaran persekitaran, selain kebolehan fizikal dan mental adalah terhad membuatkan mereka memerlukan kaedah pengajaran yang sedikit berbeza berbanding murid arus perdana. Malah golongan murid MBK menurut Hasan (2007), memerlukan jangka waktu yang lebih panjang untuk menyelesaikan tugas mereka kerana menghadapi cabaran untuk fokus dan kurang kecenderungan terhadap pelajaran. Lantas mengesa lebih perhatian daripada murid dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung membawa kepada sebuah kajian yang meneroka kaedah koperatif bagi membantu golongan murid MBK dalam Program Pendidikan Inklusif dengan usaha mengatasi kekangan yang mereka hadapi.



Namun, dalam usaha tersebut perhatian juga wajar diberikan terhadap kekangan dan keperluan guru dalam Program Pendidikan Inklusif. Menurut Rohani, Hazri dan Muhammad Zohir (2017), seseorang guru mampu melahirkan murid yang berkemahiran sekiranya guru bijak mengintegrasikan kaedah pembelajaran dan teknik pengajaran yang bersesuaian. Malah, keberhasilan untuk kemenjadian murid mempunyai hubungan yang signifikan dengan kemenjadian guru (Siti Muhibah & Zetty, 2018). Justeru, kegagalan guru dalam melaksanakan tugas mereka dengan berkesan amatlah membimbangkan. Hal ini sekali gus mengesa sebuah kajian mendalam untuk memahami kekangan yang dihadapi oleh guru dalam usaha untuk membentuk suasana pengajaran dan pembelajaran yang kondusif.

Tambahan pula, menurut Mohd Hanafi (2016) guru arus perdana tidak menggunakan kaedah mengajar yang sesuai untuk MBK. Kebolehan dan kemampuan MBK perlu dititikberatkan dalam kaedah pengajaran di Program Pendidikan Inklusif. Akibat daripada penggunaan kaedah yang tidak sesuai dengan MBK di Program Pendidikan Inklusif akan menyebabkan mereka ketinggalan pelajaran di dalam kelas dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Perancangan dalam pembelajaran bagi memenuhi kurikulum yang sesuai dengan tahap dan kebolehan kognitif setiap murid MBK wajar dilestarikan dalam setiap perancangan pelajaran (Gee & Gonsier-Gerdin, 2018). Malahan, kajian-kajian ini mendapati, persediaan guru dalam pengajaran ke atas murid MBK masih belum mencapai standard yang ditetapkan (Ansimova, Zolotareva, Mukhamed'yarova, Pikina & Tikhomirova, 2016; Ruppap, Neeper, & Dalsen, 2016; Toran, Westover, Sazlina, Suziyani, & Mohd Hanafi, 2016). Berdasarkan kajian Ruppap et al. (2016) para guru kurang bersedia untuk menggabungkan pembelajaran secara bersepadu. Malah, pembangunan





profesionalisme yang berterusan dapat membantu guru merancang dan menguruskan sesi pengajaran dan pembelajaran dengan lebih sistematik dan berkesan. Justeru, sebuah kajian menyeluruh yang mengkaji kaedah pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan MBK amatlah diperlukan.

Selain daripada masalah tersebut, Mohd Hanafi (2016) juga menyatakan guru arus perdana tidak terlatih untuk mengajar MBK di Program Pendidikan Inklusif. Sebagai seorang guru arus perdana, guru harus memiliki pengetahuan, kemahiran dan pengalaman yang mencukupi untuk mengajar MBK dalam kelas inklusif supaya mereka dapat memainkan peranan yang berkesan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Sharma, Simi dan Forlin, 2015). Namun, kebanyakan guru arus perdana tidak melalui proses latihan persediaan untuk mengajar MBK. Maka hal ini akan merumitkan guru arus perdana untuk memahami dan mendekati MBK dengan kaedah pengajaran yang efektif. Proses pengajaran dan pembelajaran akan gagal natijah daripada permasalahan ini. Malah, menurut Siti Fatimah (2018) guru arus perdana dalam lingkungan enam puluh peratus tidak menjalani bengkel pengajaran dan pembelajaran yang sewajarnya dengan kaedah yang diperlukan oleh MBK di Program Pendidikan Inklusif. Namun, sejauh manakah hal ini memberi kekangan kepada guru masih belum dikenalpasti, malah permasalahan sebenar yang dihadapi guru dalam pengajaran MBK masih perlu diterokai dengan lebih mendalam. Justeru, kajian yang melihat MBK dari perspektif kekangan dan permasalahan guru amatlah wajar dilaksanakan.





Selain itu, melalui laporan Ibrahim (2000), satu tinjauan tentang kurangnya minat murid terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah kerana mereka beranggapan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual menjemukan. Kaedah pengajaran yang sama digunakan oleh guru mata pelajaran mengakibatkan murid berasa bosan (Azman Ab.Rahim, 2017). Terbukti terdapat kekurangan dalam sistem pendidikan di Malaysia yang berpaksikan prestasi murid dan kelemahan guru dari hasil penyelidikan sebelum ini (Siti Khadijah, 2009). Sistem pendidikan di negara ini berfokuskan kepada pembinaan luaran dan kurang membina aspek kemahiran guru khususnya Pendidikan Seni Visual (Azman Ab.Rahim, 2017).

Kajian Lisa et al. (2014) merumuskan guru yang kreatif dan mahir mengintegrasikan kaedah pembelajaran dapat menarik minat murid serta meningkatkan keberkesanan pembelajaran murid. Di samping itu, kepelbagaian, pengetahuan semasa, berkemahiran dalam perancangan pengajaran semestinya memanfaatkan kepada murid MBK (Chao et al., 2017; Durksen, Klassen, & Daniels, 2017). Rumusan permasalahan kajian ini dapat disimpulkan bahawa di sebalik kekangan kaedah pengajaran guru subjek di arus perdana, pengetahuan pedagogi dan kaedah pengajaran yang sesuai untuk Program Pendidikan Inklusif sangat jelas terdapat keperluan dalam kaedah pengajaran koperatif bagi usaha memacu kegemilangan murid MBK dalam penguasaan ilmu dan kemahiran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Oleh itu satu model pengajaran yang baik perlu dibina agar semua individu bermanfaat daripadanya.



1.4 Tujuan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan dan menilai satu model pembelajaran berasaskan Pembelajaran Koperatif bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Pembangunan model ini akan dapat membantu guru Pendidikan Seni Visual menyampaikan proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih menarik dan terancang. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk membangunkan Model Pembelajaran *Co-In Art* untuk murid Program Pendidikan Inklusif sekolah menengah dengan menggunakan pengajaran berbantuan aplikasi teknologi. Oleh yang demikian kajian ini dilakukan atas tujuan-tujuan berikut iaitu menangani masalah guru dalam menjalankan pembelajaran untuk murid Program Pendidikan Inklusif melalui Pembelajaran Koperatif. Seterusnya, mengatasi masalah yang dihadapi oleh murid Program Pendidikan Inklusif semasa pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Sekali gus menjadikan Model Pembelajaran *Co-In Art* sebagai sebuah kaedah yang sesuai digunakan untuk murid Program Pendidikan Inklusif dan murid arus perdana supaya mereka dapat bekerjasama dan mengoptimumkan hasil pembelajaran bersama.

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan berdasarkan pendekatan Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan oleh Richiey & Klien (2007). Berdasarkan pendekatan ini, setiap fasa

mempunyai tiga matlamat utama dan setiap matlamat mempunyai sub-matlamat untuk menjawab setiap persoalan kajian. Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

1. Mengenal pasti keperluan pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah.
2. Mereka bentuk dan membangunkan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah.
3. Menilai kebolegunaan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah.

1.6 Persoalan Kajian

Bagi memenuhi objektif yang berkenaan, kajian pembangunan ini dijalankan bertujuan untuk mendapatkan jawapan bagi persoalan kajian. Persoalan kajian melibatkan tiga fasa utama dalam kajian ini iaitu fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembangunan dan fasa penilaian. Secara khusus, kajian ini akan menjawab persoalan kajian seperti berikut:

Fasa 1: Analisis Keperluan Model Pembelajaran *Co-In Art*

1. Adakah terdapat keperluan pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?

- i. Adakah terdapat keperluan untuk mereka bentuk dan membangunkan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- ii. Apakah aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dilaksanakan dalam Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- iii. Apakah strategi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dilaksanakan dalam Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- iv. Apakah perisian/platform yang sesuai dilaksanakan dalam Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- v. Apakah bentuk penilaian yang sesuai dilaksanakan dalam Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?

Fasa 2: Reka bentuk dan Pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art*

1. **Apakah reka bentuk dan komponen pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art*?**
 - i. Apakah terdapat kesepakatan pakar terhadap komponen (konstruk dan item) dalam pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* ?
 - ii. Apakah turutan (keutamaan) item bagi setiap konstruk utama Model Pembelajaran *Co-In Art* untuk murid Program Pendidikan Inklusif Sekolah Menengah berdasarkan kesepakatan pakar?

Fasa 3: Penilaian Model Pembelajaran *Co-In Art*

1. Apakah tahap kebolehhgunaan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?

- i. Apakah tahap kebolehhgunaan (*perceived ease of use*) Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- ii. Apakah tahap kemudahgunaan (*perceived ease of user-friendliness*) Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- iii. Apakah tahap kemudahbelajaran (*perceived ease of learning*) Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?
- iv. Apakah tahap kepuasan (*perceived ease of satisfaction*) Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah?

1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual didefinisikan sebagai suatu gambar rajah yang menggambarkan sesuatu proses kajian secara simbolik dan abstrak tetapi mampu menjelaskan idea yang berkaitan dengan elemen kajian (Ghazali & Sufean, 2016). Oleh itu, pelbagai model dan teori telah dicadangkan oleh tokoh-tokoh tertentu bagi memahami dengan jelas



proses reka bentuk dalam kajian ini. Hasilnya, rangka kerja konseptual untuk kajian dibentuk seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.1.

Bagi pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* dengan menggunakan pendekatan Penyelidikan Reka bentuk dan Pembangunan, setiap fasa dalam penyelidikan reka bentuk dan pembangunan mempunyai model sandaran masing-masing (Saedah et al., 2020). Oleh itu, penyelidik menterjemahkan teori dan model yang digunakan dalam setiap peringkat fasa ini di dalam kerangka konseptual kajian. Selain daripada model yang menjadi sandaran bagi setiap peringkat fasa kajian, teori pembelajaran juga digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan selain model sandaran yang dipilih. Secara keseluruhannya dalam menggambarkan kerangka konseptual kajian, bermula dengan pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan yang mempunyai tiga fasa iaitu fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembangunan dan fasa penilaian (Saedah et al., 2020). Setiap fasa tersebut didasari oleh model sandaran iaitu Model Ketidaksesuaian McKilip (1987) (Fasa analisis keperluan), Model *ASSURE* dan Model *TABA* (Fasa reka bentuk dan pembangunan), dan Model *USE* (2001) (fasa penilaian). Selain itu, teori dan model penerapan unsur Pembelajaran Koperatif juga digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan.

Bermula dengan fasa analisis keperluan yang menggunakan Model Ketidaksesuaian McKilip (1987) sebagai model sandaran. Model ini digunakan dalam fasa analisis keperluan bagi mengenal pasti dan menilai keperluan kajian sebelum ke peringkat seterusnya. Setelah mendapatkan dapatan daripada fasa analisis keperluan, teori pembelajaran dan komponen utama bagi Model Pembelajaran, Model *ASSURE*

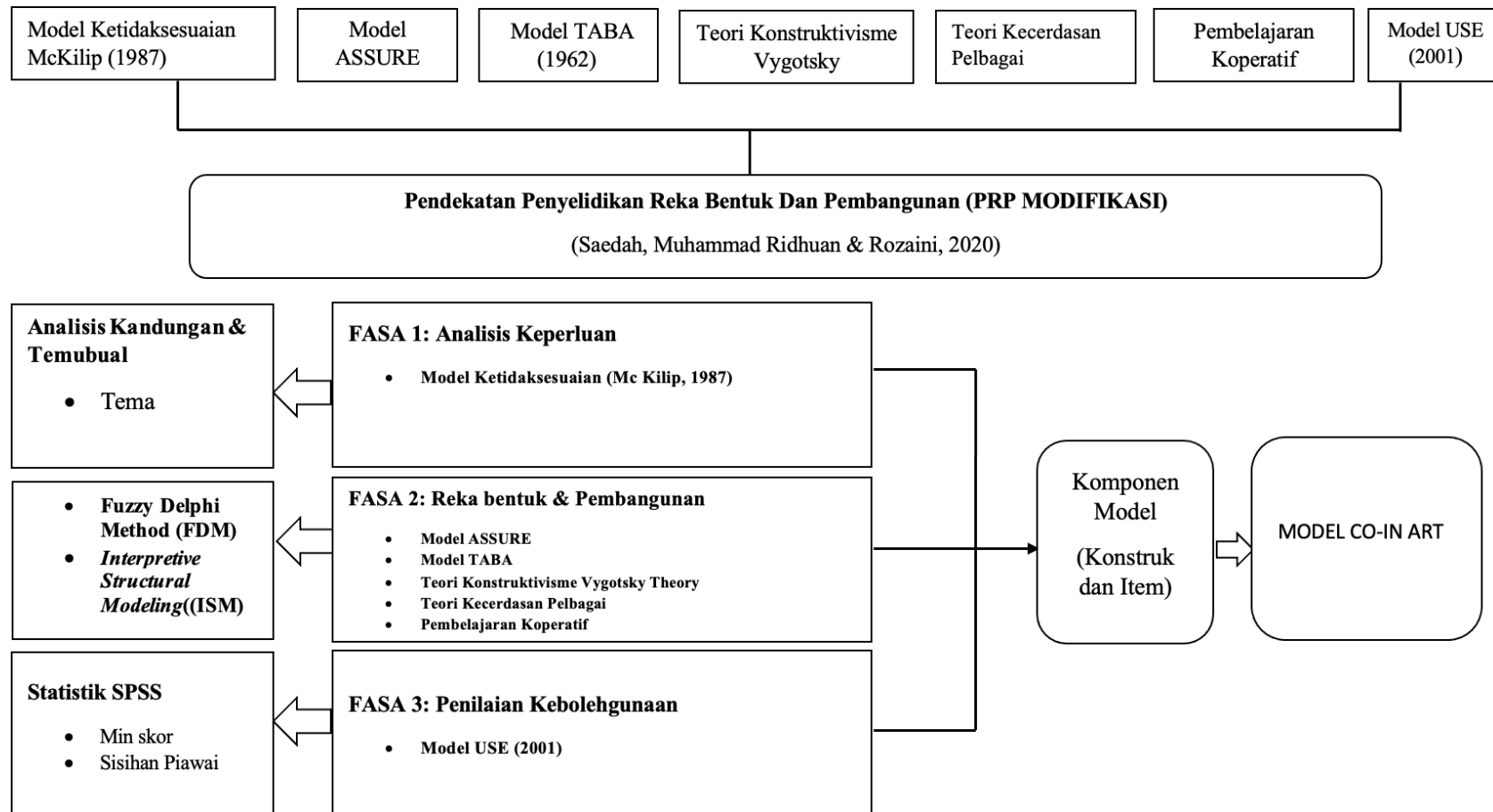




dan Model *TABA* digunakan dalam reka bentuk dan pembangunan sebagai model sandaran pembangunan. Teori Konstruktivisme Vygotsky, Teori Kecerdasan Pelbagai, Pembelajaran Koperatif turut digunakan dalam reka bentuk dan pembangunan. Teori-teori ini diintegrasikan ke dalam Model *TABA* untuk mendapatkan konstruk dan Item dalam pembentukan pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* yang disahkan melalui kesepakatan pakar dengan menggunakan *Fuzzy Delphi Method* dan dibangunkan dengan menggunakan *Interpretive Structural Modelling*. Akhir sekali, Model *USE* oleh Lund (2001) digunakan sebagai model sandaran bagi penilaian dalam kajian ini untuk mendapatkan maklumat kebolegunaan model.



Pembangunan dan Penilaian Model Co-In Art bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam matapelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah



Rajah 1.1. Kerangka Konsepsual Kajian Pembangunan Model Co-In Art bagi Murid PPKI dalam Matapelajaran PSV Sekolah Menengah

1.8 Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam kajian ini. Penyelidik mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan bagi menjelaskan makna dan maksud yang ingin disampaikan dengan lebih spesifik. Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan:

1.8.1 Pembangunan Model Pembelajaran

Pembangunan model pembelajaran melibatkan penciptaan dan penambahbaikan rangka kerja atau pendekatan yang berstruktur yang digunakan oleh guru untuk memudahkan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Pembangunan model pengajaran biasanya mengikuti proses sistematik dan merangkumi pelbagai langkah utama antaranya adalah penentuan objektif pendidikan, pemilihan strategi pembelajaran, menganalisis jenis aktiviti dan penilaian. Pembangunan model pembelajaran adalah proses berterusan yang memerlukan komitmen untuk penambahbaikan dan adaptabiliti secara berterusan. Model pembelajaran yang efektif bersifat responsif terhadap keperluan murid dan landskap pendidikan yang berkembang, dan ia merangkumi amalan berdasarkan bukti untuk memaksimumkan hasil pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, pembangunan didefinisikan sebagai satu bentuk kajian membangunkan model, modul atau mereka cipta perisian (Ghazali & Sufean, 2016). Pembangunan sebuah model pembelajaran berasaskan Pembelajaran Koperatif yang dinamakan Model Pembelajaran *Co-In Art* akan dibangunkan bagi murid Program Pendidikan Inklusif dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.



1.8.2 Penilaian Model Pembelajaran

Penilaian model pembelajaran merujuk kepada penilaian pelbagai aspek model pembelajaran atau pendekatan pengajaran yang digunakan dalam pendidikan. Model pembelajaran adalah kerangka berstruktur atau strategi yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Penilaian dalam konteks ini boleh merangkumi dua dimensi iaitu Penilaian Kebolehgunaan dan Penilaian Keberkesanan. Penilaian keberkesanan ini melibatkan penilaian sejauh mana model pembelajaran atau pendekatan tertentu mencapai matlamat pendidikan yang diinginkan. Guru boleh menggunakan pelbagai metrik, seperti prestasi murid, skor ujian, dan hasil pembelajaran, untuk mengukur keberkesanan model pembelajaran. Manakala penilaian kebolehgunaan model pembelajaran adalah kerangka untuk menguji atau mengukur tahap kebolehgunaan sesebuah model dengan menilai kaedah pengajaran dan strategi dalam model pembelajaran untuk menentukan kesesuaian terhadap pembelajaran murid. Penilaian ini mungkin melibatkan semakan rancangan pengajaran, bahan pengajaran, dan amalan dalam bilik darjah. Penilaian dalam model pembelajaran adalah penting untuk meningkatkan amalan pengajaran, meningkatkan hasil pembelajaran murid, dan membuat keputusan berdasarkan maklumat tentang pembangunan kurikulum dan pendekatan pedagogi. Penilaian ini membantu guru menyesuaikan dan menyempurnakan kaedah pengajaran mereka untuk lebih memenuhi keperluan murid dan mencapai matlamat pendidikan. Dalam konteks kajian ini, penilaian kebolehgunaan dilaksanakan bagi memastikan model yang dihasilkan dapat digunakan dengan efisien.





1.8.3 Program Pendidikan Inklusif

Di Malaysia, Pendidikan Inklusif merujuk kepada program atau pendekatan dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk menyediakan peluang pendidikan yang sama rata kepada murid berkeperluan khas dan kebolehan yang pelbagai, termasuk mereka yang mempunyai kecacatan (Garis Panduan Program Pendidikan Inklusif MBK edisi 2018). Tujuan Pendidikan Inklusif di Malaysia adalah untuk memastikan bahawa setiap murid, tanpa mengira latar belakang, kecacatan, atau perbezaan pembelajaran mereka, memiliki akses kepada pendidikan berkualiti dan dapat mengambil bahagian sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek penting Pendidikan Inklusif di Malaysia iaitu Kerangka Undang-Undang, sokongan sumber, penyesuaian kurikulum dan latihan untuk guru-guru. Walaupun Malaysia telah membuat kemajuan dalam melaksanakan pendidikan inklusif, cabaran dan rintangan masih wujud dalam memastikan inklusi penuh dan peluang yang sama untuk semua murid. Kerajaan dan institusi pendidikan terus berusaha untuk meningkatkan dan memperluaskan inisiatif Pendidikan Inklusif untuk mencipta sistem pendidikan yang lebih inklusif dan dapat di akses oleh semua murid. Dalam konteks kajian ini, murid program pendidikan inklusif dimaksudkan adalah murid yang mempunyai masalah pembelajaran.

1.8.4 Pendidikan Seni Visual

Pendidikan Seni Visual di Malaysia merangkumi pelbagai program dan inisiatif yang bertujuan untuk menggalakkan kajian dan amalan seni visual dan seni pentas dalam





sistem pendidikan negara ini. Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah adalah sebuah subjek yang mewujudkan peluang kepada murid untuk meneroka bakat dan minat murid. Di samping itu, mata pelajaran ini memupuk kesedaran dan mendidik murid untuk mengapresiasi terhadap kesenian alam ciptaan tuhan serta boleh digabungkan dalam pembelajaran sebagai elemen merentasi kurikulum (Ida Mahsan, 2021). Pendidikan Seni Visual sekolah menengah di Malaysia memainkan peranan penting dalam memupuk kreativiti, pemahaman budaya, dan ungkapan seni dalam kalangan murid. Ia menyumbang kepada perkembangan individu yang berwawasan dan menyokong pemeliharaan dan perkembangan tradisi seni yang beraneka di Malaysia.



1.8.5 Model *Co-In Art*

Di dalam kajian ini, model boleh dirujuk kepada satu rangka kerja atau pendekatan sistematik dan teratur yang digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran. Model ini boleh membantu para guru merancang dan menyampaikan pengajaran secara berkesan, menyesuaikan dengan keperluan murid yang pelbagai. Model pengajaran yang berbeza mungkin menekankan pelbagai aspek dalam proses pengajaran dan pembelajaran, seperti penyampaian kandungan, penglibatan murid, dan penilaian serta menepati kategori model produk dan model proses (O'niell, 2010). Jika dirujuk kepada konteks kajian ini, singkatan nama Model Pembelajaran *Co-In Art* adalah merujuk kepada Koperatif untuk 'Co', Inklusif merujuk kepada 'In' dan Pendidikan Seni merujuk kepada 'Art'. Model ini menekankan kepada proses perancangan yang disediakan oleh guru Pendidikan Seni





Visual yang mana model pembelajaran ini boleh digunakan oleh guru sebagai suatu panduan dalam melatih dan menerapkan kemahiran bekerjasama dalam kumpulan dan pengintegrasian aplikasi teknologi bagi murid inklusif. Pembelajaran Koperatif ditakrifkan sebagai satu proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu murid mendapatkan hasil pembelajaran yang optimum melalui kaedah pengagihan aktiviti pembelajaran dalam kumpulan murid yang kecil dan mereka bekerjasama dalam aktiviti berkumpulan tersebut (Johnson & Johnson, 2018).

1.9 Batasan Kajian

Batasan kajian merujuk kepada faktor, syarat, atau sekatan yang mungkin mempengaruhi reka bentuk, pelaksanaan, analisis, atau pentafsiran kajian penyelidikan. Batasan ini adalah tidak terhindar dalam hampir semua projek penyelidikan dan penting untuk diakui dan dijelaskan dalam laporan penyelidikan, tesis, dan kertas akademik. Mengenal pasti dan membincangkan batasan kajian adalah aspek penting dalam mengekalkan ketelusan dan memastikan kebolehpercayaan dan kebolehsahannya (Caroline @ Lorena David dan Abdul Said (2014). Dalam pada itu, kajian ini turut terikat dengan beberapa batasan atau limitasi kajian di mana kajian ini hanya tertumpu pada pembangunan sebuah model pembelajaran yang berasaskan Pembelajaran Koperatif dan pengintegrasian aplikasi teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sahaja. Selain itu, model ini turut memberikan *output* dalam bentuk kerangka yang mana mampu membantu guru dalam merancang pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.





Seterusnya, pemilihan atau penentuan lokasi dan sampel kajian juga merupakan batasan utama kajian ini. Kajian ini memerlukan sampel kajian guru-guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual untuk murid Tingkatan Empat serta murid Program Pendidikan Inklusif untuk tujuan menganalisis keperluan pembangunan model ini. Kajian ini hanya melibatkan guru-guru Pendidikan Seni Visual yang mengajar mata pelajaran tersebut bagi murid tingkatan empat yang mempunyai murid Program Pendidikan Inklusif sahaja. Pemilihan guru dibuat berdasarkan kriteria tersebut yang diperolehi daripada sumber Jabatan Pendidikan Negeri Perak. Kutipan data dalam aspek pengajaran guru juga hanya memberi tumpuan kepada guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sahaja serta untuk memenuhi keperluan analisis keperluan serta sebagai sampel untuk menilai kebolegunaan model pembelajaran yang telah dibangunkan sahaja. Guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di dalam kajian ini adalah merujuk kepada guru-guru yang mempunyai kelayakan Ijazah dalam bidang Pendidikan Seni Visual, serta diberi tugas dan kepercayaan mengajar murid Program Pendidikan Inklusif di Tingkatan empat sekurang-kurangnya dengan pengalaman mengajar selama 5 tahun.

Jadi, penyelidik menentukan guru-guru yang berada di negeri Perak bagi tujuan penelitian dalam fasa penganalisan. Seterusnya, penentuan pakar-pakar dalam mendapatkan kesepakatan dan konsensus terhadap elemen-elemen yang perlu dibangunkan turut mempunyai batasan. Penyelidik menentukan pakar-pakar kajian dalam kalangan pensyarah yang berpengalaman sekurang-kurangnya sepuluh tahun, pakar dalam bidang Pendidikan Seni Visual, Pendidikan Khas dan pembangunan kurikulum yang terdiri daripada pensyarah Universiti awam dan swasta serta Institut Pendidikan Guru Malaysia. Model Pembelajaran *Co-In Art* yang dibangunkan ini juga





adalah berdasarkan persetujuan pakar menggunakan pendekatan kajian reka bentuk dan pembangunan (*Design Development Research approach*).

Justeru itu, pembangunan model ini melalui beberapa fasa bagi menghasilkan model yang berkualiti dan berkesan. Oleh yang demikian, antara batasan lain yang dikenal pasti oleh penyelidik dalam menjalankan kajian adalah seperti kajian ini adalah bertujuan untuk membangunkan, mereka bentuk dan menilai kebolegunaan Model Pembelajaran *Co-In Art* yang akan memfokuskan kepada penerapan strategi pengajaran Pembelajaran Koperatif dan aplikasi teknologi terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan empat di sekolah menengah Malaysia. Seterusnya kajian ini adalah kajian pembangunan sebuah model pembelajaran, maka ia lebih tertumpu kepada fasa kritikal iaitu proses mereka bentuk dan membangunkan model itu sendiri. Justeru, Model Pembelajaran *Co-In Art* yang telah dibangunkan ini juga adalah berdasarkan kepada keperluan guru terhadap proses pengajaran dan pembelajaran.

Maka pembangunannya adalah berpaksikan kepada teori dan model yang bertindak sebagai dasar kajian. Teori yang terlibat adalah terdiri daripada Teori Konstruktivisme Vygotsky, Teori Kecerdasan Pelbagai, Model *ASSURE*, Model *TABA*, dan Model Pembelajaran Koperatif. Akhir sekali, proses penilaian terhadap kebolegunaan model ini adalah berdasarkan pandangan guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual yang bertindak sebagai pakar kajian penilaian kebolegunaan. Pemilihan guru ini adalah bersandarkan bahawa Model Pembelajaran *Co-In Art* yang dibangunkan ini akan menjadi panduan kepada mereka dalam menjalankan proses





pengajaran dan pembelajaran dalam penerapan elemen Pembelajaran Koperatif dan penggunaan aplikasi teknologi kepada murid Program Pendidikan Inklusif.

1.10 Kepentingan Kajian

Membangunkan model pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual untuk Program Pendidikan Inklusif boleh memberikan beberapa faedah, baik untuk guru mahupun murid yang mempunyai keperluan dan keupayaan yang pelbagai serta untuk sistem pendidikan secara keseluruhannya. Berikut adalah beberapa kepentingan kajian membangunkan Model Pembelajaran *Co-In Art* seperti ini boleh memberikan kelebihan:



1.10.1 Pembinaan Ilmu (*Contribute to the body of the knowledge*)

Kajian ini menjadi penyumbang kepada pembinaan ilmu (*Contribute to the body of knowledge*), penambahbaikan dalam amalan (*Improving practice*) dan juga menjadi panduan bagi pembinaan polisi (*Policy making*). Terutamanya, kajian ini menjadi panduan kepada Institusi Perguruan Malaysia (IPGM) dan juga Kementerian Pendidikan Malaysia yang berfungsi sebagai institusi penggubal dasar dan kerajaan bagi merangka pelan dan program perguruan. Kajian ini turut dilihat dari sudut pengaplikasian dan memberi sumbangan terhadap teori dan praktikal. Jadi, kajian ini turut dapat memberikan sumbangannya kepada perkembangan teori yang sedia ada (*extention to the theory*) dalam pendidikan dan bidang teknologi.





1.10.2 Bukti Empirikal Mengenai reka bentuk Model Pembelajaran *Co-In Art* dalam pendidikan

Kajian ini turut mempunyai kepentingan dalam membekalkan bukti empirikal terhadap pengenalpastian reka bentuk model pembelajaran berasaskan Pembelajaran Koperatif dan pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Dapatan analisis menerusi kesepakatan secara kolektif daripada pakar dapat memberi *input* kepada KPM dalam membangunkan model bagi semua mata pelajaran. Selain itu, kajian ini turut memberi input kepada KPM dalam mengintegrasikan elemen-elemen pengaplikasian teknologi dalam pendidikan. Kajian ini menjadi pemangkin kepada pembelajaran yang menekankan kaedah heutogogi di mana murid menjadi celik dalam memilih platform atau kaedah yang sesuai dengan kehendak sendiri.



1.10.3 Kementerian Pendidikan Malaysia

Tambahan pula, kajian ini mempunyai kepentingan dalam merealisasikan hasrat kerajaan khususnya dalam melengkapkan transformasi pendidikan yang diterapkan menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025). Kementerian Pendidikan Malaysia perlu meningkatkan kompetensi dalam kalangan murid dan juga guru bagi menggunakan bahan bantu belajar dan melaksanakan pengajaran yang berteraskan teknologi terkini. Lantaran itu, murid-murid kurang bergantung pada guru dalam mengakses pendidikan. Selain itu pembelajaran abad ke-21 dapat direalisasikan melalui pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* ini. Selain itu, ia turut dapat mengembangkan kolaboratif Pendidikan Seni Visual dan Pendidikan Inklusif sekali gus mendorong penyelidikan dan inovasi dalam strategi pengajaran dan metodologi.



Pendidik dan penyelidik boleh terus meningkatkan model-model ini untuk memenuhi keperluan yang sering berubah-ubah mengikut arus perubahan sistem pendidikan.

1.10.4 Kepentingan kepada guru

Pembangunan model ini dapat menyuntik semangat pembangunan profesional para guru. Perubahan pada dasar dan kandungan kurikulum sering memerlukan guru-guru untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam menyesuaikan pengajaran dan mengakomodasi keperluan yang pelbagai. Hal ini boleh menghasilkan pembangunan profesional dan pertumbuhan berterusan dalam kalangan pendidik seterusnya meringankan tugas guru dalam proses perancangan pengajaran dan pembelajaran.

1.10.5 Kepentingan kepada murid

Pendidikan Seni Visual memberikan peluang kepada murid untuk berjaya dan mempamerkan bakat mereka, yang boleh meningkatkan keyakinan diri mereka, tanpa mengira keupayaan atau kecacatan mereka. Pendidikan Seni Visual juga boleh berperanan sebagai bahasa universal yang membolehkan murid-murid dengan pelbagai cabaran komunikasi, seperti murid-murid yang tidak berbicara atau mereka yang mempunyai autisme, untuk menyatakan diri dan berkomunikasi idea, pemikiran, dan emosi mereka. Apabila murid Program Pendidikan Inklusif mempelajari Pendidikan Seni Visual, ia mendorong kreativiti dalam semua murid, termasuk mereka yang mempunyai kecacatan, kerana kreativiti tidak mengenal had. Selain itu melalui Pembelajaran Koperatif, boleh menggalakkan murid untuk bekerjasama, menyokong

satu sama lain, dan membina kemahiran sosial yang positif. Hal ini sangat bermanfaat untuk murid berkeperluan khas yang boleh mendapat manfaat daripada interaksi sosial.

Secara keseluruhannya, pembangunan Model Pembelajaran *Co-In Art* dalam Pendidikan Seni Visual untuk murid Program Pendidikan Inklusif memberikan faedah kepada murid dengan mendorong inklusiviti, kreativiti, dan keyakinan diri. Ia juga menyumbang kepada persekitaran sekolah yang positif dan mempersiapkan murid untuk masa depan yang pelbagai dan inklusif. Tambahan pula, ia boleh menghasilkan pembangunan profesional yang berterusan untuk guru dan menyokong pematuhan dengan keperluan undang-undang dan etika untuk Pendidikan Inklusif.

Kajian ini adalah bertujuan membangunkan Model Pembelajaran *Co-In Art* bagi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah. Sejajar itu, dalam bahagian ini telah membincangkan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian dan batasan kajian seterusnya kepentingan dalam kajian ini dijalankan. Dalam bab kedua seterusnya, perbincangan tentang teori dan model yang menjadi panduan dalam menjalankan kajian ini dilaporkan secara terperinci melalui perkaitan kajian-kajian lepas dengan kajian ini.