



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

APRESIASI SENI MELALUI STRATEGI PEMIKIRAN REFLEKTIF MENGGUNAKAN MUZIUM DIGITAL BAGI MURID SEKOLAH RENDAH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

SALIMAH BINTI JOS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

APRESIASI SENI MELALUI STRATEGI PEMIKIRAN REFLEKTIF MENGGUNAKAN MUZIUM DIGITAL BAGI MURID SEKOLAH RENDAH

SALIMAH BINTI JOS



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

اونيورسيتي فندديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

Perakuan ini telah dibuat pada 23 (hari bulan) April (bulan) 2024

Perakuan Pelajar:

Saya, **SALIMAH BINTI JOS, M20211000072** dan **FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF** dengan ini mengaku bahawa disertasi yang bertajuk **APRESIASI SENI MELALUI STRATEGI PEMIKIRAN REFLEKTIF MENGGUNAKAN MUZIUM DIGITAL BAGI MURID SEKOLAH RENDAH** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya.



Tandatangan pelajar

Perakuan Penyelia:

Saya **DR. NOR SYAZWANI BINTU MAT SALLEH** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **APRESIASI SENI MELALUI STRATEGI PEMIKIRAN REFLEKTIF MENGGUNAKAN MUZIUM DIGITAL BAGI MURID SEKOLAH RENDAH** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (MOD PENYELIDIKAN)**.

23 April 2024

Tarikh

Tandatangan Penyelia





SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: APRESIASI SENI MELALUI STRATEGI PEMIKIRAN REFLEKTIF
MENGUNAKAN MUZIUM DIGITAL BAGI MURID SEKOLAH
RENDAH

No. Matrik / Matric's No.: M20211000072

Saya / I: SALIMAH BINTI JOS
(Nama pelajar / Student's Name)

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

Acknowledge that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan sains Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissestation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. /

Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 30.06.2024

DR. NOR SYAZWANI MAT SALLEH
(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasm / Name & Official Stamp)
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
Tanjung Malim, Perak Darul Ridzuan

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.
Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan izinNya disertasi ini berjaya disiapkan. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga ingin saya ucapkan kepada Dr. Nor Syazwani Binti Mat Salleh yang tidak pernah jemu memberikan bimbingan dan dorongan sepanjang kajian penyelidikan sehingga disertasi ini berjaya disiapkan. Tidak lupa juga ditujukan kepada Dr. Norakmal Binti Abdullah yang sentiasa terbuka dalam memberikan nasihat sepanjang kajian ini dijalankan. Segala ilmu yang dicurahkan amatlah dihargai dan akan dijadikan panduan untuk terus melangkah dalam dunia akademik. Sekalung penghargaan ayahanda Jos Bin Achan serta bonda Salbiah Binti Jermanluri yang sentiasa menaruhkan harapan dan kepercayaan sepanjang perjuangan anakanda dalam perjalanan menimba ilmu ini. Buat adik-beradik yang dikasihi, terima kasih atas sokongan moral yang tidak berbelah bahagi tanpa mengira masa dan waktu. Buat rakan-rakan seperjuangan, terima kasih atas nasihat dan pengalaman yang dikongsikan bersama. Segala jasa kalian tidak akan pernah dilupakan. Syukur kepadaMu ya Allah yang membukakan pintu hati ini untuk menyambung pelajaran, dipertemukan dengan insan-insan yang baik dan dipermudahkan segala urusan dalam menamatkan pengajian ini. Semoga sedikit ilmu yang dipersembahkan ini dapat memberi manfaat dalam memartabatkan bidang pendidikan negara.





ABSTRAK

Apresiasi seni dalam Pendidikan Seni Visual sekolah rendah tertumpu kepada penghasilan karya seni dalam bilik darjah. Pandemik yang melanda seluruh dunia telah memaksa pembelajaran dilaksanakan secara dalam talian. Pelaksanaan aktiviti apresiasi seni dalam talian telah membentuk jurang pembelajaran yang ketara terhadap murid dan sekolah luar bandar yang kurang kemudahan serta capaian internet. Penggunaan teknologi digital bagi menerapkan pemikiran reflektif dalam aktiviti apresiasi seni juga tertumpu kepada penggunaan teknologi dalam talian. Kajian ini adalah bertujuan untuk membangunkan muzium digital luar talian bagi membantu murid sekolah rendah melakukan apresiasi seni melalui kemahiran pemikiran reflektif. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk kajian kes. Pengumpulan data adalah menggunakan kaedah temu bual separa berstruktur, catatan harian dan juga analisis dokumen yang melibatkan sebuah sekolah rendah luar bandar di Saratok, Sarawak. Pengumpulan data bagi kajian ini mengadaptasi Model *ASSURE* dan dianalisis menggunakan perisian Atlas ti. Dapatan kajian merumuskan (i) pemantapan pengajaran dan pembelajaran, (ii) kebebasan murid belajar, (iii) nilai dan jati diri serta (iv) tahap kompetensi adalah aspek yang mempengaruhi kemahiran pemikiran reflektif dalam apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian bagi murid sekolah rendah. Kajian ini memberi implikasi yang positif terhadap teori dan model yang digunakan, tampil dengan sumbangan berbentuk kerangka dapatan keseluruhan kajian, kerangka garis panduan pembangunan muzium digital luar talian dan cadangan kaedah penilaian tahap pemikiran reflektif melalui hasil penulisan jurnal secara bertulis.





ART APPRECIATION THROUGH REFLECTIVE THINKING STRATEGIES USING DIGITAL MUSEUMS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

Art appreciation in primary school Visual Art Education is focused on the production of artwork in the classroom. The pandemic that has hit the whole world has forced learning to be carried out online. The implementation of online art appreciation activities has created a significant learning gap for students and rural schools that lack facilities and access to the internet. The use of digital technology to apply reflective thinking in art appreciation activities is also focused on the use of online technology. This study aims to develop an offline digital museum to help primary school students appreciate art through reflective thinking skills. This study uses a qualitative approach in the form of a case study. Data collection is using semi-structured interviews, daily notes and also document analysis involving a rural primary school in Saratok, Sarawak. Data collection for this study adapted the ASSURE Model and was analyzed using Atlas ti software. The findings of the study summarize (i) the strengthening of teaching and learning, (ii) the freedom of students to learn, (iii) values and self-identity and (iv) the level of competence are aspects that affect reflective thinking skills in art appreciation using offline digital museums for primary school students. This study gives positive implications to the theory and model used, coming up with a contribution in the form of a framework for the overall findings of the study, a framework for the development of offline digital museums and a suggested method for assessing the level of reflective thinking through the results of written journal writing.



**SENARAI KANDUNGAN****Muka Surat**

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
SENARAI KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xv
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI SINGKATAN	xx
SENARAI LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.3 Pernyataan Masalah	8
1.4 Tujuan Kajian	17
1.5 Objektif Kajian	18
1.6 Persoalan Kajian	19
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	19
1.8 Definisi Istilah	23
1.8.1 Apresiasi Seni	23
1.8.2 Multimedia	24
1.8.3 Muzium Digital	24
1.8.4 Pemikiran Reflektif	25



1.85	Sekolah Rendah	26
1.9	Batasan Kajian	27
1.9.1	Batasan Tempat	27
1.9.2	Batasan Masa	28
1.9.3	Batasan Etika Penyelidikan	28
1.10	Kepentingan Kajian	29
1.10.1	Murid	29
1.10.2	Guru	30
1.10.3	Sumber Rujukan Imiah	30
1.10.4	Muzium Digital sebagai Alternatif Baharu	31
1.11	Rumusan	33

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	34
2.2	Apresiasi Seni Dalam Pendidikan Seni Visual	35
2.2.1	Sumber dan Bahan Pengajaran Guru	36
2.2.2	Pelaksanaan Apresiasi Seni	39
2.2.3	Pengalaman Murid Dalam Apresiasi Seni	45
2.2.4	Penilaian Apresiasi Seni	47
2.2.5	Analisis Teori Dan Model Pembelajaran	50
2.2.5.1	<i>Brown and Silvia's Appraisal Model of Aesthetic Experience</i>	54
2.2.5.2	Teori Konstruktivisme	57
2.2.5.3	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	59
2.2.6	Isu dan Cabaran Apresiasi Seni	61
2.3	Teknologi dalam Pendidikan Seni Visual	65
2.3.1	Revolusi Digital	66

2.3.2	Penggunaan Video dalam Pendidikan	67
2.3.3	Muzium Digital	69
2.3.3.1	<i>Digital Museum Templates</i>	76
2.3.3.2	Konsep <i>Universal Design Learning</i> (UDL) dalam Muzium Digital	78
2.3.3.3	Keaslian dan Percanggahan Pendapat	80
2.3.4	Gaya Pembelajaran Murid	81
2.3.4.1	Gaya Pembelajaran VAK	83
2.3.4.2	Teori Perkembangan Kognitif Piaget	84
2.4	Amalan Pemikiran Reflektif	85
2.4.1	Pencetus Pemikiran Reflektif	92
2.4.2	Pengetahuan Kandungan Guru	94
2.4.3	Penglibatan Murid	96
2.4.4	<i>Taxonomy of Reflection</i>	97
2.5	Reka Bentuk Pengajaran	100
2.5.1	Model ASSURE	100
2.5.1.1	Menganalisis Murid (<i>Analyze learner</i>)	102
2.5.1.2	Menetapkan Hasil Pembelajaran (State standard and objectives)	103
2.5.1.3	Memilih Strategi dan Sumber (<i>Select strategy and resources</i>)	104
2.5.1.4	Menggunakan Sumber Pembelajaran (<i>Utilize resources</i>)	106
2.5.1.5	Merancang Penglibatan Aktif Murid (<i>Require learner participation</i>)	108
2.5.1.6	Menilai dan Menyemak Semula (<i>Evaluate and revise</i>)	109
2.6	Rumusan	110

**BAB 3 METODOLOGI KAJIAN**

3.1	Pengenalan	113
3.2	Reka Bentuk Kajian	114
3.3	Pensampelan	117
3.3.1	Penglibatan Sampel	120
3.4	Lokasi Kajian	120
3.5	Jangka Masa	122
3.6	Instrumen Kajian	123
3.6.1	Temu Bual Separa Berstruktur	123
3.6.2	Analisis dokumen - Jurnal Bertulis	127
3.6.3	Analisis dokumen - Catatan Harian	128
3.7	Etika Penyelidikan	129
3.8	Prosedur Pengumpulan Data Kajian	133
3.8.1	Fasa Analisis Murid (<i>Analyze Learner</i>)	134
3.8.1.1	Tinjauan Awal Keperluan Apresiasi Seni Menggunakan Video Muzium Digital bagi Sekolah Rendah di Sarawak	136
3.8.1.2	Latar Belakang Demografi Peserta Kajian	138
3.8.1.3	Gaya Pembelajaran Murid	141
3.8.1.4	Kompetensi Khusus Murid	142
3.8.2	Fasa Nyatakan Objektif (<i>State Objectives</i>)	143
3.8.2.1	Aspek Kurikulum	144
3.8.2.2	Aspek Teknologi	145
3.8.2.3	Aspek Murid	146
3.8.2.4	Aspek Pelaksanaan	147
3.8.2.5	Aspek Sasaran Pencapaian	147
3.8.3	Fasa Pemilihan Kaedah, Media dan Bahan (<i>Select Method, Media and Materials</i>)	148





3.8.3.1	Carta Alir Kaedah Persembahan Digital	148
3.8.3.2	Carta Alir Media	150
3.8.3.3	Carta Alir Bahan	152
3.8.4	Fasa Guna Media dan Bahan (<i>Utilize Media and Materials</i>)	154
3.8.5	Fasa Perlu Libatkan Murid (<i>Require Learner Participation</i>)	158
3.8.6	Fasa Nilai dan Kaji Semula (<i>Evaluate and Revise</i>)	163
3.9	Penganalisan Data	166
3.9.1	Analisis Kandungan	168
3.9.2	Analisis Tematik	170
3.9.3	Analisis Dokumen	171
3.10	Proses Analisis Data	172
3.10.1	Pembersihan Data	172
3.10.2	Memahami Data	173
3.10.3	Pengekodan Data	174
3.10.4	Pengasilan Kategori	175
3.11	Kesahan Dan Kebolehpercayaan	176
3.11.1	Kebolehsahan	179
3.11.2	Kredibiliti	181
3.11.3	Kebolehsandaran	183
3.11.4	Kebolehpindahan	184
3.12	Rumusan	185



**BAB 4 DAPATAN KAJIAN**

4.1	Pengenalan	186
4.2	Persoalan Kajian 1: Apakah keperluan bahan apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian untuk murid sekolah rendah?	188
4.2.1	Dapatan 1: Bahan Apresiasi Seni	214
4.2.2	Dapatan 2: Reka Bentuk Muzium Digital Luar Talian	215
4.2.3	Dapatan 3: Kaedah Pembelajaran Luar Talian	221
4.3	Persoalan Kajian 2: Bagaimanakah kesediaan murid sekolah rendah dalam apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian?	224
4.3.1	Dapatan 1: Aktiviti Apresiasi Seni Murid Ketika Menggunakan Muzium Digital Luar Talian	241
4.3.2	Dapatan 2: Kesediaan Murid Menggunakan Muzium Digital Luar Talian Sebagai Bahan Apresiasi Seni	242
4.3.3	Dapatan 3: Pelaksanaan Pembelajaran Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital Luar Talian	243
4.4	Persoalan Kajian 3: Bagaimanakah tindak balas reflektif murid sekolah rendah dalam kegiatan apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian?	244
4.4.1	Dapatan 1: Tahap Pemikiran Reflektif yang Dicapai dalam Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital Luar Talian	262
4.4.2	Dapatan 2: Elemen dalam Muzium Digital Luar Talian yang Menyokong Pemikiran Reflektif	264
4.4.3	Dapatan 3: Tahap Pemikiran Reflektif dalam Penguasaan Kemahiran Apresiasi Seni	265
4.5	Rumusan	270



**BAB 5 RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN IMPIKASI KAJIAN**

5.1	Pengenalan	271
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	271
5.2.1	Keperluan Bahan Apresiasi Seni Muzium Digital Luar Talian Untuk Murid Sekolah Rendah	272
5.2.2	Kesediaan Murid Sekolah Rendah dalam Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital Luar Talian	280
5.2.3	Tindak Balas Reflektif Murid Sekolah Rendah dalam Kegiatan Apresiasi Seni Melalui Pendedahan Kepada Muzium Digital Luar Talian	283
5.3	Rumusan Dapatan Kajian	288
5.3.1	Pemantapan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)	289
5.3.2	Kebebasan Belajar	290
5.3.3	Nilai dan Jati Diri	291
5.3.4	Kompetensi	292
5.4	Implikasi Kajian	296
5.4.1	Implikasi Terhadap Murid	297
5.4.2	Implikasi Terhadap Guru sebagai Pelaksana	298
5.4.3	Implikasi Terhadap Bidang Pendidikan	299
5.5	Sumbangan Kajian	300
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	302
5.6.1	Gabungan Domain Kognitif, Afektif dan Psikomotor dalam Kajian	302
5.6.2	Gaya Pembelajaran Murid Berdasarkan Teori <i>Multiple Intelligence</i>	303
5.6.3	Memperluaskan Skop Pensampelan Kajian	304
5.7	Rumusan	304



RUJUKAN

307

LAMPIRAN

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Kaedah Pelaksanaan Apresiasi Seni	41
2.2	Teori dan Model Pembelajaran Apresiasi Seni Kajian Lepas	51
2.3	Sumber Data bagi Kajian Pemikiran Reflektif	88
3.1	Definisi dan Jenis Kajian Kes	116
3.2	Maklumat Umum Informan	119
3.3	Penglibatan Peserta Kajian	120
3.4	Jangka masa bagi Melaksanakan Kajian	122
3.5	Peralatan yang digunakan untuk Temu Bual	126
3.6	Lokasi Temu Bual	127
3.7	Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam Fasa Analisis Keperluan	137
3.8	Aktiviti Pengumpulan Data Fasa Analisis Keperluan	138
3.9	Rumusan Latar Belakang Demografi Peserta kajian Murid	139
3.10	Latar Belakang Peserta Kajian Guru	140
3.11	Tahap Penguasaan Modul Apresiasi Seni Murid	142
3.12	Konsep Muzium Digital	146
3.13	Huraian Hasil Pembelajaran yang Harus dicapai bagi Video Muzium Digital 1 Hingga 3	157
3.14	Pelaksanaan Jajian Mengikut Enam Fasa dalam Model ASSURE	164
3.15	Garis Masa Pengumpulan Data Peringkat Sekolah	166
4.1	Deskripsi Kod untuk Analisis Kandungan Kajian-Kajian Lepas	190
4.2	Dapatan Analisis Sorotan Kajian	191



4.3	Maklumat Demografi Responden Tinjauan Awal	202
4.4	Deskripsi Kod untuk Analisis Kandungan Tinjauan Awal	203
4.5	Tema dan Sub Tema Tinjauan Awal Guru PSV Sekolah Rendah di Sarawak	204
4.6	Cadangan Elemen Reka Bentuk Muzium Digital Luar Talian	218
4.7	Keperluan Bahan Apresiasi Muzium Digital Luar Talian bagi Guru dan Murid	223
4.8	Aspek Tindakan Murid dalam Pelaksanaan Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital	231
4.9	Aspek Kesediaan Murid dalam Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital	233
4.10	Aspek Tindakan dan Pemikiran Reflektif Murid	248
4.11	Rekod Emosi Murid dalam Lembaran Jurnal Bertulis	252
4.12	Dapatan Analisis Jurnal Bertulis Murid	269
5.1	Pautan Tiga Video Muzium Digital Luar Talian yang Telah dibangunkan	279



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	20
2.1	Model Penilaian Silvia dan Brown (Keong, 2019)	57
2.2	Model yang Bernaung di Bawah Teori Konstruktivisme	58
2.3	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Diadaptasi dari Mayer (2014)	60
2.4	Lebih Dalam Lebih Dekat (Afdhal, 2020), <i>Acrylic on Canvas</i> , 150x 150cm. Sumber: https://www.artemisartgallery.com/monochrome-six-solo-in-one/	71
2.5	<i>Flower after Takashi Murakami</i> , Syed Fakaruddin (2020), <i>Oil on canvas</i> , 120 x 122 cm. Sumber: e-Catalogue sempena No(w) Showing! Exhibiton oleh Segaris Art Centre	72
2.6	<i>The Undercurrent</i> , Wong Ming Hao (2021), <i>Acrylic Gloss Gel on Canvas</i> , 150cm x 120cm. Sumber: https://gl3gallery.com/artworks/the-undercurrent-150x120cm-acrylic-gloss-gel-on-canvas-2021-wong-ming-hao	72
2.7	Muzium Kesenian Islam Malaysia. Sumber: https://www.iamm.org.my/vr/	73
2.8	Pemeliharaan Tekstil Secara tradisional oleh Encik Mohd Syahrul bin Abdul Ghani (Bahagian Penyelidikan dan Dokumentasi Jabatan Muzium Malaysia). Sumber: http://www.jmm.gov.my/en/content/live-fb-jabatan-muzium-malaysia	73
2.9	<i>Digital Museum Template</i> oleh Lee (2013). Sumber: http://davidleeedtech.wordpress.com/tag/virtual-museum	76
2.10	<i>Virtual Museum templates</i> oleh Guerrero (2020). Sumber: https://twitter.com/heyashleyg/status/1275905390153281536	77
2.11	Virtual museum template oleh Ximena. Sumber: https://slidemia.com/interactive-art-gallery-template	77





2.12	Universal Design for Learning Framework (CAST 2018). Sumber: CAST (2018) Universal Design for Learning Guidelines version 2.2	78
2.13	Rangka kerja Gaya Pembelajaran VAK	84
2.14	<i>Taxonomy of Reflection</i> . Diadaptasi daripada Pappas (2010)	98
2.15	<i>A Taxonomy of Reflection</i>	99
2.16	Langkah-langkah yang Terlibat dalam Model ASSURE oleh Heinich et al. (1993). Diadaptasi Daripada Bujeng (2019)	101
3.1	Carta Alir Proses Pengambilan Peserta Kajian	132
3.2	Kaedah Pengumpulan Data Kajian	133
3.3	Carta Alir Kaedah Persembahan Video Digital	150
3.4	Carta Alir Media	151
3.5	Carta Alir Bahan	153
3.6	Muzium Digital 1: Tempayan	155
3.7	Muzium Digital 2: Pasu Mini	156
3.8	Muzium Digital 3: Keringkam	156
4.1	Perkaitan dan Hubungan antara Empat Kod dengan 14 Kategori Analisis Sorotan Literatur	201
4.2	Perkaitan yang Menghubungkan Antara Tema dan Sub Tema Hasil Analisis Tinjauan Awal	212
4.3	Pemilihan Bahan Apresiasi Seni bagi Kajian	215
4.4	Kerangka Garis Panduan Pembangunan Video Muzium Digital Luar Talian. Diadaptasi daripada Tangkui dan Keong (2020)	221
4.5	Analisis Tindakan dan Kesediaan Murid	224
4.6	Tema dan Sub Tema Analisis Temu Bual Guru untuk Tindakan dan Kesediaan Murid	225
4.7	Tema dan Sub Tema Analisis Temu Bual Murid untuk Tindakan dan Kesediaan Murid	230
4.8	Dapatan Analisis Nota Catatan Harian	236



4.9	Analisis Perkaitan Data Temu Bual Guru, Temu Bual Murid dan Nota Catatan Harian	240
4.10	Analisis Tindakan dan Amalan Pemikiran Reflektif	245
4.11	Tema dan Sub Tema Analisis Temu Bual Guru untuk Tindakan dan Amalan Pemikiran Reflektif	245
4.12	Analisis Data Penulisan Jurnal oleh Murid	253
5.1	Kerangka Dapatan Keseluruhan Kajian	294
5.2	Pelaksanaan Strategi UDL dalam Pengajaran dan Pembelajaran	296
5.3	<i>Theory of Multiple Intelligence</i> oleh Gardner (1983)	303

**SENARAI SINGKATAN**

ASSURE	<i>Analyze, State objective, Select methods, media or materials, Utilize media and materials, require learner, evaluate and revise</i>
B	Bandar
BBB	Bahan Bantu Belajar
BBM	Bahan Bantu Mengajar
BIMLTK	Bayaran Insentif Mengikut Lokasi dan Tahap Kesusahan
BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
CAST	<i>Center for Applied Special Technology</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
ERT	<i>Emergency Remote Teaching</i>
JKEPU	Jawatankuasa Etika Penyelidikan UPSI
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBSR	Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
LB	Luar bandar
MBK	Murid Berkeperluan Khas
MPS	Modul Pengurusan Sekolah
OK	Objektif kajian
PBD	Pentaksiran Bilik Darjah
PDP	Pengajaran dan Pembelajaran
PDPR	Pengajaran Dan Pembelajaran dari Rumah
PK	Persoalan kajian
PKP	Perintah Kawalan Pergerakan
PSV	Pendidikan Seni Visual
RPH	Rancangan Pengajaran Harian



SK	Standard Kandungan
SP	Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi
SRL	<i>Self-regulated learners</i>
UDL	<i>Universal Design for Learning</i>
VAK	Visual, audio dan kinestetik
VIMAP	<i>The Vienna Integrated Model of top-down and bottom-up processes in Art Perception</i>
VR	<i>Virtual Reality</i>
VRP	<i>Virtual Reality Presentation</i>

SENARAI LAMPIRAN

- A Borang soal selidik gaya pembelajaran VAK
- B Jadual dapatan soal selidik gaya pembelajaran murid
- C Jadual Tahap Penguasaan Keseluruhan Pendidikan Seni Visual Tahun Lima
- D Jadual Soal Selidik Reid (1987)
- E Jadual Perbandingan Aras Taksonomi Bloom dengan RLF
- F Contoh Borang Pengesahan Instrumen Jurnal Bertulis Murid oleh pakar
- G Contoh Borang Pengesahan Instrumen Video Muzium Digital oleh pakar
- H Contoh Borang Pengesahan Instrumen Soalan Temu Bual Guru oleh pakar
- I Contoh Borang Pengesahan Instrumen Soalan Temu Bual Murid oleh pakar
- J Contoh Rancangan Pengajaran Harian oleh peserta kajian (guru)
- K Borang Senarai Semak Permerhatian dan Kriteria Penilaian Murid oleh Guru
- L Contoh Borang Catatan Harian (Nota lapangan)
- M Instrumen kajian; Soalan temu bual guru Pendidikan Seni Visual
- N Instrumen kajian; Soalan temu bual murid peserta kajian
- O Borang lembaran Jurnal Bertulis
- P Borang Catatan Harian (Nota lapangan)
- Q Surat Pengesahan Pelajar Untuk Membuat Penyelidikan
- R *Approval of Human Research Ethics Committee Sultan Idris Education University*
- S Surat Kelulusan Menjalankan Kajian daripada Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak

- T Contoh Surat Lantikan Sebagai Pakar Penilai Pengesahan Instrumen Kajian
- U Borang Penerangan dan Persetujuan Ibu Bapa
- V Borang Persetujuan Responden
- W Contoh transkripsi temu bual guru
- X Contoh Jurnal Bertulis Murid
- Y Susun atur rekaan muzium digital
- Z Soalan Tinjauan Awal Kajian Keperluan



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan



Bab ini secara keseluruhannya membincangkan latar belakang, pernyataan masalah, tujuan kajian, objektif kajian dan persoalan kajian. Bab Pengenalan ini juga memperincikan kerangka konseptual kajian, definisi istilah, batasan kajian, kepentingan kajian dan diakhiri dengan rumusan bab. Latar belakang kajian ini mengupas tentang perkembangan Pendidikan Seni Visual sekolah rendah dan kurikulum Pendidikan Seni Visual (PSV) sekolah rendah di Malaysia sebelum mengupas pelaksanaan apresiasi seni di institusi pendidikan dalam konteks dalam dan luar negara.

Seterusnya, latar belakang kajian ini juga menghuraikan konsep muzium digital dalam mempelajari apresiasi seni untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual seiring dengan perkembangan teknologi dan fasa pasca pandemik Covid-19. Huraian konsep muzium digital dalam apresiasi seni mengaitkan amalan pemikiran reflektif yang





mendasari proses pengajaran dan pembelajaran murid sekolah rendah. Penulisan latar belakang kajian diakhiri dengan penerangan impak apresiasi seni dalam kehidupan murid-murid.

1.2 Latar Belakang Kajian

Bidang pendidikan sangat mengambil berat terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Pelajar perlu menjadi *self-regulated learners* (SRL) untuk mendapat manfaat dari segi akademik dan juga bermotivasi untuk meneruskan pembelajaran sepanjang hayat yang produktif (Torrington et al., 2023; Yong & Sokumaran, 2023). Pembelajaran sepanjang hayat umumnya terbahagi kepada tiga kategori iaitu pembelajaran formal, pembelajaran bukan formal dan pembelajaran tidak formal. Kajian ini memfokuskan pembelajaran secara formal yang mana dilaksanakan dalam bentuk yang teratur dan berstruktur. Pendekatan belajar adalah kritikal bukan sahaja untuk kejayaan akademik tetapi juga penting dalam pembelajaran sepanjang hayat untuk kerjaya dan pembangunan profesional pelajar (Fergus, 2022). Salah satu contoh pembelajaran secara formal adalah yang berlaku di dalam bilik darjah. Pembelajaran secara formal dalam bilik darjah menekankan aspek perkembangan kognitif murid. Perkembangan kognitif secara dasarnya diberikan perhatian dalam semua mata pelajaran di semua peringkat institusi pendidikan termasuk Pendidikan Seni Visual sekolah rendah. Perkembangan kognitif murid dalam pembelajaran adalah berkait secara langsung dengan pemikiran murid. Dalam konteks kajian ini, pengkaji ingin menekankan bagaimana pemikiran reflektif murid berlaku dalam Pendidikan Seni Visual yang dizahirkan sebagai apresiasi seni.





Di Malaysia, mata pelajaran seni mengalami banyak perubahan sebelum merdeka sehingga sekarang. Pada mulanya, dikenali dengan nama Lukisan dan Pertukangan Tangan (1961), kemudian berubah kepada Pendidikan Seni (1982) dan Pendidikan Seni Visual (2000). Perubahan ini berlaku seiring dengan perubahan dasar dan kurikulum pendidikan iaitu Kurikulum Lama Sekolah Rendah (1955-1982), Kurikulum Baru sekolah Rendah (1983-1992), Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (1993-2010) dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (2011-2025). Penjajaran Kurikulum Versi 1.0 dan Penjajaran Kurikulum Versi 2.0 telah diolah oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid yang terkesan dengan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) ketika Pengajaran Dan Pembelajaran dari Rumah (PDPR) dilaksanakan akibat pandemik Covid-19 yang melanda negara.



Pendidikan Seni Visual lebih mengutamakan penguasaan kemahiran asas, menggalakkan penglibatan murid, memfokuskan kepelbagaian murid dan mengintegrasikan beberapa pengetahuan secara berpandu. Penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) pada tahun 2011 adalah berasaskan kurikulum standard antarabangsa. DSKP mengandungi Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SP) bagi semua mata pelajaran yang diajar di sekolah rendah. Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Semakan 2017 Pendidikan Seni Visual telah digubal berasaskan empat modul kurikulum iaitu Modul Bahasa Seni Visual, Modul Kemahiran Seni Visual, Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual dan Modul Apresiasi Seni Visual. Modul Apresiasi Seni Visual mewakili 10% pemberatan dalam Kandungan Kurikulum Pendidikan Seni Visual. DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang dan nilai, serta memasukkan



secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2019).

Dalam KSSR Pendidikan Seni Visual sekolah rendah, penghasilan karya seni adalah mengikut empat bidang yang mana kesemua bidang tersebut mengandungi aktiviti apresiasi seni di akhir sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Penguasaan apresiasi seni ditaksir secara berterusan dan holistik berpandukan dokumen Pentaksiran Bilik Darjah (PBD). Tahap Penguasaan satu hingga enam dalam dokumen PBD menunjukkan tahap apresiasi seni yang perlu dikuasai oleh murid bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) sekolah rendah di Malaysia (KSSR Semakan, 2017). Penentuan tahap penguasaan murid adalah berdasarkan pertimbangan profesional guru dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran yang akhirnya akan digunakan untuk melaporkan Tahap Penguasaan Keseluruhan murid di akhir tahun.

Lazimnya, apresiasi seni lebih tertumpu kepada pelaksanaan di dalam bilik darjah secara lisan dan penulisan. Apresiasi seni adalah asas pembelajaran untuk lebih memahami dan menganalisis seni (Omar et al., 2022). Pelaksanaannya adalah bersumberkan pengalaman estetik yang diperoleh murid ketika menghasilkan karya seni sendiri dan melalui pemerhatian karya seni rakan sedarjah. Aktiviti apresiasi seni di dalam bilik darjah dapat memberikan impak luahan emosi yang terbaik kepada kanak-kanak dalam lingkungan umur empat hingga sebelas tahun (Schabmann et al., 2016). Apresiasi seni juga memberi impak dalam kehidupan murid dari pelbagai sudut tidak mengira keadaan fizikal dan kognitif murid. Murid Berkeperluan Khas (MBK) dapat mengekspresi dan berkomunikasi dengan lebih baik melalui karya seni di dalam bilik darjah (Mahsan, 2021). Menguasai kemahiran apresiasi seni bermakna murid



dapat menikmati dan menghargai karya sendiri dan karya orang lain. Penerangan secara terperinci mengenai apresiasi seni ini boleh dirujuk di dalam Bab 2.

Pandemik merupakan cabaran global yang memaksa sistem pendidikan seluruh dunia beradaptasi. Pengajaran dan pembelajaran berubah dari pembelajaran konvensional kepada pembelajaran dalam talian di setiap peringkat institusi pendidikan (Singh et al., 2021). Kejayaan negara luar dalam mengaplikasikan teknologi bagi pembelajaran apresiasi seni merupakan satu contoh yang boleh diperluaskan untuk memastikan PdP tetap dapat diteruskan (Lee, 2020). Negara luar juga menghadapi cabaran yang sama, hanya berbeza melalui kaedah penyelesaian sesuai dengan sistem pendidikan dan situasi murid di sana. Teknologi baru yang muncul mengubah cara seni dialami dan bagaimana literasi visual adalah memerlukan capaian internet (Kamlin & Keong, 2020; Lee, 2020). Di sekolah rendah terutamanya luar bandar Sarawak, guru dan murid terpaksa menyesuaikan pelaksanaan aktiviti apresiasi seni dengan sumber dan kemudahan yang sedia ada di sekolah. Capaian internet merupakan isu utama yang dihadapi oleh guru sekolah rendah luar bandar ketika PDPR dilaksanakan (Chung & Mathew, 2020; Thannimalai & Baloh, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, muzium juga tidak terkecuali dalam mengubah medium promosi dan pameran untuk lebih mesra dengan masyarakat. Muzium yang pada asalnya dianggap sebagai tapak penyimpanan karya semata kini menawarkan banyak fungsi dan peranan kepada pelbagai pihak. Muzium menjadi tempat di mana orang ramai boleh belajar tentang sejarah, budaya dan subjek lain melalui pameran, muzium menyediakan individu dengan pelbagai maklumat dalam pelbagai bidang (Kim et al., 2019). Penggunaan teknologi dalam PdP melalui muzium maya dapat membawa pengalaman estetik untuk dipelajari di dalam bilik darjah (Taranova, 2020). Proses PdP juga menjadi lebih menarik dengan aplikasi pelbagai





unsur baharu dan lebih menarik minat. Ini menjadikan muzium kurang membosankan dan memberikan lebih kefahaman kepada murid (Atamuratov, 2020).

Seperti mana apresiasi seni yang bersandarkan pengalaman estetik, pemikiran reflektif juga berlaku hasil daripada peristiwa atau pengalaman yang dilalui oleh individu. Pemikiran reflektif dan metakognitif seseorang adalah tentang pemikiran sendiri dalam pembelajaran untuk mengaitkan idea dengan pengalaman lalu (Wilson & Jan, 1997). Uniknya, walaupun peristiwa atau pengalaman yang dilalui sama, pemikiran atau tindakan reflektif yang terhasil dan ditunjukkan mungkin tidak sama. Keupayaan berfikir secara reflektif ialah kemahiran yang perlu diajar sama seperti kemahiran lain (Nagro, 2020). Pemikiran reflektif bergantung kepada kemahiran memproses secara mendalam pengalaman, mengenal pasti maklumat, mengkaji masalah dan seterusnya memberikan cadangan penyelesaian bagi menghasilkan suatu pembelajaran yang bermakna. Usaha yang diperlukan untuk membangunkan keupayaan berfikir reflektif memerlukan proses sistematik yang sangat ketat dan mencabar, namun memberi ganjaran dan juga kepuasan kepada pelajar dan juga guru (Gustav, 2021). Oleh itu, bimbingan menggunakan teknik dan kaedah yang betul adalah perlu bagi mewujudkan tindak balas reflektif yang selari dengan hasrat dan objektif PdP yang hendak dicapai.

Pemikiran reflektif bermula daripada John Dewey, seorang ahli falsafah pendidikan yang menekankan kepentingan menilai dan mewajarkan kepercayaan seseorang dalam bentuk pemikiran kritis yang dibangunkan melalui refleksi daripada pengalaman yang telah dilalui (Hughes, 2018) Dalam bidang pendidikan misalnya, amalan pemikiran reflektif telah banyak dibincangkan terutamanya dalam perkembangan profesion perguruan bagi meningkatkan kecekapan, kemahiran dan keyakinan guru dalam pengurusan pengajaran dan pembelajaran oleh Dewey (1933).





Kajian terdahulu menunjukkan pembelajaran reflektif banyak dijalankan di peringkat tinggi dalam institusi pendidikan meliputi golongan guru dan guru pelatih dengan menggunakan video (Nagro, 2020; Peralta et al., 2021). Pemikiran reflektif lebih mudah diterapkan kepada murid-murid dengan menggunakan teknologi yang disesuaikan dengan aras kognitif murid (Yang et al., 2020). Penggunaan teknologi dalam PdP membantu menerapkan pemikiran reflektif yang sesuai dengan pelbagai gaya pembelajaran murid.

Penggunaan teknologi dalam PdP telah memberikan banyak pilihan kepada golongan pendidik untuk memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran murid-murid. Malah, fasa pandemik menyaksikan golongan pendidik telah menggabungkan penggunaan teknologi untuk menyampaikan pelajaran. Pelbagai isu mempengaruhi penyediaan pendidikan seni yang dilihat nyata pada peringkat yang berbeza termasuk peringkat peribadi (melalui kepercayaan dan rasional), peringkat sekolah (melalui pedagogi atau reka bentuk kurikulum), peringkat kebangsaan (melalui kemasukan atau dasar) dan peringkat antarabangsa (melalui seni, budaya, atau penyelidikan) (Heaton & Kuan, 2022). Penggunaan teknologi ini telah memberi nafas baru kepada apresiasi seni ketika dunia berhadapan pandemik Covid-19. Justeru, penggunaan teknologi perlu diadun sesuai dengan keadaan, kemudahan dan keperluan bagi memastikan jurang pendidikan sedia ada dapat dikurangkan serta tidak menafikan hak murid untuk sama merasa pendidikan dunia digital masa kini.

Pada dasarnya, apresiasi seni yang dijalankan dalam bilik darjah adalah masih relevan untuk dilaksanakan. Namun, situasi pandemik yang melanda telah menghadkan pelaksanaannya di dalam kelas. Penggunaan muzium digital sebagai alat teknologi dilihat berpotensi sebagai medium untuk membawa pengalaman estetik ke dalam bilik darjah bagi merangsang pemikiran reflektif murid. Pengalaman





meninggalkan kesan kepada seseorang melalui tafsiran pengalaman terdahulu yang berbeza, sekaligus mengubah cara seseorang melihat pilihan di hadapannya untuk aktiviti seterusnya (Hughes, 2018). Muzium digital yang dibangunkan mampu memberikan pengalaman estetik bagi membolehkan murid mengolah pemikiran reflektif sendiri supaya mereka boleh membuat makna baharu daripada pengalaman hidup mereka.

Adalah lebih baik jika teknologi muzium digital yang diketengahkan ini dapat memenuhi keperluan pelbagai aras pemikiran kognitif dan gaya pembelajaran murid bagi merangsang pemikiran reflektif murid melalui strategi *Universal Design for Learning* (UDL) berteraskan muzium digital. Strategi UDL ini membolehkan lingkungan murid yang lebih ramai dapat melibatkan diri dalam PdP dengan lebih berkesan dan bermakna (Almumen, 2020). Kajian ini membawa konsep pembelajaran menggunakan teknologi yang boleh memenuhi kepelbagaian persekitaran belajar murid sekolah rendah di kawasan luar bandar melalui pembangunan muzium digital. Pembangunan muzium digital ini seterusnya menyasarkan penggunaan sepanjang hayat bukan hanya ketika pandemik.

1.3 Penyataan Masalah

Kemahiran mengapresiasi seni perlu dibimbing dan didorong dengan cetusan pengalaman estetik yang dialami murid dalam pengajaran dan pembelajaran PSV. Pengalaman estetik inilah yang disampaikan kepada murid dalam sesi PdP di sekolah. DSKP juga menekankan bagaimana Apresiasi Seni Visual perlu dikuasai bagi melahirkan murid yang boleh menghayati serta menghargai nilai estetik karya sendiri, rakan, tempatan dan luar negara (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2019). Malah,





tahap penguasaan murid bagi apresiasi seni sekolah rendah adalah dinilai secara hierarki bermula dengan Tahap Penguasaan 1 yang terendah sehingga Tahap Penguasaan 6 yang tertinggi. Penguasaan murid dalam apresiasi seni juga menjadi sebahagian daripada pentaksiran yang mempengaruhi Tahap Penguasaan Keseluruhan murid bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah rendah.

Pelaksanaan aktiviti apresiasi seni sangat sinonim dengan pembelajaran dalam bilik darjah melalui penghasilan karya seni sendiri dan juga rakan sekelas. Tumpuan diberikan kepada penghasilan produk seni di dalam kelas dan bukannya “*self-expression*” yang dilalui oleh murid sepanjang proses PdP (Omar et al., 2022). Murid mempelajari apresiasi dengan bergantung sepenuhnya kepada pengetahuan dan kemahiran guru (Wahid et al., 2017). Kekangan dari segi keadaan peralatan, kemudahan dan infrastruktur ICT yang lemah (seperti komputer, projektor, pengimbas dan pencetak), yang selalunya rosak teruk atau tidak diselenggara dengan baik kerana melibatkan kos tambahan menjadikan guru berhadapan dengan kekurangan sumber (Ramli et al., 2019; Termize et al., 2021). Keadaan ini juga disebabkan oleh faktor capaian internet yang kurang memuaskan di kebanyakan sekolah rendah kawasan luar bandar (Chung & Mathew, 2020; Thannimalai & Baloh, 2021). Ini telah menyukarkan guru untuk menyediakan PdP yang berasaskan penggunaan teknologi bersama-sama murid di dalam bilik darjah (Abdullah et al., 2021). Justeru itu, apresiasi seni murid hanya terhad di dalam bilik darjah dengan menggunakan karya sedia ada yang dihasilkan oleh murid sendiri.

Pengalaman peribadi pengkaji ketika berkhidmat di sekolah memberi bayangan bahawa pelbagai kekangan dihadapi dalam kecekalan guru untuk mengajar dan usaha murid untuk belajar. Di peringkat sekolah rendah dalam Malaysia, mengajar kemahiran apresiasi seni adalah sesuatu yang jarang dan bukan amalan yang kerap





walaupun dalam kelas Seni Visual (Omar et al., 2022). Ini bukan bermakna sekolah luar bandar diabaikan, namun peredaran masa dan juga kemudahan teknologi agak perlahan. Apresiasi seni dirancang dan dilaksanakan dengan mengambil kira pelbagai aspek. Ini termasuk keadaan sosiobudaya masyarakat setempat, penyediaan bahan belajar, keadaan bilik darjah dan juga keadaan murid itu sendiri. Keadaan ini telah mengurangkan peluang untuk murid mengembangkan potensi dalam apresiasi seni (Ponijan et al., 2019).

Aktiviti apresiasi seni adalah berbeza dan pelbagai bergantung kepada infrastruktur dan juga keupayaan guru dan murid terutamanya apabila melibatkan pembelajaran dalam talian. Pembelajaran secara dalam talian banyak dibincangkan dari aspek baik dan juga buruknya dalam bidang pendidikan (Singh et al., 2021). Penerimaan guru dan murid juga ternyata berbeza atas faktor seperti keadaan fizikal, aras kognitif, persekitaran pembelajaran dan pengaruh budaya setempat. Jurang dalam bidang pendidikan seperti jurang antara murid lelaki dan perempuan serta murid di bandar dan luar bandar merupakan cabaran besar yang perlu ditangani segera (Ridzuan, 2017).

Namun, situasi PdP pada masa sekarang telah berubah disebabkan oleh pandemik Covid-19 sehingga PdP terpaksa dilaksanakan secara dalam talian dalam tempoh PDPR pada Mac 2020. Secara global, pihak sekolah telah menukar pembelajaran dalam bilik darjah kepada pembelajaran dari rumah yang mana telah mengubah teori, amalan dan penyelidikan dalam pendidikan seni (Heaton & Kuan, 2022). Ini tidak menghalang untuk apresiasi seni diajar. Sebagai contoh, Korea Selatan telah menggunakan pendekatan "*Internet Art Museum*" dalam kelas apresiasi seni yang dijalankan secara dalam talian. Kajian tersebut telah membuktikan bahawa "*Internet Art Museum*" telah berjaya mengatasi batasan pendidikan, yang mana





mereka tidak dapat menghargai karya seni dan memberikan pelajar kegembiraan dan minat untuk terus menyelami seni (Lee, 2020). Umumnya penggunaan galeri seni adalah lebih sinonim pengajaran pendidikan seni terutamanya dalam apresiasi seni. Namun dalam kajian penyelidikan ini, pengkaji mahu mengetengahkan konsep muzium digital yang mana akan menjadi bentuk penyimpanan hasil serta karya seni murid yang berbeza setiap tahun.

Penggunaan muzium digital dalam proses pengajaran dan pembelajaran berkeupayaan untuk menarik perhatian serta minat pelajar untuk belajar. Malah, pembelajaran melalui alam maya dibuktikan dapat meningkatkan kerjasama, kemahiran mencari maklumat, pemikiran kritikal, kemahiran memerhati dan ilmu yang mampan (Perry et al., 2017; Tatli et al., 2021). Teknologi digital seperti muzium maya (3D) adalah alat yang dapat meningkatkan motivasi serta memperkembangkan persepsi visual dan estetik (Verde & Valero, 2021). Muzium maya secara talian telah dibuktikan berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran (Atamuratov, 2020; Taranova, 2020; Tatli et al., 2021; Tserklevych et al., 2021). Atas dasar ini, tumpuan kajian telah banyak berfokus kepada PdP menggunakan teknologi secara talian. Kementerian Pendidikan China misalnya, telah menggesa penggunaan "Model Pendidikan + Internet" untuk mencapai matlamat "pengajaran dan pembelajaran tetap dilaksanakan semasa penggantungan kelas" (Chen & Yu, 2021). Dalam kajian tersebut, adaptasi video pendek dalam pengajaran digunakan. Di sisi lain, kajian yang mengkaji penggunaan sumber PdP berasaskan teknologi dalam pelaksanaan apresiasi seni secara luar talian masih kurang dilakukan sedangkan institusi pendidikan sehingga hari ini masih bergelut dengan masalah capaian internet terutamanya di kawasan luar bandar dan pedalaman.



Perkembangan teknologi telah mengubah bagaimana sesebuah karya dalam bentuk digital dan konvensional memberikan pengalaman estetik berbeza dalam mengapresiasi seni. Bagaimana kemunculan teknologi yang muncul telah mengubah cara seni dialami termasuk literasi visual yang diperlukan untuk membangkitkan pengalaman estetik berbanding dengan cara konvensional dalam mentafsir seni perlu difahami (Keong, 2019). Pengalaman estetik boleh ditakrifkan sebagai interaksi orang dengan dan tindak balas kepada, objek, tempat termasuk kepada persekitaran (Mastandrea et al., 2021). Oleh yang demikian, pengalaman apresiasi seni yang dialami adalah dipacu oleh pelbagai faktor menjadikannya luas dalam kaedah pelaksanaan dan penilaian.

Hasil temu bual bersama beberapa orang guru di sekolah rendah luar bandar telah memperincikan beberapa cabaran yang dihadapi. Ramai murid sekolah luar bandar yang kurang terdedah dengan karya seni luar seperti muzium, pusat kesenian dan tokoh seni. Murid tidak memiliki kemudahan alat teknologi yang mencukupi bagi menambah pengetahuan tentang karya seni luar. Bahkan, ketika pandemik situasi berkongsi alat seperti telefon bimbit bersama ibu bapa adalah biasa di sekolah luar bandar (Abdullah et al., 2021; Termize et al., 2021; Thannimalai & Baloh, 2021). Kekangan yang melibatkan perbezaan taraf sosio-ekonomi seperti ini tidak dapat dinafikan masih banyak berlaku di seluruh pelosok negara.

Apresiasi seni dinilai melalui interaksi yang ditunjukkan ketika menikmati karya dalam pelbagai medium dan situasi. Pelbagai jenis interaksi dilaksanakan dalam seni digital menggunakan sentuhan, isyarat tangan, bunyi, pergerakan dan sebagainya, malah gelombang otak (Cho & Hong, 2017). Dalam mengamati karya digital, perhatian harus diberikan kepada saiz unjuran perkataan dan lukisan yang sesuai untuk bacaan dan tontonan yang lebih baik (Lin et al., 2020). Dalam proses pengajaran, guru seni



harus menggabungkan pengajaran apresiasi seni dan penciptaan seni untuk merangsang pelajar untuk meningkatkan keupayaan estetika pelajar (Liu, 2019). Justeru, interaksi yang ditunjukkan dalam mengamati karya seni adalah pengukur kepada keberkesanan pendekatan apresiasi yang dilaksanakan sama ada pendekatan digital atau konvensional dalam bilik darjah.

Keadaan ini semakin ketara apabila sesi pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dijalankan secara bersemuka semenjak Covid-19 melanda sehingga memaksa Pengajaran dan Pembelajaran dari Rumah (PDPR) dilaksanakan. Pelaksanaan PDPR terpaksa diterima oleh semua institusi pendidikan di pelbagai peringkat dalam keadaan guru dan murid tidak bersedia (Sabol, 2021). Rentetan itu, tidak banyak persediaan yang dapat dilakukan oleh pihak guru dan juga murid bagi menghadapi PDPR. Perintah berkurung yang dialami di seluruh negara bermakna guru di semua peringkat pendidikan terpaksa beralih kepada *emergency remote teaching (ERT)* untuk memastikan pendidikan tetap dilaksanakan (Pavlou, 2022a). Pelaksanaan pembelajaran dari rumah ini juga telah memberikan kesan negatif terhadap sistem kekeluargaan (Squire, 2021). Bukan sahaja guru dan murid, malah ibu bapa juga terpaksa memainkan peranan sebagai orang tengah bagi memastikan pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan. Tidak dapat dinafikan, masalah capaian internet telah menjadi isu utama ketika PDPR dilaksanakan di seluruh negara.

Selain capaian internet, kekangan alat teknologi yang diperlukan untuk melaksanakan PDPR juga sangat ketara terutamanya sekolah rendah di kawasan luar bandar dan pedalaman. Dalam masa yang sama, guru juga berdepan dengan cabaran untuk menghabiskan sukatan pelajaran dengan masa dan sumber yang terhad apabila sesi persekolahan secara bersemuka dibuka semula. Tidak semua guru seni bersedia untuk mengajar dalam persekitaran pembelajaran jarak jauh yang tidak dapat





dilakkan atas faktor kesihatan dan keselamatan (Pavlou, 2022a). Atas sebab ini, ada murid telah tercicir dalam pelajaran kerana tidak dapat mengikuti PdP.

Pelaksanaan aktiviti apresiasi seni di dalam bilik darjah sangat berkesan dalam membentuk psikomotor dan kemahiran murid, namun kurang membantu dalam menerapkan pemikiran reflektif murid-murid sekolah rendah. Ini kerana pemikiran dan tindakan reflektif melibatkan penerimaan dan pengolahan minda murid. Olahan pemikiran reflektif ini didorong oleh faktor luaran dan dalaman secara semula jadi. Medium yang bersesuaian akan menjadi pencetus pemikiran dan tindakan yang bersifat reflektif. Pemikiran reflektif juga sukar diterangkan kepada murid secara teori (Whalen, 2020). Hal ini menyebabkan amalan berfikir secara reflektif kurang diterapkan oleh guru dalam bilik darjah atas penekanan aktiviti apresiasi seni yang dijalankan dengan menggunakan karya murid sahaja. Elemen pemikiran reflektif penting untuk dipraktikkan terutamanya dalam pengajaran Modul Apresiasi Seni (Rais & Aryani, 2019). Hanya guru yang dapat memainkan peranan untuk merangkan pedagogi yang mampu mendorong murid-murid berfikir secara reflektif menjadi amalan dalam bilik darjah. Melalui pengajaran dan pembelajaran, guru bertindak sebagai pembimbing yang bertanggungjawab untuk membantu murid membina kemahiran berfikir secara reflektif melalui pedagogi yang berkesan.

Pemikiran reflektif berpotensi dipupuk melalui penggunaan teknologi dalam PdP. Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah sangat efektif dan meluas. Teknologi seperti pembangunan muzium maya misalnya, merupakan alat pembelajaran yang berkesan dalam mengukuhkan kefahaman. Gabungan muzium maya dengan pelbagai media seperti jaringan sosial memberikan capaian tanpa sempadan terhadap institusi muzium (Franceschi & Álvarez, 2021). Pengajaran dan pembelajaran menggunakan konsep digital ini berpotensi sebagai salah satu kaedah





bagi menyelesaikan isu pedagogi dalam pendidikan untuk menerapkan pengalaman estetik pada masa kini. Sesuai dengan tujuan menyediakan murid dengan pengalaman estetik, konsep lawatan ke muzium digital secara luar talian dilihat mampu memberikan gambaran lawatan sebenar yang dijalankan di dalam bilik darjah serta memacu amalan berfikir secara reflektif murid-murid.

Kajian yang mengambil kira kebolegunaan teknologi digital dalam fasa pasca pandemik juga boleh menjadi nilai tambah terutama yang melibatkan kesan terhadap sosial dan emosi murid. Penglibatan semua murid tanpa mengira latar belakang dan kekurangan akan dapat mewujudkan persekitaran sosio emosi yang lebih kondusif (Hamid, 2017). Prinsip asas yang perlu dipertimbangkan adalah seperti tiada murid tercicir dalam pembelajaran, asas pembelajaran dipenuhi dan kesejahteraan sosioemosi murid diutamakan (Mahsan et al., 2022). Ini jelas menunjukkan bahawa kebolegunaan teknologi juga perlu mengambil kira keperluan institusi pendidikan terutamanya sekolah dalam menghadapi fasa pandemik dan juga pasca pandemik agar seimbang bagi semua murid.

Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk membantu murid melakukan apresiasi seni melalui amalan pemikiran reflektif menggunakan konsep muzium digital secara luar talian. Penyelesaian luar talian untuk komuniti yang tidak mempunyai akses internet kekal dan format analog boleh diekstrak daripada platform digital (Scholz et al., 2020). Bagi menghadapi isu penggunaan muzium digital ini, strategi *Universal Design for Learning* (UDL) digunakan dengan memanfaatkan teknologi digital yang dapat memenuhi halangan persekitaran belajar yang dihadapi oleh murid. Dalam konteks kajian ini, muzium digital diperkenalkan bagi membantu guru untuk melaksanakan aktiviti apresiasi seni. Pemilihan Muzium Digital berkait rapat dengan gaya pembelajaran murid yang dikaji berdasarkan Gaya Pembelajaran VAK. Tinjauan awal





yang dijalankan juga menunjukkan gaya pembelajaran visual, auditori dan juga kinestetik adalah sesuai dengan cadangan pembangunan muzium digital sebagai Bahan Bantu Belajar (BBB) bagi murid (LAMPIRAN B). Penerangan terperinci berkenaan tinjauan awal boleh dirujuk dalam Bab 3.

Muzium digital yang dicadangkan adalah dibangunkan dengan menggunakan *Digital Museum Templates* melalui perisian *Power Point* yang akhirnya akan dijana menjadi muzium digital dalam bentuk video untuk diserahkan kepada guru dalam sesi PdP. Muzium digital ini boleh diakses secara luar talian dan dibawa ke dalam bilik darjah di peringkat sekolah rendah luar bandar sebagai sumber alternatif baharu alat bantu mengajar bagi guru. Ini memberikan guru alternatif baharu untuk membawa masuk teknologi dalam menjalankan aktiviti apresiasi seni agar murid tidak ketinggalan dengan arus pembelajaran menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi menyediakan platform untuk penonton meningkatkan lagi psikologi dan persepsi yang dikaitkan dengan kerelatifan manusia untuk membangkitkan dan menemui pengalaman dan perasaan (Keong, 2019). Dari segi pelaksanaan ketika PdP, penggunaan muzium digital ini juga akan mengambil kira gaya pembelajaran murid-murid.

Penerapan teknologi menggunakan muzium sebagai bentuk penyampaian maklumat membuka peluang kepada banyak pihak yang berkepentingan untuk bekerjasama dalam mengoptimumkan hasrat pembelajaran yang ingin dicapai dalam pendidikan seni. Muzium mungkin tidak bersedia sepenuhnya untuk menerima kunjungan pelancong secara digital, namun mengakui potensi lawatan secara digital boleh membebaskan muzium daripada batasan fizikal muzium dalam meneroka ufuk baharu untuk ruang pasaran maklumat digital (Navarrete, 2019). Pembangunan muzium berbentuk maya adalah selari dengan keperluan pelawat yang memiliki



kepentingan intelektual dan sosial yang besar dalam perkembangan industri kreatif, institusi budaya dan pengguna secara amnya (Perry et al., 2017). Realiti Maya adalah cara yang paling berkesan untuk membolehkan ruang 3D dari jauh dinikmati melalui keupayaannya untuk melibatkan pengguna sepenuhnya dalam ruang permainan secara fizikal dan emosi melalui elemen interaktif sebagai protagonis lawatan dan bukan hanya sebagai penonton (Bolognesi & Aiello, 2020). Ini menunjukkan perkembangan dan pembangunan muzium maya berbentuk permainan dan penerokaan yang juga mencipta potensi dalam industri gamifikasi untuk diperluaskan dalam pembelajaran pendidikan seni terutamanya dalam konteks apresiasi seni.

Pembangunan teknik muzium digital ini akan membolehkan guru mempelbagaikan tema pembelajaran apresiasi seni bersesuaian dengan empat bidang Pendidikan Seni Visual yang diajar di dalam bilik darjah iaitu Menggambar, Membuat Corak dan Rekaan, Membentuk dan Membuat Binaan dan Mengenal Kraf Tradisional. Kaedah muzium digital luar talian ini adalah sebagai alternatif baharu bagi membantu murid membuat apresiasi seni dengan lebih baik dan berkesan.

1.4 Tujuan Kajian

Kajian ini adalah bertujuan untuk meneroka apresiasi seni murid sekolah rendah melalui amalan berfikir secara reflektif menggunakan muzium digital yang dibangunkan. Pendekatan ini mengadaptasi *Taxonomy of Reflection* oleh Pappas (2010) yang sejajar dengan *Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Taksonomi Bloom Objektif Pendidikan). Kajian ini berlandaskan Teori Pembelajaran Konstruktivisme dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Kajian ini terlebih dahulu mengenal pasti apresiasi seni murid sekolah rendah dan bagaimana pelaksanaannya

dilaksanakan. Seterusnya, muzium digital dibangunkan menggunakan karya seni murid, artis tempatan dan muzium tempatan. Muzium Digital ini dibangunkan dengan menggunakan *Digital Museum Templates* melalui perisian *Power Point*. Muzium digital yang dibangunkan adalah sebagai alternatif untuk PdP apresiasi seni dalam bilik darjah berpandukan *Brown and Silvia's Appraisal Model of Aesthetic Experience* (Model Penilaian Pengalaman Estetik Silvia dan Brown). Kajian ini juga menganalisis kesediaan murid menggunakan muzium digital dalam aktiviti apresiasi seni. Akhirnya, kajian ini menterjemahkan pemikiran reflektif murid ketika melakukan apresiasi seni menggunakan muzium digital di dalam bilik darjah.

1.5 Objektif Kajian

Berdasarkan tujuan kajian yang dinyatakan, berikut adalah objektif kajian (OK) bersandarkan kepada model ASSURE:

- i) Mengenal pasti keperluan alat apresiasi seni muzium digital luar talian untuk murid sekolah rendah.
- ii) Menganalisis kesediaan murid sekolah rendah dalam apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian.
- iii) Menterjemahkan tindak balas reflektif murid sekolah rendah dalam kegiatan apresiasi seni melalui pendedahan kepada muzium digital luar talian.



1.6 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian yang dinyatakan, berikut adalah persoalan kajian (PK) bagi penyelidikan ini:

- i) Apakah keperluan alat apresiasi seni muzium digital luar talian untuk murid sekolah rendah?
- ii) Bagaimanakah kesediaan murid sekolah rendah dalam apresiasi seni menggunakan muzium digital luar talian?
- iii) Bagaimanakah tindak balas reflektif murid sekolah rendah dalam kegiatan apresiasi seni melalui pendedahan kepada muzium digital luar talian?



1.7



Kerangka Konseptual Kajian

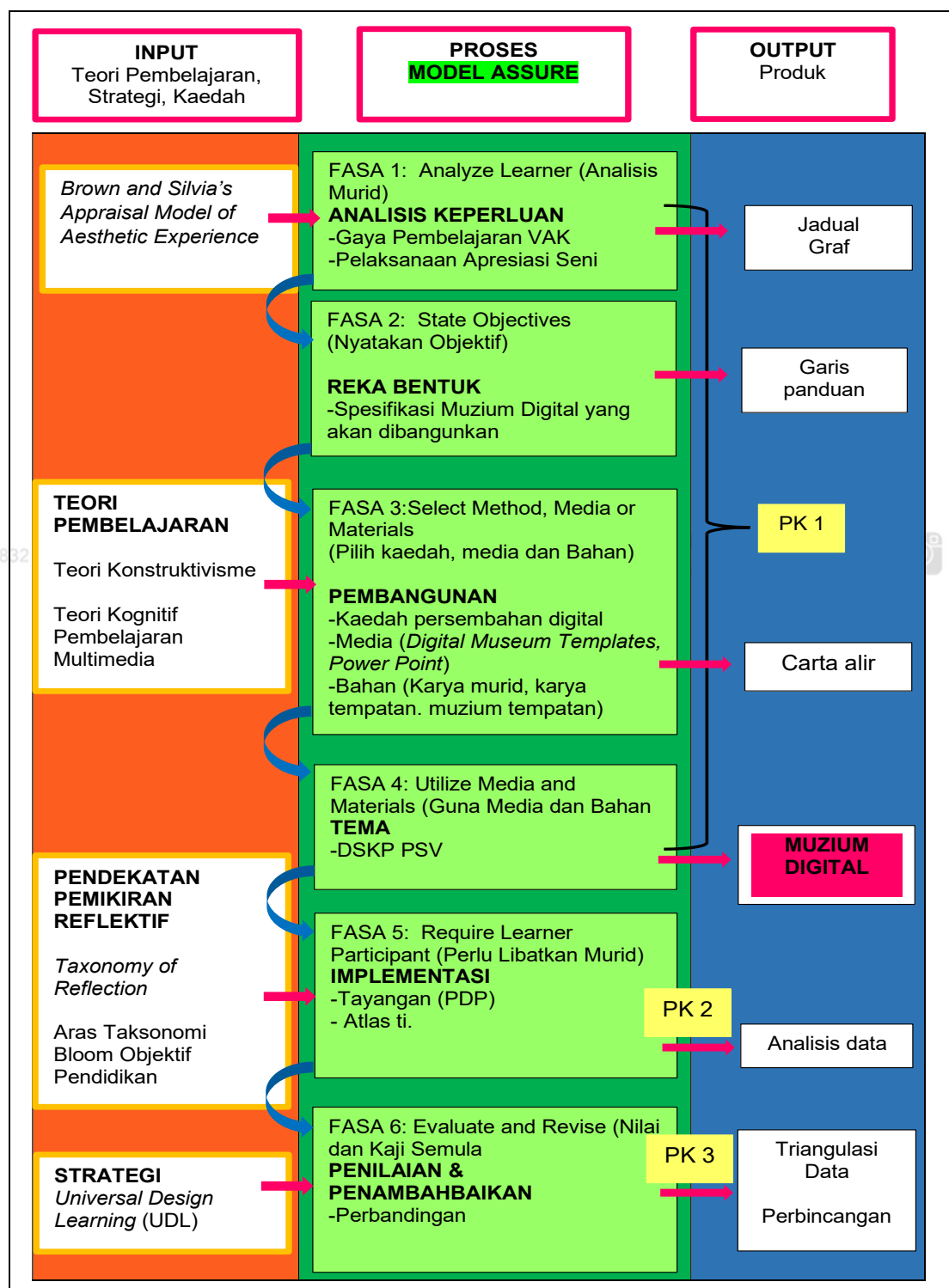


Kerangka konseptual kajian merupakan panduan yang dibina oleh pengkaji untuk menjalankan kajian. Kerangka konseptual mengandungi perkara seperti teori, model, pemboleh ubah dan langkah-langkah pelaksanaan kajian yang dijalankan. Kerangka ini juga menjelaskan fasa yang menjawab setiap persoalan kajian (PK). Kerangka konseptual juga bertujuan untuk menerangkan hubung kait antara setiap kata kunci dalam kajian sehingga menjawab objektif utama kajian.

Berpandukan kerangka konseptual yang dibentuk, pengkaji lebih sistematik dalam menjalankan kajian. Kerangka konseptual kajian juga membantu kajian dijalankan dalam skop dan tempoh masa yang sesuai dan tidak berlarutan.



Rajah 1.1 merupakan kerangka konseptual bagi kajian Kemahiran Pemikiran Reflektif Dalam Apresiasi Seni Menggunakan Muzium Digital Bagi Murid Sekolah Rendah.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian

Dalam kerangka ini, terdapat tiga elemen penting iaitu input, proses dan output. Bahagian input yang diwarnakan jingga merangkumi keseluruhan teori, model, pendekatan dan strategi yang terlibat dalam kajian ini. Seterusnya, bahagian Proses yang diwarnakan hijau pula merupakan fasa-fasa yang terlibat dalam kajian ini. Peringkat pelaksanaan dalam bahagian proses bagi kajian ini adalah berpandukan Model ASSURE. Bahagian output yang berwarna biru pula merupakan jangkaan dapatan yang diperoleh dalam setiap fasa di bahagian proses. Perancangan yang dibuat adalah berdasarkan persoalan kajian yang hendak dicapai.

Di bahagian input, model yang terlibat pada permulaan kajian ini ialah *Brown and Silvia's Appraisal Model of Aesthetic Experience* yang diadaptasi daripada kajian (Keong, 2019). Bahagian input juga menyenaraikan dua teori pembelajaran yang mendasari kajian ini iaitu Teori Konstruktivisme dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Teori pedagogi moden (konstruktivisme, teori kognitif) mentakrifkan pembelajaran sebagai proses kreatif peribadi yang melibatkan perubahan aktif dan transformasi fakta, tafsiran dan organisasi pengetahuan individu dan penggunaannya dalam kehidupan seharian (Tomljenovic, 2020). Pendekatan yang digunakan dalam kajian juga dinyatakan dalam bahagian Input iaitu pendekatan berfikir secara reflektif.

Bagi melaksanakan pendekatan pemikiran reflektif dalam kajian ini, adaptasi *Taxonomy of Reflection* yang telah dibina oleh Pappas (2010) dipilih sebagai panduan. Taksonomi tersebut dibina berdasarkan Taksonomi Bloom Objektif Pendidikan. Bahagian input ini diakhiri dengan pelaksanaan strategi *Universal Design for Learning* (UDL) yang diterapkan dalam pelaksanaan muzium digital ini dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Reka bentuk universal untuk pembelajaran (UDL) ialah rangka kerja untuk menambah baik dan mengoptimumkan pengajaran dan pembelajaran untuk semua orang berdasarkan cerapan saintifik tentang cara manusia belajar

(Lieberman, 2017). Strategi ini bermatlamat untuk membolehkan semua pelajar mengakses, mengambil bahagian dan meningkat maju dalam pembelajaran dengan menyediakan pembelajaran optimum sesuai dengan keperluan murid.

Bahagian proses yang diwarnakan hijau merupakan nadi kepada pelaksanaan kajian ini. Kajian ini akan mengadaptasi 6 fasa dalam Model ASSURE: (i) A- Analisis keperluan murid (*Analyze learner*); (ii) S- Nyatakan objektif (*State objectives*); (iii) S- Pilih kaedah, media dan bahan (*Select method, media or materials*); (iv) U- Guna media dan bahan (*Utilize media and materials*); (v) R- Perlu libatkan murid (*Require learner participant*); (vi) E- Nilai dan kaji semula (*Evaluate and revise*). Model ASSURE adalah model yang digunakan untuk membangunkan sesuatu bahan pengajaran dan pembelajaran. Setiap fasa memberikan dapatan berdasarkan persoalan kajian yang ingin dicapai. Penerangan terperinci berkenaan model ASSURE adalah dalam Bab 2.

Bahagian Output yang diwarnakan biru pula merupakan dapatan bagi setiap fasa yang dijalankan dalam bahagian Proses. Hasilnya merangkumi pembangunan Muzium Digital dengan perincian yang ditetapkan melalui bahagian proses secara sistematik dan berjadual. Justeru, melalui bahagian output ini juga, analisis data dibuat berdasarkan data yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Pengumpulan data adalah melibatkan teknik temu bual, analisis dokumen dan catatan harian. Triangulasi data kajian dilaksanakan bagi menjawab persoalan kajian. Penerangan secara terperinci disediakan dalam topik Prosedur Pengumpulan Data.

1.8 Definisi Istilah

Definisi adalah merujuk kepada istilah yang digunakan dalam kajian. Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam kajian ini.

1.8.1 Apresiasi Seni

Konsep Apresiasi Seni Apresiasi bermakna penghargaan atau proses yang dilakukan seseorang dalam rangka menemukan atau menentukan harga atau nilai dari sesuatu benda atau peristiwa (Rondhi, 2017). Apresiasi seni merupakan pendidikan yang melatih kreativiti dan bagi membentuk insan yang seimbang dan selaras dengan perkembangan fungsi jiwa mereka (Prasetyo, 2021). Hasrat asal pembelajaran penghayatan adalah untuk membolehkan pelajar menghayati dan memahami alam dari pelbagai perspektif (Hui et al., 2022).

Apresiasi seni dalam konteks kajian ini ialah bagaimana murid memupuk emosi, membina imaginasi melalui pengalaman estetik dan artistik yang dialami melalui penglihatan, pendengaran dan penghayatan yang dibawa melalui muzium digital. Kajian ini membawa unsur semula jadi ke dalam kelas menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi meningkatkan cara estetika seni dialami dan telah menawarkan banyak kemungkinan untuk mencipta pengalaman tanpa had yang menghasilkan alternatif bagi membolehkan artis membawa perspektif yang berbeza kepada penonton (Keong, 2019).



1.8.2 Multimedia

Perkataan multi bermaksud “banyak” atau “pelbagai” dan media bermaksud “perantara untuk berkomunikasi” (Smaldino et al., 2019). Hari ini, terdapat pelbagai media sedia ada untuk digunakan seperti teks, grafik, audio dan video dengan pelbagai nilai tambah yang menarik komunikasi lebih berkesan. Ini dipacu dengan pelbagai fungsi canggih yang ditambah baik pada komputer yang memberikan banyak pilihan untuk pelbagai peringkat pengguna. Oleh yang demikian, penggunaan multimedia adalah gabungan pelbagai jenis media untuk berkomunikasi secara interaktif dengan komputer.

Dalam konteks kajian ini, pengkaji ingin memberikan lebih pilihan penggunaan bahan multimedia dalam pendidikan dengan mengadaptasi media sedia ada. Integrasi beberapa elemen media yang dipilih dengan bertujuan dalam kajian ini adalah sebagai panduan untuk memperkenalkan pembelajaran apresiasi seni menggunakan video berkonsepkan muzium digital secara luar talian.

1.8.3 Muzium Digital

Muzium digital merupakan pendekatan media baharu terdiri daripada *transcoding* media artistik sedia ada dan menyepadukan pelbagai model komunikasi ke dalam hibrid berasaskan teknologi baharu (Bovcon, 2021). Walaupun masih terdapat percanggahan melibatkan perkara asas seperti keistimewaan “pakar” dan juga edaran bahan melalui teknologi sosial, muzium digital dilihat sebagai salah satu cara untuk memastikan warisan kekal terpelihara. Muzium digital yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah sebuah paparan persembahan lawatan ke muzium secara maya yang



diakses secara luar talian di dalam bilik darjah. Cuba membawa pengalaman luar ke skrin kepada murid-murid (Gustav, 2021).

Dalam konteks kajian ini, muzium digital diolah dalam bentuk video digital menggunakan teknik penceritaan yang mana memberi pengalaman melawat ke muzium sebenar. Pembelajaran melalui muzium maya memberikan kanak-kanak yang tidak dapat melawat muzium sebenar atas pelbagai sebab (batasan fizikal, murid dari luar bandar), peluang kedua untuk mendapatkan pengetahuan estetik dan akses kepada dunia sejarah dan warisan budaya (Atamuratov, 2020). Muzium digital yang dibangunkan dalam kajian ini adalah untuk PdP secara bersemuka di dalam kelas. Muzium digital yang dibangunkan diserahkan kepada guru kelas untuk ditayangkan di dalam bilik darjah. Muzium digital luar talian ini menggunakan karya seni murid sendiri, artis tempatan atau muzium tempatan yang disesuaikan dengan kurikulum Pendidikan

1.8.4 Pemikiran Reflektif

Abd. Rahim Abd. Rashid, 1999 dalam bukunya yang bertajuk *Kemahiran Berfikir Merentas Kurikulum* menyatakan bahawa pemikiran reflektif ialah cetusan idea dan pemikiran yang memberi ruang pelajar membuat refleksi yang memberi kesan positif kepada perkembangan pemikiran. Keupayaan berfikir secara reflektif ialah kemahiran yang perlu diajar sama seperti semua kemahiran mengajar yang lain (Nagro & deBettencourt, 2019).

Terma pemikiran reflektif yang dimaksudkan dalam kajian ini ialah bagaimana murid menerima maklumat baharu, membuat pertimbangan, mengekspresikan emosi dan seterusnya membuat keputusan yang bermakna. Dalam konteks kajian ini juga, pemikiran reflektif cuba diterapkan melalui teknik muzium digital dalam pelaksanaan aktiviti apresiasi seni dalam bilik darjah.

1.8.5 Sekolah Rendah

Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah rendah telah melalui beberapa peringkat penggubalan untuk disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Aplikasi teknologi instruksional yang merangkumi aplikasi perisian seni dan penggunaan komputer telah dimasukkan dalam sukatan pelajaran PSV yang dilancar pada tahun 2003 (Yusoff & Husain, 2019). Murid sekolah rendah juga tidak dikecualikan daripada menerima pembelajaran melalui elemen merentas kurikulum dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Kurikulum Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah rendah, mengandungi empat bidang dalam kurikulum utama. Ia merangkumi bidang seperti menggambar, membuat corak dan rekaan, serta membentuk dan membuat binaan serta mengenal dan membuat kraf tradisional (Zainudin, 2020). Dalam konteks kajian ini, pengkaji ingin mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual untuk murid sekolah rendah dalam lingkungan umur 11 tahun.



1.9 Batasan Kajian

Kajian ini menetapkan beberapa batasan. Batasan kajian ini membantu memfokuskan penyelidikan bagi menjawab persoalan kajian dengan lebih berfokus dan tertumpu. Beberapa batasan telah ditetapkan bagi kajian ini.

1.9.1 Batasan Tempat

Kajian ini terbatas kepada skop sekolah rendah luar bandar dan hanya melibatkan sebuah sekolah rendah di Daerah Saratok, Sarawak sahaja. Daerah Saratok dipilih kerana daerah ini memiliki kategori lokasi sekolah luar bandar yang terletak di tepi sungai, laluan berbatu dan juga atas bukit sesuai dengan pensampelan sekolah luar bandar bagi kajian ini. Kaedah temu bual separa berstruktur dan pemerhatian berstruktur dipilih bagi memastikan dapatan kajian adalah semula jadi dengan keadaan sebenar proses pengajaran dan pembelajaran murid di sekolah (Adin, 2017). Murid tahun 5 dipilih sebagai peserta kajian berdasarkan faktor umur dan perkembangan kognitif murid selari dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Sekolah yang dipilih adalah mengambil kira beberapa faktor termasuk faktor komuniti setempat. Oleh yang demikian, dapatan yang diperoleh daripada pensampelan data bagi kajian ini berkemungkinan tidak selari dengan data yang mungkin diperoleh daripada pensampelan sekolah luar bandar dari daerah berbeza.





1.9.2 Batasan Masa

Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah mengikut jadual waktu yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Tempoh masa sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang terlibat adalah selama 60 minit, sekali seminggu untuk tiga minggu bagi proses pengumpulan data dijalankan. Sesi PdP bagi subjek Pendidikan Seni visual yang melibatkan peserta kajian ini adalah di hujung sesi pembelajaran rasmi sekolah. Bagi sesi temu bual dengan guru dan murid, pengkaji menemu bual peserta kajian di luar waktu pembelajaran rasmi iaitu sejurus selepas PdP dilaksanakan yang mana mengambil masa antara 40-50 minit. Oleh yang demikian, faktor keterujaan murid dan guru untuk balik boleh mempengaruhi emosi, tingkah laku dan respon balas mereka.



1.9.3 Batasan Etika Penyelidikan

Kajian ini pada asalnya mencadangkan kaedah pemerhatian secara langsung di dalam bilik darjah bagi mengumpul data. Namun demikian, pihak Sektor Perancangan dan Pengurusan PPD, JPNS telah memuktamadkan bahawa penglibatan, pemerhatian serta rakaman video terhadap aktiviti pengajaran dan pembelajaran murid di dalam bilik darjah adalah tidak dibenarkan. Justeru, pengkaji telah mengambil inisiatif untuk menggunakan kaedah catatan nota harian yang melibatkan pemerhatian di luar bilik darjah sebagai data sokongan bagi data yang diperolehi daripada temu bual separa berstruktur guru, temu bual separa berstruktur murid dan penulisan jurnal murid bagi menjawab persoalan kajian.





1.10 Kepentingan Kajian

Penyelidikan yang dijalankan ini diharap dapat memberi sumbangan yang bermakna kepada pihak-pihak yang berkaitan secara langsung. Kajian yang dilaksanakan adalah penting bagi membawa perubahan ke arah pendidikan yang lebih berkualiti. Usaha untuk meningkatkan taraf pendidikan harus diteruskan bagi menjamin kelestarian pendidikan dalam pelbagai situasi cabaran masa kini.

1.10.1 Murid

Daripada kajian ini diharapkan murid dapat memperkembangkan aktiviti apresiasi seni dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual melalui penggunaan Muzium Digital.

Murid juga diharap dapat memperkembangkan tahap pemikiran reflektif dalam PdP melalui penggunaan Muzium Digital yang dibangunkan. Pengertian mengapresiasi seni tidak terhad kepada hasil yang ditunjukkan oleh murid di dalam bilik darjah. Apresiasi seni juga boleh dipraktikkan di luar bilik darjah termasuk persekitaran murid terutamanya melibatkan sosio budaya. Kegiatan apresiasi terhadap karya seni di dalam kelas dapat dilakukan dengan membahas karya seni baik secara lisan atau tulisan karya sendiri atau karya rakan-rakan. Pembangunan pengetahuan boleh berlaku melalui pengajaran formal di sekolah dan tidak formal melalui persekitaran, seni dan budaya murid (Adin, 2017). Ini bermakna apresiasi seni haruslah berkesinambungan dari dalam dan juga di luar bilik darjah, dengan lebih bermakna dan secara semula jadi.



1.10.2 Guru

Penyelidikan ini penting dalam membantu guru Pendidikan Seni Visual sekolah rendah memahami dan menyediakan murid kepada kemahiran berfikir reflektif dan seterusnya dapat membuat apresiasi seni dengan berkesan melalui bimbingan oleh guru. Guru juga dapat menjadikan dapatan kajian ini sebagai panduan untuk menjalankan aktiviti apresiasi seni dengan berpandu. Ini juga memberi guru lebih alternatif sebagai bahan bantu untuk mengajar. Guru bukan opsyen juga mendapat manfaat melalui dapatan kajian ini. Guru mempunyai lebih pilihan dalam kaedah menyampaikan pelajaran khususnya Pendidikan Seni Visual dengan lebih berinovasi dan dalam masa yang sama memberikan murid lebih peluang untuk membangunkan potensi diri.

1.10.3 Sumber Rujukan Ilmiah

Di samping itu, kajian ini diharap dapat menjadi sumber ilmiah yang menjadi titik tolak bagi penyelidik di masa depan terutamanya dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah rendah. Ini bertujuan untuk mencapai matlamat Falsafah Pendidikan Negara bagi memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu dapat dicapai. Kaedah baharu penggunaan muzium digital yang digunakan dalam kajian ini dapat menjadi permulaan kepada satu usaha bagi menyediakan data terperinci berkenaan kualiti pengajaran dan pembelajaran murid-murid sekolah rendah di Sarawak terutamanya di kawasan luar bandar.



Walaupun tidak dapat menampung penggunaan kesemua warga sekolah, namun kemudahan dan kelengkapan sedia ada yang ada di sekolah masih boleh menjadi sumber PdP yang berkesan jika digunakan secara optimum dan berjadual. Kesemua sekolah dibekalkan dengan sekurang-kurangnya empat peralatan Information Communication Technology (ICT) di sekolah namun demikian ICT masih lagi kurang digunakan dalam menyampaikan PdP di bilik darjah berbanding dalam peringkat merancang PdP. Kemudahan ICT ini disediakan di semua sekolah bagi menyokong para guru dalam merancang dan melaksanakan pengajaran bersesuaian dengan perkembangan teknologi pada abad ke-21 (Ayo et al., 2019).

1.10.4 Muzium Digital Sebagai Alternatif Baharu



Teknik Muzium Digital yang dicadangkan ini diharap dapat memberikan murid peluang untuk melakukan apresiasi seni dengan bahan pembelajaran baharu. Muzium digital yang dihasilkan lebih mesra dengan murid melalui pilihan koleksi karya yang sesuai dengan aras kognitif mereka. Melalui muzium digital, murid-murid yang tidak berpeluang melawat muzium (kurang upaya fizikal, murid dari sekolah serantau dan luar bandar), peluang kedua untuk mendapatkan pendidikan estetik dan akses kepada warisan sejarah dan budaya dunia (Atamuratov, 2020).

Dunia digital telah mendidik masyarakat untuk beradaptasi dengan teknologi dalam menghadapi cabaran pandemik. Sistem pendidikan juga tidak terkecuali dan perlu berubah bagi memastikan pendidikan dapat terus dilaksanakan (Verde & Valero, 2021). Melalui teknik muzium digital ini, guru juga akan mempunyai lebih banyak pilihan dalam menyediakan muzium digital pelbagai tema sesuai dengan objektif PdP. Teknik Muzium Digital ini juga diharapkan dapat membawa pelaksanaan bertepatan





dengan strategi *Universal Design for Learning* (UDL) di dalam bilik darjah. UDL memberikan pembelajaran yang menyediakan pelbagai kemungkinan peraturan, pilihan peralatan, arahan yang memenuhi keperluan pembelajaran semua murid dan penilaian yang memberi fokus kelebihan setiap murid (Lieberman, 2017). Kesimpulannya, hasil kajian ini menyumbang kepada perkara berikut;

- i) Pembangunan video muzium digital menggunakan *digital museum templates* dan perisian *Power Point* khusus untuk sesi apresiasi seni murid sekolah rendah.
- ii) Pembangunan ilmu dalam bidang kebolegunaan video berkonsepkan muzium digital berasaskan perisian *Power Point*.
- iii) Sebuah kajian baharu yang mengintegrasikan persekitaran muzium secara maya dan perisian *Power Point* untuk menghasilkan video muzium digital yang mampu membawa pengalaman sebenar secara luar talian ke dalam bilik darjah.
- iv) Mengoptimumkan teknik penghasilan video muzium digital menggunakan perisian *Power Point*.
- v) Menghasilkan video muzium digital yang sesuai untuk pengajaran dan pembelajaran apresiasi seni mata pelajaran Pendidikan Seni Visual murid sekolah rendah.
- vi) Hasil kajian berpotensi untuk digunakan oleh pihak berkepentingan untuk membuat keputusan, menggubal atau memastikan video yang sesuai dibina untuk murid sekolah rendah dengan capaian dan akses yang lebih mudah.





1.11 Rumusan

Kajian ini secara keseluruhannya merupakan usaha pengkaji untuk membawa pengalaman estetik dalam bentuk selain daripada penghasilan karya seni ke dalam bilik darjah. Pengkaji cuba merapatkan jurang antara murid sekolah rendah luar bandar dengan bandar dalam aspek kemudahan infrastruktur dan sumber pembelajaran terutamanya yang melibatkan teknologi. Penggunaan teknologi maklumat boleh memperkayakan sumber dan bentuk pengajaran, mewujudkan suasana pengajaran yang mengasyikkan dan membantu pelajar lebih menghargai dan merasai karya seni (Hui et al., 2022). Teknologi yang dimaksudkan dalam kajian ini ialah muzium digital untuk digunakan secara luar talian.

Kajian ini juga ingin menerapkan elemen berfikir secara reflektif dalam pelaksanaan aktiviti apresiasi seni melalui teknik muzium digital. Teknik muzium digital luar talian yang dicadangkan merupakan alternatif penggunaan bahan berteknologi bagi membantu guru menyampaikan pengajaran apresiasi seni walaupun dalam kekangan kemudahan teknologi dan capaian internet di sekolah. Dalam dunia perubahan dan inovasi yang berterusan, kita perlu mengubah pendidikan yang disediakan kepada pelajar kita, kurang memfokuskan pada perkara yang pelajar patut pelajari dan lebih banyak tentang cara mereka harus belajar (Lee, 2018). Bahan berbentuk adaptasi teknologi yang dibangunkan pengkaji. Melalui kajian ini, diharap dapat membantu murid dan mendorong kemahiran untuk berfikir secara reflektif kepada murid-murid. Bab yang seterusnya adalah Bab 2 yang memperincikan kajian literatur bagi kajian ini.

