

**PENDEKATAN “*THEATRE GAMES*” DALAM
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
BERSEPADU PENDIDIKAN SENI
VISUAL SEKOLAH MENENGAH**

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2020**

PENDEKATAN “*THEATRE GAMES*” DALAM
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
BERSEPADU PENDIDIKAN SENI
VISUAL SEKOLAH MENENGAH

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN

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

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...10...(hari bulan)November(bulan) 2020

i. Perakuan pelajar :

Saya, MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PENDEKATAN “THEATRE GAMES” DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERSEPADU PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

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 sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. MADYA DR. MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PENDEKATAN “THEATRE GAMES” DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERSEPADU PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (SENI) (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PENDEKATAN "THEATRE GAMES" DALAM PENGAJARAN DAN
PEMBELAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERSEPADU
PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

No. Matrik /Matric No.: M20172002307

Saya / I: MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

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

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
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. Sila tandakan (☒) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (☒) from the categories 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)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

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 related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurnia dan taufik hidayah-Nya saya berjaya menyiapkan kerja penyelidikan ini. Ribuan terima kasih kepada Kolej Zaba dan fasilitator daripada kolej kediaman Zaba banyak memberi kerjasama dalam menyelesaikan kerja penyelidikan ini. Segala khidmat yang diberikan saya amat hargai. Ribuan terima kasih murid sekolah dari Perak, Johor dan Selangor yang telah datang ke Kolej Zaba dan menyertai bengkel pembelajaran bersepadu dan memberi kerjasama yang baik. Semoga ilmu dan pengalaman yang murid perolehi ini menjadi bekalan yang amat berguna pada masa akan datang.

Terima kasih diucapkan buat semua staf Kolej Zaba dan mahasiswa/siswa yang menjadi fasilitator atas bantuan dan pertolongan yang disumbangkan kerana memberi tempat menggunakan *student lounges* Kolej Zaba di blok A.

Ucapan ribuan terima kasih dan penghargaan saya rakamkan kepada penyelia pertama iaitu Prof Madya Dr. Mohd Zahuri Bin Khairani dan penyelia kedua iaitu Dr. Muhamad Firdaus Bin Ramli yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan selama di bawah bimbingan mereka.



ABSTRAK

Kajian pengajaran dan pembelajaran bersepadu PSV bertujuan untuk mengenal pasti kesesuaian pendekatan integrasi, menjalankan kaedah pembelajaran bersepadu dan menghasilkan sebuah model pembelajaran bersepadu yang bersesuaian dalam Pendidikan Seni Visual Kurikulum Standard Sekolah Menengah berasaskan *Theatre Games*. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan reka bentuk kajian kes sebagai metodologi kajian yang dilaksanakan iaitu pemerhatian, temu bual dan kajian perpustakaan serta bengkel PdP bersepadu PSV. Seramai 5 orang ahli akademik dipilih menjadi informan dan 3 buah sekolah dipilih sebagai sampel kajian. Hasil dapatan kajian yang diperoleh mendapati model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kreativiti dan penerimaan murid dalam PdPc bersesuaian dengan Pembelajaran Abad ke-21(PAK21). Model pembelajaran dan pemudahcaraan berfokus pada Bidang Bahasa Seni Visual yang menumpukan tajuk unsur seni dalam DSKP KSSM Tingkatan 1 Pendidikan seni Visual. *Theatre Games* mewujudkan keyakinan diri, kreativiti, dan sensitiviti murid untuk menyesuaikan diri melalui persekitaran. Implikasi Kajian merupakan satu kaedah terapi kepada murid semasa PdPC yang memerlukan pendekatan baharu dalam aplikasi PdP bersepadu dalam mata pelajaran PSV.

THE INTEGRATED APPROACH OF “THEATRE GAMES” IN THE EDUCATION PROCESS OF TEACHING AND STUDYING VISUAL ARTS IN SECONDARY SCHOOL

ABSTRACT

Visual Arts Education integrated teaching and learning research aimed to identify the suitability of integrated approach, to run an integrated teaching and learning, and to create an integrated learning model that fits with the Visual Arts Education Curriculum based on Theatre Games. This research was conducted by using qualitative method by conducting case study design as research methodology through, observations, interviews and library study; also; an integrated Visual Arts Education teaching and learning workshop. 5 academicians were selected as informants and 3 schools were selected as research samples. From the results of the study, it was found that the learning model used was able to increase pupils' creativity and acceptance towards teaching and learning befitting the 21st century learning. The teaching and facilitation model focused on Visual Arts Language which centred on the topic of art elements in Form 1 *Standard Document for Curriculum and Assessment of the Standard Based Curriculum for Secondary Schools*. Theatre Games builds self-confidence, creativity, and pupils' sensitivity to fit in with the surrounding. Research implication was one new therapy method used during teaching and learning which required a new approach in the application of teaching and learning in the Visual Arts Education subject.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI GAMBAR	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	1
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	2
1.2 Pernyataan Masalah	6
1.3 Tujuan Kajian	8
1.4 Objektif Kajian	9
1.5 Persoalan Kajian	9
1.6 Kepentingan Kajian	10
1.6.1 Kepentingan kepada Institusi/Agensi	10
1.6.2 Kepentingan kepada Murid	10



1.6.3	Kepentingan kepada Guru Kreatif dan Inovatif	11
1.6.4	Kepentingan kepada Sekolah	11
1.7	Skop dan Batasan Kajian	12
1.8	Kerangka Konseptual Kajian	13
1.9	Definisi Operational	14
1.9.1	Pengajaran Bersepadu	14
1.9.2	Pembelajaran Bersepadu	14
1.9.3	Pendidikan Seni Visual	14
1.9.4	<i>Theatre Games</i>	15
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR		16
2.0	Kajian Literatur	16
2.1	Konsep Pembelajaran Bersepadu	17
2.2	Ciri-Ciri Pembelajaran Bersepadu	24
2.3	Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM)	25
2.4	Hubung Kait PSV dan KSSM	30
2.5	Teori Perkembangan Model Pembelajaran Bersepadu	31
2.6	Teori <i>Integrated Learning</i> (Pembelajaran Bersepadu)	35
2.6.1	Pendekatan Maria Montessori dalam Pembelajaran	39
2.7	Pembelajaran Bersepadu Berasaskan <i>Theatre Games</i>	41
2.7.1	Ciri-Ciri <i>Theatre Games</i>	41
2.8	Kajian Lampau	42
2.9	Kajian Tinjauan	45

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN 47

3.0 Metodologi Kajian 47

3.1 Reka Bentuk Kajian 48

3.2 Kajian Kes 49

3.3 Proses Pengumpulan Data 50

3.4 Proses Menjalankan Kajian 51

3.5 Instrumen Kajian Secara Semi Struktur 55

3.5.1 Temu Bual 55

3.5.2 Pemerhatian 56

3.5.3 Perpustakaan 56

3.5.4 Kaedah Dokumentasi dan Rakaman Visual 56

3.5.5 Bengkel PdPC Kaedah *Theatre Games* 57

3.6 Kaedah Triangulasi 57

3.7 Cara Menganalisis Data 58

3.8 Kaedah Pembelajaran Bersepadu Dilaksanakan dalam Bilik Darjah 63

3.8.1 Pendekatan *Theatre Games* 63

3.8.1.1 *Exploding Atom* 63

3.8.1.2 Improvisasi 65

3.8.2.3 *Magic If* 66

3.8.2.4 *Actors Toolbox* 68

3.9 Pembangunan Model Pengajaran Pendidikan Seni Visual *Theatre Games* 69

BAB 4 DAPATAN KAJIAN 76

4.0 Pengenalan 76

4.1 Persoalan Kajian 1 77

4.2	Persoalan Kajian 2	78
4.2.1	Pemerhatian	78
4.2.1.1	Rancangan Pengajaran Harian (Garisan)	78
4.2.1.2	Rancangan Pengajaran Harian (Rupa)	79
4.2.1.3	Rancangan Pengajaran Harian (Bentuk)	81
4.2.1.4	Rancangan Pengajaran Harian (Warna)	82
4.2.1.5	Rancangan Pengajaran Harian (Jalinan)	82
4.2.1.6	Rancangan Pengajaran Harian (Ruang)	83
4.3	Hasil Dapatan Bengkel Pembelajaran Bersepadu	84
4.4	Temu Bual	88
4.4.1	Guru	89
4.4.2	Pensyarah	90
4.4.3	Jabatan Pendidikan	92
4.5	Dapatan Triangulasi Data	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN		95
5.0	Pengenalan	95
5.1	Rumusan dan Kesimpulan	96
5.1.1	Pembangunan Model Pengajaran dan Pembelajaran	99
5.2	Cadangan Kajian Lanjutan	100
RUJUKAN		102
LAMPIRAN		108



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	13
1.2 Transformasi Kurikulum	29
1.3 <i>Ten Way to Integrated Learning Curriculum Education Leadership</i>	33
1.4 Model <i>Integrated Learning</i>	33
1.5 <i>Theory Integrated Learning</i>	36
1.6 <i>Discovery Learning</i>	37
1.7. <i>Disciplined Inquiry</i>	38
1.8 <i>Compelled Learning</i>	39
1.9 <i>Induced Learning</i>	39
2.0 Triangulasi Kaedah Pengumpulan Data	58
2.1 Model Pembelajaran Bersepadu	70
2.2 Model ADDIE	70
2.3 Model <i>Integrated Learning Art Visual Education Theatre Games</i>	72
2.3 Model <i>Integrated Learning Art Visual Education Theatre Games</i>	99



SENARAI JADUAL

No. Jadual

Muka Surat

1.0 Matrik Pengumpulan Data

62

SENARAI GAMBAR

No. Gambar	Muka surat
1.1 Theatre Games : Ice Breaking	85
1.2 Theatre games : Games Improvisation	86
1.3 Theatre Games : Games Splat	87
1.4 Theatre Games : Games Castel Straw	88

SENARAI SINGKATAN

DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
ICT	<i>Information Communication and Technology</i>
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PAK21	Pembelajaran Abad ke-21
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PSV	Pendidikan Seni Visual
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
TIE	<i>Theatre in Education</i>
UNESCO	<i>United Nations Educational Scientific and Cultural Organization</i>

BAB 1

PENGENALAN

Pembelajaran bersepadu pada abad ke-21 lebih ke arah kaedah dan konsep yang meningkatkan *output* kecemerlangan murid. Pembelajaran bersepadu adalah konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran konsep-konsep secara berhubung kait dengan mata pelajaran yang lain. Pengajaran bersepadu di dalam kajian ini menggabungkan kemahiran khasnya dalam bidang Seni Persembahan untuk menjadi fokus terhadap satu pendekatan mengikut kesesuaian dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam dan di luar bilik darjah. Proses ini adalah untuk meningkatkan kefahaman dan penglibatan murid berasaskan Kurikulum Standard Sekolah Menengah melalui pendekatan *Theatre Games*. Subjek Pendidikan Seni Visual memerlukan kepelbagaian pendekatan yang kreatif dan inovatif khasnya untuk murid menengah rendah supaya asas kefahaman aspek teori dan praktis dapat dijalankan dengan



berkesan. Hal ini, guru merupakan *moderator* dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC) yang lebih dinamik dan kreatif dengan standard kandungan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan semasa bagi menyampaikan ilmu secara berkesan menerusi penggunaan teknologi dalam era globalisasi. Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) adalah transformasi kurikulum yang digubal bagi melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta secara kreatif dan inovatif seiring dengan Kemahiran Abad Ke-21. Menurut Maeda (2013) telah menyatakan bahawa transformasi kurikulum telah menjadi perhatian dan tumpuan kepada pergerakan pendidikan global dari segi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) kepada Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPC) bagi memperkembangkan seni. Pembelajaran bersepadu ini adalah untuk meningkatkan kefahaman murid dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah berasaskan *Theatre Games*. Pendidikan Seni Visual dalam era globalisasi, adalah *moderator* atau pemudah cara mendapatkan ilmu pengetahuan dan maklumat semasa.

1.1 Latar Belakang Kajian

Pembelajaran Pendidikan Seni Visual adalah untuk membina keupayaan bagi mengapresiasi dan menvisualisasikan apa yang dilihat oleh mata. Literasi visual ini juga meliputi keupayaan menggunakan bahasa seni visual dalam aspek unsur seni dan prinsip rekaan. Menurut Ariffin (2010) menyatakan bahawa keupayaan membaca, membuat interpretasi dan membuat justifikasi secara kritikal ini termasuklah keupayaan melukis dan menganalisis makna melalui pelbagai media seni. Pembelajaran bersepadu adalah satu kaedah, konsep dan strategi pembelajaran yang komprehensif.





Pembelajaran bersepadu dilaksanakan secara holistik, melalui pelbagai kaedah dan strategi untuk menarik perhatian murid semasa sesi PdPC. Pembelajaran bersepadu diaplikasikan mengikut penerimaan murid semasa di sekolah yang berpandukan aspek kognitif, psikologi dan efektif mengikut kemampuan murid serta kebolehan yang mampu memberi rangsangan yang positif kepada murid ketika proses PdPC Pendidikan Seni Visual.

Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah mata pelajaran wajib dipelajari murid menengah rendah bagi meningkatkan tahap berfikir kreatif dan kritis seiring dengan perkembangan pembelajaran. Pembelajaran bersepadu adalah lebih ke arah melatih murid berkomunikasi, kolaboratif, kreatif dan kritis. Menurut Abdul Manaf (2007) bahawa keperluan mempelajarinya sudah menjadi satu kemestian dan pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan serta menjadi kewajipan kepada ahli akademik memberi pengetahuan ini kepada murid melalui pendekatan baharu dan menarik. Pendekatan pembelajaran abad ke-21, merupakan satu medium tarikan minat dan sinonim dengan pemikiran murid pada kini.

Strategi pembelajaran bersepadu sangat meluas yang boleh diaplikasikan dalam PdPC, dalam kajian ini lebih berfokus kepada pembelajaran bersepadu dengan menggunakan kaedah *Theatre Games*. Kaedah ini bertujuan untuk memberi peluang kepada murid supaya memupuk minat dan memperkembangkan bakat serta mengenali unsur-unsur kesenian bahkan mempunyai kepekaan kreatif dan inovatif. Di samping itu, *Theatre Games* adalah salah satu pendekatan didik hibur kepada murid supaya tidak bosan dan mengikut kesesuaian persekitaran dalam kelas dan luar kelas. Namun, pendekatan baharu dalam pendidikan perlu diterapkan dalam pembelajaran dan





pemudahcaraan bagi meningkatkan kuantiti dan kualiti murid kreatif dan kritis. Manakala, aspek pendekatan *facilitate learning* dapat menggalakkan murid lebih banyak menggunakan kawalan proses pembelajaran, dengan membekalkan guru sebagai fasilitator yang memberi sumber dan sokongan nasihat dalam pembelajaran murid. Justeru, menurut Osburn (2010) pendekatan *Theatre Games* dapat mengurangkan kuantiti murid yang pasif dalam bilik darjah berbanding guru masih menggunakan pendekatan tradisional kerana pemilihan teknik *Theatre Games* dalam PdPC Pendidikan Seni Visual ialah bercirikan aktif, menyediakan pengalaman langsung dan pembelajaran berpusatkan murid. Hal ini, murid tidak bosan dan menjadi daya tarikan untuk belajar. Penyampaian guru dan penerimaan murid perlu dilihat dari segi fasiliti kondusif yang banyak menyumbang ke arah keberkesanan dalam pembelajaran murid. Guru dapat mengaplikasikan persekitaran bagi meningkatkan kemahiran pengajaran melalui suasana kondusif.

Pendekatan *Theatre Games* adalah proses lakonan murid terlibat secara aktif dan ini akan meningkatkan ingatan dan pemahaman murid tentang nilai yang dipelajari. Jika disusun mengikut kadar keaktifan tahap pemahaman murid berbeza mengikut aktiviti PdPC yang dijalankan di bilik darjah dan luar bilik darjah. Menurut Dale (1969) murid yang terlibat secara langsung dalam lakonan (drama dan teater) mengingat 90 peratus daripada isi kandungan pengajaran kerana murid melalui pengalaman langsung.

Pelaksanaan pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual bagi mengurangkan guru yang masih melaksanakan gaya pembelajaran konvensional ke atas murid pada abad ke-21. Pendekatan *Theatre Games* mempengaruhi guru dan murid melalui *facilities learning* atau *facilities environment* secara tidak langsung. Pendekatan



ini diaplikasi secara langsung dalam bilik darjah dan di luar bilik darjah bagi menarik minat dan perhatian murid dalam suasana yang berbeza melalui *Theatre Games* relevan kerana teknik ini berasaskan permainan dan murid dapat terlibat secara fizikal dan mental dalam proses PdPC. Pendekatan konvensional kurang memberi rangsangan kepada murid untuk belajar berbanding pelaksanaan PdPC ke arah satu aktiviti permainan. Namun, bergantung dengan unsur-unsur semasa yang memberi *input* dan *output* positif dalam perkembangan pengetahuan kepada guru dan murid.

Pendekatan *Theatre Games* dalam bilik darjah bersifat integrasi dalam pelbagai subjek dalam PdPC. Pendekatan yang aktif dan dramatik melibatkan murid dalam pembelajaran akademik, afektif dan estetik. Namun, boleh digunakan untuk memperkenalkan konsep dan tema baharu bagi menyemak pengetahuan menerangkan fakta dan konsep. Teknik pengajaran menekankan matlamat pemecahan masalah dan pemikiran kreatif yang lebih luas melalui penciptaan pengalaman kinestetik dan interaktif. Menurut Rahaman (2018) pendekatan ini digunakan dalam PdPC aspek teori subjek Pendidikan Seni Visual melalui konsep *fun-learning* di dalam bilik darjah akan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta berpusatkan murid. Justeru, suasana ceria di dalam bilik darjah adalah merujuk kepada amalan *fun-learning* guru. Menurut (Yahya, 2012 & Tag Meng Guat, 2015) menyatakan mengaitkan humor dengan kelucuan yang boleh menyebabkan seseorang menjadi seronok apabila mendengar dan melihat pergerakan. Pengajaran teori Pendidikan Seni Visual tidak seharusnya menekankan kepada penguasaan isi kandungan semata-mata. Namun, murid perlu diajar dalam suasana yang selesa dan menyeronokkan. Hal ini, murid akan berasa tidak selesa apabila guru mengajarkan teori dengan baik, tetapi dalam keadaan yang membosankan. Fokus pelaksanaan pembelajaran bersepadu adalah kepada



penguasaan pemahaman teori subjek Pendidikan Seni Visual dalam kalangan murid melalui pendekatan *Theatre Games* dalam konteks *fun-learning* dan apresiasi seni. Menurut (Zailah Zainudin, 2012 & Jamian, 2016) telah menyatakan antara contoh *fun-learning* ialah sesi pembelajaran yang menyeronokkan dengan unsur jenaka, estetik, permainan, muzik dan lakonan.

1.2 Penyataan Masalah

Pendidikan Seni Visual pada abad ke-21 telah meluas dalam pendidikan bagi memenuhi harapan dan keperluan pendidikan pada masa depan. Namun, guru Pendidikan Seni Visual kurang mahir dalam pedagogi pengajaran abad ke-21. Menurut Harun (2014) beliau mendefinisikan kemahiran sebagai keupayaan individu dalam menggunakan dan meningkatkan pengetahuan serta kemahiran yang diperolehi dalam melaksanakan tugas dengan cemerlang untuk mencapai sesuatu objektif. Menurut Harun (2014) lagi, masih ada guru kurang mahir dalam menyampaikan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas.

Menurut Iberahim Hasan (2001) telah menyatakan tokoh-tokoh pendidik dan penyelidik dalam Pendidikan Seni Visual tidak bersetuju dengan pendapat bahawa sesiapa sahaja bergelar guru boleh mengajar Pendidikan Seni Visual dan mata pelajaran ini kononnya tidak ada potensi. Pendapat ini disokong oleh Mohd Johari Abd Hamid (2006) bukan semua guru boleh menjadi guru visual. Malahan guru opsyen Pendidikan Seni Visual belum mampu juga mengajar dengan sebaik baik mungkin dengan peredaran zaman yang banyak perubahan sistem pendidikan. Permasalahan ini juga





berlaku kerana guru kurang berkemahiran disebabkan tidak berkesempatan untuk mengasah kreativiti dan bakat mereka kerana terpaksa mengajar mata pelajaran yang penting untuk peperiksaan.

Justeru, menyebabkan murid sukar untuk memahami konsep dan kemahiran yang disampaikan dalam pengajaran dan proses penghasilan aktiviti seni. Guru yang tiada daya kompetensi dan pengetahuan tidak mampu mewujudkan peranan utama dalam menentukan keberhasilan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan kemahiran. Kenyataan ini disokong oleh Hastad dan Lacy (1998) yang menyatakan bahawa peranan guru Pendidikan Seni Visual adalah untuk mengembangkan dan mempertingkatkan prestasi murid dalam domain kognitif, psikomotor dan afektif.



pembelajaran harus berubah mengikut perkembangan teknologi yang semakin maju. Menurut Suraya (2017) kaedah pengajaran konvensional dan *monodisplin* yang dibentuk kurang berhasil menarik minat murid bukannya lebih dinamis dan kreatif berbanding dengan kandungan pengajaran *multi-disciplinary* yang relevan dengan situasi semasa. Menurut Suraya Bahrum, Norsalawati Wahid, & Nasir Ibrahim (2017) menyatakan kajian lampau mendapati kebanyakan guru tidak menyedari, tidak tahu dan tidak mahir dalam menggunakan pendekatan atau gabungan *multi-disciplinary*. Apabila arahan pembelajaran dengan subjek lain menjadi faktor yang menyumbang kepada pembelajaran *monodisiplin*. Hal ini, sejajar dengan Ibrahim (2000) juga menyatakan bahawa guru kurang berpengalaman, berpengetahuan dan tidak menguasai mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Pembelajaran *monodisiplin* terdapat beberapa kelemahan dan disokong oleh Soffie (2013), di mana murid tidak dapat



mengembangkan persepsi dan imaginasi dalam menghasilkan karya kreatif dan inovatif disebabkan murid kurang pendedahan. Justeru, KSSM Pendidikan Seni Visual juga berfokus pada Elemen Merentas kurikulum (EMK) iaitu pada unsur nilai tambah yang diterapkan dalam PdP. Elemen ini dapat mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dapat menangani cabaran semasa dan masa depan yang perlu dititikberatkan melalui kreativiti dan inovasi yang dipraktikkan di alam persekolahan. Guru PSV perlu menerapkan elemen kreativiti dan inovasi yang diintegrasikan dalam PdPC.

Maka, pendekatan baru dalam PdPC PSV perlu dibuat bersesuaian dengan proses pembelajaran Abad ke-21. Oleh yang demikian, kajian dijalankan untuk memberi satu keperluan analisis bagi pembangunan model pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah.

1.3 Tujuan Kajian

Tujuan utama kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti kesesuaian dan menjalankan kaedah penghasilan sebuah model pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual Kurikulum Standard Sekolah Menengah berasaskan *Theatre Games* dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Di samping itu, penyelidik juga ingin menggalakkan guru menggunakan kaedah pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual, berpandukan KSSM bagi meningkatkan pedagogi guru dalam PdPC. Inovasi dalam sistem pendidikan amat penting bagi mencapai misi dan visi Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) iaitu melahirkan modal insan yang seimbang



dan harmoni dari segi aspek jasmani, emosi rohani dan intelek. Melalui kajian ini, guru-guru Pendidikan Seni Visual bersikap lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan KSSM melalui aspek PdPC abad ke-21. Di samping itu, kajian ini juga bertujuan untuk melihat sumbangan penting dalam mengukuhkan keberkesanan kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* ke arah Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan.

1.4 Objektif Kajian

Penyelidikan ini secara khususnya adalah :

- Menyesuaikan pendekatan integrasi dalam pembelajaran abad ke-21 KSSM untuk subjek Pendidikan Seni Visual menengah rendah.
- Menjalankan kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* Pendidikan Seni Visual menengah rendah.
- Menghasilkan model pembelajaran dan pemudahcaraan berasaskan *Theatre Games* PSV untuk KSSM.

1.5 Persoalan Kajian

- Sejauh manakah kesesuaian pendekatan integrasi dalam pembelajaran abad ke-21 KSSM untuk subjek Pendidikan Seni Visual menengah rendah.
- Bagaimanakah kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* Pendidikan Seni Visual menengah rendah.
- Apakah bentuk model pembelajaran dan pemudahcaraan berasaskan *Theatre Games* PSV untuk KSSM.





1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini telah menghasilkan gaya pembelajaran bersepadu yang disesuaikan mengikut Kurikulum Standard Sekolah Menengah yang berasaskan *Theatre Games* pada abad ke-21. Hasil dapatan akan memberi sumbangan dan penambahbaikan dalam kaedah pengajaran dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC). Hasil kajian ini juga adalah untuk aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah. Justeru, pendekatan ini memberi kesan positif kepada murid dalam pencapaian pembelajaran dari segi kurikulum. Antaranya kepentingan penyelidikan ini adalah:

1.6.1 Kepentingan Kepada Institusi/Agensi

Kajian ini dapat menjadi sumber ilmu dan model kepada guru-guru pelatih di Universiti Pendidikan Sultan Idris sebagai satu daripada kaedah alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual.

- Pihak universiti dapat menjadikan hasil dapatan penyelidikan ini sebagai topik perbincangan melalui aktiviti-aktiviti kolokium, bengkel, dan seminar pendidikan.
- KPM dan JPN dapat menjadikan hasil dapatan penyelidikan ini sebagai rujukan dalam memperkemaskan metodologi pembelajaran dan pemudahcaraan.



1.6.2 Kepentingan kepada Murid

- Membantu meningkatkan pendekatan PdPC secara *fun-learning*.
- Menimbulkan sikap yang positif terhadap pembelajaran melalui motivasi pembelajaran terbuka yang lebih terbuka.
- Membantu meningkatkan kemahiran berfikir kritis.
- Menambahkan penglibatan dalam pembelajaran dan lebih bertanggungjawab terhadap kemajuan diri dan ahli kumpulan.
- Mengembangkan kemahiran menyelesaikan masalah proses interaksi.

1.6.3 Kepentingan Kepada Guru Kreatif dan Inovatif

- Model bersepadu menjadi rujukkan kepada guru untuk melaksanakan PdPC kepada murid
- Memainkan peranan sebagai penasihat, pemimpin, fasilitator, pendidik dan rakan murid.
- Mencapai objektif kurikulum yang seimbang dari segi akademik, perkembangan individu dan sosial.

1.6.4 Kepentingan kepada Sekolah

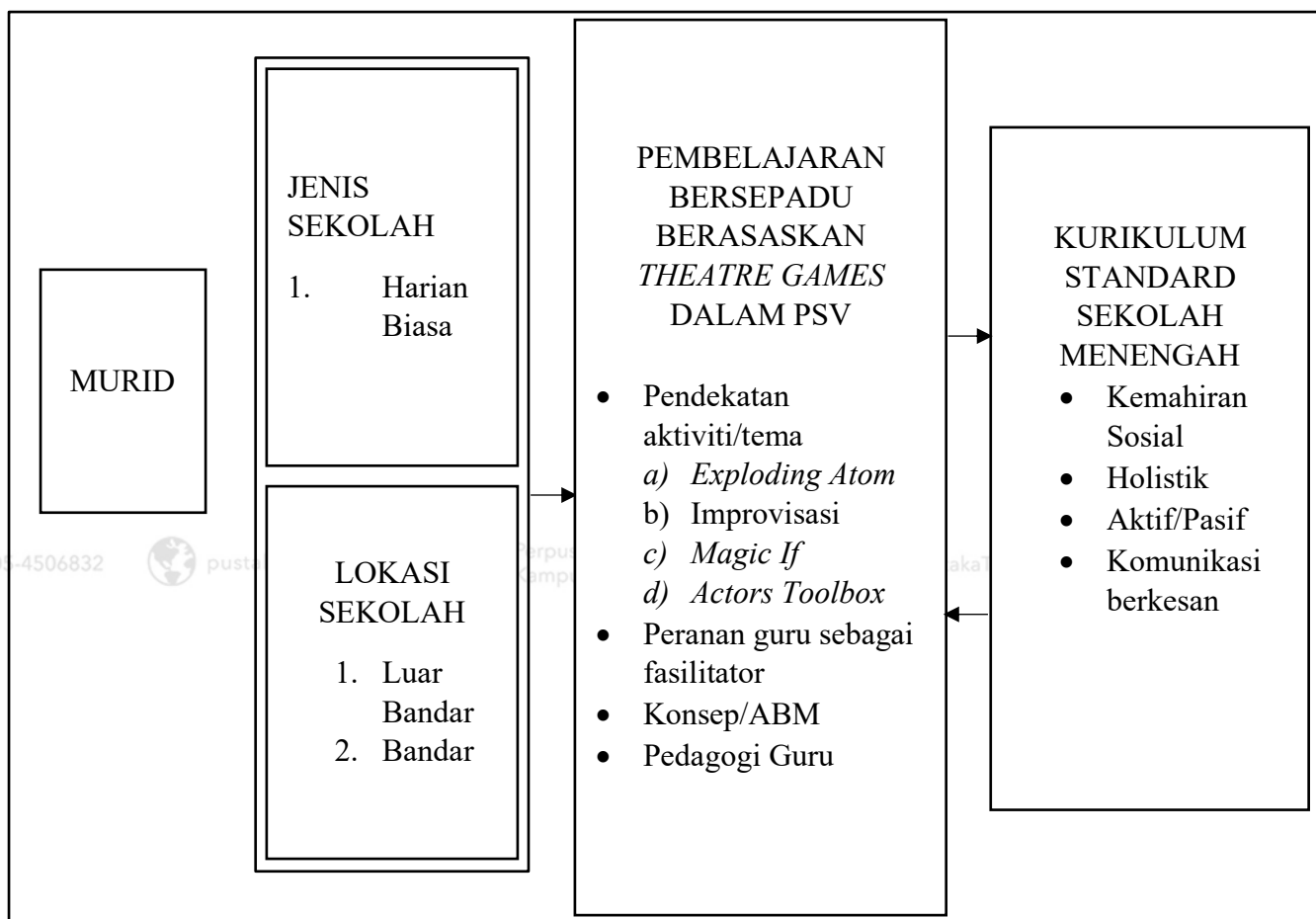
- Meningkatkan kuantiti dan kualiti guru yang mempunyai *multi-intelligence* dalam pembelajaran dan pemudahcaraan PSV di sekolah.

1.7 Skop dan Batasan Kajian

Kajian ini menjelaskan pengajaran dan pembelajaran pengetahuan bersepadu (*Integrated Knowledge*) yang dijalankan di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak. Kepentingan pengetahuan ini berasaskan pembelajaran dan pemudahcaraan integrasi yang merangka aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan yang bersifat bersepadu bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan pendekatan *Theatre Games*. Kajian ini adalah kajian perbandingan negeri iaitu negeri Perak, Selangor dan Johor manakala pemilihan sekolah mengikut kriteria tahap pencapaian murid. Antara sekolah yang menjadi pilihan ialah Sekolah Menengah Kebangsaan Sultan Azlan Shah, Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Universiti 1 dan Sekolah Menengah Kebangsaan Sri Bendena. Lokasi sekolah ini berada luar bandar dan di bandar. Pelaksanaan model pembelajaran akan dijalankan di *Student Lounge* Kolej Za'ba bagi menilai dan menguji tahap model kepada murid.

1.8 Kerangka Konseptual kajian

Satu kerangka konseptual kajian telah direka bentuk untuk menggambarkan pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* Pendidikan Seni Visual.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian diadaptasi dan diubahsuai daripada “Penilaian Kesedaran Strategi Metakognitif dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Kalangan Murid Biologi”, oleh Farah Aida Sanip, 2015.

1.9 Definisi Operasional

Definisi ini adalah memudahkan penjelasan untuk membantu pemahaman pembaca dengan istilah yang digunakan khusus dalam kajian.

1.9.1 Pengajaran Bersepadu

Menurut Ujang Sukandi (2001) menyatakan pengajaran bersepadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai aktiviti mengajar dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pelaksanaan aktiviti pembelajaran dan pemudahcaran dapat dilaksanakan dalam bilik darjah setiap mata pelajaran.

1.9.2 Pembelajaran Bersepadu

Menurut Sri Anitah (2003) menyatakan pembelajaran bersepadu adalah sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran konsep-konsep secara berhubung kait antara mata pelajaran. Justeru, hubungan antara setiap konsep bersepadu akan memudahkan penglibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran dan mendorong murid untuk memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata. Di samping itu, sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran bersepadu yang diuraikan oleh Tim Pengembang PGSD (1996) iaitu berpusat pada murid yang memberikan pengalaman langsung.

1.9.3 Pendidikan Seni Visual

Menurut Fieldmen (1992), memberi definisi pendidikan seni sebagai usaha yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran yang menganalisis dan memahami seni, di samping mengetahui tentang dunia melalui seni. Pendidikan Seni Visual ini meliputi sejarah dan apresiasi seni visual, seni halus, reka bentuk, seni kraf dan komunikasi visual. Pendidikan Seni Visual mengkaji fungsi dan setiap bentuk objek dihasilkan. Pendidikan Seni Visual merangkumi pelbagai kaedah yang digunakan dalam menghasilkan seni, mempelajari sejarah dan antropologi seni, membezakan makna seni dan melihat hasil karya seni dengan nilai estetika.

Permainan teater (*Theatre Games*) pertama kali digunakan oleh Viola Spolin pada tahun 1946 untuk melatih artis muda *hollywood* secara improvisasi bagi maksud dan tujuan tertentu. *Theatre Games* adalah sebuah pendekatan pembelajaran seni melalui permainan yang diciptakan untuk mempelajari bidang teater secara individu dan berkumpulan. Proses teater di sekolah biasanya sangat terbatas dengan waktu yang tersedia. Oleh itu, teater telah diungkapkan kepada pendekatan *Theatre Games* yang lebih ringkas.