05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020

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

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

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN

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 SENI (MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

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 CONFIDENTAL 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.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PENGHARGAAN

Alhamdulilah 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.

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

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.

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

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.

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

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	Penyataan 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

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

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 *Theatre Games* 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 *Integrated Learning* (Pembelajaran Bersepadu) 35

2.6.1 Pendekatan Maria Montessori dalam Pembelajaran 39

2.7 Pembelajaran Bersepadu Berasaskan *Theatre Games* 41

2.7.1 Ciri-Ciri *Theatre Games* 41

2.8 Kajian Lampau 42

2.9 Kajian Tinjauan 45

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

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

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

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

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

SENARAI RAJAH

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

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

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.0	Matrik Pengumpulan Data	62

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI SINGKATAN

DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
ICT	*Information Communication and Technology*
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	*Theatre in Education*
UNESCO	*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 1

PENGENALAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.0 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

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

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.

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

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

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

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.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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 di jalankan di bilik darjah dan luar bilik darjah. Menurut Dale (1969) murid yang terlibat secara langsung dalam lakonan (drama dan teater) mengingati 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

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

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

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

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 tugasan 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

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

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.

Majoriti pakar pendidikan bersetuju bahawa kaedah pengajaran dan 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 Iberahim (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

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

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.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

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

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.

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

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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.

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

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 berfikiran 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.

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

1.7 Skop dan Batasan Kajian

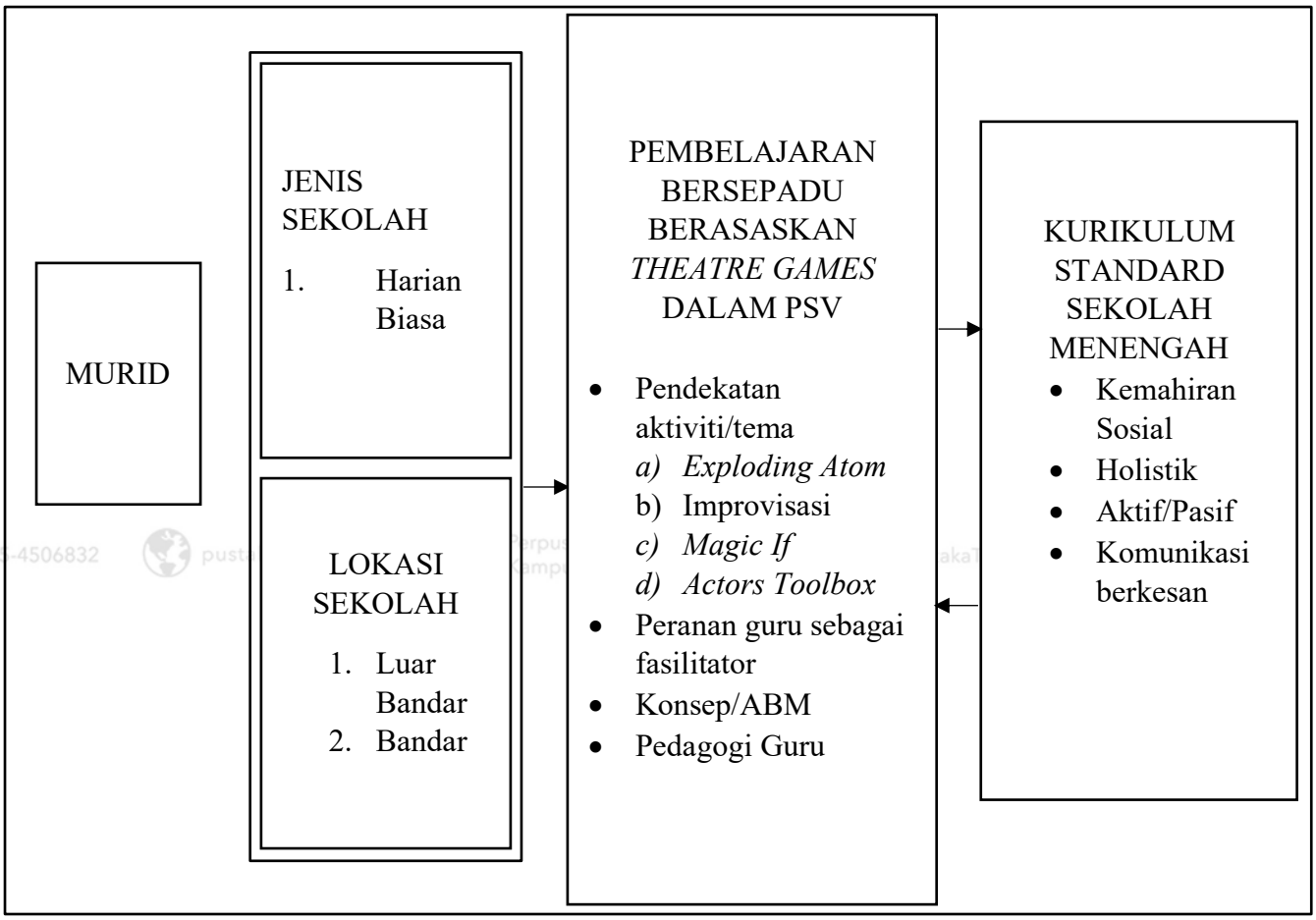
Kajian ini menjelaskan pengajaran dan pembelajaran pengetahuan bersepadu (*Integrated Knowledge*) yang dijalankan di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak. Kepentingan pengetahuan ini berasaskan pembelajaran dan pemudahcaraan integrasi yang merangka aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan yang bersifat 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.

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

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.

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

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.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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 dihuraikan oleh Tim Pengembang PGSD (1996) iaitu berpusat pada murid yang memberikan pengalaman langsung.

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

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.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.9.4 Theatre Games

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.

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

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.0 Kajian Literatur

Bab ini menjelaskan beberapa konsep yang digunakan bagi mengukuhkan lagi kajian yang dijalankan berdasarkan kajian terdahulu yang telah di dijalankan sebelum ini, terutamanya bagi menyokong pendapat yang telah dibincangkan bagi meliputi pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah berdasarkan objektif kajian iaitu, melihat dari segi kesesuaian pendekatan integrasi Pembelajaran Abad ke-21 KSSM untuk subjek PSV dan kaedah pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual sekolah menengah, bagi menghasilkan model pembelajaran dan pemudahcaraan Pendidikan Seni Visual sekolah menengah untuk Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM).

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

Kajian tentang *Theatre Games* amat terhad bagi bidang Pendidikan Seni Visual tetapi telah digunakan dalam bidang lain seperti Bahasa Melayu, Sejarah, Matematik dan Sains. Kajian ini sangat terbatas untuk Pendidikan Seni Visual murid sekolah menengah. Penyelidik ingin mengetengahkan kesesuaian Pembelajaran Abad ke-21 KSSM dalam PSV dan kaedah pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual sekolah menengah bagi menghasilkan model pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran bersepadu ini akan melibatkan proses kognitif, psikomotor dan efektif murid bagi mewujudkan suasana pembelajaran aktif.

2.1 Konsep Pembelajaran Bersepadu

Idea integrasi kurikulum dilahirkan pada awal abad ke-20 sebagai alternatif kepada pendekatan disiplin, dan ia telah menerima perhatian yang semakin meningkat dalam kesusasteraan pendidikan selama tiga dekad yang lalu (Afredo Bautista, 2015. Etim, 2005). Integrasi kurikulum boleh ditakrifkan sebagai pendekatan pedagogi yang berpusatkan murid dan memberi tumpuan kepada tema yang dianjurkan di sekitar masalah kehidupan sebenar dan masalah yang ditimbulkan dari beberapa bidang subjek.

Definisi pembelajaran bersepadu ini menunjukkan dua aspek utama integrasi kurikulum sebagai pendekatan pedagogi. Pertama, pusat pada murid dan bukan disiplin. Oleh hal demikian, para ilmuwan berpendapat bahawa integrasi kurikulum adalah penting dalam mencapai matlamat pendidikan holistik. Menurut Miller (2007) bahawa murid mendapati identiti dan tujuan mereka sendiri dalam kehidupan menerusi

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

meneroka minat dan minat mereka. Kedua, menurut Parsons (2004) idea berfokus pada murid bukan pada disiplin yang mereka anggap sebagai kepunyaannya.

Menurut Ken Gnanakan (2013) telah menyatakan bahawa integrasi berasal dari perkataan Latin "integer" yang bermaksud keseluruhan. Istilah ini telah menjadi sebahagian daripada percakapan dan pelbagai disiplin dalam pendidikan. Integrasi juga merujuk kepada hubung kait hubungan antara unsur-unsur konstituen agar makna sebenar diterokai dalam pendidikan. Integrasi berkaitan dengan bagaimana pelbagai komponen institusi subjek, guru, kelas, murid dan kehidupan sebenar diwujudkan bersama. Menurut Trianto (2007) telah mendefinisikan pembelajaran bersepadu sebagai:

05-4506832 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah ptbupsi

> *"Integrated learning occurs when an authentic event or exploration of a topic the driving force in the curriculum. By participating in the event/topic exploration, student learn both the processes and content relating, to more than curriculum area at the same time"*

Pembelajaran bersepadu menjadi kajian yang menarik dan banyak telah dibahas dan dikaji oleh berbagai penyelidik di bidang pendidikan (Gnanakan; 2013, Leonard, 2012, Kysilka, 1998). Menurut Misbahul Huda (2016) bahawa *Integrated Learning Models* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam aktiviti pembelajaran dengan mengintegrasikan aktiviti pembelajaran ke dalam semua bidang pengembangan, meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan nilai-nilai agama, fizik dan seni.

Menurut Misbahul Huda (2016) telah menyatakan bahawa pembelajaran bersepadu merupakan suatu konsep pendekatan pembelajaran yang melibatkan

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

beberapa mata pelajaran untuk memberi pendedahan dan pengalaman kepada murid. Pembelajaran bersepadu ini sebagai pendekatan latihan secara berorientasi mengikut kesesuaian penerimaan murid. Pembelajaran bersepadu secara efektif dapat membantu murid berfikir secara rasional dalam memahami masalah dan mempunyai pandangan terhadap sesuatu perkara, iaitu murid dapat mengidentifikasikan, mengumpulkan, menilai dan menggunakan maklumat secara efisien.

Teori pembelajaran bersepadu berdasarkan lima idea utama antaranya yang pertama ialah pembelajaran dilihat sebagai menggambarkan proses membuat keputusan secara berterusan tentang penglibatan dengan cabaran yang diambil bagi menyelesaikan masalah. Kedua ialah proses membuat keputusan ini adalah lebih kepada analisis dan manfaat yang diterima oleh murid. Ketiga ialah pembelajaran bukanlah aktiviti homogen, dan tidak ada satu cara pembelajaran yang terbaik. Sebaliknya murid harus dilihat sebagai rancangan strategi pembelajaran dan proses pembelajaran murid dilihat pada pemahaman dan kadar penerimaan baik serta suasana yang kondusif dengan persekitaran pembelajaran.

Idea keempat adalah bagi meningkatkan kecekapan murid memerlukan rancangan strategi ketahanan. Pembelajaran yang baik mencerminkan bahawa tidak ada ketahanan dan penghindaran yang lengkap tetapi kemampuan untuk membuat pilihan tentang bila dan bagaimana untuk belajar atau mempertahankan dan berfungsi untuk meningkatkan minat murid sendiri. Kesimpulannya ialah pembelajaran murid terbantut apabila tiada usaha berterusan dalam mewujudkan strategi baharu untuk menarik minat murid. Kelima, risiko dan pencapaian dalam keseimbangan keputusan pembelajaran

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

murid, adalah diri mereka sendiri yang disokong oleh pelbagai perspektif yang merupakan pengalaman dan pembelajaran tidak formal.

Menurut Ken Gnanakan (2013) kursus bersepadu akan menjadi aspek kurikulum dan aspek kokurikulum yang saling berkaitan. Keputusan guru menjadi jauh lebih mudah dilihat dan lebih tepat diukur. Kurikulum yang bersifat integrasi dan pengalaman pembelajaran yang dirancang dengan tepat, bukan hanya menyediakan murid dengan pandangan yang mendalam tentang apa murid pelajari tetapi ia bersifat bersepadu dan membangunkan model yang lebih baharu kepada murid untuk menggunakan pembelajaran iaitu model dan sistem. Semua yang dipelajari menjadi alat untuk meneruskan pembelajaran dan integrasi ke dalam kehidupan sebenar.

05-4506832 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah ptbupsi

Menurut Dressel (1958) menyatakan bahawa dalam kurikulum bersepadu, pengalaman yang dirancang tidak hanya menyediakan murid dengan pandangan yang tidak jelas mengenai pengetahuan yang lazim (dengan mempelajari model, sistem, dan struktur budaya) tetapi juga motivasi dan membangunkan daya pembelajaran murid untuk memperlihatkan hubungan baru dan menjadi model baharu, sistem dan struktur.

Menurut Zakaria Ahmad (2003) telah menyatakan bahawa mata pelajaran Literasi Komputer telah diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan pada tahun 1996 sebagai salah satu langkah mengaplikasikan teknologi komputer dalam pendidikan. Kemantapan dan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi maklumat bergantung pada keupayaan dan kebolehan yang ada pada guru dan murid yang terlibat (Abdul Wahab Ismail Gani, Kamaliah Hj. Siarap, Hasrina Mustafa, 2006). Murid yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran menunjukkan

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

kegembiraan dan minat dalam apa yang mereka lakukan (Jensen, 2001 dan Cindra L.Ross 2008).

Seni Persembahan adalah bentuk kegiatan kreatif yang dilakukan di depan penonton, seperti drama, muzik dan tarian (Oxford Dictionary, nd). Sehubungan itu, banyak penyelidikan didasarkan pada secara langsung, termasuk teater, orkestra dan genre. Seni Persembahan mengambil makna tertentu sebagai pembelajaran dalam seni. Seni persembahan adalah kaedah yang sangat baik untuk murid di sekolah, kerana drama, tarian, muzik adalah disiplin seni yang memberi pengalaman perkembangan peribadi dan sosial. Menurut Erion, P (1996) seni mempunyai peranan penting dalam memberi inspirasi dan meningkatkan Seni Persembahan dan PdPC persekitaran sekolah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut Bude Binda (2010) bahawa *Theatre Games* bukan pementasan teater atau drama, sebenarnya ia adalah sebuah permainan atau *game* seperti permainan yang lain hanya dilakukan saat berlatih teater atau di mana saja namun permainannya mengandungi unsur teater dan pertunjukan drama.

Menurut Shifra Schonmann (2007) telah menyatakan bahawa teater dalam pendidikan boleh menunjukkan kelemahan audien dalam menghargai teater drama pendidikan. Oleh hal demikian, ia melindungi tanggapan bahawa bagaimana pendidikan dapat menunjukkan audien menghargai pendidikan teater. Kenyataan ini telah disokong oleh Jackson (1993) penulis telah menceritakan perkembangan ini melalui program teater dalam pendidikan iaitu *Theatre in Education* (TIE). Audien selalu bertanya dalam *theatre in education* ‘adalah teater membuatkan pendidikan yang

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

ditawarkan cetek pemikiran, hanya seketika dan tidak boleh dipercayai (Jackson, 1993, P.34). Menurut kenyataan Jackson (1995) lagi berpendapat bahawa rasional dan metodologi untuk teater forum adalah bagus untuk teater dalam pendidikan.

Menurut kenyataan Shifra Schonmann (2007) program pendidikan perlu menguatkan kekuatan bagi menampung kelemahan dalam sistem pembelajaran dan pemudahcaraan. Hal ini, dalam apresiasi kanak-kanak dari teater mereka memerlukan pengalaman praktikal yang menekan sifat simbolik prestasi teater dan mempunyai komponen seperti kata-kata, nada suara, ekspresi wajah dan badan, gerakan isyarat, memerlukan ruang untuk bermain dan pakaian.

Menurut kenyataan Shifra Schonmann (2011) menjelaskan pedagogi teater telah meluas terdiri daripada semua jenis karya teater dengan artis bukan profesional telah mewujudkan penyampaian pendidikan teater. Hal ini, pakar pedagogi teater telah mengembangkan pelbagai jenis modul dan model. Teater disampaikan melalui peringkat tertentu seperti mengenali, ekspresi, dan penciptaan watak.

Menurut Zainal Latif dalam *The Theatre in Education Programme* (1998 – 2004) pengenalan teater dalam pendidikan (TIE) ke Malaysia telah dipengaruhi oleh beberapa faktor populariti TIE di sekolah-sekolah di UK dan Australia, peningkatan kefahaman dalam kalangan organisasi bukan kerajaan di Malaysia mengenai bentuk alternatif kesedaran teater yang digunakan untuk tetapan baru (teater orang dan teater untuk perubahan sosial). Sebahagian daripada NGO aktivis Malaysia untuk mengambil perspektif yang lebih kritikal terhadap isu sosial yang tidak ditangani oleh sistem sekolah.

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

TIE Malaysia meminjam pelbagai bentuk teater terpakai, yang mana isu-isu sosial (Teater Popular, Teater untuk Pembangunan, Teater yang ditindas) dan menggabungkan beberapa teknik penyertaan (Teater Berpusat, Teater Forum dan Teater Imej). Walaupun teknik-teknik itu telah dibangunkan di barat, bentuk dan kandungan telah disesuaikan dengan konteks sosial budaya dan keperluan tempatan.

TIE Malaysia cenderung untuk beroperasi dalam rangka kerja yang bersesuaian dengan umur, dan isu atau topik berorientasikan tema termasuk kepelbagaian budaya dan menghubungkan setiap individu. pembentukannya secara umum menggunakan medium teater sebagai sebuah kenderaan untuk mencapai objektif pendidikan dengan mengintegrasi isu sosial secara kritikal dengan niat untuk mengubah persepsi, sikap dan kelakuan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Projek TIE di Malaysia biasanya dibuat oleh fasilitator pelakon yang bekerja tertutup dengan pendidik dan pelanggan, seperti pentadbiran sekolah atau NGO. Topik atau isu ini diteliti oleh pengarah dan dramaturg bersama dengan fasilitator pelakon itu sendiri. Pasukan TIE (terdiri daripada seorang penulis dan pelakon) kemudian menafsirkan golongan muda mengeluarkan ketegangan dan konflik ke dalam drama fiksyen yang dicipta.

Teater ini membolehkan peserta untuk merasai pengalaman dan partisipasi dalam persembahan interaktif sebagai penonton dan pelakon. Apabila meminta penyertaan atau tindak balas daripada penonton, fasilitator pelakon yang terlatih mendapat pelbagai pandangan dari peserta, mempercayai keupayaan anak-anak untuk

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

membuat alasan, mentafsir dan penyelesaian pembinaan. Ia mewujudkan platform yang selamat untuk khalayak untuk mengakses idea dan impuls mereka sendiri.

2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran Bersepadu

Menurut Tim Pengembang PGSD (1977) telah menyatakan bahawa terdapat ciri-ciri pembelajaran bersepadu. Antaranya, berpusatkan kepada murid, memberikan pengalaman langsung kepada murid, penyampaian maklumat yang jelas kepada murid, menyediakan konsep dengan pelbagai pengajaran dalam proses pembelajaran dan bersikap fleksibel dengan pembelajaran bagi menarik minat dan mencapai objektif.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut Depdiknas (2004) pembelajaran bersepadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang akan melibatkan murid secara individu dan berkumpulan dalam pembelajaran aktif bagi mencari dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik. Menurut Leny Noviani (2010) pembelajaran bersepadu dapat memberi pengalaman kepada murid secara langsung dari segi penerimaan, mengingati dan menghasilkan kesan pembelajaran melalui aktiviti yang dipelajari.

Menurut kajian yang dijalankan Robin Fogarty (1991) telah menggambarkan sepuluh ciri dalam pembelajaran bersepadu yang relevan dalam pengajaran dan pembelajaran iaitu (*Fragmented, Connected, Nested, Sequenced, Shared, Webbed, Threaded, integrated, Immersed, networked)*

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

Pengajaran bersepadu adalah untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan yang sebenar untuk memaksimumkan pengalaman murid. Menurut Maria Montessori, seorang pendidik Itali, menunjukkan bahawa murid mampu mempelajari sesuatu perkara berdasarkan persekitaran yang betul. Menurut beliau lagi, murid banyak belajar secara langsung dari persekitaran berbanding mendengar guru bercakap dalam kelas.

2.3 Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM)

Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) adalah hasil daripada pembentukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentafsiran (DSKP). Mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah berstatus wajib bagi menengah rendah, manakala menengah atas menjadi mata pelajaran elektif. Berdasarkan laporan kajian Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia (2016), mata pelajaran Pendidikan Seni Visual merupakan satu strategi untuk melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta secara kreatif dan inovatif (KPM 2016).

Kurikulum Pendidikan Seni Visual KSSM yang diperuntukkan di sekolah menengah telah dirancang dengan baik selaras dengan tujuan dan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Kurikulum mempunyai peranan dan sumbangan yang penting bagi perkembangan mutu pencapaian murid setiap di sekolah menengah. Kurikulum juga merupakan tunjung utama dalam pendidikan yang menentukan perkembangan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah atau di luar bilik darjah. Antara asas

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

pembangunan kurikulum adalah kemahiran abad ke-21, hasil daripada kemahiran abad ke-21 akan melahirkan murid yang mempunyai pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativiti. Justeru, kepentingan memupuk kemahiran abad ke-21 terhadap murid sememangnya penting dalam mencapai matlamat dan hasrat yang tercatat dalam PPPM 2015–2025. Kemahiran abad ke-21 adalah kemahiran pembelajaran yang diperlukan oleh murid untuk berdaya saing pada milenium baru.

Namun, sebagai nadi utama mendidik murid, guru memainkan peranan penting dalam memupuk kemahiran tersebut. Oleh hal demikian, guru perlu mempunyai ciri-ciri tertentu sebagai pendidik abad ke-21. Merujuk kepada Buletin Anjakan Transformasi Pendidikan Malaysia bil 5/2015 terdapat enam ciri Guru Abad ke-21 iaitu

a. Menguasai subjek iaitu kandungan kurikulum
b. Mahir dan berketerampilan dalam pedagogi
c. Memahami perkembangan murid dan menyayangi mereka
d. Memiliki kemahiran kaunseling
e. Menggunakan teknologi terkini

Pelaksanaan PdPC dalam bilik darjah abad ke-21 guru perlu mengusai kepakaran dan kompetensi dalam mengusai kandungan kurikulum merujuk kepada pengetahuan sedia ada guru, kemahiran dan pengalaman guru perlu digabungkan untuk membina satu PdPC yang terbaik kepada murid yang lebih berkesan (Abdul Halim Abdullah, 2017). Selain itu, guru mempunyai kemahiran dalam membuat perancangan program dalam menyokong dan membantu perkembangan murid seperti *Gallery Walk, Three Stray One Stay*, *Hot Seat* dan *Role Play*. Justeru, guru perlu mempunyai pendekatan yang menarik dan fleksibel dengan persekitaran. Sehubungan itu,

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

pembelajaran bersepadu dapat mengisi cabaran kemahiran abad ke-21 dalam pendidikan melalui strategi yang boleh meningkatkan keupayaan dan kemampuan amalan ke tahap kualiti yang lebih tinggi dan cemerlang.

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) mewajibkan murid menengah rendah mempelajari mata pelajaran Pendidikan Seni Visual kerana seni dalam kehidupan sangat penting dari segi individu dan sosial. Seni dapat seimbangkan jasmani, emosi, intelek dan rohani manakala dari segi aspek sosial dapat mempengaruhi tingkah laku dan disiplin kerana nilai seni membentuk keperibadian murid (Falsafah Pendidikan Kebangsaan).

KSSM telah dilaksanakan berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025 telah dirangka dan dilancarkan pada 6 September 2013. Pelan ini tertumpu pada pembelajaran dan keberhasilan murid melalui enam ciri iaitu pengetahuan, kemahiran berfikir, kemahiran memimpin, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian, dan berdaya saing di peringkat global serta murid yang fleksibel bagi menghadapi cabaran abad ke-21. Pelaksanaan KSSM pada tahun 2017 mengambil kira hasrat PPPM yang melakar aspirasi murid bagi memenuhi keperluan negara. Pelaksanaan KSSM memastikan setiap murid akan dipupuk dengan etika dan kerohanian dalam diri sebagai persediaan untuk menghadapi masa hadapan (KPM 2016).

KSSM juga menggunakan empat tonggak pendidikan UNESCO, iaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk bertindak (*learning to do*), belajar

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

untuk hidup bersama (*learning to live together*) dan belajar untuk membentuk peribadi (*learning to be*) (Buku Penerangan KSSM).

Strategi pembelajaran dan pemudahcaraan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) menyarankan kepelbagaian strategi PdPC untuk menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, berkesan dan sesuai dengan keperluan murid yang terdiri daripada pelbagai latar belakang dan kebolehan. Strategi PdPC merujuk kepada pengaplikasian pelbagai pendekatan, kaedah dan teknik. Kepelbagaian strategi PdPC ini membolehkan guru menyalurkan pengetahuan, meningkatkan kemahiran dan menerapkan nilai yang dihasratkan dalam kurikulum. Tujuannya adalah untuk melahirkan murid yang seimbang, kritis, kreatif dan inovatif (buku penerangan KSSM). Menurut Johnson (2006) menyatakan bahawa pengetahuan guru tentang konteks dapat membantu guru menyesuaikan pengetahuan pedagogi isi kandungannya agar pengajarannya dapat di terima oleh murid dalam bilik darjah.

Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) telah banyak memberi perkembangan dan transformasi dalam sistem pendidikan bagi mencapai standard pendidikan iaitu pertama, ekuiti dan kualiti untuk semua murid perlu diberi pendidikan yang sama dan berkualiti. Kedua, akauntabiliti terhadap pentadbir dan guru memastikan murid melepasi piawaian standard yang ditetapkan. Ketiga, skema dan piawai pengukuran bagi pengetahuan dan kemahiran diukur dengan jelas (Kementerian Pendidikan Malaysia).

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

Transformasi dalam pendidikan telah dilihat dalam pelbagai sudut bagi mencapai matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Berikut telah disenaraikan yang melibatkan transformasi dalam setiap sudut.



Rajah 1.2. Transformasi Kurikulum (KSSM, Kementerian Pendidikan Malaysia)

Berdasarkan jadual di atas, KSSM masih meneruskan usaha bagi menerapkan gabungan ilmu dan kemahiran yang seimbang dalam pedagogi pembelajaran bersepadu (KPM 2016). Kualiti guru dalam Pembelajaran dan Pemudahcara (PdPC) dengan asas pedagogi yang kukuh dalam pendekatan kemahiran abad ke-21 merupakan pencetus utama pencapaian murid ke arah kecemerlangan. Menurut Arniza Mokhtar (2018) telah menyatakan bahawa kualiti guru terutamanya dari segi aspek asas pedagogi yang kukuh untuk menerapkan kemahiran abad ke-21 dalam pengajaran merupakan penentu utama pencapaian murid ke arah kecemerlangan. Menurut Zamri (2016) menyatakan bahawa perubahan dalam sistem persekolahan abad ke-21 memerlukan guru seni mempunyai *multi-knowledge* dan pedagogi yang mantap, iaitu dengan melaksanakan kaedah PdPC

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

yang berpusatkan murid dengan pembelajaran bersepadu di dalam bilik darjah dan di luar bilik darjah.

2.4 Hubung Kait PSV dan KSSM

KSSM telah menyatakan bahawa terdapat empat komponen utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran, Cadangan Aktiviti dan Tahap Penguasaan. Salah satu daripada empat komponen telah menjelaskan Standard Kandungan mengadungi Persepsi Seni, Eksplorasi Seni, Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni. Kurikulum PSV saling berkaitan dengan KSSM dalam sistem pelaksanaan PdPC di sekolah. Kandungan Standard Pembelajaran merangkumi bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual. Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual iaitu Perkembangan Seni Visual di Malaysia. Oleh hal demikian, transformasi kurikulum telah dijelmakan dalam dokumen KSSM menengah rendah 1 dan 2, agar dapat melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta secara kreatif dan inovatif seiring dengan kemahiran Abad ke-21 (KPM, KSSM Tingkatan 1). KSSM DSKP Pendidikan Seni Visual telah mengemukakan Elemen Merentas Kurikulum ialah nilai unsur tambah iaitu kreativiti dan inovasi dalam proses PdP. Kreativiti merujuk kebolehan murid menggunakan imaginasi bagi mengumpulkan, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu manakala inovasi merujuk kepada pengolahan kreativiti melalui ubahsuai, membaiki dan mempraktikkan idea. Justeru, kreativiti dan inovasi saling bergading dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21. Sehubungan itu, komponen kreativiti dan inovasi terdiri daripada Elemen

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

Merentas Kurikulum (EMK) perlu diintegrasikan dalam PdPC *Theatre Games* mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

2.5 Teori Perkembangan Model Pembelajaran Bersepadu

The Integrated Model (Model Bersepadu) ialah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran lain dan subjek pengajaran dengan konsep dan sikap yang saling berhubung kait di dalam beberapa bidang pelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bidang pelajaran.

Model pembelajaran bersepadu mempunyai akarnya dalam teori dan model progresif dalam pendidikan Johann Dewey, Montessori dan Loris Malaguzzi yang memperkenalkan pembelajaran berpusatkan dan pengalaman murid. Pembelajaran berpusatkan seni juga sejajar dengan keadilan sosial atau pedagogi responsif budaya yang telah dirumuskan oleh Paul Freire dan teori pendidikan Geneva Gay Mary Stone Hanley. Justeru, bagi menyediakan asas teori dan amalan, dapat membentuk asas dari pandangan yang luas dan komprehensif mengenai pendidikan yang dikenali sebagai Pendidikan Integratif. Pendidikan integratif menunjukkan sistem holistik pengetahuan dan pedagogi merangkumi bukan sahaja aspek intelektual dan akademik persekolahan tetapi juga aspek kebudayaan, fahaman dan emosi.

Ken Gnanakan (2013) ahli teori yang merumuskan Pendidikan integratif adalah Pembelajaran bersepadu ditakrifkan sebagai pendidikan yang menggalakkan pembelajaran dan pengajaran dalam cara yang tidak bersemangat yang merangkumi

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

pengertian holisme, kerumitan, dan interkoneksi. Pendidikan integratif menolak penekanan yang sama terhadap pengetahuan yang dipancarkan. Sebaliknya mencadangkan bahawa pengetahuan dan makna dibina oleh murid melalui proses interaksi dengan bahan dalam konteks sosial dan fizikal. Pendidikan integratif untuk mempersoalkan jurang tradisional antara guru dan murid, dan menolak bahagian antara fisiologi, kognisi, dan emosi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan integratif merangkumi epistemologi dan kaedah penyiasatan yang agak subjektif dan objektif.

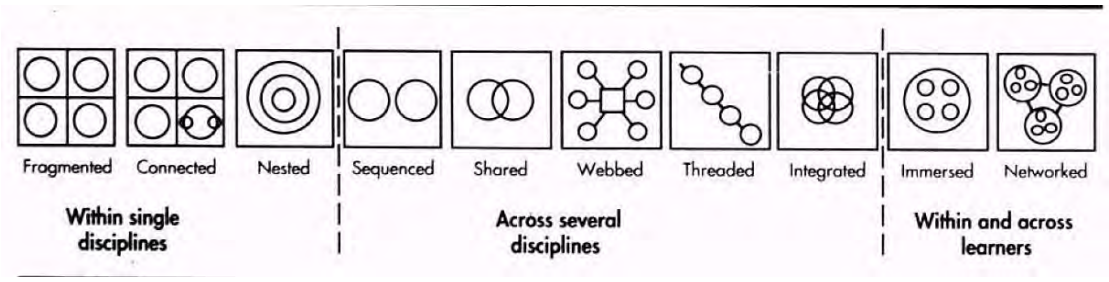
Gnanakan telah membekalkan asas teori pendidikan integratif, Fink (2013) menyampaikan mengikut kategori. Antara komponen pertama adalah, integrasi menghubungkan idea-idea, pengalaman belajar dan alam kehidupan. Kedua, pengetahuan adalah memahami, mengingati maklumat dan idea. Ketiga, belajar bagaimana untuk belajar menjadi murid yang lebih baik, belajar bagaimana untuk mengkaji subjek dan rohani murid. Keempat, aplikasi memperoleh kemahiran dalam mengaplikasikan pengetahuan dan pengurusan projek, dan membangunkan kemahiran dalam pemikiran kritis, kreatif dan praktikal. Kelima, dimensi manusia adalah belajar tentang diri sendiri dan lain-lain. Keenam, tumpuan terhadap perkembangan empati yang baharu, minat dan nilai.

Menurut Afi Fi dan Alamri (2014), teori pendidikan terbahagi kepada tiga bahagian dalam PdPC, bagaimana untuk mengajar murid menggunakan teori pengajaran (kognitif, tingkah laku dan konstruktivisme) adalah asas bagi bidang reka bentuk pengajaran.

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

Menurut Robin Forgarty menyatakan terdapat 10 Model Pembelajaran bersepadu yang telah digambarkan dan disenaraikan iaitu, *Fragmented, Connected, Nested, Sequenced, Shared, Webbed, Threaded, Integrated, Immerse, and networked.*

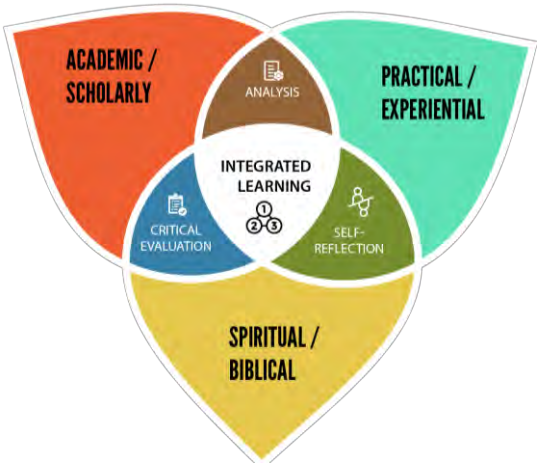


Rajah 1.3. Fogarty, R. (1991). *Ten ways to integrate curriculum*. *Educational leadership*, *49*(2), 61-65.

Berdasarkan rajah di atas kajian ini berfokus kepada *integrated* sebagai penggunaan model. Model pembelajaran bersepadu melihat kurikulum melalui topik *interdisipliner kaleidoskop* disusun semula melalui konsep tumpang tindih dan corak serta reka bentuk. Pendekatan disiplin model ini menggabungkan empat disiplin utama iaitu mencari, kemahiran, konsep, dan sikap, seperti dalam model yang dikongsi, integrasi adalah hasil daripada idea yang berkaitan dengan kandungan subjek. Penyepaduan integrasi dari gabungan bidang tertentu dalam pembelajaran menghasilkan bentuk pencapaian ketara dengan konvensional.

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



Rajah 1.4. Model *Integrated Learning.* Bryan Easley (2016) Model *Integrated Learning*

Menurut Bryan Easley (2016) model ini menekankan bahawa pembelajaran terbaik berlaku di mana ketiga-tiga bertemu. Model *Integrated Learning* adalah berlandaskan 3 perkara iaitu akademik, latihan dan pengalaman, dan rohani murid.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Akademik adalah lebih daripada sekadar kognitif dan proses pemikiran mental yang terlibat dalam pembelajaran. Ia berkaitan dengan data objektif, penyelidikan, maklumat, "kandungan mentah" di sekitar pembelajaran dan amalan. Ia menekankan bahawa pembelajaran, kepercayaan, dan amalan sepatutnya menjadi lebih daripada keutamaan atau kecenderungan diri sendiri. Justeru, pembelajaran mestilah lebih daripada pengakuan subjektif atau pengalaman.

Latihan dan pengalaman adalah lebih daripada sekadar tingkah laku atau tindakan. Ia menumpukan perhatian kepada kemahiran, sistem, proses, dan persekitaran yang mewujudkan suasana pembelajaran, kehidupan dalam memahami atau menilai pengalaman sendiri dalam persekitaran. Ia menegaskan bahawa pengetahuan dan pembelajaran harus bermanfaat kepada pemikiran akhir yang sesuai dan melawan

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

utilitarianisme atau fungsionalisme sebagai falsafah pendidikan asas dalam kaedah dan strategi pengajaran.

Aspek rohani lebih menjurus kepada nilai yang berharga atau emosi. Ia menekankan peranan pandangan dunia dan sistem nilai sebagai lensa asas bagi pembelajaran dan tingkah laku sering berhubung kait. Ia menangani aspek etika yang mendasari tentang sifat betul atau salah dalam usaha intelektual dan tingkah laku murid.

Model integrated learning menekankan kepada tiga komponen selepas di integrasikan iaitu *analysis*, *self-reflection* dan *critical evaluation*. *Analysis* adalah menekankan kepada murid menilai idea, pengetahuan, amalan atau pengalaman untuk kebolehgunaan ketepatan, kegunaan, dan pemahaman. *Self-reflection* adalah kecerdasan emosi, sifat kepimpinan, dan kematangan rohani. Manakala, *Critical evaluation* adalah mentafsirkan fakta dan idea melalui sebuah buku dan pandangan, buku sebagai sumber mendapatkan pengetahuan, membezakan Sumber benar atau tidak.

2.6 Teori Integrated Learning (Pembelajaran Bersepadu)

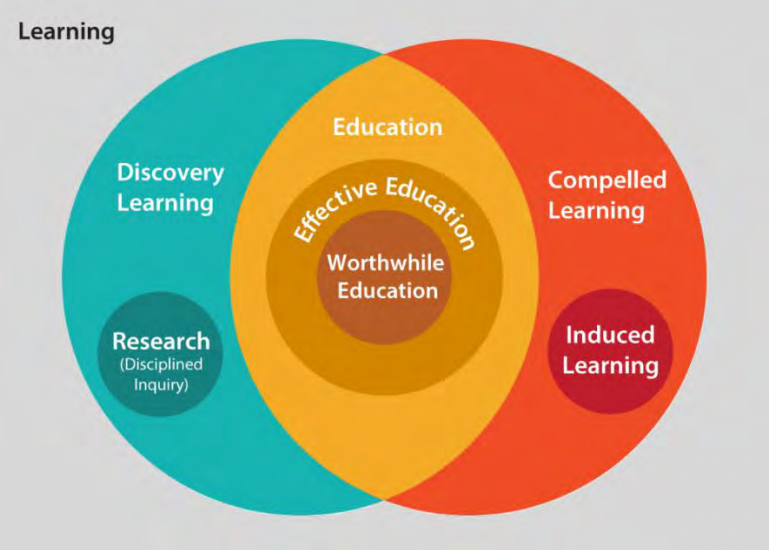
Teori Pembelajaran Bersepadu menunjukkan bahawa struktur mental yang dipraktikkan oleh murid dijangka menjadi lebih kuat apabila mengetahui bahawa sesuatu, mengetahui bagaimana, dan mengetahui bahawa disepadukan dengan emosi dan niat murid. Struktur mental keseluruhan yang berkaitan dengannya dijangka kurang terdedah kepada melupakan. Teori Pembelajaran bersepadu ini telah dibina oleh John

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

Dewey, Charles Sanders Peirce, Maria Montessori, Elizabeth Steiner, George Maccia, Stanley Greenspan, Kenneth Thompson, Myrna Estep, Eric Kandel, David Merrill, dan Jeroen van Merrienboer (Thedore W.Frick, 2017).

Menurut Thedore W.Frick (2017) bahawa Pembelajaran bersepadu dapat membantu murid mengintegrasikan sembilan jenis kognitif dengan emosi dan niat iaitu *recognitive, acquaintive, appreciative, protocolic, adaptive, creative, instantial, relational,* dan *criterial.* Teori pembelajaran bersepadu tidak menetapkan kaedah pengajaran khusus atau latihan sebaliknya ia menyediakan satu set prinsip yang boleh digunakan untuk menilai kurikulum.



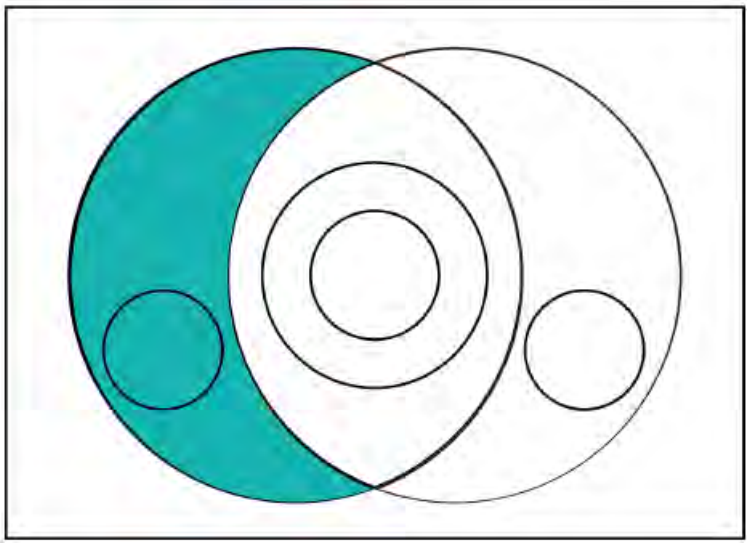
Rajah 1.5. Teori *Integrated Learning* (2017). *Venn diagram representation of kinds of learning and education (graphic design by* Colin Gray and Ted Frick)

Menurut Theodore W.Frick (2017) *education* tidak sama dengan pembelajaran tetapi *education* adalah subset dari semua pembelajaran. pembelajaran boleh berlaku tanpa bimbingan, contohnya tanpa adanya pengajaran. Menurut Steiner (1988) Pembelajaran mesti ada kedua-dua iaitu *guided* dan *intended.* Walau bagaimanapun,

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

tidak semua *education* berkesan atau *worthwhile,* sesetengah *education* boleh menjadi tidak berkesan dan sesetengah *education* menjadi sangat berkesan tetapi tidak *worthwhile*.



Rajah 1.6. Discovery learning: intended but unguided. Theodore W.Frick (2017)

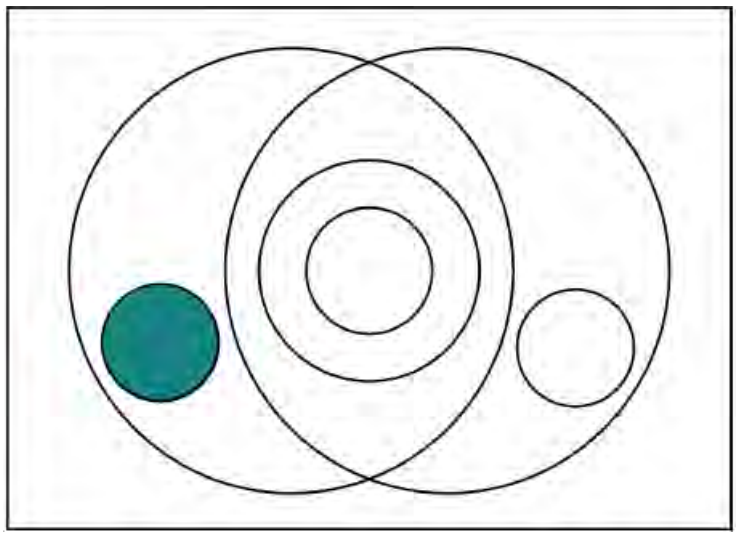
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut Bruner (2017) menyatakan *discovery learning* adalah *inquiry base instruction*. konsep discovery learning adalah inquiry based dan teori pembelajaran konstruktivisme mengambil tempat sebagai dalam penyelesaian masalah situasi di mana murid mengetahui pengalaman yang dilalui dan sebagai pengetahuan kepada fakta yang baharu serta perkara baharu yang akan dipelajari. Murid lebih kepada berinteraksi dengan dunia luar sebagai meneroka dan memanipulasi objek, masalah dengan soalan dan kontroversi atau melakukan eksperimen. Kesimpulannya, murid lebih cenderung untuk mengingati konsep dan pengetahuan yang ditemui sendiri. Menurut Brunner (1961) bahawa teori ini sering dengan teori Jean Piaget dan Seymour Papert. Menurut Brunner (2009) menyatakan bahawa teori *discovery learning* bagi menggalakkan penglibatan aktif murid dalam pembelajaran, menggalakkan motivasi, menggalakkan autonomi, tanggungjawab dan kebebasan, mengembangkan kreativiti

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

dan menyelesaikan masalah kemahiran murid dan mengembangkan bakat pengalaman pembelajaran.



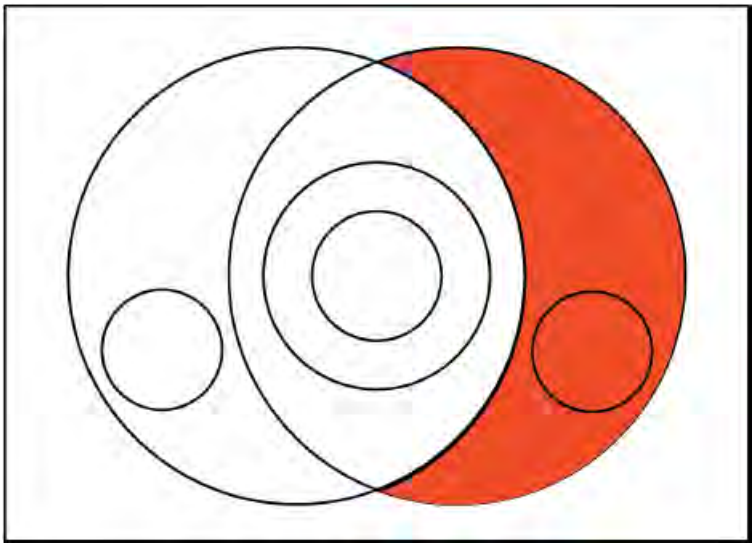
Rajah 1.7. Disciplined inquiry (reseacrh): discovery learning that is regulated by criteria. Theodore W.Frick (2017)

Menurut Manitoba (2003) menyatakan *disciplined inquiry* adalah satu asas pengajaran dalam bilik darjah yang mempunyai pelbagai aras. Pembelajaran berdasarkan *inquiry* dalam bilik darjah, perkembangan murid wujud secara semula jadi mengikut soalan pertanyaan murid. Semangat ingin tahu murid boleh merujuk kepada carian buku di perpustakaan dan carian internet secara mendalam. Persekitaran bilik darjah yang *inquiry* melibatkan murid kepada mengintegrasikan proses dan kandungan dari semua disiplin serta memupuk pembelajaran yang berorientasikan murid.

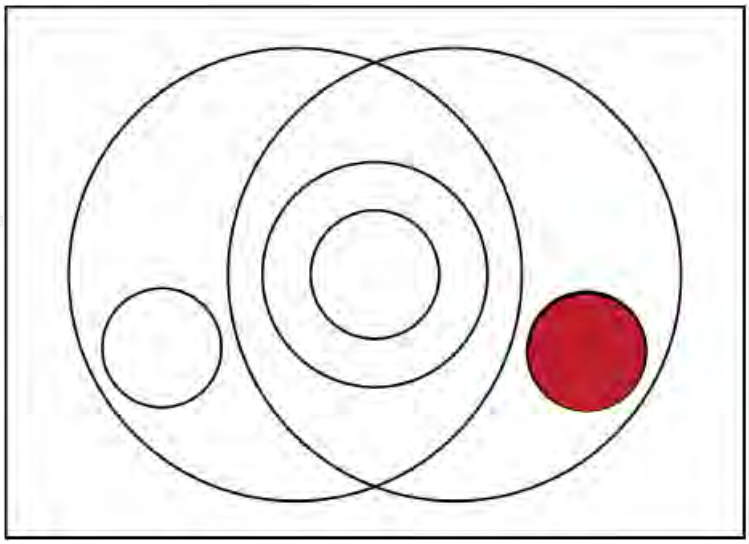
Proses *inquiry* adalah bermaksud mengintegrasikan kurikulum dan secara menyeluruh pembelajaran multi-disciplinary, pelbagai pembelajaran yang sesuai dengan tugas untuk murid yang berbeza tahap perkembangannya, peranan aktif adalah untuk murid berkongsi dalam tanggungjawab dan meningkatkan perkembangan murid dalam kemahiran belajar.

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



Rajah 1.8. Compelled learning: guided but inintended. Theodore W.Frick (2017)



Rajah 1.9. Induced learning: guided but initially-unintended. Theodore W.Frick (2017)

2.6.1 Pendekatan Maria Montessori dalam Pendekatan Pembelajaran

Menurut Jasmania Milikovic (2010) bahawa Maria Montessori telah membangunkan pendekatan yang mencabar intelektual dan motivasi. Justeru, ia membangunkan yang kreatif, fleksibel, sahih dan konstruktif. Kajian ini lebih fokus kepada pendekatan teori

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

yang akan digunakan dalam pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games*. Kaedah dan pendekatan perlu diserasikan dengan elemen kajian bagi membangunkan model. Kaedah Montessori mempunyai keupayaan untuk menjadi asas untuk pendekatan sekolah integrated.

Kaedah Pendekatan Maria Montessori dan pembelajaran bersepadu menjadi idea asas dalam pembelajaran. Pertama, pengetahuan itu dibina secara sosial dan perkembangan proses pemikiran serta pengetahuan berlaku dalam persekitaran sosial. Kedua, proses dibentuk oleh budaya dan berkembang serta berubah dalam interaksi berlainan individu.

Kurikulum bersepadu, Konteks (realistik) yang menyediakan peluang untuk pengalaman pembelajaran yang diperluas dan membuat penyambungan dan pemindahan pengetahuan. Menurut Milinkovic (2009) menyatakan bahawa permasalahan yang jelas menyebabkan murid dapat mengenal pasti masalah dan berfikir secara kreatif dan kritis untuk menyelesaikan. Menurut Milinkovic (2009) menjelaskan bahawa tujuan objektif utama dalam pendekatan bersepadu adalah membangunkan kemudahan secara menyeluruh pendekatan kepada masalah, kepaduan dan hubungan pada fungsi pengetahuan.

Pendekatan Montessori menegaskan bahawa persekitaran yang baik dan menyenangkan, 1) *Accessbility*, 2) *Freedom of movement and choice,* 3) *Self responsibility*, 4) *Realistic/natural ambience for learning*, 5) *Beauty and harmony*. Maria Montessori percaya bahawa kebebasan bergerak dan pilihan aktiviti bebas menjadi semangat dalam pembelajaran. Walau bagaimanapun, murid memerlukan

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

pembelajaran secara kumpulan dan perlu diteliti kerana lebih menyukai bekerja kumpulan atau ramai-ramai daripada secara individu. Tahap Montessori mewujudkan pembelajaran bersepadu ke arah penyelesaian masalah sebenar dan spontan dalam kehidupan. Guru yang mengajar berpotensi pengalaman dari konkrit bertindak terhadap pemahaman konseptual.

2.7 Pembelajaran Bersepadu Berasaskan *Theatre Games*

Theatre Games adalah kaedah pembelajaran teater yang menyeronokkan dan telah diperkenalkan oleh Viola Spoil semasa beliau bekerja dengan murid pada tahun 1924 ketika masih belajar di Neva Boyd's *Scholl of Creative Drama* dan berterusan menjadi *supervisor* drama di Chicago. Tahun 1946 iaitu Young Actors Company di *Hollywood* menggunakan permainan untuk melatih murid dalam produksi drama formal. Model *problem-solving* berdasarkan struktur dan pola games yang membolehkan murid mencungkil bakat dalam teater secara langsung. Murid melakukan kaedah (*learning by doing*), iaitu pengalaman secara spontan dan bukan dirancang. Menurut Spolin (1986) pengalaman tersebut tercipta melalui *action,* spontan, komunikasi, dan kreativiti individu dalam kumpulan.

2.7.1 Ciri-Ciri *Theatre Games*

Menurut Spolin (1986) bahawa terdapat tiga perkara yang perlu dilakukan semasa proses *Theatre Games* berlangsung iaitu, fokus, bimbingan langsung, dan penilaian.

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

Fokus ini perlu teliti pada pemusatan tenaga dan perasan secara keseluruhan ketika proses berlangsung. Setiap permainan memiliki peraturan daripada guru supaya penglibatan murid berlaku secara holistik dan analitik. Penilaian ini lebih kepada refleksi kepada pengajaran *Theatre Games* yang telah dijalankan bagi memperbaiki kekurangan.

Semua elemen *Theatre Games* termasuk gerak, persepsi dan ekspresi, unsur drama, kerjasama kumpulan dan kreativiti dapat diajarkan dalam bentuk permainan. Dengan kerjasama murid hasil *role play* dan kolaborasi dapat diwujudkan dengan kreativiti yang meliputi drama, spontan, dan *improvisation.* Kaedah *Theatre Games* digunakan kepada murid bagi menarik minat melalui permainan sehingga menyeronokkan dan murid merasakan pembelajaran dapat di terima secara tidak langsung.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.8 Kajian Lampau

Menurut Salvatore. J (2014) menyatakan bahawa pendidikan teater murid dapat menyatakan banyak perkara penting yang telah dipelajari dan bagaimana cara murid belajar. sehubungan itu, hasil pembelajaran murid dapat diukur melalui ujian seperti refleksi. Sebaliknya, murid dapat menyatakan setiap konsep dan teknik dalam ujian lisan atau secara bertulis kepada murid. Hasil daripada ujian beberapa murid boleh menyatakan dan menggunakan konsep dan teknik tetapi gagal untuk memahami sepenuhnya dan memerlukan bantuan guru sebagai fasilitator. Menurut Salvatore. J

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

(2014) lagi menyatakan murid yang gagal menguasai amalan pembelajaran adalah kegagalan guru kepada murid dalam penyampaian.

Menurut Salvatore. J (2014) bahawa penilaian murid adalah penting untuk pengalaman yang berbeza dan kritikal kepada pengalaman pembelajaran yang sebenar dalam bilik darjah pendidikan teater. Justeru, ia menggambarkan penguasaan bidang subjek dan murid mengaplikasikan pemahaman mengenai konsep dan teknik secara praktikal.

Menurut Lobman. C (2015) menyatakan bahan bantu mengajar yang baharu dan kreatif, dokumentasi dan watak yang diwujudkan murid adalah peranan guru menghasilkan suasana yang dramatik untuk pembelajaran. Menurut Lobman. C (2015) menyatakan bahawa Jones dan Reynolds (2011) telah memperluaskan peranan guru untuk mengembangkan teknik dan penglibatan murid serta fokus baru terhadap penilaian keperluan murid dalam bilik darjah.

Menurut McDougall (2011) telah menyatakan bahawa penyelidikan lepas membuktikan bahawa murid mempelajari subjek Pendidikan Seni Visual adalah satu pendekatan yang unik untuk mengetahui dan memahami dunia pada hadapan. Justeru, bahasa seni visual yang berbeza membolehkan murid-murid pada usia muda mudah untuk meneroka, berimaginasi dan mencipta apa yang mereka faham. Oleh itu, menurut Horon (2009) bahawa seni banyak menyumbang kepada pendidikan yang mencapai nilai intrinsik sebagai bentuk pemikiran langsung.

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

Menurut Nunan (2009) bahawa sudah bertahun-tahun Pendidikan Seni Visual telah menunjukkan kesan yang dominan kepada perkembangan murid-murid. Menurut beliau lagi pendidikan banyak menekankan pada integrasi Pendidikan Seni Visual dengan mata pelajaran lain seperti Matematik, Sains, Geografi dan Sejarah. Menurut Alberts (2010) telah menyatakan PSV dan sains saling berkait antara satu sama lain dan dapat disepadukan secara penerokaan baru. Pembelajaran Pendidikan Seni Visual meningkatkan keupayaan murid untuk memahami dan mencapai pengetahuan. Oleh itu, integrasi Pendidikan Seni Visual dan sains menyumbang pelbagai makna dalam pendidikan.

Di samping itu, terdapat banyak kajian telah dijalankan mengenai pengajaran dan pembelajaran secara integrasi Pendidikan Seni Visual di sekolah untuk kebaikan murid. Menurut Al-Amri (2011) telah menyatakan bahawa ahli Jawatankuasa Penasihat Antarabangsa bagi pendidikan Kesenian, UNESCO telah menyebut bahawa *trend* Pendidikan Seni Visual sentiasa berubah arah disebabkan oleh beberapa faktor. Antara faktor adalah termasuk dasar kebangsaan atau sekolah, mengikut hasil kajian yang dijalankan oleh para pendidik berpengalaman. Beliau percaya bahawa Pendidikan Seni Visual perlu menjadi lebih komprehensif bagi menggalakkan perkembangan murid dalam kreativiti.

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

2.9 Kajian Tinjauan

Menurut Dr. Sariah Binti Jalil dalam buku penerangan KSSM menyatakan bahawa tiga standard yang perlu dicapai oleh murid ialah Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi yang disediakan bagi setiap peringkat. Hal ini, KSSM menyarankan guru perlu mempelbagaikan strategi PdPC untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan, berkesan dan sesuai dengan keperluan murid yang mempunyai pelbagai latar belakang dan kebolehan bakat masing-masing. Strategi PdPC adalah merujuk kepada pengaplikasian pelbagai pendekatan, kaedah dan teknik yang digunakan dalam bilik darjah dan luar. Kepelbagaian strategi PdPC membolehkan guru menyalurkan atau menyampaikan maklumat pengetahuan, meningkatkan kemahiran dan menerapkan nilai yang terkandung dalam kurikulum. Tujuan strategi pembelajaran dan pemudahcaraan adalah untuk melahirkan murid yang seimbang, kritis, kreatif dan inovatif.

Antara strategi pembelajaran dan pemudahcaraan yang terkandung dalam buku penerangan Kurikulum Standard Sekolah Menengah adalah Didik Hibur yang lebih berpusatkan murid, bersepadu, menyeronokkan dan lebih menekankan perkembangan kemahiran berfikir serta kemahiran insaniah.

Pendekatan Didik Hibur adalah bermaksud mendidik sambil menghibur dalam sesi pembelajaran. Sehubungan itu, Didik Hibur bersifat santai dan menyeronokkan murid dalam kawalan guru. Pendekatan ini dapat memberi peluang kepada murid-murid untuk belajar dalam keadaan yang menyeronokkan dan tidak tertekan. Guru Pendidikan Seni Visual perlu kreatif menggunakan pelbagai jenis aktiviti yang menarik

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

dan bermakna seperti penyelesaian masalah, kerja projek, berlakon, simulasi, gerakan badan dan nyanyian. Guru yang menggunakan pendekatan *Theatre Games* tidak boleh fokus pada permainan sepenuhnya supaya tiada unsur menang, kalah ganjaran atau dendaan semasa PdPC mengikut Buku Penerangan Kurikulum Standard Sekolah Menengah. Pendekatan Didik Hibur juga boleh dilakukan dalam aktiviti kumpulan atau berpasangan untuk mewujudkan semangat kerja berpasukan, kerjasama dan toleransi serta murid bebas bersuara bagi mengeluarkan pendapat dan idea sendiri.

Pendekatan Didik Hibur banyak memberi faedah kepada murid untuk mengurangkan tahap kebimbangan dan ketakutan murid kepada guru, justeru murid sentiasa berada dalam keadaan pembelajaran yang positif dan tertunggu-tunggu untuk sesi pembelajaran yang seterusnya. Pendekatan ini juga memberi peluang kepada murid mengembangkan potensi intelek, jasmani, emosi dan sosial.

Guru boleh melaksanakan pendekatan Didik Hibur berdasarkan Buku Penerangan KSSM iaitu guru perlu memilih aktiviti yang sesuai untuk mencapai objektif pembelajaran, guru atau fasilitator perlu memberi penerangan tujuan aktiviti supaya tiada kekeliruan dalam aktiviti dengan menunjukkan cara dan kaedah menjalankan aktiviti. Di samping itu, guru sentiasa membimbing dan mengawasi murid semasa aktiviti dan di akhir pembelajaran terdapat refleksi atau rumusan selepas aktiviti.

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

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.0 Metodologi Kajian

Bab ini akan menjelaskan aspek-aspek reka bentuk kajian, kaedah kajian penyelidikan, jadual matrik pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan kaedah analisis. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti konsep dan kaedah untuk penghasilan model yang bersesuaian dengan pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah.

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

3.1 Reka Bentuk Kajian

Kaedah yang akan digunakan dalam kajian ini adalah kaedah penyelidikan kualitatif. Kaedah penyelidikan kualitatif dipilih kerana berdasarkan masalah kajian yang telah diperjelaskan secara holistik. Data dan maklumat akan dikumpulkan dan diperjelaskan secara deskriptif melalui huraian maklumat berdasarkan fakta yang sahih. Penerangan yang sistematik mengenai fakta dan ciri-ciri sesuatu populasi yang tepat dan analisis data akan digunakan dalam memberi interpretasi dan pentaksiran.

Menurut Creswell (1998) kajian kualitatif merupakan proses *inquiry* untuk memahami sesuatu perkara berdasarkan sesuatu kaedah yang jelas dan biasa digunakan. Kaedah ini biasanya digunakan untuk menerokai masalah sosial dan kemanusiaan. Kaedah Kualitatif adalah penyelidikan yang bermatlamat untuk menerangkan sesuatu fenomena yang sedang berlaku atau menerokai sesuatu bidang yang belum dikaji (Mohd Majid Konteng, 1990).

Pendekatan ini dilaksanakan untuk penambahbaikan sesi PdPC dengan lebih menarik dan menyeronokkan semasa pembelajaran iaitu dengan teknologi semasa. Kaedah pengumpulan data penyelidikan ini mempunyai pelbagai kombinasi iaitu pemerhatian aktif, temu bual mendalam dan analisis maklumat perkembangan keseronokan murid dalam subjek Pendidikan Seni Visual dalam sesi pembelajaran. Cresswell (1998) menunjukkan bahawa pengumpulan data yang banyak daripada pelbagai sumber adalah penyelidikan tulang belakang dan membolehkan triangulasi atau penyebaran maklumat.

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

Kajian ini memilih metod penyelidikan secara kajian kualitatif dengan menggunakan kaedah kajian kes.

3.2 Kajian Kes

Menurut Stake (2000) kajian kes bukan merupakan pilihan ke atas metodologi tetapi pilihan ke atas apa yang hendak dikaji. Penyelidik akan mengkaji sesuatu kes dengan apa sahaja metod yang sesuai sama ada pendekatan kualitatif mahupun pendekatan kuantitatif (Othman Lebar, 2006).

Kajian kes boleh di definisikan daripada beberapa segi, antaranya daripada segi proses melaksanakan kajian sistem atau analisis atau segi produk (Meriam, 2001). Menurut (Stake, 1994, 1995) mendefinisikan kajian kes dari unit analisis yang merupakan kes yang dikaji:

> *"The case study is an integrated system. The case could be a child. It could be a classroom of children. An innovative program may be a case. All the school in Sweden can be a case… the case is specific, a complex, functioning thing"* (Othman Lebar, 2006, hal. 99).

Manakala Merriam (1988) pula mendefinisikan kajian dari segi produk:

> *"A qualitative case study ia an intensive, holistic description and analysis of a single instance, phenomenon, or social unit"* (Othman Lebar, 2006, hal. 99).

Menurut Meriam (2001) kajian kes boleh di fahami melalui ciri-ciri yang khusus, antaranya sebagai partikularistik, deskriptif dan heuristik. Kajian ini ke arah

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

menggunakan ciri heuristik bagi mengembangkan kesesuaian dan kaedah pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. Heuristik bermaksud kajian kes meneliti pemahaman pembaca tentang apa yang dikaji dan membawa kepada makna baru dan meluaskan pengalaman pembaca. Sehubungan itu, menurut (Othman lebar, 2006 dan Stake, 1981) menyatakan membawa kajian yang belum dikaji dan tidak diketahui boleh jangka timbul dalam kajian kes yang membawa kepada pemikiran semula fenomena yang dikaji.

3.3 Proses Pengumpulan Data

Penyelidikan ini, beberapa prosedur dilakukan dalam memungut data

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

I. Lokasi Dijalankan

Penyelidik menjalankan kajian perbandingan lokasi iaitu negeri Perak, Selangor dan Johor. Kajian ini telah dipersetujui oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Penyelidik melaksanakan kajian ini hanya bertempat di Student Lounge Kolej Zaba di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang menjadi lokasi bengkel pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* kerana penyelidik tidak berfokus PdPC dalam kelas sahaja tetapi ia PdPC yang fleksibel dengan pelbagai persekitaran. Kajian ini melibatkan tiga buah sekolah yang dipilih penyelidik iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Sultan Azlan Shah di negeri Perak, Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Universiti di negeri Johor dan Sekolah Menengah Kebangsaan Seri Bedena di negeri Selangor. Kesemua murid sekolah yang terpilih ini dijalankan bengkel bersepadu di lokasi yang sama.

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

II. Individu Yang Diperhati dan Ditemu Bual

Proses pengumpulan data di lapangan yang melibatkan pemerhatian dan temu bual dalam kalangan ahli akademik Jabatan Pendidikan, Institusi Pendidikan Tinggi (IPT) dan Guru Sekolah.

III. Jangka Masa Pengumpulan Data

Jangka masa pengumpulan data dengan metod pemerhatian langsung, temu bual yang mendalam terhadap responden yang telah dipilih yang bermula pada 27/10/2018 hingga 28/02/2019 dan di ikuti dengan bengkel yang berlangsung di *Student Lounge* Kolej Zaba.

IV. Dokumen

Penyelidik akan membuat penelitian terhadap dokumen-dokumen terdiri daripada borang pemarkahan penilaian oleh pihak sekolah (jika ada) dan, alat bantuan mengajar yang berkaitan dengan pendekatan *Theatre Games* PdPC PSV.

3.4 Proses Menjalankan Kajian

Proses kajian ini akan dibahagikan kepada Tujuh fasa.

- **Fasa Pertama**

Fasa pertama, penyelidik memohon surat kebenaran penyelidikan daripada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan persetujuan daripada beberapa pihak berwajib iaitu Jabatan Pendidikan Negeri Perak (JPNP) dan sekolah yang

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

terlibat bagi memudahkan membuat perancangan kajian ini. Fasa ini juga memberikan ruang kepada penyelidik untuk membiasakan diri bagi menjalankan kajian dengan teliti dan membiasakan diri dengan suasana persekitaran lokasi kajian.

I. Memohon Kebenaran

Penyelidik telah memohon kebenaran daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Pendidikan (BPPP), Kementerian Pelajaran Malaysia. Setelah memperoleh kebenaran daripada pihak kementerian, penyelidikan telah menggunakan surat tersebut untuk memohon kebenaran dari pihak Jabatan Pelajaran Negeri Perak dan diikuti dengan pihak Pejabat Pelajaran Daerah. Akhirnya, kesemua surat kebenaran tadi dipanjangkan kepada pihak sekolah bagi mendapatkan pengesahan dan kebenaran untuk menjalankan kajian. Manakala, sekolah di negeri Johor dan Selangor penyelidik menggunakan surat tawaran mengikuti bengkel pembelajaran bersepadu dengan kerjasama pihak Kolej Zaba.

II. Perancangan Kerja

Penyelidik perlu membuat jadual perancangan kerja lebih awal agar pelaksanaan kajian sebenar berjalan lancar. Kajian kes ini dijalankan dalam beberapa langkah dalam setiap data akan dikutip dan dianalisis. Oleh itu, perancangan kerja yang rapi dalam setiap kajian diteliti untuk memudahkan tugas mengumpul dan menganalisis data. Perancangan kerja dilakukan dengan persetujuan penyelia dan pihak yang terlibat dalam kajian ini dengan berpandukan takwim sekolah serta jadual waktu mereka. Perancangan kajian

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

perlu mengambil kira takwim sekolah yang melibatkan aktiviti seperti hari sukan, lawatan, hari ibu bapa dan perkara-perkara yang berlaku di luar jangkaan agar kajian dilakukan tidak mengganggu dan mendesak sampel kajian. Semua aktiviti ini melibatkan waktu persekolahan.

III. Persediaan Peralatan

Persediaan peralatan sebelum ke lokasi kajian adalah penting bagi penyelidik menggunakan rakaman video dan gambar untuk mengumpulkan data dalam kajian ini. Maka alat-alat seperti kamera digital (DSLR) telah dipastikan berfungsi dengan memeriksa bateri dalam keadaan yang baik serta sedia untuk digunakan di lokasi kajian. Selain itu, alat tulis, buku catatan, instrumen protokol pemerhatian di bilik darjah dan instrumen temu bual juga telah dipastikan ada sebelum penyelidik ke lokasi kajian.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **Fasa Kedua**

  Peringkat kajian ini lebih kepada melaksanakan kajian dengan menggunakan instrumen yang telah dikenal pasti untuk digunakan semasa kajian dijalankan. Kajian ini lebih mudah kerana fasa pertama telah dilakukan dahulu bagi melepasi kebenaran semua pihak dan mengikut prosedur yang telah di tetapkan dalam kajian iaitu dari segi masa, tarikh dan tempat termasuklah responden.

- **Fasa Ketiga**

  Perbincangan dijalankan bersama guru panitia dan guru-guru PSV bagi meminta kebenaran untuk menganjurkan bengkel *Theatre Games student lounge* Kolej Zaba di Universiti Pendidikan Sultan Idris.

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

- **Fasa Keempat**

  Pelaksanaan penyelidikan sebelum memulakan bengkel *Theatre Games* PdPC PSV.

  a. Kompetensi guru PSV
  b. Pengetahuan guru mengenai aktiviti Pembelajaran Abad Ke-21
  c. Proses pelaksanaan bengkel *Theatre Games* PdPC PSV
  d. Keberkesanan *Theatre Games* PdPC PSV meningkatkan kemahiran murid secara holistik.

- **Fasa Kelima**

  Hasil Pembelajaran, Pengukuhan dan penilaian daripada aktiviti bengkel *Theatre Games* PdPC PSV akan dinilai dari pelbagai sudut dan merangkumi penilaian oleh guru.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **Fasa keenam**

  Proses analisis data dilakukan dan data kajian akan dijana berdasarkan kerangka konseptual dan teoritikal serta metodologi yang membina struktur kerangka kajian secara keseluruhannya dalam kajian kualitatif.

- **Fasa Ketujuh**

  Proses menginterpretasikan dapatan kajian yang mengandungi analisis maklumat, rumusan dan cadangan baru serta penambahbaikan terhadap fenomena kajian yang telah dijalankan.

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

3.5 Instrumen Kajian Secara Semi Struktur.

Kaedah pengumpulan data mengikut prosedur yang telah ditetapkan melalui proses pengumpulan data secara sistematik bagi membuat penilaian secara objektif terhadap bidang kajian dengan menggunakan alat kajian. Antara alat kajian atau instrumen berfungsi sebagai alat penghubung di antara penyelidik dan peserta kajian atau responden semasa pengumpulan data. Pengumpulan data dianggap sebagai peringkat yang penting dalam pengumpulan data, penyelidik mesti menentukan jenis data yang diperlukan. Ia perlu seiring dengan objektif yang ingin dicapai. Menurut Syaharom (1990) menyatakan bahawa instrumen kajian merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan maklumat tentang sesuatu subjek. Pengumpulan data diperoleh melalui instrumen seperti temu bual, pemerhatian, kajian pustaka, foto dan dokumen serta rakaman video.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

i. Temu Bual

Penyelidik akan menemu ramah beberapa responden bagi mendapatkan dan mengumpul data latar belakang maklumat mengenai kajian ini. Latar belakang responden adalah yang terlibat berpendidikan sahaja iaitu tenaga akademik yang menjadi fokus utama penyelidik. Tenaga akademik ini terbahagi kepada tiga kategori iaitu Jabatan Pendidikan, Institut Pengajian Tinggi (IPT) dan sekolah. Penyelidik akan menemu ramah seorang daripada Jabatan Pendidikan sahaja, manakala bagi pensyarah daripada Institut Pengajian Tinggi. Terakhir, sekolah pula fokus kepada temu ramah guru Pendidikan Seni Visual yang mempunyai latar belakang *Theatre Games*. Penyelidik memilih informan ini berdasarkan latar belakang yang mempunyai pengetahuan dan penglibatan *Theatre Games* dan teater.

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

ii. Pemerhatian

Penyelidik melakukan pemerhatian turut serta (*participant observation*) bagi mendapat maklumat kajian berdasarkan proses pembelajaran yang telah diperhatikan oleh penyelidik sendiri secara langsung. Penyelidik juga ikut serta dalam proses pembelajaran dan menjadi pemerhatian dalam satu masa terhadap informan yang di perhatikan. Penyelidikan akan bersama murid dalam kelas iaitu murid menengah rendah tingkatan 1. Pemerhatian penyelidik ini adalah bertujuan melihat tahap keberkesanan model yang telah dihasilkan berdasarkan objektif kajian penyelidikan. Penyelidik akan mencatat maklumat pemerhatian dalam dapatan kajian. Menurut Patton (1990) telah menyatakan bahawa hasil pemerhatian secara analitikal iaitu huraian terperinci tentang situasi, kejadian, interaksi dan tingkah lalu serta hasil tindak balas daripada kajian.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

iii. Perpustakaan

Penyelidik melakukan kajian perpustakaan yang menjadi rujukan dan meneliti bahan secara terperinci tentang kajian ini bagi mengaitkan maklumat yang diperoleh dengan hasil kajian yang di jalankan. Perpustakaan juga menjadi kajian rintis kepada penyelidikan dengan berbantukan bahan ilmiah berbentuk buku, tesis dan artikel yang relevan dan sahih.

iv. Kaedah Dokumentasi dan Rakaman Visual

Penyelidik melakukan kaedah dokumentasi dan rakaman visual bagi merakam aktiviti pembelajaran bersepadu berdasarkan model yang dihasilkan dengan teori yang berkesan terhadap murid. Penyelidik akan merakamkan dan mengambil gambar aktiviti pembelajaran bersepadu ini secara langsung dengan menggunakan kamera untuk

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

dijadikan tutorial kepada guru sebagai kaedah pengajaran tersebut dan menjadi bahan rujukan dalam bentuk elektronik.

v. Bengkel PdPC Kaedah *Theatre Games*

Penyelidikan akan mengadakan satu bengkel PdPC *Theatre Games* untuk kumpulan murid sekolah menengah rendah bersama jurulatih atau tenaga pengajar yang telah disediakan bagi mengumpul data dan rakaman video pendekatan pembelajaran tersebut. Bengkel ini akan dilaksanakan di *Student Lounge* di Kolej Zaba, Universiti Pendidikan Sultan Idris.

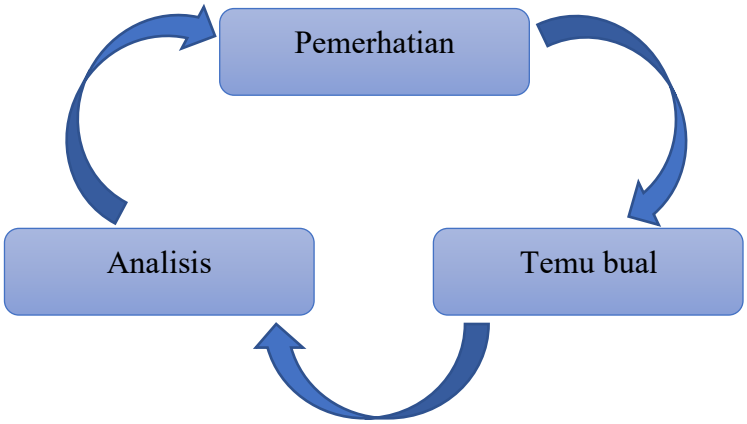
3.6 Kaedah Triangulasi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Pengumpulan data penyelidik menggunakan kaedah triangulasi. Kajian kualitatif triangulasi bermaksud satu pendekatan pemungutan data melalui tiga cara. Pengumpulan data melalui tiga cara iaitu, temu bual, pemerhatian dan dokumen. Prinsip pengumpulan data secara langsung mempunyai maklumat yang boleh dipercayai, ketepatan data yang boleh disemak puncanya, pengumpulan maklumat yang mencukupi untuk membuat rumusan, maklumat yang relevan dengan kajian dan data-data yang boleh dianalisis. Triangulasi data yang didapat dikumpul dengan satu kaedah tematik dengan pemilihan tema atau pola yang sama dalam data.

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



Rajah 2.0. Triangulasi kaedah pengumpulan data (Lexy, 2007)

Kaedah triangulasi tiga jenis pengumpulan data dengan cara asas mengkaji perolehan data. Data yang di peroleh melalui temu bual akan disokong dengan data-data yang didapati melalui pemerhatian. Seterusnya data-data daripada temu bual dan pemerhatian diperkukuhkan lagi melalui dokumen bagi menyokong dan memantapkan dapatan kajian.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.7 Cara Menganalisis Data

Analisis data merupakan proses penelitian yang menyeluruh dan bersepadu dalam keseluruhan bahagian pengumpulan data. Proses analisis data kualitatif pada asasnya adalah merupakan proses yang berterusan dan non-linear. Ia merupakan prosedur analitik yang melibatkan makna ke atas kata-kata dan tindakan manusia (Othman Lebar, 2017). Merriam (2001) merujuk analisis data sebagai proses kompleks yang melibatkan pertimbangan antara data yang konkrit dengan konsep abstrak, antara penaakulan induktif dan deduktif, antara deskripsi dan interpretasi.

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

Berdasarkan pandangan, analisis data dalam kajian ini akan berlaku serentak dengan proses pengumpulan data. Penyelidik akan memahami dan menganalisis apa sahaja tingkah laku guru dan murid. Hasil dapatan akan dikemukakan secara benar berlandaskan teori dan kajian pustaka. Analisis data akan dilakukan secara deskriptif iaitu dihuraikan dalam bentuk penceritaan atau kualitatif. Semua data-data yang diperoleh melalui temu bual dan pemerhatian, dianalisis menurut kaedah pemikiran logik dialektik dan logik induktif iaitu proses membuat kesimpulan secara umum dan kemudiannya kesimpulan secara lebih khusus. Proses ini dilaksanakan adalah bertujuan untuk menjawab persoalan kajian.

Kajian ini dilaksanakan melalui empat fasa iaitu peringkat pengumpulan data, peringkat penguncupan data, peringkat pengolahan dan peringkat membuat kesimpulan kajian. Kajian ini dilaksanakan secara berperingkat-peringkat dan penulisan kajian ini dilaksanakan mengikut struktur kajian melalui model interaktif.

Model interaktif yang digambarkan berlaku melalui empat peringkat iaitu peringkat pertama pengumpulan data di lapangan. Peringkat kedua adalah penguncupan data, peringkat ketiga adalah pengolahan atau pembentangan data dan peringkat keempat ialah membuat kesimpulan kajian.

Pada peringkat awal kajian iaitu di peringkat pengumpulan data, semua data-data yang dikenal pasti dan mempunyai kaitan dengan kajian akan dikumpulkan. Pengumpulan data ini berlaku dalam bentuk pengumpulan dokumen termasuk penulisan rancangan pengajaran harian (RPH) pembelajaran dan pemudahcaraan Pendidikan Seni Visual. Pemilihan aktiviti yang sesuai mengikut bidang dan frasa

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

proses PdPC berlangsung, strategi dan kaedah penyampaian PdPC Pendidikan Seni Visual, temu bual mengenai konsep pembelajaran bersepadu. Bagaimanakah kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* dan model bersepadu pembelajaran dan pemudahcaraan, semua data-data ini akan dianalisis bagi mendapatkan kesimpulan.

Selain itu, data dikumpulkan semasa kajian lapangan bagi mendapatkan data-data yang relevan dengan persoalan kajian. Pada peringkat ini akan dilaksanakan proses temu bual mendalam dengan informan jabatan pendidikan, pensyarah dan guru sekolah manakala pemerhatian terhadap bengkel pengajaran dan pembelajaran bersepadu yang telah dilaksanakan di *Student Lounge* di Kolej Za'ba UPSI, dengan menggunakan rakaman audio dan visual. Semua data-data yang diperoleh akan dianalisis melalui penguncupan data. Data yang sama melalui temu bual, kajian dokumen rakaman visual atau audio dan data pemerhatian akan digabungkan berdasarkan kaedah yang telah ditetapkan. Pada peringkat ketiga, data yang diolah dan diorganisasikan semula untuk menjawab persoalan kajian yang telah ditentukan.

Peringkat keempat merupakan peringkat membuat kesimpulan kajian. Data yang mempunyai hubungan atau signifikan dengan persoalan kajian sahaja akan digunakan, manakala data yang agak lemah dan tiada kaitan dengan permasalahan kajian akan diabaikan. Sekiranya didapati data yang diperoleh masih tidak lengkap dan diragui untuk menjawab persoalan kajian, maka kajian lapangan akan diulang semula bagi memenuhi lompang-lompang yang masih tertinggal. Secara keseluruhannya empat peringkat yang dilalui dalam kajian ini adalah untuk memastikan proses perjalanan kajian berjalan lancar serta melalui proses penapisan dan pemilihan yang teliti. Proses

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

perjalanan peringkat-peringkat kajian ini akan berjalan sehingga ke tahap penyediaan laporan akhir kajian.

Penyelidikan telah menggunakan satu matriks sebagai garis panduan usaha pengumpulan data seperti jadual di bawah.

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 1.0

Matrik pengumpulan data (*Helic*)

Bil	Data yang dikumpulkan	Kaedah Pengumpulan Data				Catatan/ Sumber Data
		Temu Bual	Pemerhatian	Dokumen/ Foto	Rakaman Visual	
1	**PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERSEPADU APK21 KSSM**					
	- Kefahaman pembelajaran bersepadu PSV	√	√	√		Pengetahuan guru sebelum memulakan PdPC
	- Penguasaan pembelajaran bersepadu PSV	√	√	√		
	- Istilah Pembelajaran Bersepadu	√	√	√		
	- Standard Kualiti Guru PSV	√	√	√		
	- Penglibatan Kursus/Inhouse/Training PSV	√	√	√		
2	**PEMBELAJARAN BERSEPADU BERASASKAN THEATRE GAMES PSV**					
	- Improvisasi	√	√	√	√	Kemahiran guru memilih kaedah pembelajaran
	- Magic If	√	√	√	√	
	- Exploding Atom	√	√	√	√	
	- Actor toolbox	√	√	√	√	
3	**MODEL PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN THEATRE GAMES PSV**					
	- Penulisan RPH PAK21	√	√	√		Guru menggunakan model PdPC sebagai panduan
	- Standard kandungan/Pembelajaran PSV	√	√	√		
	- Rancangan Tahunan/Mingguan PSV	√	√	√		
	- Bilik Seni/Studio Seni	√	√	√		
	- Kemahiran Pemilihan *Theatre Games*	√	√	√		
	- BBM PdPC PSV	√	√	√		
	- Aplikasi Pembelajaran bersepadu PAK21 PSV *Theatre Games*	√	√	√		

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

3.8 Kaedah Pembelajaran Bersepadu Dilaksanakan dalam Bilik Darjah

Pendekatan pembelajaran bersepadu yang di laksanakan oleh penyelidik lebih kepada bentuk aktiviti *Theatre Games.* Corak atau bentuk pembelajaran ini dalam permainan seperti, *role play* dan simulasi antaranya *improvisation, exploding atom, actor toolbox* dan *magic if* boleh digunakan dalam pelaksanaan PdPC kerana kaedah ini dapat meningkatkan tahap penglibatan murid dalam aktiviti pembelajaran secara sepenuhnya.

3.8.1 Pendekatan *Theatre Games*

Pendekatan *Theatre Games* ini adalah akan dilaksanakan dalam pembelajaran bersepadu dengan langkah-langkah yang telah dipilih.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.8.1.1 *Exploding Atom*

Pengenalan

Menurut Jonathon Sullivan (2018) *exploding atom* adalah strategi penglibatan aktif murid untuk menyatakan pendapat melalui isyarat badan dan suara. *Exploding atom* pendekatan murid menyatakan pendapat tentang diri melalui isyarat badan sahaja jika murid memahami dan tidak memahami perkara yang disampaikan oleh guru. Strategi ini membolehkan guru melihat tahap kefahaman murid di dalam bilik darjah. Pendekatan Exploding atom ini boleh disepadukan dengan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) iaitu dari segi sejarah dan apresiasi seni visual, bahasa seni visual dan pemikiran seni visual yang menjurus kepada pendekatan PdPC teori sahaja.

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

Kaedah

Sebelum permulaan pembelajaran, guru membuat satu siri pertanyaan mengenai topik pembelajaran yang akan membangkitkan pelbagai pendapat daripada murid. Contohnya, satu kumpulan penuh berdiri di ruang yang luas dan terbuka dalam membentuk bulatan. Guru membaca skrip yang berkaitan dengan tajuk pembelajaran. Sekiranya murid memahami dengan kenyataan, murid akan melangkah ke dalam pusat bulatan manakala murid tidak faham dengan kenyataan, murid harus melangkah keluar daripada pusat. Konsep ini dapat menunjukkan jumlah murid yang memahami perkara yang disampaikan oleh guru. Pertanyaan soalan guru kepada murid mewujudkan pembelajaran dua hala termasuk dalam pergerakan badan dengan berdasarkan arahan yang diberi. Kedudukan murid boleh dilihat dekat dan jauh melalui kefahaman. Hal ini, murid yang dekat dengan bulatan sangat memahami pembelajaran dan boleh berkongsi dengan rakan-rakan yang lain melalui permainan *hot seating*.

Penglibatan

Pendekatan ini boleh disepadukan dengan tajuk-tajuk yang terkandung dalam KSSM iaitu khusus untuk pembelajaran teori dapat di laksanakan. Pembelajaran ini boleh disepadukan dengan organisasi kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi mata pelajaran PSV tingkatan 1. Pendekatan ini lebih kepada main peranan seorang guru dan murid dalam pembelajaran bilik darjah dan di luar bilik darjah. Pembelajaran ke arah *fun-learning* sesuai dengan murid untuk memahami.

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

3.8.1.2 Improvisation

Pengenalan

Menurut Kamus Dewan (edisi keempat) *improvisation* bermaksud perbuatan melaksanakan sesuatu persediaan awal, secara spontan atau dengan menggunakan bahan-bahan yang sedia ada. *Improvisation* sering dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah, khususnya pembelajaran teori. Menurut Som Hj. Nor (1994), *Improvisation* membawa maksud bertindak balas secara spontan terhadap situasi yang tidak jangka. *Improvisation* boleh dijalankan berdasarkan situasi, gambar, watak dan petunjuk. Kaedah ini boleh disepadukan dengan isi kandungan KSSM tingkatan 1 dalam bidang bahasa seni visual serta bersesuaian dengan aktiviti Standard Pembelajaran dengan aktiviti mewarna dan melukis bagi memudahkan murid mengenali unsur seni secara terus.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Tujuan utama *improsation* adalah untuk melatih murid menggunakan unsur-unsur seni dan prinsip rekaan dengan berkesan dalam interaksi lisan dan perbuatan. Penggunaannya dapat mendorong dan merangsang murid untuk menghubungkan perasaannya dengan mata pelajaran yang dipelajari. *Improvisation* ini adalah main peranan murid dalam memahami mata pelajaran dengan berkesan.

Kaedah

Antara kaedah yang *improvisation* yang boleh di laksanakan dalam PdPC adalah "*improvisation* berdasarkan situasi" iaitu satu situasi diberikan murid secara individu atau kumpulan untuk melakonkan situasi secara spontan. "*Improvisation* berdasarkan gambar" iaitu murid melakonkan semula watak atau objek yang ada dalam karya seperti

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

dari segi perbandingan dan kepelbagaian. "*Improvisation* berdasarkan objek" iaitu murid perlu menceritakan objek terdapat dalam bentuk lakonan. Terakhir, "*improvisation* berdasarkan tokoh-tokoh" pula mengayakan semula peranan ketokohan seni dalam bentuk drama pendek bagi memudahkan murid mengingati dengan mudah.

Penglibatan

Tahap penglibatan murid mengikut unsur seni melalui pakaian murid yang telah ditentukan oleh guru dan dilakonkan semula penceritaan yang berunsurkan drama pendek. Improvisasi adalah lebih kepada percakapan lisan menggunakan bahasa seni visual, boleh disepadukan dengan pengajaran teori seperti prinsip rekaan, sejarah dan apresiasi seni visual. Bentuk drama diambil daripada unsur seni yang menjadi fokus utama penghasilan watak. Murid melakukan aksi atau gaya bagi memahami, menghargai dan menilai karya seni dengan lebih bermakna dalam bentuk drama dan karya seni menjadi prop kepada tema.

3.8.1.3 *Magic If*

Pengenalan

Stanislavski merupakan pencipta teknik *'magic if'* bagi mencapai tahap drama dihasilkan dapat menyampaikan mesej kepada pelakon dan penonton. *Magic if* selalu digunakan dalam *Theatre Games* bagi meningkatkan tahap komunikasi murid dalam lakonan. Teknik drama adalah strategi untuk aktiviti yang sangat berguna dalam pembelajaran di dalam bilik darjah. Permainan ini lebih kepada seorang murid perlu menjawab beberapa soalan seperti menetapkan sesuatu persoalan dalam diri perwatakan yang dibawa. Contohnya, murid diberi watak warna hijau dan murid perlu

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

bertanya serta melakonkan wataknya "bagaimana kalau aku menjadi warna hijau? bagaimana perasan menjadi warna hijau? bagaimana sifatnya? Pendekatan ini boleh disepadukan dengan bidang pelajaran iaitu, bahasa seni visual bagi meneroka unsur seni dan prinsip rekaan, sebagai contoh tajuk garisan boleh menjadi satu watak bagi murid memahami menjadi garisan.

Kaedah

Teknik melaksanakan permainan *magic if* dengan menggunakan 'allegorical' adalah penggunaan simbol-simbol dalam menjelaskan isi kandungan atau sesebuah drama mengikut tema yang telah ditetapkan. Kedua 'Gestus' ialah apa sahaja pergerakan yang dilakukan oleh murid dalam lakonan bagi menggambarkan keadaan sesebuah watak berdasarkan teks. Gestus boleh menerangkan keadaan murid tanpa menunjukkan emosi sedih dan marah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Penglibatan

Tahap penglibatan murid dengan menggunakan *magic if* boleh disesuaikan atau disepadukan dengan pembelajaran tokoh-tokoh seni iaitu, dengan melakonkan semula cara hidup seorang artis seni bagi memudahkan kefahaman murid mengenali tokoh seni tanpa banyak membaca. Pembelajaran bahasa seni visual juga boleh disepadukan dengan permainan warna visual, pengenalan kepada murid dengan lebih mudah melalui lakonan.

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

3.8.1.4 *Actors Toolbox*

Pengenalan

Menurut Susan Riley (2010), dalam menyepadukan seni melalui '*actors toolbox*' yang menjadi alat penting dan mudah untuk melaksanakan drama dalam pengajaran murid dalam bilik darjah. Actor toolbox ini boleh dilaksanakan dengan menyediakan asas-asas pemain dalam strategi yang melibatkan suara, badan, imaginasi, kepekatan, dan kerjasama. Pendekatan ini boleh disepadukan dengan komunikasi visual iaitu grafik dalam pembelajaran penghasilan poster boleh dilakukan versi penceritaan dan lakonan dalam bentuk kumpulan.

Kaedah

Kaedah ini menjelaskan kepada murid bahawa semua pelakon mempunyai lima elemen yang boleh diguna pakai iaitu suara, badan, imaginasi, tumpuan, dan kerjasama untuk menghasilkan drama. Murid perlu berdiri di dalam bulatan dan berlatih setiap asas berdasarkan skrip dan memahami arahan guru. Di samping itu, murid menceritakan skrip yang difahami secara terperinci termasuk warna, watak, dan subjek kajian yang ada. Murid perlu melakukan drama dengan imaginasi mereka menggunakan salah satu asas untuk menggambar sesuatu yang kreatif. Murid menggunakan pergerakan badan sahaja dengan menunjuk setiap prinsip rekaan tanpa mengeluarkan suara dalam keadaan diam dan mencipta bentuk objek seperti *games machine.*

Penglibatan

Pendekatan ini boleh digunakan dalam pembelajaran tokoh seni dan motif seni secara kolaboratif dengan menumpukan aspek bahasa seni visual. Aktiviti ini boleh dilaksanakan dalam bentuk tumpu galeri bagi menghasilkan satu permainan dalam

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

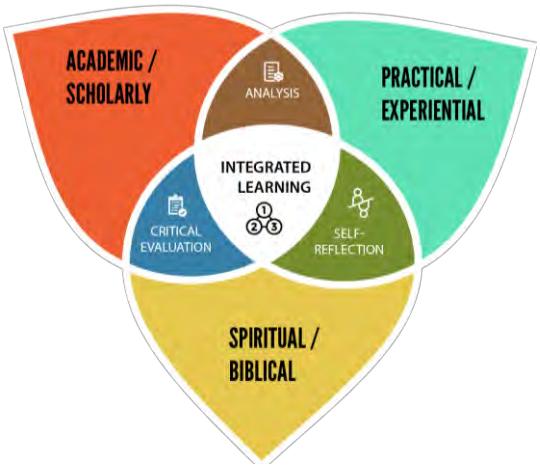
pembelajaran dan pemudahcaraan penyampaian maklumat kepada murid. Aktiviti ini lebih kepada simulasi murid dalam mengetengahkan watak berdasarkan skrip. Guru sebagai fasilitator dalam memainkan peranan agar drama yang dilakukan mengikut strategi yang telah dirancang. Murid melakukan aksi unsur seni dengan menggunakan pendekatan *actor toolbox* bagi menghasilkan simbol unsur seni mengikut tema yang ditetapkan.

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

Penyelidik membangunkan model pengajaran ini berdasarkan model bersepadu dan model ADDIE yang telah digabungkan menjadi satu model baharu untuk digunakan dalam Pembelajaran dan pemudahcaraan. Model dilihat dari segi persamaan dan perbezaan setiap item yang terdapat dalam model. Model ADDIE mempunyai fasa dalam setiap peringkat yang perlu diikut iaitu terdapat lima fasa yang ada dalam model tersebut. Penyelidik memilih model ADDIE kerana asas dalam model mereka bentuk pengajaran dan terdapat fasa dalam proses pembelajaran murid berbanding dengan model bersepadu yang bebas perkembangan murid iaitu dari segi akademik, pengalaman dan rohani menjadi satu fokus utama saja.

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



Rajah 2.1. Model Pembelajaran Bersepadu
Bryan Easley (2016) Model Integrated Learning



Rajah 2.2. Model ADDIE
Rosset (1987) Model ADDIE

Model ADDIE diasaskan oleh Rosset pada tahun 1987 merupakan model reka bentuk yang berfungsi sebagai garis panduan ke arah pembinaan bahan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan keperluan. Model ini merupakan model pengajaran yang sering menjadi asas kepada asas reka bentuk pengajaran yang lain. Model ADDIE merupakan proses generik yang perlu diubahsuai sebelum dapat digunakan. Hal ini, menghasilkan rancangan pengajaran dan pembelajaran supaya penyampaian sesuatu pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran bersepadu dan model ADDIE mempunyai persamaan dari segi analisis dan penilaian. Persamaan ini berlaku pada fasa permulaan proses pembelajaran yang mengenal pasti masalah yang ingin diselesaikan, selepas masalah dapat dikenal pasti proses analisis akan dilaksanakan bagi mencari punca masalah tersebut. Fasa ini merupakan asas dalam reka bentuk pengajaran yang memperjelaskan masalah, mengenal pasti sumber masalah dan menentukan penyelesaian masalah. Fasa ini melibatkan teknik kajian, seperti analisis kehendak, analisis kerja dan analisis tugasan. Model pembelajaran bersepadu berlaku analisis di antara akademik dan pengalaman yang dilalui oleh murid sendiri yang menimbulkan masalah secara langsung. Persamaan kedua adalah berlaku pada fasa

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

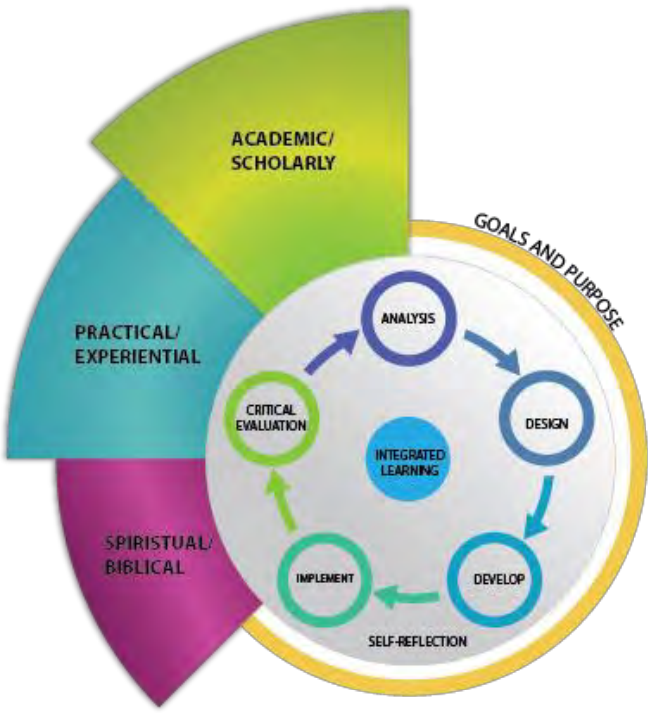
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

penilaian iaitu proses terakhir bagi model ADDIE, Penilaian ini terbahagi kepada dua iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif merangkumi setiap fasa dalam model ADDIE, penilaian formatif dilakukan setiap peringkat untuk memastikan keberkesanan. Penilaian sumatif melibatkan reka bentuk pengujian yang spesifik. Model pengajaran bersepadu berlaku di antara akademik dan rohani murid, proses penilaian berlaku secara kritikal terhadap murid diakhir pembelajaran.

Gabungan kedua-dua model ini dapat menghasilkan model pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual. Model bersepadu tidak mempunyai fasa dalam proses pembelajaran murid dibandingkan dengan model ADDIE yang mempunyai fasa yang terperinci setiap peringkat yang dilalui oleh murid berdasarkan reka bentuk yang telah dihasilkan. Model pembelajaran bersepadu berkonsep secara bebas proses pembelajaran berlaku mengikut persekitaran murid yang dilalui iaitu pengalaman, akademik dan rohani.

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



Rajah 2.3. Model *Integrated Learning Visual Arts Education Theatre Games*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Model pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual menunjukkan terdapat tiga komponen utama iaitu, akademik, latihan dan pengalaman, dan kerohanian. Tiga komponen utama menjadi dominan dalam pembelajaran yang mendasari setiap keupayaan murid. Akademik adalah pembelajaran murid di sekolah melalui sistem yang betul dan sistematik. Murid mendapat maklumat daripada seorang guru yang bertauliah dan berkemahiran dalam bidang berkaitan. Proses kognitif murid berlaku dalam pembelajaran di dalam bilik darjah, ia menekankan murid lebih ke arah kemahiran berfikir yang terkait dengan objektif, maklumat di sekitar pembelajaran dan amalan pembelajaran. Justeru, pembelajaran mestilah lebih menjurus kepada subjektif dan pengalaman.

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

Latihan dan pengalaman adalah lebih ke arah tingkah laku dan tindakan murid dalam setiap perkara yang dilalui. Ia juga lebih kepada psikomotor murid dalam pembelajaran dengan menilai pengalaman sendiri terhadap persekitaran.

Rohani melibatkan nilai moral dan emosi murid dengan persekitaran pembelajaran yang merangkumi tingkah laku dan etika seorang murid yang dilaluinya. Rohani juga melibatkan kepercayaan diri murid dalam melakukan setiap perkara seperti tahap keyakinan diri, komunikasi dan sensitiviti murid sendiri.

Self-reflection adalah kecerdasan emosi dalam diri murid semasa pembelajaran yang mempunyai sifat kepimpinan dan tahap kematangan rohani murid dari segi intelektual. Kecerdasan ini berlaku dalam setiap fasa pembelajaran murid iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian kritikal. Lima fasa ini adalah untuk mengenal pasti tahap perkembangan murid dalam pembelajaran yang diterima dan difahami. Self-reflection merupakan proses terakhir dalam model pengajaran ini kerana guru akan melihat refleksi diakhiri PdPC.

Model pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual ini meletakan analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian di letak bahagian tengah serta fasa yang kedua selepas aspek akademik, pengalaman dan rohani. Analisis merupakan fasa mengenal pasti masalah yang ingin diselesaikan. Analisis ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu analisis terhadap murid, analisis terhadap persekitaran pembelajaran dan mengenal pasti matlamat pembelajaran. Fasa kedua adalah reka bentuk yang memperjelaskan pandangan keseluruhan tentang rupa bentuk, struktur, pendekatan teori, jenis media yang perlu digunakan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan.

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

Pendidikan Seni Visual sangat memerlukan reka bentuk yang menyeronokkan bagi murid supaya pembelajaran yang tidak membosankan. Penyelidik menggunakan *Theatre Games* dalam reka bentuk PdPC agar penglibatan murid lebih aktif dalam bilik darjah. Reka bentuk ini terbahagi kepada tiga perkara iaitu menghasilkan objektif yang khusus untuk pembelajaran mengikut tahap murid dan mengikut persekitaran, mewujudkan item-item yang kreatif dan bersifat *fun-learning* Didik Hibur bagi menguji kefahaman dan penyampaian guru kepada murid. Terakhir, Guru perlu memilih strategi pengajaran yang sesuai dengan murid dari segi kombinasi aktiviti iaitu secara kumpulan atau individu. Fasa reka bentuk juga adalah untuk merancang strategi dalam membangunkan pembelajaran dan pemudahcaraan serta menggariskan cara bagaimana mendapatkan matlamat pembelajaran.

05-4506832 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah ptbupsi

Fasa pembangunan (*development*) menggunakan semua media yang telah dipilih bagi membangunkan mereka bentuk pembelajaran berdasarkan keperluan. Fasa ini adalah untuk menghasilkan rancangan pengajaran dan bahan pengajaran dan juga langkah-langkah pengajaran serta media yang digunakan semasa pengajaran. Setiap pembangunan akan diuji supaya ia konsisten dan dapat dijalankan dengan baik.

Fasa pelaksanaan (*implementation*) adalah melaksanakan reka bentuk keadaan sebenar berdasarkan rancangan pengajaran dalam atau di luar bilik darjah. *Theatre Games* yang telah siap direka khas akan diuji kepada murid sebenar bagi mengenal pasti kesilapan semasa proses pembangunan. Sehubungan itu, guru dapat mengesan kelemahan dan kekuatan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi murid terhadap aktiviti yang dilakukan.

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

Terakhir adalah fasa penilaian (*evaluation*) yang mempunyai dua bahagian iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dapat dilihat dalam rangka fasa setiap proses ADDIE dan penilaian sumatif reka bentuk pengujian yang spesifik memerlukan refleksi daripada murid, pada isi kandungan, strategi dan penyeliaan terhadap rancangan pengajaran. Penilaian sumatif ini juga dilakukan di akhir pembelajaran atau aktiviti murid selesai.

Kesimpulannya, model pembelajaran ini lebih berpandukan kepada matlamat dan tujuan bagi menghasilkan *Theatre Games* yang berkualiti agar isi pembelajaran kepada murid berkesan dan bermakna bukan sekadar bergembira sahaja.

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.0 Pengenalan

Bab ini akan membentangkan hasil dapatan yang diperoleh berdasarkan data yang telah dikumpul dan telah dianalisis. Keputusan analisis dan pemerhatian telah dilaporkan dengan sewajarnya berdasarkan kepada objektif kajian. Perbincangan dalam bab ini bertujuan mengenal pasti sejauh manakah kesesuaian pendekatan integrasi dalam pembelajaran bersepadu dalam abad ke-21 KSSM bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dan kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games.* Bahagian ini akan membentangkan hasil kajian dengan cara yang teratur. Semua data-data kajian yang telah diperolehi melalui dapatan pembelajaran dan pemudahcaraan murid tingkatan 1.

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

4.1. Persoalan Kajian 1

Persoalan kajian pertama yang dirangka ialah ‘Sejauh manakah kesesuaian pendekatan integrasi dalam pembelajaran abad ke-21 KSSM untuk subjek Pendidikan Seni Visual menengah rendah’?

Penyelidik telah menggunakan empat teknik bagi melihat kesesuaian pendekatan yang diintegrasikan dalam pembelajaran abad ke-21 KSSM bagi mata pelajaran PSV menengah rendah iaitu Tingkatan Satu. Penyelidik memilih empat teknik ini berdasarkan kajian lepas yang bersesuaian disepadukan dengan Pendidikan Seni Visual iaitu teknik *improvisation*, *exploding atom, magic if* dan *actor toolbox*. Setiap komponen ini telah diuji melalui rancangan pengajaran harian (RPH) dan disesuaikan berdasarkan tajuk yang telah dipilih. Setiap teknik ini terdapat jenis *Theatre Games* yang telah dipilih yang kukuh dan bersesuaian dengan PdPC yang perlu dijalankan. Antara jenis permainan yang telah ditentukan oleh penyelidik adalah *games name games, games splat, games zoom, games firing line, games ice breaking, games homes, games improvisasi, games straw castle* dan *games line from a hat.* Setiap permainan ini telah digunakan dalam RPH semasa bengkel pengajaran dan pengajaran bersepadu dan majoriti murid dapat belajar secara *fun-learning* berdasarkan permainan serta tahap penglibatan aktif dikesan secara menyeluruh dalam pembelajaran.

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

4.2 Persoalan Kajian 2

Persoalan kajian kedua yang dirangka ialah ‘Bagaimanakah kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* Pendidikan Seni Visual menengah rendah’?

4.2.1 Pemerhatian

Penyelidik telah membuat pemerhatian terhadap murid berdasarkan bengkel pembelajaran dan pemudahcaraan di *Student Lounge* Kolej Zaba berpandukan rancangan pengajaran harian yang telah dihasilkan oleh penyelidik. Penyelidik membuat pemerhatian awal sehingga akhir PdPC murid dalam bengkel bagi setiap rancangan pengajaran harian (RPH) yang telah mendapat refleksi daripada murid. Penyelidik melihat setiap perkara dalam RPH sama ada tercapai atau tidak mencukupi segi objektif pembelajaran, standard kandungan, masa setiap fasa pembelajaran, pendekatan strategi, persepsi seni, eksplorasi seni dan tahap penerimaan murid.

4.2.1.1 Rancangan Pengajaran Harian (Garisan)

Hasil pemerhatian mendapati bahawa pengajaran dan pemudahcaraan ini berjalan lancar dari awal sehingga akhir sesi PdP. Objektif pembelajaran tercapai kerana murid dapat menerangkan jenis-jenis garisan secara spontan dan murid juga dapat membawa watak jenis garisan yang telah dipilih oleh murid sendiri apabila tiba giliran membuat improvisasi. Pada awal pengajaran murid malu untuk menonjolkan diri dengan sikap

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

yang sebenar. Selepas *games splat* murid mula yakin untuk melibatkan diri dalam aktiviti improvisasi dan mula mencipta watak sendiri seperti garisan putus-putus. Murid membawa nama watak garisan tersebut menjadi lakonan mengikut situasi yang telah ditetapkan oleh guru. Di akhir pembelajaran, guru telah membuat refleksi terhadap murid dari segi apa yang murid dapat dalam permainan ini. Adakah permainan ini seronok atau tidak dan apa isi pengajaran yang murid perolehi. Hasil daripada soalan guru, murid telah memberi jawapan positif iaitu murid belajar cara berfikir kreatif secara spontan bila apabila berhadapan dengan orang ramai dan menjadi diri sendiri. Murid suka belajar dalam bentuk permainan berbanding menulis nota dan guru memberi pencerahan tanpa aktiviti serta dapat mempelajari sesuatu yang baharu dalam kelas dengan permainan yang ceria dan spontan. Murid dapat mengenal dan menerangkan jenis-jenis garisan dengan mudah sambil bermain dan senang untuk mengingati dengan aktiviti permainan yang memberi kesan mendalam. Secara keseluruhan murid sangat suka *games splat* dan improvisasi dalam pembelajaran garisan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.2.1.2 Rancangan Pengajaran Harian (Rupa)

Hasil pemerhatian mendapati bahawa pembelajaran dan pemudahcaraan ini berjalan lancar daripada awal hingga akhir. Objektif pembelajaran tercapai kerana murid dapat menerangkan jenis-jenis rupa organik dan geometri. Pembelajaran dan pemudahcaraan rupa ini guru menggunakan bahan bantuan mengajar iaitu kad sebagai indikator yang mempunyai rupa organik dan geometri. Guru menggunakan teknik *actor toolbox* kepada murid sebagai gaya pembelajaran. Murid belajar dalam kumpulan yang besar

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

dengan permainan *ice breaking card* selama sepuluh minit. Murid kelihatan yakin apabila belajar dalam kumpulan bersama rakan-rakan. Manakala dalam *games firing line* murid belajar berfikir secara pantas dan kreatif dalam masa yang singkat. Di akhir pembelajaran, guru telah membuat refleksi terhadap murid dari segi apa yang murid dapat dalam permainan ini. Adakah permainan ini seronok atau tidak dan apa isi pengajaran yang murid dapat. *Games splat* murid belajar permainan dalam bulatan aktiviti ini murid juga mempelajari cara belajar bekerjasama dengan rakan sekelas dan selalu berada keadaan fokus. Majoriti murid seronok mempelajari sambil bermain dan murid dapat mengenal jenis-jenis rupa organik dan rupa geometri dengan mudah menghafal sambil bermain. Secara keseluruhan penerimaan murid dalam pembelajaran rupa tercapai objektif kajian pembelajaran.

05-4506832 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah ptbupsi

Hasil daripada PdPC dan pemerhatian kedua terhadap murid daripada Sekolah Menengah Kebangsaan Seri Bedena, Sungai Besar, Selangor. Pembelajaran dan pemudahcaraan ini telah dijalankan di *Student Lounge* Kolej Za'ba, pada hari Sabtu, pukul 08:00 hingga 09:00 selama 1 jam. Bengkel ini telah di bantu oleh tiga orang fasilitator daripada Kolej Za'ba dan penyelidik sendiri menjadi guru dalam bengkel pengajaran dan pembelajaran bersepadu. Penyelidik memilih tajuk unsur seni rupa dan menggunakan teknik *improvisation* serta *games firing line* dalam pengajaran. Pada awal pengajaran murid sangat perlahan penerimaan dan sedikit pasif semasa pencerahan tentang tajuk rupa bagi unsur seni. Penyelidik telah menggunakan *games firing line* supaya berfikir kreatif dan pantas memberi jawapan. Penyelidik melihat murid terlibat secara menyeluruh kreatif berfikir mencari idea dan memudahkan murid mengenal jenis-jenis rupa organik dan geometri pada alam semula jadi dan pada objek buatan manusia. Seterusnya, selepas lima belas minit, penyelidik menggunakan

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

improvisation bagi melihat tahap keberanian murid berbicara dan menjana idea membuat lakonan situasi. Teknik *improvisation* ini, murid membuat lakonan spontan berdasarkan nama yang telah diberikan berdasarkan kad indikator. Secara keseluruhan, murid dapat menjiwai watak yang telah diberikan melalui pemerhatian. Secara keseluruhan, objektif pembelajaran tercapai berdasarkan refleksi di akhir PdPC. Murid telah memberi maklum balas bahawa pelajaran tidak membosankan, murid mendapat ilmu dan pengalaman baharu serta mudah mengingati apa yang ajar oleh guru.

4.2.1.3 Rancangan Pengajaran Harian (Bentuk)

Hasil pemerhatian terhadap murid dalam pembelajaran bentuk dapat dikenal pasti kelebihan dan kekurangan rancangan pengajaran harian (RPH). Murid dapat mengenal bentuk tiga dimensi (3D) melalui aktiviti permainan yang dilaksanakan dalam PdPC. Murid dapat menerangkan ciri-ciri bentuk tiga dimensi selepas pembelajaran. Di akhir pembelajaran guru telah membuat refleksi terhadap murid. Secara keseluruhannya, pemerhatian permainan ini, games ini seronok atau tidak dan apa isi pengajaran yang murid perolehi. Murid belajar bekerjasama dan membahagi tugas dalam kumpulan supaya masalah dapat diselesaikan dalam masa yang ditetapkan, Murid juga seronok membuat *straw castle* dan dapat memahami sifat bentuk tiga dimensi dengan jelas. Secara keseluruhan objektif pembelajaran tercapai dan murid dapat memahami isi pembelajaran dengan jelas.

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

4.2.1.4 Rancangan Pengajaran Harian (Warna)

Hasil pemerhatian terhadap pembelajaran warna dalam bengkel pembelajaran bersepadu di *Student Lounge* Kolej Za'ba dapat dilaksanakan berpandukan rancangan pengajaran harian yang telah dihasilkan oleh penyelidik. Pembelajaran warna ini berfokus kepada kategori warna yang perlu murid kenal dan faham. Objektif pembelajaran tercapai jika dilihat pada refleksi di akhir pembelajaran. Secara keseluruhan, di akhir pembelajaran guru telah membuat refleksi iaitu daripada murid secara keseluruhan apa yang telah pelajari dalam permainan ini. Murid belajar fokus dalam permainan *games splat* manakala dalam *games waking it* murid belajar peka dengan arahan yang diberi oleh guru. Justeru, murid bermain permainan ini dengan sering dengan warna yang telah diberi dan menjadi satu kumpulan mengikut kategori warna. Majoriti murid seronok dengan permainan dan tidak *stress* serta mendapat kefahaman dari isi pengajaran.

4.2.1.5 Rancangan Pengajaran Harian (Jalinan)

Hasil daripada pemerhatian terhadap pembelajaran dan pemudahcaraan untuk tajuk jalinan yang telah dijalankan dalam bengkel di *Student Lounge* Kolej Za'ba. Penyelidik sendiri yang mengajar murid dalam bengkel pembelajaran ini. Penyelidik dapat mengenal pasti tahap penerimaan murid dengan cadangan aktiviti pengajaran yang disediakan mengikut Rancangan Pengajaran Harian. Penyelidik mengajar murid dalam bengkel dengan tajuk unsur seni jalinan iaitu lebih berfokus kepada jenis-jenis jalinan tampak dan jalinan sentuh supaya murid dapat mengenal ciri-ciri setiap jalinan pada

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

objek buatan manusia dan Semula jadi. Penyelidik menggunakan *Games Word Ball* kepada murid supaya lebih memahami jenis-jenis jalinan. Hasil pemerhatian murid, di mana murid mula aktif dalam pembelajaran semasa permainan. Secara keseluruhannya murid aktif dan tidak pasif dalam bengkel pengajaran dapat dikesan. Majoriti murid fokus bermain dan memberi perhatian penuh kepada pengajaran kerana tidak mahu kalah dalam permainan. Murid dapat memahami isi pengajaran semasa bermain. Murid juga dapat mengenal dan mengingati jenis-jenis jalinan tampak dan jalinan sentuh. Sehubungan itu, hasil pemerhatian refleksi murid di akhir pembelajaran, penyelidik melihat murid dapat menyatakan isi pembelajaran dengan jelas dan seiring dengan objektif kajian rancangan pengajaran harian serta standard pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Penyelidik juga bertanya kepada murid tentang corak permainan ini seronok atau tidak, murid menjelaskan bahawa permainan ini seronok sambil belajar dan mereka boleh mengenal jalinan dengan permainan tanpa perlu baca buku.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.2.1.6 Rancangan Pengajaran Harian (Ruang)

Hasil daripada pemerhatian pembelajaran dan pemudahcaraan murid sekolah daripada Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Universiti 1 di Johor Bahru yang telah datang ke Universiti Pendidikan Sultan Idris iaitu di Student Lounge Kolej Za'ba, Slot pembelajaran dan pemudahcaraan ini bermula pada jam 09.30 hingga 10.30 pagi selama 1 jam sahaja. Penyelidik mengajar tajuk ruang pada kepada murid bagi melihat tahap model pembelajaran dan pemudahcaraan ini sesuai atau tidak kepada murid. Penyelidik sendiri yang mengajar murid dalam bengkel ini bagi melihat tahap perkembangan murid terhadap model yang telah dihasilkan. Objektif pembelajaran bengkel ini adalah

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

untuk mengenal pasti sejauh mana murid dapat mengenal pasti jenis-jenis ruang ilusi dan dieksploitasi dalam bentuk yang lebih kreatif. Pada awal pembelajaran hingga pembelajaran murid aktif dan penglibatan menyeluruh dan tiada murid pasif. Tambahan pula, murid suka dan pantas menjawab soalan guru yang di lontarkan. Murid suka dan ceria muka bila guru menyebut "pada hari kita akan bermain belajar sambil belajar dan tiada catatan nota". Pembelajaran ruang ini lebih kepada murid mengenal dan memahami jenis ruang dalam, ruang cetek dan ruang rata. Justeru itu, guru menggunakan kad indikator sebagai bahan bantu mengajar bagi memudahkan murid serta satu permainan pembahagian kumpulan berdasarkan kad yang telah diagihkan. Majoriti murid dapat mengenal jenis ruang hanya beberapa murid tidak mengetahui tetapi terus bertanya pada guru. Murid dibahagi tiga kumpulan bagi meneruskan permainan iaitu *ice breaking*. Penyelidik melihat penglibatan aktif murid dalam setiap permainan. Hasil daripada refleksi murid selepas pembelajaran dan pemudahcaraan, penyelidik melihat murid dapat menyatakan isi pembelajaran dengan jelas dan seiring dengan objektif kajian rancangan pengajaran harian serta standard pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh murid. Penyelidik juga bertanya kepada murid tentang corak permainan ini seronok atau tidak, murid kelaskan bahawa ini seronok sambil belajar dan mereka akan bermain pada waktu lapang dengan rakan-rakan.

4.3 Hasil Dapatan Bengkel Pembelajaran Bersepadu

Dapatan kajian bengkel pembelajaran bersepadu ini adalah hasil daripada penyelidik sendiri menjalankan pemerhatian turut serta (*participant observation*). Penyelidik banyak menggunakan pendekatan *role play* dan *teacher in role play* semasa *Theatre*

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

Games dilaksanakan. Gambar ini merupakan hasil daripada bengkel pembelajaran bersepadu yang telah dijalankan di *student lounge* Kolej Zaba mengikut *Theatre Games* yang berbeza. *Theatre Games* yang dimainkan mempunyai matlamat dan tujuan masing-masing agar objektif pembelajaran tercapai serta bukan sekadar keseronokan murid sahaja.



Gambar 1.1. Sumber Penyelidik *Theatre Games* : *Ice Breaking*

Theatre Games ini dikenali sebagai permainan *ice breaking* kerana wujud dalam kumpulan yang besar dan ramai iaitu dibahagi kepada dua kumpulan. Aktiviti ini adalah bertujuan meningkatkan tahap keyakinan murid dan cara murid berkomunikasi dalam kumpulan bagi menyelesaikan masalah dengan kerjasama.

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



Gambar 1.2 Sumber Penyelidik *Theatre Games* : Improvisasi

Penyelidik menunjukkan gaya cara membuat improvisasi secara spontan semasa pembelajaran bagi meningkatkan tahap keyakinan murid untuk lebih menonjolkan diri dan membiasakan diri dengan pembelajaran yang bercirikan *fun-learning*. *Improvisation* ini lebih kepada lisan dan pergerakan murid, bagaimana murid untuk mengatasi masalah apabila berhadapan dengan khalayak penonton di tempat yang berbeza seperti membentangkan hasil kerja dengan mempelbagaikan gaya persembahan dalam pembentangan.

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



Gambar 1.3 Sumber Penyelidik *Theatre Games* : *Games Splat*

Penyelidik menggunakan pendekatan *Teacher in Role* dalam *Theatre Games* iaitu melalui *Games Splat*. Hasil *Games Splat* ini dalam pembelajaran bilik darjah murid lebih fokus dengan penyampaian guru dan arahan guru. Permainan ini dalam tajuk warna bagi murid mengenal pasti kategori warna dengan baik. Kecerdasan murid keutamaan dalam permainan ini agar murid terus bertenaga dalam pembelajaran.

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



Gambar 1.4 Sumber Penyelidik *Theatre Games* : *Games Castel Straw*

Hasil pembelajaran bersepadu PSV berasakan *Theatre Games* melalui permainan *Straw Castle* atau *Tower Infinity* dalam bengkel pembelajaran bersepadu. Permain ini nampak mudah tetapi memerlukan pengurusan kumpulan strategi dalam pembahagian tugasan setiap ahli. Murid lebih ke arah pemikiran kritikal dalam menghasilkan karya dalam masa yang ditetapkan dan mengikut kriteria oleh guru. Permainan *Straw Castle* penyelidik lebih kepada *Role Play* dan menjadi fasilitator kepada murid.

4.4 Temu Bual

Sepanjang penyelidikan dilaksanakan, temu bual dijalankan selepas menjalankan instrumen pemerhatian terhadap murid semasa bengkel pengajaran dan pembelajaran bersepadu. Temu bual dilaksanakan terhadap Guru Pendidikan Seni Visual, Pensyarah IPTA dan Jabatan Pendidikan. Penyelidik memilih responden yang berlatar belakang

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

yang berkaitan dengan teater atau *theatre games* bagi mendapatkan data relevan. Temu bual dilaksanakan bagi memudahkan penyelidik membuat penyelidikan dan mengumpul data bagi mengukuhkan data, menjawab objektif kajian, idea dan pendapat sampel yang ditemu bual. Temu bual yang dijalankan adalah temu bual secara semi berstruktur di mana penyelidik akan menyediakan soalan terlebih dahulu tetapi jawapan terhadap soalan adalah bebas dan boleh dikembangkan mengikut budi bicara penemu bual dan informan. Hasil temu bual telah dikumpul dan catat dalam bentuk transkrip.

4.4.1 Guru

Berdasarkan dapatan kajian, daripada guru Pendidikan Seni Visual telah menyatakan beberapa perkara semasa sesi temu bual. Hasil daripada data yang dikumpulkan didapati guru berpendapat bahawa pembelajaran dan pemudahcaraan yang diamalkan bagi menengah rendah mengikut konsep yang telah ditetapkan (TB15 ZBA, 28/12/2018). Pembelajaran Abad ke-21 perlu dipatuhi dan sesuai dengan subjek Pendidikan Seni Visual yang diajarkan dalam kelas. PdPC lebih kepada berasaskan murid dan guru sebagai pemudahcaraan dan pembimbing sahaja, Murid juga lebih mengusai pembelajaran dalam kelas terutama dalam berkumpulan (TB21 ZBA, 28/12/2018). Pembelajaran bersepadu dalam PSV murid memerlukan banyak konsep dari segi sumber dan teknologi dan hanya tidak terhad kepada asas dua dimensi sahaja (TB28 ZBA, 28/12/2018). Pembelajaran abad ke-21 yang diaplikasikan di sekolah banyak menekan murid belajar secara berkumpulan dengan menggunakan *information communication and technology* (ICT) dan *I-Think*. Hal ini, murid lebih kreatif dan lebih berkembang idea pemikiran. Murid lebih seronok bila guru menggunakan Pendekatan

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

Abad ke-21 dan guru perlu membuat kawalan kuat kerana murid menjadi lebih aktif dan tidak pasif. Pendekatan Guru PSV pada masa kini masih menggunakan demonstrasi daripada guru sebelum membuat aktiviti. Pendekatan Abad ke-21 juga memberi *output* yang baik untuk murid dalam penghasilan karya dan corak permainan *gallery walk* dapat memberi komen dan murid boleh mengeluarkan idea sendiri serta pandangan terhadap hasil kerja (TB82 ZBA, 28/12/2018). Menurut guru ini, pendekatan *Theatre Games* menjadikan pembelajaran itu lebih menarik yang menjadi satu tarikan untuk murid belajar dan guru kekangan masa untuk membahagikan masa ditetapkan. Justeru, minggu pertama pendekatan *Theatre Games* ini sesuai digunakan supaya murid lebih teruja untuk belajar subjek Pendidikan Seni Visual (TB102 ZBA, 28/12/2018).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.3.2 Pensyarah

Hasil daripada temu bual, penyelidik mendapati pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC) menerapkan elemen *acting* (lakonan) bagi menarik murid (TB24 MFA, 09/01/2019). Di samping itu, menggunakan teknologi komunikasi untuk mengajar murid bagi alaf baru. Hal ini, guru menjadi fasilitator pembelajaran dalam kelas yang memberi autonomi kepada murid untuk belajar sendiri iaitu lebih kepada *learning style* berdasarkan kehendak murid (TB35 SM, 11/01/2019). Pembelajaran bersepadu adalah satu hubung jalin antara dua subjek dan satu subjek. Seni adalah satu teras dalam gabungan pendidikan alaf baharu yang menjadi tunjang membentuk murid kerana seni mempunyai estetika, keindahan, kreativiti, inovatif dan sensitiviti (TB32 ZA, 09/01/2019). Pembelajaran bersepadu boleh dilihat dalam *cooperative learning* digabungkan dengan keadaaan bilik darjah dan motivasi murid sendiri. Gabungan ini

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

dapat mewujudkan murid yang lengkap yang mempunyai emosi, rohani, intelek dan jasmani (TB49 SM, 11/01/2019). *Role play* dan *teacher in role play* merupakan sebahagian daripada *Theatre Games* diaplikasikan semua subjek. *Theatre Games* ini boleh berlaku tidak kira peringkat usia, tiada klasifikasi *Theatre Games* untuk umur kecuali kandungan dalam teater yang menyentuh isu-isu sensitiviti. *Theatre Games* mengawal pemikiran murid dan membentuk satu disiplin dan juga penilaian terhadap aktiviti yang dijalankan kerana terhasil pembentukan watak, perkembangan watak, membina watak murid.

Permainan yang dijalankan mempunyai risiko positif (menang) dan negatif (kalah). Hal ini, *Theatre Games* memainkan peranan penting kerana subjek yang bosan dan susah boleh menjadi senang dan membatu murid (TB92 MFA, 09/01/2019). *Theatre Games* dari segi aspek teoritikal mewujudkan empat C iaitu *cooperative learning*, *collaborative learning*, *critical thinking* dan *creative* yang terdapat dalam falsafah pendidikan. Guru perlu melibatkan diri dalam permainan supaya murid dan guru mempunyai *chemistries* (TB162 SM, 11/01/2019). *Theatre Games* sangat sesuai digunakan dalam PdPC kerana ia membentuk kemahiran sosialisasi, kemahiran keyakinan diri, kemahiran komunikasi, tahap keyakinan murid dalam kelas yang menyatupadukan murid proaktif dan *slow learner*. Tambahan pula, permainan melibatkan kognitif, psikomotor dan efektif dapat membuang *gaps* murid untuk bersatu (TB57 ZA, 09/01/2019). Tahap penglibatan murid menjadi seratus peratus dalam pembelajaran, guru memainkan peranan yang penting sebagai pemudahcaraan dan menjadi fasilitator. Hal ini, guru tidak perlu mengajar seratus peratus dalam kelas dan murid tidak berasa bosan serta memberi kebebasan kepada murid untuk belajar sendiri (TB113 SM, 11/01/2019).

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

4.4.3 Jabatan Pendidikan

Hasil daripada temu bual, penyelidik mendapati pembelajaran bersepadu adalah gabungan subjek Pendidikan Seni Visual dengan subjek lain seperti Sains, Matematik dan lain-lain subjek. *Theatre Games* ini adalah pengenalan untuk guru mengajar murid lebih ke arah set induksi yang mempunyai permainan yang dimasukkan. Hal ini, murid berlakon lebih kepada vokal seperti improvisasi bagi menghilangkan rasa bosan (TB30 LH, 31/12/2018). *Theatre Games* ini lebih kepada *fun-learning* yang diterapkan adalah kombinasi yang sesuai dengan tajuk pembelajaran (TB39 LH, 31/12/2018). *Theatre Games* sangat sesuai digunakan dalam PdPC kerana tidak bosan dalam kelas dan murid akan lebih fokus serta berminat dalam pembelajaran. Tambahan pula, murid akan tertunggu untuk belajar tajuk yang baharu kerana konsep ini menceriakan murid serta murid tertarik kepada guru dan subjek PSV. Antara pendekatan seperti lakonan semula dan improvisasi yang selalu digunakan dalam *Theatre Games* (TB59 LH, 31/12/2018).

4.5 Dapatan Triangulasi Data

Hasil dapatan tematik triangulasi data ini daripada pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen yang telah penyelidik triangulasikan bagi mendapatkan data yang relevan dengan tiga instrumen yang telah dijalankan. Penyelidik meneliti data berdasarkan tema setelah dianalisis terdapat setiap data yang memiliki dapatan yang sama.

Antara hasil triangulasi ialah penyelidik mendapati murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan berdasarkan *Theatre Games* yang telah dilaksanakan

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

di *student lounges* Kolej Zaba. Tahap penglibatan murid boleh dilihat secara menyeluruh semasa pembelajaran dan pemudahcaraan apabila guru menerapkan permainan dalam pembelajaran. Justeru, pembelajaran secara berkumpulan atau pembelajaran secara kolaboratif dapat mengurangkan murid pasif dan meningkatkan tahap komunikasi murid semasa menyelesaikan tugasan permainan. Pembelajaran koperatif ini bersesuaian dengan murid pada masa kini yang menjadi *style learning* kepada mereka, menerusi aktiviti secara kumpulan dan pengalaman langsung pada abad ke-21. Menurut (Zakaria, Iksan 2007; Johnson, Johnson 2009) aktiviti berkumpulan didapati menepati ciri-ciri pembelajaran koperatif iaitu hubungan saling bergantung yang positif, akauntabiliti individu, interaksi bersemuka, berkemahiran sosial dan inter personel dan pengurusan kumpulan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Perkembangan murid dapat di wujudkan melalui *Theatre Games* dengan membina keyakinan diri murid dan membina sensitiviti murid ketika pembelajaran dan menangani masalah. Di samping itu, pembentukan disiplin murid dapat dilihat melalui peraturan games yang perlu diikuti, murid juga melatih diri dengan peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan yang disediakan oleh guru. Hal ini, murid juga akan menerima risiko dalam setiap pembelajaran yang mempunyai aktiviti merangsang deria dengan persekitaran yang berbeza yang membina proses pemikiran dan kreativiti dalam setiap masalah.

Pembelajaran bersepadu adalah satu corak pembelajaran untuk murid belajar secara bebas dalam bilik darjah yang memberi keselesaan kepada mereka untuk mengekspresikan diri dalam suasana pembelajaran. Menurut Kesici (2008) guru memberi peluang kepada murid untuk menyuarakan soalan, pandangan dan pendapat

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

mereka. Manakala menurut Rajendran (2002) Guru mewujudkan persekitaran yang membuatkan murid berasa selesa untuk berkongsi idea, inovasi dan ekspresi diri.

Pendekatan *Theatre Games* merupakan motivasi kepada murid untuk terus bermain sambil belajar dalam pembelajaran, permainan adalah satu tarikan kepada murid untuk melibatkan diri dengan permain dan tidak secara langsung mereka melibatkan diri dalam pembelajaran yang aktif. Menurut Usher dan Kober (2012) menyatakan motivasi dianggap perkara utama yang harus dimiliki oleh murid bagi memastikan pembelajaran dapat berlaku. Hal ini, motivasi yang menggerakkan kesungguhan dan tindakan murid untuk belajar atau tidak.

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.0 Pengenalan

Tujuan utama penyelidikan ini dilaksanakan adalah untuk menjawab tiga persoalan kajian bagi mengenal pasti kesesuaian pendekatan dan kaedah pembelajaran bersepadu dalam Pendidikan Seni Visual dan menghasilkan model pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran dan kreativiti murid. Bab ini akan menjelaskan kesimpulan mengenai hasil penyelidikan yang telah dijalankan sepanjang pengajian berlangsung terhadap dapatan kajian serta cadangan yang dikemukakan dalam penyelidikan. Kajian ini dijalankan untuk mengetahui pendekatan baharu dalam proses pengajaran dan

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

pengajaran bersepadu dalam subjek Pendidikan Seni Visual yang berasaskan *Theatre Games* dan kaedah pembelajaran serta model pengajaran digunakan dalam PdPC.

Kajian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan menggunakan kaedah kajian kes dalam pengumpulan maklumat. Kaedah kajian kes ini digunakan secara menyeluruh dalam proses pengumpulan data iaitu menerusi temu bual dan pemerhatian. Analisis dokumen ialah hasil daripada kajian terdahulu dan kajian tinjauan melalui perpustakaan dan jurnal-jurnal berwasit. Kajian ini telah menggunakan sampel yang terdiri daripada murid sekolah Tingkatan Satu sahaja iaitu SMK Seri Bedena di negeri Selangor, SMK Sultan Azlan Shah di negeri Perak dan SMK Taman Universiti 1 di negeri Johor.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.1 Rumusan dan Kesimpulan

Bahagian ini membincangkan rumusan dan kesimpulan kajian daripada dapatan dan analisis data yang telah dibentangkan dalam bab 4. Kajian ini adalah untuk menjawab objektif kajian melalui penyelidikan ilmiah. Hasil dapatan kajian dan analisis yang dijalankan ke atas murid sekolah tingkatan 1 berdasarkan kajian kes dengan menggunakan instrumen pemerhatian. Penyelidik mendapati bahawa terdapatnya peningkatan terhadap hasil dapatan analisis yang diperoleh melalui pemerhatian semasa refleksi murid selepas pembelajaran dijalankan. Penyelidik mendapati majoriti murid dapat menerima kaedah pembelajaran ini digunakan dalam PdPC. Hal ini, murid dapat belajar dalam keadaan *fun-learning* yang menjadi sumber pemikiran murid tidak tertekan dengan perkara yang tidak menceriakan. Pendekatan *Theatre Games* ini

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

sememangnya membantu murid dalam Pendidikan Seni Visual, ia meningkatkan kreativiti murid dalam pembelajaran dari segi pengolahan idea, cara murid berfikir, dan mengurus kumpulan dengan cara rasional. Seterusnya, memudahkan murid untuk mengingati isi pembelajaran dan memahami dengan pengalaman langsung.

Menerusi kajian ini, didapati murid ketiga-tiga buah sekolah ini lebih suka belajar dalam suasana ceria atau *fun-learning* yang berunsurkan didik hibur dalam PdPC. Pembelajaran teori PSV yang berasaskan *Theatre Games* ini mewujudkan sifat keyakinan diri hasil daripada permainan yang dijalankan. Hasil daripada pembelajaran dan pengajaran bersepadu yang berasaskan *Theatre Games* dapat meningkatkan kreativiti murid dan meningkatkan sensitiviti murid dengan menyesuaikan diri dengan persekitaran yang berbeza. Hal ini, dapat membina keperibadian murid dalam suasana baru dalam menjalani kehidupan kerana *Theatre Games* adalah permainan dalam pembelajaran bukan hanya berfokus pada isi pembelajaran sahaja tetapi menampilkan karektor diri murid yang sebenar. Murid yang pasif, percakapan yang perlahan tetapi semasa dan selepas permainan didapati murid menunjukkan keperibadian yang berbeza iaitu, boleh bercakap dengan lantang dan aktif dalam pembelajaran.

Pemerhatian penyelidik semasa membuat kajian ini, penyelidik dapat membuat kesimpulan bahawa penggunaan pendekatan integrasi pengajaran dan pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual berasaskan *Theatre Games* melalui pelbagai pendekatan telah digunakan dalam bilik darjah. Ekspresi murid boleh disalurkan melalui permainan dalam bentuk pembelajaran. Guru merupakan tunjang utama untuk menghasilkan murid yang kreatif dan inovatif. Justeru, guru perlu menggunakan pendekatan yang kreatif bagi menarik minat murid untuk menjalankan aktiviti bersama-

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

sama dengan rakan-rakan yang lain. Murid sememangnya suka dengan kaedah bermain di dalam kelas, yang mempunyai permainan pembelajaran yang tidak membosankan seperti berlakon, bercerita dan bentuk permainan yang belum diketahui oleh murid. Setelah diteliti, kaedah *Theatre Games* memberi kebebasan kepada murid untuk meluahkan tekanan dalam menghadapi dunia yang sebenar. Di samping itu, murid dapat mengawal situasi dan menyesuaikan diri pada masa hadapan. Pendekatan *Theatre Games* dirancang supaya memberi impak dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan kerana melalui permainan murid akan berasa gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan pengalaman langsung secara semula jadi.

Pendekatan berasaskan *Theatre Games* sesuai digunakan dalam pembelajaran kerana dapat mewujudkan suasana ceria melalui *fun-learning* di dalam dan di luar bilik darjah. Hal ini, dapat disimpulkan bahawa kaedah permainan merupakan kaedah yang diyakini dan telah berjaya membantu murid-murid untuk mengembangkan potensi kendiri mereka. Kaedah ini sangat sesuai diterapkan untuk murid yang pasif dan tidak pro-aktif dalam bilik darjah kerana kaedah ini dapat membantu membina keyakinan diri, meningkatkan potensi diri, memberi ruang kepada murid untuk ekspresi diri dan juga menggalakkan cara pengajaran dan pembelajaran dalam keadaan yang menggembirakan tanpa dihimpit dengan suasana yang formal.

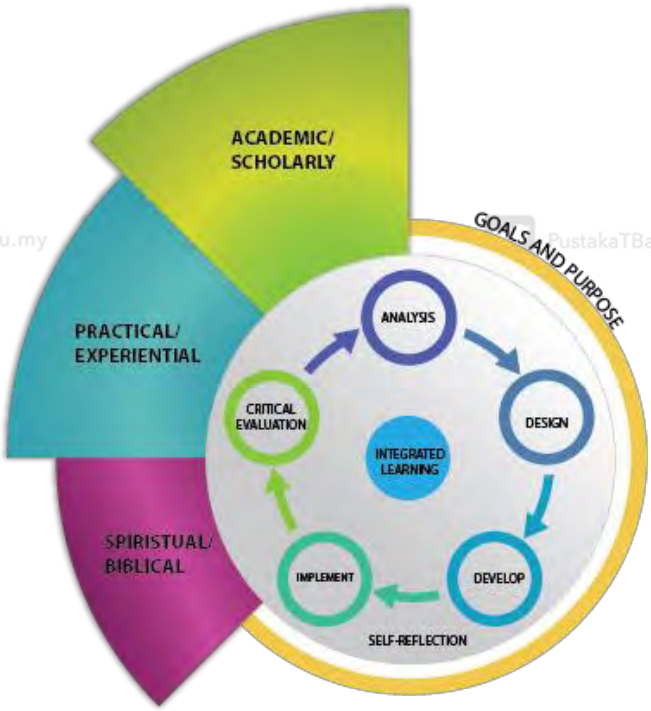
Oleh itu, penekanan kepada pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran dan pemudahcaraan menggembirakan di samping meningkatkan keupayaan kognitif, keinginan untuk meneroka bagi memenuhi perasaan ingin tahu, kemahiran psikomotor dan efektif serta meningkatkan kemahiran berfikir secara kreatif dan inovatif melalui

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

permain yang berunsurkan inovatif dan kreatif. Bahagian pembangunan Kurikulum menggariskan bahawa ciri-ciri pendekatan belajar sambil bermain yang menggembirakan ialah kaedah bermain yang melibatkan penerokaan dan interaksi murid-murid dengan persekitaran, melahirkan idea sendiri dan memberi peluang kepada murid untuk menumpukan perhatian pembelajaran semasa bermain.

5.1.1 Pembangunan Model Pengajaran dan Pembelajaran



Rajah 2.4. Model *Integrated Learning Visual Arts Education Theatre Games*

Pembangunan model ini adalah salah satu daripada objektif kajian yang diketengahkan dalam kajian oleh sebagai salah satu panduan dalam penggunaan *Theatre Games* dalam

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

PSV. Model ini juga memudahkan PdP guru bagi merancang PdPC lebih efektif kepada murid secara sistematik dari segi penerimaan dan mengikut tahap yang tertentu pada perkembangan murid tersebut. Model Pengajaran adalah satu alternatif kepada guru untuk melaksanakan pendekatan *theatre games* ini dengan lebih mudah dan model pengajaran juga boleh mengukur tahap keberkesanan murid dalam PdPC. Oleh sebab itu, guru perlu membuat self-reflection atau refleksi di akhir pembelajaran murid. *Model integrated learning visual arts education theatre games* merupakan sumbangan penyelidik dalam bidang Pendidikan Seni Visual supaya dapat dikembangkan ke tahap yang fleksibel dengan PdPC.

5.2 Cadangan Kajian Lanjutan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kajian yang dijalankan ini hanya tertumpu pada memprofil dua persoalan utama kajian iaitu kesesuaian pendekatan integrasi dalam pembelajaran abad ke-21 KSSM dan kaedah pembelajaran bersepadu berasaskan *Theatre Games* Pendidikan Seni Visual menengah rendah. Selain itu, kajian ini bertujuan untuk menghasilkan satu bentuk model pembelajaran dan pemudahcaraan berasaskan *Theatre Games* untuk Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM).

Sehubungan itu, berikut dicadangkan beberapa tajuk atau tema kajian lanjutan bagi tujuan penambahbaikan dari aspek memperluaskan kajian, penambahbaikan metodologi, teori dan penghasilan model pembelajaran bersepadu dalam konteks pendidikan khususnya dalam Pendidikan Seni Visual:

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

I. Kajian lanjutan mencadangkan supaya memperluaskan kajian tentang *Theatre Games* dalam sistem pembelajaran dan pemudahcaraan mudah dilaksanakan terutama bagi sekolah seni di Malaysia. Kajian *Theatre Games* sangat terhad jika dibandingkan dengan negara lain.

II. Kajian lanjutan juga mencadangkan supaya penambahbaikan metodologi kajian iaitu kaedah gabungan (*mixed method*) atau kualitatif seperti temu bual dan pemerhatian guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran digunakan model yang dihasilkan dala kajian ini dapat diperkukuhkan lagi.

III. Kajian lanjutan juga mencadangkan supaya menghasilkan sebuah model pembelajaran bersepadu Pendidikan Seni Visual untuk sekolah menengah. Justeru, pendekatan *Theatre Games* sangat sesuai digunakan untuk murid sekolah menengah ke arah pembelajaran *fun-learning* pada abad ke-21 yang bersesuaian mengikut teknologi masa kini.

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

RUJUKAN

Abu Talib. (2000). *Seni dalam pendidikan: Soal relevan dan konteks semasa*. Prosiding Konvensyen Kebangsaan Seni Visual 2000. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Alfredo bautista, Liang See Tan, Letchmi Devi ponnusamy, Xenia Yau. 2015. *Curriculum Integration in Art Education*: Connecting Multiple Art Forms Through The Idea of 'space'.

Al Amri, M. (2011). Multidiscipline-based Art Education Model: A Possible Way for Improving the Quality of Teaching Art. *International Journal of the Arts in Society, 6*(4), 77-92.

Alberts, R. (2010). Discovering Science Through Art-Based Activities. *Learning Disabilities: A Multidisciplinary Journal, 16*(2), 79-80.

Ariffin, M. S. N. (2010). *Sejauhmana keberkesanan perlaksanaan sesi apresiasi seni di sekolah menengah dalam pendidikan seni* (Doctoral dissertation, Universiti Pendidikan Sultan Idris).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

Arniza Mokhtar, Zamri Mahamod. (2018). *The Types of Absorption of value Added Skills in the Teaching of Malaysia Language Teacher Based on subject of Teaching.* Malay Language Education Journal-MyLEJ: Fakulti Pendidikan, UKM@Mei 2018.

Asmuni, A. M. (2007). *Penggunaan komputer dalam Pendidikan Seni Visual - kajian di tiga sekolah di negeri Perak*.

Brewer, T. M. (2002). Integrated curriculum: What benefit? *Arts Education Policy Review*, *103*(4), 31–36. https://doi.org/10.1080/10632910209600296

Brunner, J.S. (1961). The act of discovery. Hardvard education review.

Brunner, J.S. (2009). The proses of education. Harvard University Press.

Bude Binda (2010), *Permainan Teater*. Retrieved September 11, 2018: 10:04 PM form https://www.kompasiana.com/jendelakatatiti.wordpress.com/permainan-teater

Creswell, J. (1998). *Qualitative inquiry and research design*: Choosing among five Traditions. Thousand Oaks, CA: Sage.

Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart & Winston.

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

Daniel Blackshields [et al.]. (2015) *Integrative learning international research and practice*: Routledge: London.

David L, Discovery Learning (Bruner) (2017). Learning Theories, February 2, 2017, https://www.learning-theories.com/discovery-learning-bruner.html.

Dhanapal, S., Kanapathy, R., & Mastan, J. (2014, December). A study to understand the role of visual arts in the teaching and learning of science. In *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching* (Vol. 15, No. 2, pp. 1-25). The Education University of Hong Kong, Department of Science and Environmental Studies.

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran. *kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Seni Visual 2016*: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Etim, J. D. S (2005). Curriculum integration: The why and how. In J. s. Etim (Ed), *Curriculum integration K-12: Theory and practice* (pp. 3-11). Lanham, MD: University Press of America.

Farah Aida Sanip. (2015). *Penilaian kesedaran strategi metakognitif dan kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan murid Biologi*. Tesis (Ijazah Sarjana Pendidikan (Biologi) - Mod Secara Penyelidikan dan Kerja Kursus) - Universiti Pendidikan Sultan Idris.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Fogarty, R. (1991). *Ten ways to integrate curriculum*. Educational leadership, 49(2), 61-65.

Gnanakan. Ken. 2013. *The Integrated Learning Experience*. Willam Carey International Journal, Vol 2.

Hampel, R. (2006). *Rethinking task design for the digital age*: A framework for language teaching and learning in a synchronous online environment. *ReCALL, 18*(1), 105–121.

http://jpnperak.moe.gov.my/ppdlms/index.php/informasi/warta-pendidikan/pppm-2013-2025/67-pembelajaran-abad-ke-21-amalan-dan-pelaksanaan-di-sekolah.

Iberahim Hassan. (2000). *Isu memartabatkan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual*. Dekan Fakulti Seni dan Muzik Universiti Pendidikan Sultan Idris: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Harun, Z., N. (2014). Kompetensi Guru dalam Pengajaran Amali Reka Bentuk dan Teknologi di Sekolah Rendah Daerah Batu Pahat.

Horon, T. (2009). *Why the Fine Arts are Important*. Available at: http://schools.amesburyma.gov/AmesburyHigh.cfm?subpage=166912 (accessed: 27/12/2018)

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

Jacobsen, M. & Friesen, S. (2013). *Hands on vs. hands up*: Technology-enabled knowledge building in high school. *Canada Education, 53* (3). Retrieved from http://www.ceaace.ca/education-canada article web-exclusive hands vs hands-technology enabled knowledge building high sch.

Jamian, A. R., & Ismail, H. (2016). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, *3*(2), 49-63.

Johnson, d.W. & Johnson, R.T. 2009. An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. Educational Researcher 38(5): 365-379.

Kesici, S. 2008. Teachers' opinions about building a democratic classroom. Journal of Instructional Psychology 35(2): 192-203.

Kang Hwa Choo. (2005). *Tahap kemahiran ICT dalam kalangan guru pelatih Maktab Perguruan Di Sabah dan hubungannya dengan gaya pembelajaran*. Tesis Sarjana Muda. Fakulti Pendidikan UTM: Tidak diterbitkan.

Kleiman, G.M. (2000). *Myths and realities about technology in K-12 schools*, *leadership and the new technologies*. Diperoleh daripada: http://www.edc.org/LNT/news/Issue14/feature.htm

Leny Noviani. (2010). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Integrated Learning pada Mata Pelajaran IPS SMP*. Prodi Pendidikan Ekonomi BKK PTN, FKIP Universitas Sebelas Maret.

Lobman, C., Clark, K., & Ryan, S. (2015). Preschool Through Primary Grades: From the Dress-Up Corner to the Stage: Dramatic Activities for Early Childhood Classrooms. *YC Young Children, 70*(2), 92-99. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/ycyoungchildren.70.2.92

Maeda, J. (2013). STEM + Art = STEAM. STEAM Jounal, 1(1)

Manitoba Education and Youth. (2003). Integrated learning through inquiry: A guided planning model. Manitoba Education and Youth Cataloquing in publication Data.

Mcdougall, M., B., Bever, & R., Seper. (2011). *Art as a Way of Knowing*. San Francisco: Exploratorium, pp. 1-33.

Misbahul Huda, Hari Wahyono, Dwi Wulandari. 2016. Peracancangan ILM (*Integrated Learning Model*) dalam Pembelajaran Kewirausahaan. Prodi Pendidikan Ekonomi, Pasca Sarja Univesitas Negeri Malang.

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

Mohd Majid Konting. (1990). "*Kaedah Penyelidikan Pendidikan*." Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.

Muhammad Faisal Ahmad. (2014). *Teknik seni lakon Nazri dalam pengajaran satu kajian kes di negeri Selangor*. Tanjong Malim: Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Pendidikan Sultan Idris

Nunan, S. (2009). Creativity and the Arts in the Primary School. In: Consultative Conference on Education 2009, Dublin: The Irish National Teachers' Organisation, Available at: http://www.into.ie/ROI/Publications/CreativityArtsinthePS.pdf (accessed: 14/12/2018)

Othman Lebar. (2006). Penyelidikan kualitatif pengenalan kepada teori dan method. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim.

Othman lebar. (2017). *Penyelidikan Kualitatif Pengenalan Kepada teori dan method Edisi kedua*. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim.

Osburn, K. M. (2010). *Forum Theatre empowering students to speak, act and know*. Kertas projek, ijazah sarjana muda yang tidak diterbitkan. Western Kentucky University. Retrieved from http://digitalcommons.wku.edu/stu_hon_theses/245

Parsons, M. (2004). Art and integrated curriculum. In E. W. Eisner & M. D. Day (Eds), *Handbook of research and policy in art education* (pp.775-794). Mahwah, NJ: Lawrence Earlbaum Publishers.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon, 9*(5). Retrieved from http://www.marcprensky.com/writing/Prensky Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf

Prensky, M. (2013). Shaping technology for the classroom. *Edutopia, Dec. 14, 2013*. Retrieved from http://www.edutopia.org/adopt-and-adapt-shaping-tech-for-classroom

Rahaman, A. A., Rahman, M. J. A., Alias, S. A. M., & Ayu, N. (2018). APLIKASI STEM DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI SEKOLAH LUAR BANDAR: PELUANG DAN CABARAN.

Rajendran, n. 2002. Using constructivist approach to teach higher-order thinking skills: transforming teaching practice to facilitate mindful learning. Paper presented at the 10th International Conference on Thinking, Harrogate, england.

Roessingh, H. (2014). *Teachers' roles in designing meaningful tasks for mediating language learning through the use of ICT*: A reflection on authentic learning for young ELLs / Le role des enseignants dans la conception de tâches pertinentes en apprentissage des langues. Canadian Journal of Learning and

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

Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie, 40(1). Canadian Network for Innovation in Education.

Salvatore, J. (2014). Chapter 8: Articulate and Activate: An Approach to Self-Assessment in Theatre. *Counterpoints, 380*, 115-132. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/42981553

Shifra Schonmann (2007). Appreciation: The Weakest Link in Drama/Theatre Education. University of haifa, Israel

Shifra Schonmann (2011) Key Concepts in Theatre/Drama Education : University of HaifaHaifaIsrael :SensePublishers doi.org/10.1007/978-94-6091-332-7

Shahril@ Charil Marzuki & Habib Mat Som. 1999. *Isu pendidikan di Malaysia: sorotan dan cabaran. Kuala Lumpur*: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.

Spolin, Viola (1986). *Theatre Games for the Classroom*: A Teacher's Handbook Nortwestern University Press.

Suraya Bahrum, Norsalawati Wahid, & Nasir Ibrahim. (2017). Integration of STEM Education in Malaysia and Why to STEAM. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *7*(6), 645–654. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v7-i6/3027

Syaharom Abdullah (1990). *Practical Guide To Education Research*. Kuala Lumpur : Dewan bahasa Dan Pustaka. Edisi Terjemahan.

Tim Pengembang PGSD. (1997). *Pembelajaran Terpadu D II dan S II Pendidikan Dasar*. Jakarta; Dirjen Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tajul Ariffin Noordin. (2010). *Pendidik Bina Kebenaran Universal*. Pendidik, 69, 55 – 57.

Tay Meng Guat. (2015). Pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu: Jurnal penyelidikan IPG KBL, Jilid 12, 2015.

Theodore W. Frick (2017). *The Theory of Totally Integrated Education*: TIE. Department of Instructional System Technology School of Education, Indiana University Bloomington.

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu; Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

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

Umar, I. N., & Maswan, S. (2007). The effects of a web-based guided inquiry approach on students' achievement. *Journal of Computers*, *2*(5), 38–43. https://doi.org/10.4304/jcp.2.5.38-43

Usher, A. & Kober, n. 2012. Student Motivation: An Overlooked Piece of School Reform. Washington: Center on education Policy, The george Washington University.

West, Keith. (2011). *Inspired drama teaching a practical guide for teachers*. New York, NY: Continuum International Pub.2011

Yahya Othman. (2012). *Humor dalam pengajaran bahasa*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Zailah Zainudin. (2012). *Didik Hibur.* IPG Kampus Raja Melewar Dilayari pada 12 Jun 2018 dari laman web: http://kssr.bpk.my/berita/didik_hibur.

Zainuddin Abindinhazir. (2004). *Keberkesanan pengajaran kooperatif stad dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual:* Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Zamri Mahamod. (2016). *Sosiolinguistik dan pengajaran bahasa.* Bangi: Penerbit Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN A – 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
BAHAGIAN PERANCANGAN DAN PENYELIDIKAN DASAR PENDIDIKAN
ARAS 1-4, BLOK E8
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN
62604 PUTRAJAYA

TEL : 0388846591
FAKS : 0388846579

Ruj. Kami : KPM.600-3/2/3-eras(1984)
Tarikh : 9 Oktober 2018

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN
NO. KP : 930512035807

KG ULU BERTAM GUAL IPOH
17500 TANAH MERAH
KELANTAN

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN :
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERSEPADU DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa permohonan tuan untuk menjalankan kajian seperti di bawah telah diluluskan dengan syarat :

" PEMERHATIAN SERTA RAKAMAN VIDEO AKTIVITI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MURID DI DALAM BILIK DARJAH TIDAK DIBENARKAN. "

3. Kelulusan adalah berdasarkan kepada kertas cadangan penyelidikan dan instrumen kajian yang dikemukakan oleh tuan kepada bahagian ini. Walau bagaimanapun kelulusan ini bergantung kepada kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri dan Pengetua / Guru Besar yang berkenaan.

4. Surat kelulusan ini sah digunakan bermula dari **9 Oktober 2018** hingga **28 Februari 2019**

5. Tuan dikehendaki menyerahkan senaskhah laporan akhir kajian dalam bentuk *hardcopy* bersama salinan *softcopy* berformat pdf dalam CD kepada Bahagian ini. Tuan juga diingatkan supaya mendapat kebenaran terlebih dahulu daripada Bahagian ini sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak diterbitkan di mana-mana forum, seminar atau diumumkan kepada media massa.

Sekian untuk makluman dan tindakan tuan selanjutnya. Terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menurut perintah,

Ketua Sektor
Sektor Penyelidikan dan Penilaian
b.p. Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
Kementerian Pendidikan Malaysia

salinan kepada:-

JABATAN PENDIDIKAN PERAK, SELANGOR DAN JOHOR

* SURAT INI DIJANA OLEH KOMPUTER DAN TIADA TANDATANGAN DIPERLUKAN *

05-45068

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

LAMPIRAN A - 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
Jabatan Pendidikan Negeri Perak
Jalan Tun Abdul Razak
30640 Ipoh, Perak Darul Ridzuan

Tel : 605 501 5000
Faks : 605 527 7273
Laman Web : http://jpnperak.moe.gov.my

Ruj. Tuan :
Ruj. Kami : JPNPk.SPS.UPP.600-1 Jld.3 (16)
Tarikh : 21 Februari 2019

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN
No. 2, Belakang Sekolah Kebangsaan Pangkal Kala
17020 Pasir Masa
Kelantan Darul Naim

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN DI SEKOLAH – SEKOLAH DI NEGERI PERAK DI BAWAH JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERAK

Sukacita perkara di atas dirujuk dan surat tuan yang diterima pada 22 Februari 2019 serta surat dari Kementerian Pendidikan Malaysia, Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Ruj.: KPM.600-3/2/3-eras(1984), bertarikh 9 Oktober 2018 adalah berkaiatan.

2. Sehubungan dengan itu, dimaklumkan bahawa Jabatan Pendidikan Negeri Perak **tiada halangan** untuk membenarkan pihak tuan menjalankan kajian **"Pengajaran dan Pembelajaran Bersepadu Dalam Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah"** dengan syarat pemerhatian serta rakaman video aktiviti pengajaran dan pembelajaran murid di dalam bilik darjah tidak dibenarkan serta mematuhui syarat-syarat berikut :-

2.1 Pihak tuan perlu mendapatkan kebenaran terlebih dahulu daripada Pegawai Pendidikan Daerah dan Pengetua sekolah untuk menggunakan sampel kajian;

2.2 Kajian yang dijalankan hendaklah tidak mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah;

2.3 Pihak tuan bertanggungjawab menjaga keselamatan dan kebajikan guru-guru yang terlibat dalam kajian ini;

2.4 Pihak tuan hendaklah bertanggungjawab menanggung semua kos kajian;

2.5 Guru-guru/ murid tidak boleh dipaksa terlibat dengan kajian ini;

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

LAMPIRAN A – 3

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI JOHOR
JALAN TUN ABDUL RAZAK,
80604, JOHOR BAHRU
JOHOR DARUL TA'ZIM
e-mel : jpn.johor@moe.gov.my

Telefon
Am : 07-231 0000
Pengarah : 07-231 0198
Timbalan : 07-231 0199
Faks : 07-2384691
Laman web : http://jpn.moe.gov.my/jpnjohor

UNIT PERHUBUNGAN DAN PENDAFTARAN
NO. TEL : 07-2311470 NO. FAKS : 07-2380539

Rujukan Kami : JPNJ.PP.600-1/1/2Jld.2(100)
Tarikh : 24 Februari 2019

Encik / Puan / Cik: Mohamad Sayuti Bin Seman,
No. 2, Belakang Sekolah Kebangsaan Pangkal Kala,
17020 Pasir Mas,,
Kelantan.

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN: "Pengajaran Dan Pembelajaran Murid Di Dalam Bilik Darjah Tidak Dibenarkan"

Dengan hormatnya surat daripada Kementerian Pendidikan Malaysia Bil:KPM.600-3/2/3-eras(1984) bertarikh 9 Oktober 2018 berkaitan permohonan adalah dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa permohonan tuan untuk menjalankan kajian seperti tersebut di atas telah diluluskan dengan syarat: **"Pemerhatian Serta rakaman Video Aktiviti Pengajaran Dan Pembelajaran Murid Di Dalam Bilik Darjah Tidak Dibenarkan".**

05-45068

3. Sehubungan itu, tuan boleh berhubung terus dengan Pengetua / Guru Besar sekolah berkenaan bagi mendapatkan maklumat dan tindakan selanjutnya.

4. Surat kelulusan ini sah digunakan bermula dari **9 Oktober 2018 hingga 28 Februari 2019.**

5. Sila bawa surat ini semasa membuat kajian dan tuan hendaklah kemukakan kepada jabatan ini senaskah laporan akhir kajian dalam bentuk ***hardcopy*** bersama salinan ***softcopy*** berformat pdf dalam CD setelah selesai kelak.

Sekian, terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menjalankan amanah,

(AZHARI BIN SAMSURI)
Penolong Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru
Jabatan Pendidikan Negeri Johor
b.p. Ketua Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru
Kementerian Pendidikan Malaysia

abs/mmd-kajian

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

LAMPIRAN A – 4

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
Jalan Jambu Bol 4/3E, Seksyen 4
40604 Shah Alam, Selangor

Tel : 03-5518 6500
Faks : 03-5510 2133
Laman Web : *jpnselangor.moe.gov.my*

Rujukan Kami : JPNS.PPN. 600-1/1/2 JLD.6(18)
Tarikh : 28/2/2019

MOHAMAD SAYUTI BIN SEMAN
NO.2, BELAKANG SEKOLAH KEBANGSAAN PANGKAL KALA
17020 PASIR MAS
KELANTAN

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN: PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERSEPADU DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH MENENGAH

Perkara di atas dengan segala hormatnya dirujuk.

2. Jabatan ini tiada halangan untuk pihak tuan menjalankan kajian/penyelidikan tersebut di sekolah-sekolah dalam Negeri Selangor seperti yang dinyatakan dalam surat permohonan.

" PEMERHATIAN SERTA RAKAMAN VIDEO AKTIVITI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MURID DI DALAM BILIK DARJAH TIDAK DIBENARKAN. "

3. Pihak tuan diingatkan agar mendapat persetujuan daripada Pengetua/Guru Besar supaya beliau dapat bekerjasama dan seterusnya memastikan bahawa penyelidikan dijalankan hanya bertujuan seperti yang dipohon. Kajian/Penyelidikan yang dijalankan juga tidak mengganggu perjalanan sekolah serta tiada sebarang unsur paksaan.

4. **Surat kelulusan ini sah digunakan bermula dari 09 Oktober 2018 hingga 28 Februari 2019**

5. Tuan juga diminta menghantar senaskah hasil kajian ke Unit Perhubungan dan Pendaftaran Jabatan Pendidikan Selangor sebaik selesai penyelidikan/kajian.

Sekian, terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menjalankan amanah,

(MUHAMAD RADZI BIN ABDULLAH)
Penolong Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru
Jabatan Pendidikan Selangor
b.p. Ketua Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru
Kementerian Pendidikan Malaysia

s.k: - Fail

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

LAMPIRAN B - 2

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Kebangsaan Sultan Azlan Shah
Tingkatan : Tingkatan Satu

Masa : 08:30 – 09:30

Tarikh : 11 Oktober 2018

Tempat : *Student Lounge* Kolej Zaba, UPSI

Senarai nama murid bengkel pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Bil	Nama
1	Mohamad Nur Adam Bin Mohamad Khalidi
2	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
3	Zarith Sofea Bt Ezuddin
4	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
5	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
6	Zarith Sofea Bt Ezuddin
7	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
8	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
9	Zarith Sofea Bt Ezuddin
10	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
11	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
12	Zarith Sofea Bt Ezuddin
13	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
14	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
15	Zarith Sofea Bt Ezuddin
16	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
17	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
18	Zarith Sofea Bt Ezuddin
19	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
20	Muhammad Zulaiman Bin Bakhtiar
21	Zarith Sofea Bt Ezuddin
22	Nor Asyikin Binti Mohd Asha'ari
23	Nur Afrina Binti Nazamuddin
24	Muhammad Ikram Dini Bin Mohamad Razali
25	Muhammad Nur Afiq Bin Mohd Aminudin
26	Norhaifa Alia Binti Roslan
27	Nur Alia Binti Jefri
28	Nurul Aina Binti Mohd Mazdi
29	Nur Ezzatul Ayuni Binti Mohd Kamel
30	Wan Nur Iman Amirah Binti Abdul Hanin
31	Zulhaiman Naim Bin Hamdi Naim
32	Muhammad Jamal Khair Bin Ahmad Marzuki
33	Mohamad Afiq Amsyar Bin Mohamad Anwar
34	Aziq Fiqrie Bin Abdul Majid @ Mohd Najib
35	Mohammad Farhan Bin Mohd Zahir
36	Mohd Alif Amirul Bin Roslan

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

LAMPIRAN B - 3

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Kebangsaan Taman universiti

Tingkatan : Tingkatan Satu

Masa : 08:30 – 09:30

Tarikh : 11 November 2018

Tempat : *Student Lounge* Kolej Zaba, UPSI

Senarai nama murid bengkel pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Bil	Nama
1	Muhamad Danish Shameir Bin Mohd Shah
2	Muhamad Irfan Khan Bin Mohd Effan Khan
3	Waiz Bin Zuraimy
4	Ahmad Danial Bin Zairul Ezizam
5	Muhammad Syakir Bin M.Sahidi
6	Muhammad Aiman Haziq Bin Hairul Nizam
7	Muhammad Aqeef Fathi Bin Ja'far
8	Muhammad Riyad Husaini Bin Musa
9	Muhammad Nur Aryad Bin Norazmi
10	Syafareez Nurhazieq Syuaree Syazwan
11	Syazwina Batrisyia Binti Sarifuddin
12	Intan Syafinaz Bt Muhammad Asri
13	Madeeha Binti Zuraimy
14	Rabi Atul Adawiyah Binti Abu Hashim
15	Inas Amani Bt Johari
16	Nurul Amni Balqis Binti Shahruddin
17	Aisyah Biti Maharuddin
18	Aimi Shahira Binti Muhammad Firdaus
19	Norain Fitri Binti Nizam
20	Nur Fatihah Binti Mohd Salehen

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

LAMPIRAN B - 4

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Kebangsaan Seri Bedena

Tingkatan : Tingkatan Satu

Masa : 08:30 – 09:30

Tarikh : 17 Oktober 2018

Tempat : *Student Lounge* Kolej Zaba, UPSI

Senarai nama murid bengkel pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual

Bil	Nama
1	Muhammad Aidil Akmal Bin Samsul Azhar
2	Mohamad Adam Helmi Bin Mohd Zamri
3	Muhammad Hazami Bin Sharif
4	Muhammad Khairul Idham Bin Rusli
5	Mohamad Azrin Shah Bin Raja Aslam
6	Safwan Syarif Bin Salim Khan
7	Muhammad Danis Fitri Bin Alias
8	Nur An'nisa Mardiha Binti Mohd Hafeez
9	Nur Amirah Binti Sahibol Bahari
10	Nur Adibah Izzati Binti Adnan
11	Alya Qistina Binti Mohd Arshad
12	Wardatulhamra Binti Mohd Nazri
13	Ng Li Xuan
14	Chew Kai Ti
15	Chia Ri Jia

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

LAMPIRAN C - 1

GARISAN

<table>
<tr><th colspan="6">RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN</th></tr>
<tr><td>MINGGU : 2</td><td>TARIKH : 06/10/2018</td><td>HARI : Jumaat</td><td>MASA : 09:00</td><td>KELAS : Ting 1</td><td>BIL PELAJAR : 20 Orang</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">MATA PELAJARAN : Pendidikan Seni Visual</td><td colspan="4">BIDANG : Bahasa Seni Visual</td></tr>
<tr><td colspan="4">TAJUK : Garisan</td></tr>
<tr><td colspan="2">TEMPOH : 1 MINGGU</td><td colspan="2" rowspan="2">NILAI MURNI : Kerjasama, disiplin dan berkeyakinan</td><td colspan="2" rowspan="2">EMK : Teater dan Permainan, kreativiti dan inovasi.</td></tr>
<tr><td colspan="2">BBP : kerusi</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJEKTIF PEMBELAJARAN :
1) Menerangkan jenis-jenis garisan dengan menggunakan pendekatan improvisasi
2) Membuat eksperimentasi menggunakan pendekatan Theatre Games melalui jenis-jenis garisan.</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD PEMBELAJARAN :
1) Murid dapat : Mengenal, memahami dan menyatakan jenis-jenis garisan melalui permainan.
2) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games jenis-jenis garisan dengan pendekatan Theatre Games melalui teknik improvisation.</td></tr>
<tr><td colspan="6">PENDEKATAN STRATEGI : KBAT – Mengaplikasi, Menganalisis, Menilai dan Mencipta</td></tr>
<tr><th colspan="6">STANDARD KANDUNGAN</th></tr>
<tr><td colspan="2">Persepsi seni

Pemahaman bahasa seni visual dalam aspek unsur seni.</td><td colspan="4">Aktiviti permulaan (5 minit)
Guru menerangkan tentang garisan secara ringkas melalui slide sebelum permulaan permainan ini.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Eksplorasi seni

Eksplorasi dan aplikasi unsur garisan bagi memperkukuh pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual.</td><td colspan="4">Games Splat (10 minit)

1.1 Murid akan bermain games splat ini secara beramai-ramai dalam bulatan. Di akhir Games Splat ini hanya tinggal 2 orang murid sahaja yang akan melakonkan bagaimana pergerakan kedudukan dari satu titik ke satu titik. Murid membuat pergerakan seperti seorang cowboy dalam perlawanan.</td></tr>
</table>

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





Games Improvisation **(10 minit)**

1.2 Permainan di dimainkan secara spontan daripada murid mengikut watak yang ditetapkan. Setiap murid memilih watak berdasarkan jenis-jenis garisan seperti garisan tebal, garisan beralun, garisan berlingkar dan lain-lain. Permainan ini tidak mempunyai skrip untuk dihafal.





1. Seorang murid akan berada di kerusi pada permulaan permainan.
2. Murid kedua akan masuk dengan membawa watak yang berlainan.
3. Seterusnya diikuti dengan murid lain yang membawa watak baru.

Refleksi (5 minit)	

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

LAMPIRAN C - 2

RUPA

<table>
<tr><th colspan="6">RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN</th></tr>
<tr><td>MINGGU : 5</td><td>TARIKH : 06/10/2018</td><td>HARI : Sabtu</td><td>MASA : 10:00</td><td>KELAS : Ting 1</td><td>BIL PELAJAR : 20 Orang</td></tr>
<tr><td colspan="3">MATA PELAJARAN : Pendidikan Seni Visual</td><td colspan="3">BIDANG : Bahasa Seni Visual</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">TEMPOH : 1 MINGGU</td><td colspan="3">TAJUK : Rupa</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">NILAI MURNI : Kerjasama, disiplin dan berkeyakinan</td><td rowspan="2">EMK : Teater dan Permainan, kreativiti dan inovasi.</td></tr>
<tr><td colspan="3">BBM : Kad rupa organik dan geometri.</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJEKTIF PEMBELAJARAN :
3) Menerangkan jenis-jenis rupa dengan menggunakan pendekatan actor toolboxs.
4) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games melalui jenis-jenis rupa.</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD PEMBELAJARAN :
3) Murid dapat : Mengenal, memahami dan menyatakan jenis-jenis rupa melalui permainan.
4) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games jenis-jenis rupa dengan pendekatan Theatre Games melalui teknik actor toolboxs.</td></tr>
<tr><td colspan="6">PENDEKATAN STRATEGI : KBAT – Mengaplikasi, Menganalisis, Menilai dan Mencipta</td></tr>
<tr><th colspan="6">STANDARD KANDUNGAN</th></tr>
<tr><td colspan="3">Persepsi seni

Pemahaman bahasa seni visual dalam aspek unsur seni.</td><td colspan="3">Aktiviti permulaan (5 minit)
Guru menerangkan tentang rupa secara ringkas melalui slide sebelum permulaan permainan ini.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Eksplorasi seni

Eksplorasi dan aplikasi unsur garisan bagi memperkukuh pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual.</td><td colspan="3">1.1 Games Firing Line (10 minit)

</td></tr>
</table>

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

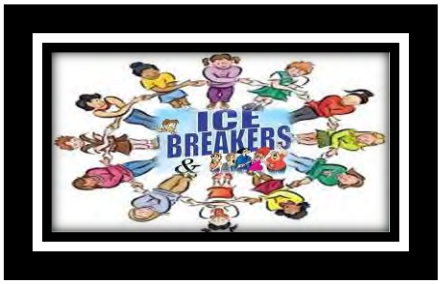
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



1) Permainan ini murid perlu membuat barisan dan seorang murid hadapan
2) Murid perlu menyoal kawannya secara bergilir-gilir.
3) Kedudukan dan susunan murid dalam permainan ini
4) Murid pertama akan menyoal kawan sambil dirinya juga menyebut jenis perkataan tersebut
5) Murid yang menyoal perlu berfikir banyak untuk membalas jawapan kepada murid seterusnya.
6) Murid yang bahagian hujung pula akan menyambung menyoal kawannya sehingga semua murid terlibat.

Contohnya :
Permainan ini akan menyebut jenis-jenis rupa organik dan geometri daripada alam semula jadi dan buatan manusia. Murid yang menyoal dengan rupa organik manakala murid yang berada dalam barisan perlu membalas dengan rupa geometri.

1.2 Ice Breaking Card **(10 minit)**





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

	Bahan bantu mengajar : Kad gambar (rupa geometri dan rupa organik) 1. Murid diminta mengambil satu kepingan kad gambar di dalam kotak. 2. Murid diminta memegang kad gambar tersebut sehingga selesai diedarkan kepada semua. 3. Murid diminta mencari kad gambar yang sama sebagai ahli kumpulan. 4. Murid diminta berkumpul dalam kumpulan berdasarkan kad gambar yang sama. 5. Seterusnya murid diminta membina satu *trademark* kumpulan masing-masing berdasarkan kad yang diberikan kad gambar masing-masing 6. Setiap kumpulan akan tampil ke hadapan untuk meluangkan *trademark* masing-masing.
Refleksi (5 minit)	

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

LAMPIRAN C - 3

JALINAN

<table>
<tr><th colspan="6">RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN</th></tr>
<tr><td>MINGGU : 3</td><td>TARIKH : 11/11/2018</td><td>HARI : Khamis</td><td>MASA : 09:00</td><td>KELAS : Ting 1</td><td>BIL PELAJAR : 20 Orang</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">MATA PELAJARAN : Pendidikan Seni Visual</td><td colspan="4">BIDANG : Bahasa Seni Visual</td></tr>
<tr><td colspan="4">TAJUK : Jalinan</td></tr>
<tr><td colspan="2">TEMPOH : 1 MINGGU</td><td colspan="2" rowspan="2">NILAI MURNI : Kerjasama, disiplin dan berkeyakinan</td><td colspan="2" rowspan="2">EMK : Teater dan Permainan</td></tr>
<tr><td colspan="2">BBM : Kad indikator, kertas A4</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJEKTIF PEMBELAJARAN :
5) Menerangkan jenis-jenis jalinan dengan menggunakan pendekatan exploding atom.
6) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games melalui jenis-jenis jalinan.</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD PEMBELAJARAN :
5) Murid dapat mengenal, memahami dan menyatakan jenis-jenis jalinan melalui permainan.
6) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games jenis-jenis jalinan dengan pendekatan Theatre Games melalui teknik exploding atom.</td></tr>
<tr><td colspan="6">PENDEKATAN STRATEGI : KBAT – Mengaplikasi, Menganalisis, Menilai dan Mencipta</td></tr>
<tr><th colspan="6">STANDARD KANDUNGAN</th></tr>
<tr><td colspan="2">Persepsi seni

Pemahaman bahasa seni visual dalam aspek unsur seni.</td><td colspan="4">Aktiviti permulaan (5 minit)
Guru menerangkan tentang garisan secara ringkas melalui slide sebelum permulaan permainan ini.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Eksplorasi seni

Eksplorasi dan aplikasi unsur garisan bagi memperkukuh pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual.</td><td colspan="4">1.1 Games Word Ball (20 minit)

Games Word Ball

</td></tr>
</table>

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

	 Murid akan membentuk bulatan yang besar dan dipecahkan kepada dua kumpulan Kumpulan pertama akan bermain dahulu dengan word ball iaitu jenis jalinan tampak – murid perlu menyebut jenis subjek matter yang berkaitan dengan jalinan tampak. Semasa murid menyebut huruf perlu membuat gaya tangan menunjuk ke arah rakan seterusnya menyebut perkataan lain. Bagi murid yang lambat/tiada jawapan akan dikira kalah.   Kumpulan 1 Kumpulan 2
Refleksi (5 minit)	

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

LAMPIRAN C - 4

BENTUK

<table>
<tr><th colspan="6">RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN</th></tr>
<tr><td>MINGGU : 3</td><td>TARIKH : 06/10/2018</td><td>HARI : Sabtu</td><td>MASA : 10:00</td><td>KELAS : Ting 1</td><td>BIL PELAJAR : 20 Orang</td></tr>
<tr><td colspan="3">MATA PELAJARAN : Pendidikan Seni Visual</td><td colspan="3">BIDANG : Bahasa Seni Visual</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">TEMPOH : 1 MINGGU</td><td colspan="3">TAJUK : Bentuk</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">NILAI MURNI : Kerjasama, disiplin dan berkeyakinan</td><td rowspan="2">EMK : Teater dan Permainan, Kreativiti dan inovasi</td></tr>
<tr><td colspan="3">BBM : Straw, masking tape, staple dan telur</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJEKTIF PEMBELAJARAN :
1) Menerangkan bentuk konkrit (3D) dengan menggunakan pendekatan Straw castle.
2) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games melalui bentuk konkrit (3D).</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD PEMBELAJARAN :
1) Murid dapat mengenal, memahami dan menyatakan bentuk (3D) melalui permainan.
2) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games bentuk konkrit (3D) dengan pendekatan Theatre Games melalui Straw castle.</td></tr>
<tr><td colspan="6">PENDEKATAN STRATEGI : KBAT – Mengaplikasi, Menganalisis, Menilai dan Mencipta</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD KANDUNGAN</td></tr>
<tr><td colspan="3">Persepsi seni

Pemahaman bahasa seni visual dalam aspek unsur seni.</td><td colspan="3">Aktiviti permulaan (5 minit)
Guru menerangkan tentang bentuk secara ringkas melalui slide sebelum permulaan permainan ini.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Eksplorasi seni

Eksplorasi dan aplikasi unsur bentuk bagi memperkukuh pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual.</td><td colspan="3">1.2 Straw Castle

Permainan ini bertemakan tentang (teamwork) yang melatih murid untuk menyelesaikan tugasan diberikan secara berkumpulan dan melatih komunikasi di antara mereka.</td></tr>
</table>

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

	 1) games ini juga dikenali sebagai *leaderless group Discussion* (LGD) kerana *games* ini memerlukan perancangan dan strategi serta pembahagian tugas. Fasilitator sebagai pemerhati dan *briefing* kepada kumpulan tersebut. 2) Murid di bahagikan kepada dua kumpulan 3) Murid diminta membuat sebuah bangun tiga dimensi (3D) dengan menggunakan *straw*. 4) Murid diberi masa oleh fasilitator 15-20 minit. 5) kumpulan yang berjaya membuat bangunan dan boleh menampung telur dikira berjaya dan pemenang
Refleksi (5 minit)	

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

LAMPIRAN C - 5

WARNA

<table>
<tr><th colspan="6">RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN</th></tr>
<tr><td>MINGGU : 4</td><td>TARIKH : 06/10/2018</td><td>HARI : Sabtu</td><td>MASA : 10:00</td><td>KELAS : Ting 1</td><td>BIL PELAJAR : 20 Orang</td></tr>
<tr><td colspan="3">MATA PELAJARAN : Pendidikan Seni Visual</td><td colspan="3">BIDANG : Bahasa Seni Visual
TAJUK : Warna</td></tr>
<tr><td colspan="2">TEMPOH : 1 MINGGU
BBM : Kad berwarna sebagai indikator dan muzik</td><td colspan="2">NILAI MURNI : Kerjasama, disiplin dan berkeyakinan</td><td colspan="2">EMK : Teater dan Permainan, kreativiti dan inovasi.</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJEKTIF PEMBELAJARAN :
3) Menerangkan kategori warna asas, sekunder dan tertier dengan menggunakan pendekatan Magic if.
4) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games melalui kategori warna asas, sekunder dan tertier.</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD PEMBELAJARAN :
3) Murid dapat mengenal, memahami dan menyatakan katagori warna asas, sekunder dan tertier melalui permainan colour wheel dan games home.
4) Membuat eksperimentasi dan Theatre Games kategori warna asas, sekunder dan tertier dengan pendekatan Theatre Games melalui magic if.</td></tr>
<tr><td colspan="6">PENDEKATAN STRATEGI : KBAT – Mengaplikasi, Menganalisis, Menilai dan Mencipta</td></tr>
<tr><td colspan="6">STANDARD KANDUNGAN</td></tr>
<tr><td colspan="2">Persepsi seni

Pemahaman bahasa seni visual dalam aspek unsur seni.</td><td colspan="4">Aktiviti permulaan (5 minit)
Guru menerangkan tentang warna secara ringkas melalui slide sebelum permulaan permainan ini.



Roda Warna</td></tr>
</table>

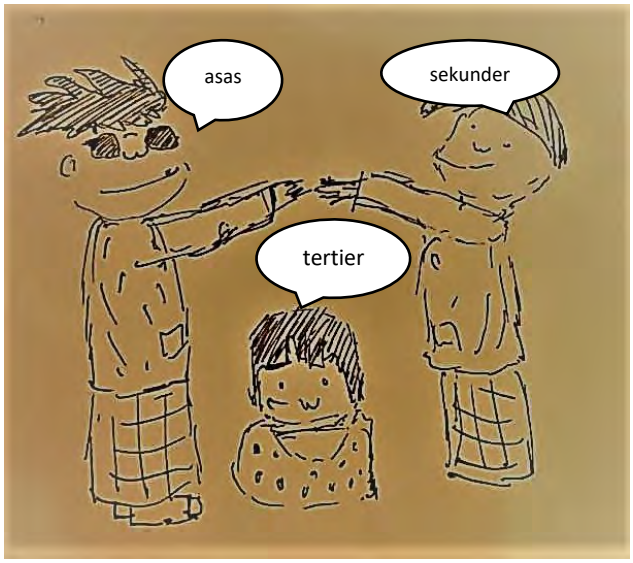
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Eksplorasi seni Eksplorasi dan aplikasi unsur garisan bagi memperkukuh pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual.	***Games Splat* (10 minit)**   1. *Games Splat* ini murid perlu membentuk bulat seperti roda warna. 2. Permainan ini murid dalam 12 sahaja mengikut roda warna. 3. Murid perlu menyebut dan memilih warna yang terdapat dalam roda warna dengan nama yang betul. 4. Setiap warna telah dipilih menjadi nama kepada murid. 5. Games splat ini murid perlu turun bila fasilitator menyebut perkataan 'down'. Kemudian murid kiri dan kanan perlu membuat gaya tembak. 6. Murid yang lambat dikira kalah. 7. Di akhir, permain hanya tinggal pemenang sahaja.

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

	***Games Home* (10 minit)**  Permainan ini berlangsung secara ramai yang memerlukan murid melakukan bentuk rumah setelah guru menyebut warna seperti gabungan warna asas dengan warna sekunder. 1. Murid akan diberi watak warna oleh fasilitator 2. murid akan berjalan bebas dalam bilik darjah tanpa arah. 3. Apabila arahan daripada guru (menyebut STOP) murid berhenti dan tidak bergerak. kemudian guru akan menyebut HOME murid perlu membuat pergerakan seperti gambar rajah 1.2. 4. Hanya watak warna asas dan warna sekunder yang akan membuat bentuk home. Kemudian watak warna tertier iaitu watak yang akan berada di tengah serta bersesuaian dengan rumah yang di pilih.
Refleksi (5 minit)	

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

LAMPIRAN D

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Nama Informan :

Tarikh :

Masa :

Tempat :

AKTIVITI	NOTA
Setelah tuan/puan membaca dan meneliti surat informasi dan telah menandatangani borang kebenaran, saya mengucapkan terima kasih kepada tuan/puan sudi mengambil bahagian dalam kajian ini. Saya memulakan temu bual ini dengan bertanyakan.. 1. Bolehkah tuan/puan menceritakan biodata dan latar belakang pendidikan? 2. Apakah pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC) yang diamalkan sekarang? 3. Sejauh manakah tuan/puan faham tentang pembelajaran bersepadu? 4. sejauh manakah tuan/puan faham tentang *Theatre Games*? 5. Pada pendapat tuan/puan adakah pendekatan *Theatre Games* sesuai digunakan dalam PdPC? 6. Mengapakah pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu diaplikasikan dalam PdPC di sekolah? 7. Adakah tuan/puan pernah menghadiri kursus atau latihan mengetahui *Theatre Games*? 8. Apakah ciri-ciri *Theatre Games* yang dikenal pasti? 9. Bagaimanakah pandangan tuan/puan tentang pendekatan *Theatre Games* dalam Pendidikan Seni Visual dilaksanakan di sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?	

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

LAMPIRAN E





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





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





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

LAMPIRAN F - 1

TRANSKRIP

Nama Informan : Zarina Binti Abdullah (**TB1 ZBA, 28/12/2018**)

Tarikh : 28/12/2018

Masa : 09.43 PM

Tempat : Rumah Kebun Art Studio, Proton City, Perak

Transkrip	No.Baris
Penyelidik : Bimillahiromanirihim, Assalamulaikum w.b.t saya Mohamad Sayuti sebagai penyelidik ingin temu ramah cikgu Zarina sebagai informan saya untuk kajian ini, untuk memudahkan lagi saya mempercepatkan lah dengan pertanyaan terus bolehkah cikgu Zarina menceritakan biodata diri dan latar belakang pendidikan.	1 2 3 4 5
Informan : aa saya selepas habis SPM, saya terus mengambil jurusan seni halus di UiTM shah alam empat tahun untuk degree, kemudian saya menyambung pendidikan di maktab perguruan ilmu khas iaitu, KPAR selama setahun untuk kursus perguruan, kemudian melalui pendidikan saya telah memohon untuk menjadi guru lah dan saya juga ada master pendidikan seni visual di UPSI juga tahun 2007.	6 7 8 9 10 11
Penyelidik : okeay, bagi soalan kedua apakah PdPc yang diamalkan yang cikgu amalkan sekarang di sekolah?	12 13
Informan : okeay, pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang diamalkan sekarang kita mengikut, contohnya menengah atas, menegah rendah dia ada konsep sekarang ini, kita mulakan KSSM dan kita juga mengikut pembelajaran abad yang ke-21 jadi semua itu kita patuhi dan kita sesuaikan dengan subjek pendidikan seni visual yang diajarkan dalam kelas lah.	14 15 16 17 18
Penyelidik : apa contoh dia pembelajaran	19
Informan : Pembelajaran dan pemudahcaraan ini kebanyakan sekarang ini, dia lebih kepada berasaskan pelajar jadi guru hanya sebagai pemudahcara, pembimbing jadi kalau kita bagi sesuatu tajuk itu, kita hanya membimbing pelajar so pelajar itu, lebih menguasai lah pembelajaran dalam kelas selalunya lebih kepada berkumpulan.	20 21 22 23 24
Penyelidik : Sejaumanakah cikgu faham tentang pembelajaran bersepadu?	25
Informan : Ok, di sini aa ikutkan kalau kita, yang saya fahami lah pembelajaran bersepadu kalau dari segi pendidikan seni visual selalu nya aa pelajar dia perlu banyak lah konsep contohnya pelbagai sumber dan teknologi jadi kita tak perlu	26 27 28

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

terhad kepada asas dua dimensi sahaja so pelajar ini boleh melalui teknologi sekarang lah ICT, atau pun *google internet* so mereka terbuka lah untuk pembelajaran cuma guru perlu ikut betul-betul aa sylibus yang diberikan aa dan pelajar mengikut inovasi dan kreativiti sendiri lah.

Penyelidik : ada masa cikgu mengajar, cikgu slickkan punya subjek lain contohnya sains ke , sejarah ke?
Informan : Ok macam, contohnya kesedaran sivik ada juga, kesedaran sivik tentang menghayati alam so maknanya satu-satu taju itu, aa contohnya pelajar, belajar tentang karya buatan manusia dengan alam semula jadi, dekat situ dah di slickkan dengan nilai-nilai lain lah pada pelajar.

Penyelidik : Seterusnya, mengapakah pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu diaplikasikan dalam PdPc sekolah.

Informan : Ok, aa pada asasnya kalau pembelajaran abad ke-21 kita mengikut yang terkini, kalau kita nak bandingkan pelajar dulu dengan sekarang sangat berbeza, pelajar sekarang lebih terdedah dengan zaman sekarang lah maksudnya dengan internet yang macam-macam, yang (**Penyelidik**: zaman IT) ya zaman IT, jadi kita kena tekatkan lah, macam contoh pembelajaran abad ke-21 di mana pelajar buat secara kumpulan dengan menggunakan ICT, i-Think so banyak-banyak cabang, so mengapa, so jawapan di sini, pada pandangan saya, pelajar lebih kreatif, mereka akan lebih berkembang lah idea pemikiran mereka.

Penyelidik : Kalau dibandingkan yang dalu konvensional?

Informan : Dalunya banyak bergantung pada guru semata-mata, guru hanya memberi saja, sekarang pelajar lebih berani advance.

Penyelidik : Adakah pelajar seronok bila cikgu menggunakan pendekatan abad ke-21.

Informan : Saya lihat dengan character pelajar terkini mereka lebih enjoy lah dalam pembelajaran abad ke-21, cuma kawalan guru kena kuat sebab macam dulu bila tak ada aktiviti itu hanya satu aras saja, sekarang ini melibatkan dua so melibatkan kumpulan pelajar lebih kepada bising sikit dalam kelas, lebih aktif, tak ada yang pasif.

Penyelidik : Apakah pendekatan yang sering digunakan oleh cikgu semasa PdPc?

Informan : Ok, contohnya kalau pendekatan itu saya juga masih menggunakan cara konvensional juga walaupun sudah ada konsep ict, contohnya kalau asas lukisan dalam seni masih lagi menggunakan cara yang lama lah, maksudnya masih ada lagi demonstrasi daripada guru, contohnya nak ajar buat water colour mesti ada lagi tunjuk cara oleh guru dulu kemudian atau contoh-contoh karya baru dilakukan oleh pelajar tak kira lah walaupun dalam bentuk kumpulan so ini pendekatan yang saya guna.

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

Penyelidik : Kalau contoh yang tajuk unsur seni macam cikgu guna pendekatan?	68
Informan : Ok, kalau sekarang ini kita panggil bahasa seni visual, dia dah, so pendekatan sebab tajuk dia ada banyak di bawah bahasa seni visual ikut tajuk-tajuk.	69 70 71
Penyelidik : Sebab KSSM dia sudah pecahkan tajuk.	72
Informan : So, dia ada banyak, aa selain, kita tak boleh guna, harapkan buku semata-mata, so macam tadi kan ada galeri walk, so contohnya sudah habis penghasilan karya so pelajar-pelajar lain pula boleh memberi komen atau pun. jadi dia orang boleh keluarkan idea mereka sendiri dan pandangan mereka terhadap karya kawan-kawan mereka sendiri.	73 74 75 76 77
Penyelidik : Bagaimanakah pandangan cikgu tentang pendekatan *theatre games* dalam pendidikan seni visual dilaksanakan sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?	78 79 80
Informan : Ok, saya pada awalnya *confuse* sikit tentang *theatre games*, kemudian saya ingat balik semula lah, contohnya, memang bagus ada pendekatan theatre games jadi sesuatu pembelajaran itu lebih menarik, so contohnya pelajar itu permulaan cikgu sudah terangkan theatre games dia orang ada satu tarikan untuk meneruskan tajuk, contoh event tajuk warna lah mereka belajar nak tukar, campuran warna, contohnya kalau kumpulan ini campur merah, campur biru dapat warna apa, jadi sesuatu games itu setiap sesama mereka dah ada satu menarik, so experiment itu menyebabkan mereka rasa tertarik belajar lagi, cuma kekangan masa bagaimana cikgu nak kena bahagikan masa mengikut masa yang ditetapkan.	81 82 83 84 85 86 87 89 90 91
Penyelidik : Jadi sekarang seni masalah kekangan masa.	92
Informan: Ya, kekangan masa dan melibatkan aktiviti, proses nak kemaskan balik sebab ada PdPc subjek lain selepas itu, (**Penyeldik** : sebab seni kena ajar teori dan aktiviti) cuma masalah yang saya perasan sebenarnya dalam KSSM dia dah bahagikan kepada, macam ini bahasa seni visual untuk minggu satu dibahagikan kepada dua iaitu persepsi seni dan eksplorasi seni, jadi dekat sini kita boleh lebih kepada teori (Penyelidik : makna dia ajar teori saja tak campur dengan aktiviti) ya, belum lagi dengan aktiviti, so minggu kedua, di bawah tajuk yang sama, kita dah, baru boleh buat, macam ini di panggil ekspresi seni dan eksplorasi seni ini baru mereka boleh menghasilkan karya dan terakhir mempamerkan hasil karya, jadi minggu pertama pada pandangan saya boleh dibuat pendekatan theatre games ini, jadi dia orang excite nak tahu dan buat jadi minggu kedua itu yang kita manage time sebab kadang-kadang pelajar boring pun dengan teori semata-mata, pelajar bila dengan seni je dia orang beraktiviti (**Penyelidik** : pelajar bila masa aktiviti suka) saya nampak KSSM ini sudah pecahkan macam itu, jadi cikgu boleh bahagikan masa bagi minggu pertama untuk teori dan theatre games mungkin boleh dimaksudkan kemudian minggu kedua mesti manage untuk settle kerja hasil karya, (**Penyelidik** : adakah sesuai ke tidak KSSM pecahkan masa teori dan masa aktiviti) cikgu sudah ada target	93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110

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

ekspresi seni dan eksplorasi seni mesti di jalankan minggu kedua settle (adakah ia boleh langkau atau tidak, contoh macam pelajar tidak dapat cikgu buat teori) boleh tapi sekolah menekankan pada silibus dahulu dalam bulan tertentu takut tidak cukup masa kadang-kadang teori kita sudah mula buat pada minggu pertama.	111 112 113 114 115

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN F - 2

TRANSKRIP

Nama Informan : Lin Haslinaz (**TB1 LZ, 31/12/2018**)

Tarikh : 31/12/2018

Masa : 08.05 PM

Tempat : Sarang Art Hub

Transkrip	No.Baris
Penyelidik : Assalamulaikum w.b.t saya Mohamad Sayuti berterima kasih sebab puan sudi ambil bahagian dalam kajian saya sebagai informan. saya terus direct kepada soalan pertama disebabkan bising sangat. Bolehkah puan menceritakan biodata diri dan latar belakang pendidikan dan bagai mana puan terlibat dengan teater.	1 2 3 4 5
Informan : Okey, latar belakang saya bermula dengan seni visual, di mana ijazah saya seni lukis dan seni reka dari UiTM Shah Alam tahun 1998. Kemudian saya terus KPLI major dalam seni visual juga dan sekarang saya sedang membuat master juga dalam pendidikan seni visual juga, saya juga terlibat dengan teater (teater seni dan persembahan teater) macam mana saya boleh terlibat dari bangku sekolah juga, minat lah so mana-mana ada peluang ada persembahan saya akan ambil part sampai di UiTM, bila masuk UiTM 1994 saya mula aktif dalam teater dan dalam deklamasi puisi, saya bermula aktif di situ lah, so saya teruskan dengan ini (**Penyelidik** : macam mana puan boleh sampai ke KPM) saya no stop mencari peluang dan saya jadi cikgu tahun 2010 kemudian saya ada produksi sendiri, di mana terus saya tidak putus mengadakan persembahan teater dan bengkel seni persembahan selepas itu, produksi saya juga terdiri dari golongan cikgu-cikgu dan juga pensyarah IPG dan IPT semua lah. So majoriti kami dari KPM so bila selalu buat program untuk sekolah-sekolah dan juga IPT awam.	6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
Penyelidik : Apakah pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang diamalkan sekarang?	20 21
Informan : Sekarang saya tidak mengajar, saya hanya di KPM sahaja.	22
Penyelidik : Sejauh manakah puan faham tentang pembelajaran bersepadu?	23
Informan : Pembelajaran bersepadu ini macam combine, macam seni visual dengan muzik, sains matematik dan semuanya. so kalau tanya saya personally, saya agak keberatan sikit lah fasal bersepadu ini tetapi mungkin sebab benda yang baru, kita perlu lebih detail supaya kita lebih faham betul-betul, kalau kita faham insya allah kita boleh jalankan pembelajaran bersepadu.	24 25 26 27 28
Penyelidik : Sejauh manakah puan faham tentang *theatre games*?	29

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

Informan : *Theatre game* ini pada saya lebih kepada pengenalan untuk kita mengajar, lebih kepada set induksi tapi kalau sebelum ini kita sebut, macam waktu saya mengajar dulu selitkan games dalam setiap kelas saya (**penyelidik** : contoh games) saya suruh budak berlakon lebih kepada vocal macam improvisasi, sebutan semua, saya tengah-tengah mengajar kalau rasa boring sikit, okey automatik akan jadi, okey baby, kalau student saya, dia memang sudah faham dah macam dia orang akan standby saja, watak apa, saya akan panggil dia orang, tiba-tiba hati itu jadi penjual roti, dia orang pun, roti hari ini mahal sikit tiga ringgit tapi yang dah biasa lah, orang akan faham lah, kalau macam budak-budak baru ini lebih kepada fun-learning tapi sebenarnya *games* saya terapkan itu relate dengan subjek saya mengajar sebab saya mengajar lukisan tengok dengan kesesuaian tajuk, tema yang kita ajar, so kalau tema macam, hari macam kita nak melukis tema alam katakan, kita tengok lah dengan relate dengan alam. okey kenapa dengan pokok ini keras, sebab saya sekolah rendah budak support sikit lah, cuma pada budak ia lebih kepada enjoy. So kalau kita tidak boleh control benda ini akan jadi kosong, sebenarnya benda ini ada tersirat, maksud nya nak disampaikan kalau mungkin pada sekolah menengah dia orang cepat tangkap sikit sebab dia sudah matang.

Penyelidik : Pada pendapat puan adakah pendekatan *theatre games* sesuai digunakan dalam PdPc?

Informan : *Personally*, saya setuju, sebab satu tidak boring lah, so budak akan lebih fokus dan ia akan berminat, so bila kita selalu buat, saya bercakap dalam skop sekolah rendah, bila kita selalu buat, sebelum kita masuk kelas budak akan tunggu kita, murid macam excited, cikgu nak bual fasal apa hari ini, jadi macam seronok lah, dia akan tertunggu, macam tak sabar, cikgu nak buat apa. So masa kita masuk budak-budak ceria, saya suka konsep macam itu ceria, saya tak nak budak takut semua tak, selepas itu, student akan jadi confident dan juga kreatif automatik dia akan berfikir di luar kotak, dia akan berfikir lebih, so agak-agak okey, dia sudah standby dah, esok tema alam, ok dia standby dah tema alam ini dia nak cakap apa esok, dia dah terima, budak akan tertarik pada cikgu dan juga minat pada subjek itu confident budak.

Penyelidik : Mengapakah pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu diaplikasikan dalam PdPc di sekolah?

Informan : Oh perlu, dari segi slide, visual. saya *personally* buat saya pakai video handphone, saya juga guru multimedia di sekolah, saya banyak pasang TV beberapa sudut sekolah. So katakan saya masuk kelas pukul sembilan pagi dia orang melukis, berlakon dalam kelas semua itu saya ambil, habis kelas automatik saya pasang dekat komputer saya pasang satu sekolah, So dia macam proud, confident, waktu rehat ke apa dia tak pergi main merata-rata dah semua nak menunggu depan TV sebab muka nak masuk TV, semua excited, seronok tapi ini dari skop sekolah rendah (**Penyelidik** : mungkin boleh di aplikasi di sekolah menengah) boleh tapi pendekatan lain sikit sebab budak sudah matang.

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

Penyelidik : Adakah puan pernah menghadiri kursus atau latihan mengenai *theatre games*?	72 73
Informan : Secara formal di KPM tidak ada, cuma nya masa bermula linus ada, dulu ada linus, sekarang tidak, waktu itu ada kursus dia. *I mean* yang bawah *government* tidak ada yang di luar-luar itu ada memang secara tak langsung memang ada (**penyelidik** : ini penglibatan sendiri) yes.	74 75 76 77
Penyelidik : Apakah ciri-ciri *theatre games* yang dikenal pasti?	78
Informan : Saya lakonan lah, lakonan semula, lepas itu yang cerminan yang famous itu (mirroring) tiru watak dan improvisasi.	79 80
Penyelidik : Bagaimanakah pandangan puan tentang pendekatan *theatre games* dalam pendidikan seni visual yang dilaksanakan di sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?	81 82 83
Informan : Okey, apa yang saya nampak lah, selalunya kalau guru pun yang minat dia yang buat setengah guru tidak buat pun, (**penyelidik** : ini adalah atas guru sendiri) atas guru sendiri juga, kalau dia minat , dia memang akan buat itu yang saya perhatikan waktu saya di sekolah dahulu, so saya rasa *theatre games* ini menarik kalau boleh diteruskan dan di aktifkan lagi sedikit cuma perlu kita tekankan sedikit supaya lebih serius untuk **theatre games**, sebenarnya bagus, saya setuju, sebab at less tidak boring sangat dalam kelas, macam saya cakap budak dia tertunggu, macam *fun* sikit la, tidak lah serius sangat terlalu tegang tak seronok juga, semua takut nak bersuara semua, *at least* budak berani bercakap apa yang dia orang inginkan.	84 85 86 87 88 89 90 91 92 93

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

LAMPIRAN F - 3

TRANSKRIP

Nama Informan : Muhamad Faizal Ahmad (**TB1 MFA, 19/01/2019**)

Tarikh : 09/01/2019

Masa : 10.30 AM

Tempat : Perpustakaan UPSI

Transkrip	No.Baris
Penyelidik : Assalamualaikum w.b.t terutama sekali saya ucapkan terima kasih kepada En. Faisal Ahmad kerana sudi mengambil bahagian dalam kajian saya, research ini, jadi saya ingin temu ramah En.Chal sebagai informal saya untuk kajian ini, so saya direct dengan soalan pertama. Bolehkah En.Chal menceritakan biodata diri dan latar belakang pendidikan.	1 2 3 4 5
Informan : Assalamualaikum, nama Saya Mohamad Faizal Bin Ahmad, saya merupakan pensyarah di fakulti muzik seni persembahan, jabatan seni persembahan dalam bidang teater, latar belakang pendidikan saya diploma dalam teater dalam pengurusan teater, dan juga degree dalam teknologi kreatif seni layar, kemudian saya sambung dalam saya punya peringkat sarjana dalam teater pendidikan di UKM dengan kajian saya mengenai lakon teknik, lakonan dalam pendidikan teater dan sekarang ini saya sedang menjalankan punya PHD dalam teater muzikal, saya mengkaji *structure* muzikal di USM.	6 7 8 9 10 11 12 13
Penyelidik : Apakah pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang diamalkan sekarang?	14 15
Informal : Ok, kalau diikutkan ini fokus kepada saya *apply* ke atau secara general, yang saya apply saya tak tahu sebab lain bidang lain pengamalannya tapi kalau apply, saya tenaga pengajar dalam bidang teater, apa yang saya apply ini adalah *on theatre in education*, teater dalam pendidikan (TIE) ia berbeza teater dalam pendidikan dan pendidikan teater berbeza jadi apa yang saya apply sekarang ini saya mengaplikasikan segala teknik-teknik lakonan teknik teater dalam saya punya P&P walaupun sebab benda ini berlaku dalam kajian master saya juga, walaupun kita mengajar subjek-subjek lain tapi saya menerapkan elemen-elemen acting itu dalam P&P supaya salah satu kaedah pemudahcara dan juga menarik perhatian pelajar serta bagi menyediakan panduan kepada guru-guru, bagi mendapatkan satu method yang lain iaitu dengan pendekatan teater untuk memudah cara dalam aspek pengajaran. (**Penyelidik** : En.Chal mengajar budak degree dan diploma contohnya sebelum dan selepas ambil *course*) kalau saya *compare* membuat perbezaan saya tak nak membuat perbezaan antara pelajar bagi pelajar-pelajar major teater sebab pelajar major teater tidak ada *basic* pendidikan, saya ambil contoh pelajar-pelajar minor sebab pelajar minor ini daripada pelbagai jurusan mereka kebanyakan daripada latar belakang	16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

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

pendidikan dan ambil pendidikan jadi pelajar-pelajar minor yang saya sebelum ini saya dapat lihat perbezaan apabila mereka sudah posting dan masuk ke alam persekolahan, di mana kita tengok perbezaan bila kita buat *observation* pelajar-pelajar yang tak ada *background* teater dengan pelajar-pelajar yang ada *background* teater, saya dapat lihat bahawa pelajar-pelajar yang tidak ada *background* teater ini mereka sebenarnya pelajar yang bijak menguasai bidang mereka pelajari tapi masalahnya *approve* (pendekatan) mereka kepada pelajar untuk menyalurkan semula pencairan ilmu kepada itu tidak berlaku dengan baik yang mana mereka hanya menyampaikan tetapi ada sesetengah pelajar tak care, tak peduli pun apa yang cikgu ajar, jadi dekat situ ada satu gaps, satu masalah tapi saya tengok pelajar-pelajar yang minor teater yang pernah ambil minor teater pergi ke alam persekolahan, mereka ini lebih kreatif, mereka boleh *explore*, mereka lebih berani dan mereka tahu bagaimana nak mengawal keadaan, itu perbezaan yang saya nampak, memang yang kita tengok ada juga pelajar tidak belajar teater tetapi keyakinan dia tinggi tapi kalau kita tengok dalam konteks pelajar yang belajar yang tak belajar saya nampak begitu.

Penyelidik : Sejauh manakah En.Chal faham tentang pembelajaran bersepadu?

Informan : Ok, *basically* pembelajaran bersepadu ini adalah satu hubung jalin antara, orang kata ia boleh berlaku dua subjek atau pun dalam satu subjek yang mana membaca dan menulis yang kita tahu mendengar dan menulis, bercakap dan mendengar, jadi kalau kita merentasi kepada perbezaan kepelbagaian subjek kita tengok boleh berlaku juga teater dalam subjek-subjek yang lain, dalam kajian saya juga ada tulis, pembelajaran kesenian dalam matematik, pengaplikasian itu hubung jalin, hubung kait antara kesepaduan antara beberapa bidang dalam satu pendekatan (**Penyelidik** : kalau dalam subjek seni apa En.Chal boleh nampak) seni apa, seni persembahan ke seni apa, seni visual ke (seni visual) ok, sebab saya tak ajar seni visual saya nampak seni visual satu bidang yang sangat luas, ia berkaitan dengan kreativiti, berkaitan dengan kemahiran dan juga pengetahuan sebab seni visual adalah dia, kalau kita nak kaitkan seni visual dengan seni persembahan maksudnya teater, tari yang berlaku di atas pentas sebenarnya saling berkait rapat cuma kita nampak ia adalah bidang yang berbeza tapi kalau kita nak mengaitkan antara teater, contohnya dengan seni visual memang boleh dikaitkan secara terus sebab teater boleh dikaitkan dengan apa-apa bidang sekali pun, *event* kalau awak buat enginery, matematik ke, sains ke, komputer ke masih memerlukan elemen-elemen teater boleh dikaitkan lagi untuk seni pun sama bukan sahaja daripada aspek theatre games tapi aspek teknik, lakonan, persembahan, keyakinan semua boleh dikaitkan dalam bidang seni visual juga.

Penyelidik : Sejauh manakah En.Chal faham tentang *theatre games*?

Informan : Ok, sejauh mana saya faham, saya seorang pengajar dalam bidang teater, jadi *theatre games* adalah satu permainan saya lah dalam sistem pengajaran saya. Ok, *theatre games* ini *basically* kalau kita lihat ia bermula sebenarnya telah bermula sejak kita kecil lagi, sejak kita kanak-kanak, kita sudah mula bermain dengan permainan-permainan bola, *jig saw*, *puzzle*, lego, anak patung, robot-robot semua kita dah ia permainan. Masa itu ia tidak digelar *theatre games* itu adalah *games*, permainan yang kita main, tapi sebenarnya apa yang

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

kita lakukan masa kecil-kecil kita bermain kita menggunakan alat-alat untuk membina sesuatu dengan lego itu sebenarnya dia menyumbang kepada perkembangan minda kita, kreativiti kita, setuju?. selepas itu, bila kita belajar dalam proses-proses ini kita mula mengenal apa itu rasa, nak pegang itu rasa macam mana, bola itu lembut, bola itu keras, kita dah mula rasa, kita mula develop membentuk kita punya emosi dan juga perasaan daripada kecil, apabila kita menjelang dewasa, kita akan masuk satu era untuk kita dah boleh merasa dan membezakan apa yang berlaku bola keras dan bola lembut, apa beza dia, kita dah boleh menilai, betul?, selepas kita boleh menilai robot ini baik, robot ini jahat, robot transformer kita dah tahu kita boleh menilai walaupun dia adalah robot, selepas boleh menilai, proses itu sebenarnya dia telah membentuk kita punya pemikiran untuk lebih kritikal iaitu daripada robot, katakan robot transformer bumblebee yang baik, kita dah kritikal menggunakan robot itu untuk berlawan, kadang-kadang budak dia kreativiti buka tangan buka kaki cantum semula, kita sudah mula membina risiko maksudnya pemikiran daripada kanak-kanak sudah mula membentuk satu disiplin dan juga penilaian terhadap aktiviti-aktiviti permainan yang berlaku dari kecil, bila kita sudah dewasa, kita belajar mula kenal satu lagi *term theatre games*, permainan juga tapi berkaitan dengan permainan teater iaitu berkaitan dengan elemen-elemen teater, elemen drama, elemen pembentukan character, kita ada perkembangan character, membina character, prosesnya berlainan tetapi matlamatnya sama, macam mana kira merasa bola, kita mula menilai, kita mula membina risiko, sebenarnya matlamatnya adalah sama, cuma caranya adalah berbeza, sebab *theatre games* ini berlaku tidak kira peringkat usia, daripada kecil (semua usia boleh) ia tidak ada klasifikasi *theatre games* hanya untuk umur-umur macam ini, kecuali kalau kandungan dalam *theatre games* itu menyentuh isu-isu yang sensitiviti macam tidak sesuai untuk kanak-kanak kita gunakan untuk dewasa ataupun ia menunjukkan kematangan orang dewasa tidak sesuai kanak-kanak, kalau terlampau basic ia untuk kanak-kanak. jadi *theatre games* ini dia sebenarnya berfungsi dalam membentuk kita punya rasa, membentuk kita rasa, membentuk kita sensitiviti dan juga membina keyakinan diri selain daripada dia boleh memberi semangat kerjasama kerja berpasukan dalam satu organisasi ataupun dalam satu-satu aktiviti, jadi kita melakukan *theatre games* tujuannya sememangnya kita nak salah satu untuk mengeluarkan apa yang ada dalam diri seseorang itu yang terbuku atau cara nak membentuk cara-cara mengekspresikan emosi dan mengekspresikan perasaan sebab kadang-kadang manusia ini ada bersifat pasif, manusia ini ekstrovert dan introvert dia tunjuk terlampau agresif jadi *theatre games* ini berperanan untuk mengeluarkan sifat di sebalik diri dia, kadang dia tidak tahu dia boleh bersuara lantang tapi disebabkan persekitaran dia daripada kecil dia seorang yang cakap peralahan, dia bukan seorang yang menjerit, kalau marah pun diam, tapi dengan *theatre games* sebenarnya mampu untuk mengeluarkan sisi di sebalik itu. itu yang special, itu peranan dia, peranan yang paling besar kita tengok boleh menghasilkan sesuatu yang di luar kebiasaan dia, itu fungsi *theatre games* tapi dalam konteks drama lain pula sebab dalam konteks drama berfungsi untuk mengenali character-character yang lain, yang perlu dibawa ke pementasan tapi dalam konteks kehidupan seharian *theatre games* ini boleh membina keyakinan diri, boleh membina sensitiviti yang lebih berbanding yang biasa.

Penyelidik : Bagaimanakah perbezaan *theatre games* dengan *theatre*?

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

Informan : Sebenarnya, kalau nak bagi orang faham cara paling mudah kita melibatkan orang itu dalam aktiviti, kalau kita just cakap sahaja *theatre games* orang ingat *theatre*, persembahan teater, sebenarnya *theatre games* adalah proses dia bukan satu persembahan, dia adalah untuk persediaan dan juga untuk pementasan satu dan persediaan diri, sebenarnya tidak kira dalam bidang apa sekali pun, sebab saya sendiri pernah mengadakan bengkel dan pernah mengadakan sesi *theatre games* untuk organisasi-organisasi yang bukan seni persembahan, saya pernah bagi bengkel *theatre games* untuk agensi antidadah, saya pernah bagi bengkel untuk guru menggunakan konsep *theatre games*, saya pernah bagi untuk jabatan-jabatan kerajaan, di mana saya *apply theatre games* ini untuk membina keyakinan diri mereka, untuk membina sensitiviti mereka dan untuk berikan mereka lebih peka terhadap apa yang berlaku dalam diri mereka dan juga organisasi mereka jadi fungsi bukan untuk *theatre* sahaja, fungsi dia lebih besar, fungsi dia lebih kepada kehidupan pembawa dalam bidang kerjaya, dalam bidang persahabatan, penghubungan, dia lebih kepada itu, bukan fokus untuk persembahan semata-mata.

Penyelidik : Pada pendapat En.Chal adakah *theatre games* sesuai digunakan dalam PdPc?

Informan : Memang sangat sesuai, saya sangat setuju dan sangat sesuai sebab dia tidak tertakluk kepada bidang seni persembahan teater sahaja, ia dalam semua bidang, terutamanya kepada guru sendiri, ia boleh masuk mana-mana bidang tetapi setiap guru kadang-kadang dia kena mengaplikasikan *theatre games* kepada pelajar, mungkin dalam bidang teater atau bidang lain tetapi tidak cukup hanya membaca, bagaimana mengendalikan teater dan mengarahkan pelajar untuk membuat *theatre games*, sebenarnya tidak cukup itu adalah satu kaedah yang tidak betul, pada tidak betul, sebab dalam pemerhatian saya kalau kita nak mengajar kanak-kanak kita perlu menjadi kanak-kanak, kita perlu terlibat dengan mereka, maksudnya kita buat sesuatu *theatre games* kita perlu *get involve* dalam *theatre games* itu, kita perlu bermain dengan mereka baru lah *chemistry* itu akan terbina antara pelajar dan guru. kalau kita suruh mereka buat, kita tidak buat jadi itu adalah satu arahan, jadi ia tidak membina apa-apa perhubungan antara guru dan juga pelajar, jadi ia sebagai guru harus mengetahui mendalami bagaimana untuk melakukan dan bersama-sama pelajar untuk melakukan benda itu, barulah ia berkesan, kalau setakat baca kemudian, suruh saja, ok buat dua kumpulan bulatan sebenarnya kaedah itu kurang, pendekatan itu kurang meyakinkan pada saya. Melainkan guru itu sendiri berada dalam salah satu kumpulan buat bersama-sama barulah theatre games akan jadi lebih *effective*.

Penyelidik : Mengapakan pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu di aplikasi dalam PdPc?

Informan : Ok, pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu di aplikasikan dalam PdPc. ok, kalau kita sebut dalam abad ke-21 sekarang ini kita tengok kita lebih menjurus kepada IT, gadget, media sosial. jadi sini kita lihat pendekatan secara fizikal atau pendekatan secara aktiviti seharian semakin berkurangan sebab pelajar-pelajar kita, semua orang pun, sudah bergantung harap pada gadget,

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

semuanya *search*, event nak mendapatkan, bagaimana cara-cara meningkatkan keyakinan diri kita boleh search, google sahaja, ada beberapa cara kita boleh ikut di situ tapi sejauh mana, pendekatan itu memberi *effective* kepada kita sebab itu adalah salah satu komunikasi sehala, kita mendapat input tetapi kita tidak mengeluarkan apa yang kita dapat itu, bagaimana cara kita nak keluarkan apa yang kita dapat adalah menerusi aktiviti berkumpulan, pengalaman secara langsung sebab dalam abad ke-21 ini semakin, kita tengok dunia semakin mudah, kita nak ape kita boleh dapat, duduk sorang-sorang kita boleh dapat sesuatu benda tak perlu pergi *library*, tak perlu pergi mana-mana, duduk atas katil kita boleh dapat semua benda, tapi sebenarnya adalah satu cabaran dan juga risiko yang sangat tinggi, sebab dalam pengajaran dan pembelajaran, sebenarnya sekarang ini ada juga institusi ataupun kaedah-kaedah hanya menggunakan *skype*, dia hanya menggunakan laptop, *assignment* hantar melalui *online*, benda ini ok untuk kemajuan. tapi dari sudut lain dia telah mengurangkan pada aspek komunikasi dan juga pembentukan diri, sebab bila kita tidak berjumpa dengan orang, contoh awak tidak jumpa saya hari ini saya just *email* jawapan-jawapan, sara rasa awak tidak dapat nak tanya semula apa yang tidak faham, awak tidak dapat bagi feedback. di situ ada kelonggaran, nampak dekat situ awak tidak dapat tanya, ia bleh berlaku komunikasi dua hala melalui *reply online* tapi awak akan rasa macam tak nak tanya balik, dan tidak payah tanya jawapan sudah dapat tak akan mahu tanya lagi. So benda sebegitu menjadi kekangan untuk mendapatkan maklumat yang awak nak, macam hari ini awak datang betul jumpa tanya wak boleh bagi *feedback* apa yang awak tidak faham, boleh tanya terus, jadi dekat situ kita nampak proses komunikasi berlaku dengan lebih *effective*, jadi kalau sebut pasal pendekatan abad ke-21, sebenarnya mengapa perlu diaplikasikan adalah sebab benda-benda ini gadget, IT menguasai kehidupan kita, menguasai, sistem pembelajaran sebab itulah kita kena *apply* dalam abad ke-21, kita kena kembalikan kita punya kemahiran, sensitiviti dalam pengajaran ataupun dalam kehidupan.

Penyelidik : Adakah En.Chal pernah menghadiri kurus atau latihan mengenai *theatre games*?

Informan : *Of course*, saya bukan hanyalah menghadiri dan juga pernah memberi kurus dan latihan *theatre games*. salah satu saya pernah bagi kepada pelajar di Universiti Kebangsaan Malaya, pelajar dalam bidang, saya tidak dalam bidang apa tapi bukan bidang seni kalau tidak silap sains ataupun *enginery*, saya bagi kursus *talk* dan bengkel yang menyentuh aspek *self presentation and performance* yang mana saya menerapkan elemen-elemen dalam *theatre games* untuk membentuk keyakinan diri mereka bagi mereka lebih berkemahiran dalam bercakap, berkemahiran dalam mengeluarkan idea dan juga berkemahiran dalam kepekaan yang mengenal keadaan sekeliling. apabila mereka peka dengan keadaan sekeliling mereka tahu perlu dan tidak perlu dalam bidang mereka. Contoh kita sebut dalam bidang yang bukan berkaitan dengan seni, contoh dalam bidang Bahasa Inggeris. Apabila mereka dalam, mereka boleh menguasai Bahasa Inggeris dengan baik tetapi mereka ini tidak ada keyakinan untuk bercakap dalam Bahasa Inggeris, walaupun mereka boleh menguasai *grammar* dengan baik. *Theatre games* tadi saya mampu untuk mengubah, mampu untuk membentuk keyakinan diri agar lebih berkeyakinan berhadapan dengan public.

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

Penyelidik : Apakah ciri-ciri *theatre games* yang boleh dikenal pasti?	217
Informan : kalau disebut *theatre games*, ciri-ciri , sebenarnya *theatre games* ini tidak ada spesifik ciri-ciri yang perlu kita ikut sebab, pertama sekali kena tahu apa matlamat dan tujuan kita buat *theatre games* itu, adakah kita buat *theatre games* itu untuk kita nak *ice breaking* atau pun kita nak buat *theatre games* untuk kita mengenali *character*? atau pun untuk membina keyakinan diri atau pun apa, atau pun *theatre games* ini nak mengembangkan pemikiran supaya lebih kreatif boleh berlaku juga sebab dia mempunyai tujuan dan matlamat yang berbeza mengikut apa yang kita nak. jadi ciri-ciri khas itu memang tidak ada, dia boleh wujud ciri bergantung pada matlamat kita. Contohnya, katakan kita nak buat satu *theatre games* yang bertujuan untuk membina antara ahli atau *teamwork*, jadi bila kita ada matlamat itu apa yang perlu kita buat menyediakan satu *task, task* itu mempunyai ciri-ciri yang mana setiap orang akan diberi peranan, ciri bergantung dengan matlamat kita. sebab setiap orang akan ada dia punya peranan masing-masing, kemudian sorang akan jadi bola, yang akan jadi penyambut. Ok, kita angkat sorang kita baling, kita sambut ramai-ramai. Benda itu satu bentuk kepercayaan kepada ahli kumpulan, macam mana orang lain tidak sambut (jatuh) itu adalah ciri-ciri kita tetapkan membentuk kepercayaan dalam ahli kumpulan, membina hubungan antara ahli itu ciri-cirinya. sebab adalah matlamat untuk membimbingnya hubungan antara ahli dalam kumpulan, tapi kita untuk membina character lain pula cirinya, dia bergantung pada matlamat kita. Dia bukan ada ciri-ciri yang khas untuk membuat *theatre games* tetapi orang kata kalau sebut ciri-ciri yang general, bukan ciri-ciri dia lebih kepada matlamat general ataupun kaedah secara general. Pertama tadi berbalik apa yang saya cakap masa zaman kanak-kanak kita, yang pertama kita kena ada aktiviti yang merangsang rasa, kemudian kita perlu ada aktiviti yang boleh membezakan, aktiviti yang boleh membina risiko dan disiplin, itu adalah aktiviti yang perlu kita tahu games itu boleh membina ketiga-tiga semua itu adalah game yang baik. kita boleh membina deria, sensitiviti, bagaimana mewujudkan risiko dalam *games* itu sebab kalau tidak ada risiko tidak bermakna games itu. kalau awak main *games mobile legend* ada risiko dia kan, risiko itu yang membina proses pemikiran dan kreativiti.	218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247
Penyelidik : Bagaimanakah pandangan En.Chal tentang pendekatan *theatre games* dalam Pendidikan Seni Visual yang dilaksanakan sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?	248 249 250
Informan : Ok, untuk pelajar tingkatan 1, sebenarnya saya tidak tahu silibus tapi apa yang saya boleh katakan adalah *theatre games* adalah semua peringkat umur dia dari peringkat kanak-kanak , remaja, dewasa, sampai orang tua boleh buat *theatre games* tetapi kita berbalik pada pelajar sekolah menengah tingkatan 1. Tingkatan 1 apa yang dipelajari? (**Penyelidik** : pelajar belajar unsur seni garisan, warna, jalinan, bentuk) Ok, contoh kita ambil tiga, garisan, unsur jalinan mereka akan belajar mengenali. Salah satu caranya mungkin *theatre games* ini boleh pendekatan yang digunakan dalam *theatre games* ini menjurus kepada mengenal garisan. Contohnya, setiap orang dibahagikan kotak mancis dan menyuruh mereka buat apa sahaja yang boleh dihasilkan dengan mancis dalam kota itu. secara tidak langsung awak mengajar mereka tentang garisan, mungkin ada yang	251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261

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

menggunakan kotak mancis itu untuk membuat menara mungkin ada yang menggunakan kotak mancis itu untuk membuat binatang, lakaran binatang, mungkin ada yang buat kotak mancis itu membuat jalan kereta pi, nampak di situ kreativiti, di sini boleh menilai macam mana itu adalah *theatre games*, di sini awak boleh tengok kreativiti pelajar terbina dengan hanya menggunakan kotak mancis, begitu juga unsur-unsur jalinan boleh digunakan kotak mancis juga, macam dia, arahan yang diberikan mestilah menjurus kepada penghasilan jalinan menerusi objek yang saya berikan, mereka akan membina kreativiti daripada situ sebenarnya tidak ada betul pun salah pa yang mereka hasilkan itu, sebenarnya awak sebagai guru, awak perlu memberi *explanation* sebenarnya harus dilakukan oleh pelajar dulu, kenapa mereka menghasilkan macam itu, meminta pelajar bercakap. ia tidak ada betul dan salah awak cuma mendengar dan awak boleh menilai sejauh mana mereka dapat bertindak melalui kotak mancis tadi. Di situ awak kena bijak, kreativiti, awak tengok pelajar buat, pelajar boleh *explain* awak tidak boleh menilai tidak boleh juga sebab itu saya awak perlu *get involved* buat dengan mereka. Contoh bagi kotak mancis itu, awak duduk dalam kumpulan itu, apa kita nak buat sekarang, biar mereka mengeluarkan idea, awak mengeluarkan idea juga, itu berlakunya *two way communication, teamwork, chemistry*, berbincang, mereka rasa selesa, mereka berasa lebih *confident*, kemudian mereka akan membina sesuatu berdasarkan kotak mancis dan di situ lah awak dapat melihat sejauh mana pemikiran mereka menerusi *theatre games*.	262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282

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

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN F – 4

TRANSKRIP

Nama Informan : Zolkipli Bin Abdullah (**TB1 ZA, 09/01/2019**)

Tarikh : 09/01/2019

Masa : 03.10 AM

Tempat : Fakulti Muzik Seni Persembahan

Transkrip	Baris
Penyelidik : Bolehkah En.zol menceritakan biodata dan latar belakang pendidikan?	1
	2
Informan : Saya pendidikan paling tinggi adalah master dalam seni bidang persembahan, so sekarang saya bertugas sebagai pensyarah di jabatan seni persembahan pengajaran saya sinografi, saya di UPSI fakulti sudah enam belas tahun mengajar di UPSI, saya mengajar di maktab perguruan selama lima tahun mengajar ilmu khas, saya mengajar di sekolah selama enam tahun, *first degree* saya adalah seni reka tekstil iaitu seni reka dan saya ada diploma dalam pendidikan seni di PIK dan sijil perguruan di UPSI, saya pengalaman banyak background kepada pendidikan seni visual, *now* saya fokus dalam bidang seni persembahan dalam persembahan fokus pada sinografi.	3 4 5 6 7 8 9 10 11
Penyelidik : Apakah pembelajaran dan pemudahcaraan PdPc yang diamalkan sekarang?	12 13
Informan : Ok, *now* ke arah pengajaran ke arah *two point zero*, pendidikan seni kita menggunakan digital teknologi, *how* digital teknologi dengan konsep pengajaran sekarang. Kita masih lagi konvensional tetapi kita membawa konvensional ke arah kepada digital, *how IT* menggunakan smart phone, menggunakan *youtube*, menggunakan laman sosial untuk mendapatkan maklumat melalui *google* dan sebagainya. Ini adalah cabaran yang baru menggunakan teknologi *communication* untuk mengajar pelajar dalam alaf baru sekarang. So ini cara bagaimana kita nak menuju ke arah ke depan *the beyond communication four point zero* maksud saya konvensional tetap konvensional. Konvensional maksud kemanusiaan dalam pengajaran itu kena ada sebab kita tidak mahu menggunakan teknologi tapi kita melahirkan robot, kita menggunakan teknologi tapi kemanusiaan, kita melahirkan kemanusiaan itu manusia yang insaniah yang memegang ciri-ciri nilai kita ketimuran, ada nilai-nilai ketimuran dan adab budaya tidak dipinggirkan.	14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
Penyelidik : Sejauh mana kah En.Zol faham tentang pembelajaran bersepadu?	27
Informan : Bersepadu ini *combine* iaitu *combination*, *more combination* maksud saya adalah teras adalah seni, dalam pendidikan alaf baharu, bagi saya sains teknologi bukan punya *base foundation*, *foundation* bagi saya adalah seni, maksud saya di sini, orang cakap bersepadu ini, asasnya sains dan teknologi, bagi saya pengalaman mengajar di maktab di sekolah dan UPSI bagi saya seni itu adalah	28 29 30 31 32

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

tunjang kerana dalam seni itu meliputi semua ada membentuk manusia itu melalui seni, membentuk pelajar, kerana dalam seni itu ada estetika, ada keindahan, ada kreativiti, inovatif, sensitiviti *each other*, persekitaran itu kita nak, kalau kita cakap sains, sains is a robot, sains is a objektif tapi seni itu subjektif. Pembelajaran bagi saya yang bersepadu itu lah benda yang subjektif, asasnya adalah seni. kalau kita lihat negara maju jepun, Korea, England, Amerika mereka tidak meletakan sains dan teknologi sebagai asas, mereka meletak seni itu sebagai asas tunjang seni visual, seni teater, seni muzik seni bina.

Penyelidik : Sejauh manakah En.Zol faham tentang *theatre games*?

Informan : ok, teater ialah permainan, games ialah bentuk permainan, teater itu adalah permainan dalam hidup kita. Teater ia kehidupan, persembahan di atas pentas, kehidupan kita kehidupan kita maksudnya rohani dan jasmani. Permainan hidup kita ini adalah satu permainan yang tuhan beri kepada kita, akhirnya kita akan jumpa titik noktah, baru kita tinggal segala-galanya, kita menjalani kehidupan kita permainan kita, tiap-tiap kita bermain dengan kehidupan, sama ada kita berjaya atau tidak tetapi kita tetap percaya bahawa yang satu Allah s.w.t. bagi saya *theatre games* bukan di atas pentas, kehidupan kita hari-hari, membentuk peribadi kita, hari ini kita dicabar dengan games ini kita ke tidak, esok kita dengan games yang lain, kita akan ada risiko, setiap permainan ada risikonya, positif dan negatif.

Penyelidik : Adakah pendekatan *theatre games* sesuai digunakan dalam PdPc?

Informan : Sangat sesuai, jadi ia membentuk kemahiran sosialisasi, kemahiran keyakinan diri, kemahiran komunikasi, *confident level*, contoh kita dalam kelas, saya mengajar *sometimes* kita sangat, *very incomplete*, sangat merendah diri, ada satu very proaktif, ada satu *very slow learner* dan sebagainya. jadi benda ini dapat menyatukan mereka, dengan permainan sebab dia melibatkan efektif, kognitif dan psikomotor dan mereka itu dengan tiga perkara yang membuang segala *gaps* mereka di antara kelemahan di hujung mereka bersatu, budak yang *slow learner*, budak yang rasa rendah diri itu bersama dalam satu permainan, semua *confident level* ada, bila kita kata *games* simulasi yang awak sudah praktis, nampak tak kesan macam mana sebelum dan selepas ada hasilnya

Penyelidik : Mengapakah pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu di aplikasikan dalam PdPc sekolah?

Informan : Abad ke-21 sememangnya luas, apa yang kita faham tentang abad ke-21, maksud baharu yang kita hadapi, contohnya menggunakan digital teknologi, *everybody* tidak lepas semua itu, dulu waktu saya mengajar, Dr. zahuri belajar handphone tidak ada, kita boleh dapat degree, zaman saya tidak ada *handphone* saya boleh dapat *degree but class honour*, dapat pelajar terbaik walaupun tidak ada *handphone*, waktu memang tidak ada, hanya *public phone* komunikasi saya dengan pensyarah, *library* menjadi tempat sumber visual saya, dengan camera yang gulung saya dapatkan visual untuk mencipta idea sekarang tidak boleh benda itu berlaku, walaupun saya *old school*, saya adalah aliran daripada sistem yang lama, saya terpaksa mengikut perkembangan, saya terpaksa belajar, saya terpaksa harungi walaupun agar lambat daripada generasi z dan y untuk benda ini semua, ini kena

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

mengikut peredaran zaman, saya terpaksa, walaupun hati ini zaman saya dulu tidak ada dapat *first class honours* kerana *why* kita perlu mengikut perlunya kita menggunakan pendekatan pembelajaran bersepadu sebab itu dalam pengajaran saya menggunakan semua ini, semua budak mengaplikasikan handphone guna *youtube* (**Penyelidik** : kita tekan kaedah abad ke-21 tapi *theatre games* ini kaedah konvensional, apa pandangan En.Zol) kena ikut peredaran zaman, kena ikut tidak boleh, itu saya kata *basic*, inti patinya adalah konvensional tetapi cara pelaksanaan mesti mengikut alaf ke-21, mesti mengikut digital, *now* kita mencipta bentuk satu *theatre games* yang digital, *very touch screen* main lagi mempercepatkan pembelajaran dalam PdP, budak suka gambar, budak suka video, budak suka teknologi, kita tidak boleh nafikan, kita menggunakan inti pati *theatre games* dalam pengajaran (**Penyelidik** : Apa yang tahu yang terbaru menggunakan sistem kahoot) iya, saya pun menggunakan *sometimes*. kalu saya bagi kahoot, saya bagi soalan semua orang suka, pergi kursus mana-mana pun pensyarah menggunakan kahoot dan pada penceramah yang *old school* daripada saya terpaksa terkial-kial menggunakan kahoot itu. Kahoot itu kecekapan tapi itu lah theatre games, kandungannya *theatre games* menggunakan kaedah baharu alaf ke-21.	76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
Penyelidik : Adakah En.Zol pernah menghadiri kursus dan latihan mengenai *theatre games*?	93 94
Informan : Lama-lama dulu, zaman saya maktab perguruan, kita kadang-kadang pergi kursus pengajaran dan pembelajaran, kalau pensyarah itu *background* orang *theatre* orang seni memang akan pergi sebagai satu simulasi ataupun perkaryaan.	95 96 97
Penyelidik : Apakah ciri-ciri *theatre games* yang dikenal pasti?	98
Informan : Ia mengenal pasti cirinya pasti menyeronokkan, *theatre games* mesti menyeronokkan, memberi manfaat, memberikan nilai kepada permainan ini, memberikan impak kepada kita menyertainya.	99 100 101
Penyelidik : Bagaimanakah pandangan En.Zol tentang pendekatan *theatre games* dalam Pendidik Seni Visual yang dilaksanakan di sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?	102 103 104
Informan : Ok, sebelum saya mengajar tingkatan 1 pada tahun 1991, saya sudah mengajar lepasan maktab, saya sudah lama menggunakan *theatre games* tapi kaedah konvensional, dulu tidak ada *handphone*, sebelum itu saya akan buat satu soalan kuiz bentuk *theatre games* budak seronok sampai riuh, sampai pengetua kata, penolong kanan tengok, kenapa sampai bising sangat kelas En.Zol mengajar seni tapi riuh. saya kata mula-mula saya akan menunjukkan minat kepada mereka, saya mengajar rupa positif dan negatif unsur seni yang kedua, saya buat satu bentuk *theatre games* budak bermain jadi seronok, bila analisis data dengan keseronokan itu sampaikan akhir pengajaran mereka boleh tumpu, mereka tahu kerana pengajaran sekarang pembelajaran sesuatu yang menyeronokkan, sistem sekarang cikgu sekarang ramai yang tidak nampak dengan *theatre games* dapat menarik minat pelajar, sistem belajar bukan duduk , budak dengar cikgu bercakap di hadapan, bukan sistem itu lagi sekarang, guru sebagai fasilitator, guru bagi aktiviti budak buat, guru perlu kreatif, *theatre games* salah satu elemennya.	105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118

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

LAMPIRAN F – 5

TRANSKRIP

Nama Informan : Dr. Sumathi Maniam

Tarikh : 11/01/2019

Masa : 03.00 PM

Tempat : Fakulti Muzik Seni Persembahan

Transkrip	No.Baris
Penyelidik : Selamat petang Dr.Sumathi, saya ucapkan terima kasih sebab Dr sudi bahagian dalam kajian saya, petang ini saya ingin temu ramah Dr sebagai informan saya untuk kajian ini, saya terus *direct* kepada soalan pertama Dr Pertama bolehkah Dr menceritakan biodata diri dan latar belakang pendidikan?	1 2 3 4
Informan : Terima kasih sebab datang temu bual saya, baik saya sebenarnya latar belakang saya berteraskan pendidikan saya telah mendapat sijil perguruan asas, di maktab perguruan *then*, selepas itu saya sambung belajar bachelor pendidik pengukusan dalam Bahasa Inggeris, *so bachelor of education thessal and then* selepas itu sebab saya memang meminati bidang drama dan teater. Oleh sebab pendidikan ada kaitan dengan drama dan teater, jadi saya sambung master terus, tapi saya belajar semasa saya bekerja, maksudnya saya *full time* bekerja, master saya buat sebagai *part time* dan Phd saya buat *full thesis*, jadi oleh sebab itu tidak ada gangguan dalam perkhidmatan saya, memang saya tidak ambil cuti atau apa-apa dan saya sambung belajar, jadi saya *adjust* dengan lecture untuk adakan kelas pada waktu malam sahaja, jadi habis saja Phd selama tiga tahun saya masih mengajar di sekolah rendah saya mempunyai pengalaman mengajar sekarang sudah masuk dua puluh tiga tahun sebagai guru Bahasa Inggeris selepas habis maktab sijil perguruan asas, habis sahaja perguruan asas kita ditempatkan di sekolah-sekolah rendah, *Then* degree saya buat *degree* PJJ pengajian jarak jauh jadi selepas habis itu, di tempatkan sekolah yang sama tidak ada perpindahan, *Then* habis *degree* saya sambung master Phd di sekolah, habis Phd saya masih mengajar di sekolah rendah, selepas itu saya dapat *offer* untuk menjadi pensyarah di UPSI (**Penyelidik** : Apa yang saya tahu Dr pernah bekerja di KPM) ya KPM kementerian Pelajaran Malaysia, di bahagia KPM maksudnya kami sebagai cikgu tetapi akan mewakili apa yang ada kaitan dengan dasar-dasar kerajaan dan sebagainya, tetapi pekerjaan umun tetap masih sebagai guru, maksudnya kita bukan office di KPM kita hanya menjalankan dasar mereka sahaja.	5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
Penyelidik : Apakah pembelajaran dan pemudahcaraan PdPc yang diamalkan sekarang?	28 29
Informan : Sekarang ini kalau kita lihat terdapat pelbagai pihak yang masih tidak faham bahawa kita telah bergerak ke arah PdPc mereka masih berfikiran sebagai PdP (pengajaran dan pembelajaran) sahaja tetapi pada saya bila ada PdPc yang	30 31 32

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

diamalkan sekarang ini sepatutnya guru itu sudah menjadi pemudahcara, di mana dia akan fasilitator sahaja pembelajaran dalam kelas, maksudnya kita memberi autonomi atau pun memberi kebebasan kepada pelajar untuk belajar dengan caranya sendiri dan kalau kita lihat macam Howard Gardner teori dalam *learning style* saya nampak bahawa PdPc zaman sekarang sudah menjurus ke arah itu lebih kepada *learning style*, kita membuat pembelajaran kita, pengajaran kita berdasarkan, kehendak murid, so pada masa kini, ini pendapat saya secara personal, saya dapati ramai guru masih tidak mengamalkan PdPc tetapi mereka masih mengajar seperti *old style*, konvensional style, di mana dia mengajar, bagi kerja, student perlu siapkan kerja, bagi saya seseorang guru perlu mendalami pendidikan abad ke-21 supaya boleh menghala ke depan dan pelajar dia pun dapat belajar dalam keadaan lebih selesa.

Penyelidik : Sejauhmanakah Dr faham tentang pembelajaran bersepadu?

Informan : Baik, pembelajaran bersepadu sebenarnya adalah sebahagian daripada pembelajaran abad ke-21, So apa pembelajaran bersepadu ini buat dia menggabungkan *lets see cooperative learning* di mana, seorang pelajar perlu bekerjasama dengan rakan sebayanya untuk menjalankan pembelajaran, so dia gabungkan *cooperative* and *then* kita lihat keadaan bilik darjah sendiri, persekitaran bilik darjah itu di mana PdPc abad ke-21 ada pattern meletakan macam keadaan bilik darjah macam mana, so kita tidak boleh ikut cara lama, di mana rule by rule, sekarang ini dan digalakkan pada zaman sekarang ini murid-murid bergerak jadi pembelajaran bersepadu *number one cooperative learning* di gabungkan dengan keadaan bilik darjah, digabungkan dengan motivasi, motivasi *student* itu sendiri, maksudnya dia ada ke tidak untuk belajar, apa yang mendorong ke arah pembelajaran itu. Jadi bila kita dapat gabungkan semua ini, kita akan dapati bahawa pelajar kita menjadi seorang pelajar yang lengkap yang ada emosi, rohani, intelek dan jasmani, so itu kita nampak bagi pemahaman terhadap pembelajaran bersepadu.

Penyelidik: Sejauhmanakah Dr faham tentang *theatre games*?

Informan : Ok baik, sebenarnya *theatre games* bukan sesuatu yang baharu, sebenarnya secara sedar atau tidak guru-guru sudah lama mengamalkan tetapi kemungkinan dia tidak tahu ada *term* macam *theatre games*. Jadi kalau kita lihat, contohnya rule play di mana kita main peranan, itu sebahagian daripada *theatre games*. Ok sekarang ini ada banyak, contohnya *there stray one stay, teacher in rule* dia ada banyak tentang *theatre games*, ok bagi saya, pemahaman saya tentang *theatre games* di mana nilai-nilai pembelajaran *theatre* ataupun drama ini diaplikasikan kepada semua subjek, maksudnya tidak kisah, kalau kita mengajar PJ pun, kita boleh terapkan *theatre games* dan saya sendiri sebab kelas pengajaran dan pembelajaran *theatre*, so apa saya buat, saya terapkan saya mengajar student saya yang menjadi *theatre*, bagaimana menggunakan *theatre* untuk mengajar subjek lain, seperti matematik *you can use theatre* ia akan menjadi menarik *and then* pada saya, saya rasa *theatre games* ini perlu diberikan lebih penumpuan di sekolah dan kemungkinan, kalau kita boleh adakan kursus di mana-mana guru ini pendedahan tentang *theatre games*, kemungkinan besar motivasi yang saya sebut itu pada pelajar akan meningkat. (**Penyelidik** :

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

Bagaimana contoh sebelum dan selepas pelajar ambil kursus tersebut). Ok, sebenarnya *student* saya datang untuk pembelajaran *theatre* dan drama ini, apa yang saya dapati mula-mula mereka datang tidak faham, dia datang cuma ingat satu kursus pendidikan sahaja. Jadi saya punya dalam *coursework* saya mengajar mereka bagaimana dia mahu menggunakan *theatre games* ini untuk mengajar *student* dia dan selepas itu bila mereka pergi, ada yang ke luar selepas itu untuk latihan industri ke sekolah. Bila dia pergi ke sekolah *feedback* yang saya dapat daripada student Dr sekarang saya sudah faham macam mana saya nak *extract student* saya, apa yang saya boleh buat untuk student saya jadi tertarik dengan mata pelajaran, terutamanya mata pelajaran sejarah, sejarah ini mata pelajaran sangat *interesting* tetapi kita dapati student. dia tidak berminat dia kata kena ingat tarikh, so saya ada pernah menjalankan aktiviti di mana student saya menggunakan *theatre games* untuk mengajar sejarah tetapi kami hanya mencuba dalam kelas saja sebagai *microteaching*, saya dapati bila keluar sekolah baru dia dapat gambarkan sebagai contoh bila kita buat mata pelajaran sains, di mana dia sedang mengajar cara-cara rantai makanan, so bila mengajar rantai makanan selalunya dia akan ajar macam ini, *so is very boring*, saya tolong mereka macam mana aplikasi *theatre games*, so dalam satu *theatre games* ajar mereka dipanggil *still image* di mana kita boleh pecahkan kepada kumpulan. Kita bahagikan student, dia kena keluar ke depan dan dia kena buat macam berada contoh rantai makanan sawah padi, jadi seorang itu menjadi seperti ular. sorang menjadi padi, jadi dia akan buat imej, *just stop* supaya yang lain tengok gambar student lain pun teka, ini rantai makan di mana, jadi kita dapati sangat menarik *and then student* walaupun mereka dewasa mereka dia pun *excited*, bayangkan kita benda itu dibuat dalam kelas, jadi di sanalah theatre games main peranan sangat penting, di mana subjek yang kita rasa boring, kita rasa susah boleh menjadi senang, boleh membantu pelajar.

Penyelidik : Pada pendapat Dr adakah pendekatan *theatre games* sesuai digunakan dalam PcPc?

Informan : Pada pendapat saya ia perlu digunakan dalam pendekatan PdPc sebab daripada satunya ia akan membuat penglibatan murid menjadi seratus peratus sebab bila kita mengajar dalam kelas kadang-kadang kita dapati ada student yang tidak akan melibatkan diri di dalam pembelajaran kita tapi bila kita menggunakan mana-mana satu *theatre games*, kita boleh menarik *student* itu terlibat dengan PdPc kita dan guru akan memainkan peranan yang penting sebagai pemudahcara, dia akan menjadi fasilitator itu adalah peranannya, jadi tidak perlulah guru itu seratus peratus, mengajar-mengajar dan student rasa boring, di sini, student akan mempunyai kebebasan untuk belajar dengan keadaannya sendiri dan guru akan menjadi pemudahcara akan membatu *student* dalam pembelajaran itu.

Penyelidik : Mengapakah pendekatan pembelajaran abad ke-21 perlu di aplikasikan dalam PdPc sekolah?

Informan : Seperti yang saya bagi tahu tadi, so aplikasi PdPc di sekolah dan menggunakan pembelajaran abad ke-21. Abad ke-21 ini sangat menekankan kaedah ini, *now* dengan *our new minister education*, beliau telah menekankan

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

empat *fun-learning* konsep , so di mana kita datang ke sekolah murid mesti nak belajar, murid datang ke sekolah tak nak balik sebab sungguh menarik, jadi pada saya, kalau abad ke-21, *and then* lagi satu bagus pembelajaran abad ke-21 ialah bila dalam kelas kita buat kelas *classroom manage*, di mana susun atur *classroom* itu, kita akan dapati bahawa *student* boleh, dia bergabung dengan semua *student*, kalau matematik dia bukan kumpulan ini, dia mungkin kumpulan lain, jadi dia dapat berkawan dengan semua dalam kelas *then* tak ada *click sistem* tidak wujud, kalau boleh kita tak wujud *streaming*, so pembelajaran abad ke-21ia lebih *to were that*, dia tak nak *streaming*, *no exam* ia adalah pembelajaran *fun-learning*, itu yang penting.

Penyelidik : Adakah Dr pernah menghadiri kurus atau latihan mengenai *theatre games*?

Informan : Ok, sebenarnya bukan mengenai *theatre games* tetapi saya pernah mengikuti latihan semasa saya jadi guru untuk pembelajaran abad ke-21, di mana salah satu daripada aspek ada *theatre games* yang diperkenalkan, so tetapi pada masa itu masih dalam peringkat permulaan jadi ia *theatre games* tidak banyak *just a few thing*, contohnya *dragon ball*, dia ada beberapa benda masa *introduce* masa itu, tapi pada saya, guru-guru sendiri boleh bersikap kreatif dan inovatif, jadi *create on your games* tetapi ada kaitan dengan *theatre games* dan saya juga dapati sepatutnya, contohnya macam kita yang ada pengetahuan tentang *theatre games* ini sebenarnya perlu keluar untuk menjalankan latihan, untuk bakal guru dan guru yang sedang berada dalam perkhidmatan.

Penyelidik : Apakah ciri-ciri *theatre games* yang boleh dikenal pasti?

Informan : Apa maksud anda di sini? (**Penyelidik** : bagaimana untuk mengenal *theatre games* adalah bukan *theatre* bagi pandangan audien?) *Theatre games* ini ciri-ciri ia yang pertama adalah ia membuatkan pembelajaran yang tidak terlalu *rigid by serius*. Bila kita kata *theatre*, apa itu *theatre, theatre* adalah segala bentuk aktiviti-aktiviti atau pergerakan yang boleh menyumbang kepada pengetahuan dan bila student melibatkan diri, maksudnya ada lakonan, ada pergerakan, semua itu kita anggap teater, jangan di salah anggap bahawa *theatre games* ialah teater lakonan, ada persembahan saja. Contohnya, kita satu *theatre games* yang di panggil *hot seat*, kalau *hot seat* seorang student akan duduk di kerusi sahaja, student lain contoh student itu membawa watak parameswara, sebelum itu guru sudah bagi, semua pengetahuan tentang parameswara, jadi dia duduk di sana, kita suruh student lain teka, dia itu sapa?, jadi kita suruh *student* tanya soalan, adakah anda ini seorang pembesar dan dia jawab ya, adakah anda datang dari johor, dia jawab ya atau tidak. *Then*, daripada jawapan dia *student* lain akan teka dia itu siapa. *That is also theatre games*, di mana watak dan perwatakan dimainkan tetapi tidak memerlukan lakonan langsung, *it just asking but is a still theatre*. *Theoretical* aspek adalah *then* lagi satu ciri sangat penting dalam *theatre games*, dia sebenarnya *cooperative learning*, *collaborative learning*, *critical thinking* dan *creative* ini adalah 4C yang ada dalam falsafah pendidikan kita ada dalam *theatre games* semua. *You* nak *collaborate you have to collaborate*, *you have to cooperate you have to each other, you have to be creative and you must be thinking critical*. So 4C ini semua ada dalam *theatre games*. Pada saya *theatre games* ini perlu di uar-uarkan dan saya dapati ramai guru zaman ini masih tidak

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

tahu lagi fasal *theatre games*. Saya sendiri sedang menjalankan kajian di mana saya pergi ke sekolah dan bertanya pada guru-guru, adakah mereka tahu erti *theatre games*?, dia memang tidak tahu sebab saya sendiri sedang buat pengajian tentang bagaimana menggunakan *theatre games*. *Theatre games teacher in rule* di sekolah, ramai yang tidak tahu *teacher in role* itu apa? dia beranggapan bahawa *teacher in rule* sama dengan *rule play*? salah. *Teacher in rule play* ialah di mana guru itu sendiri akan memainkan watak dengan *student*, melibatkan diri. So guru itu berlakon. saya sedang mencuba sekarang itu adalah satu kajian saya sekarang, harap-harap berjaya. Apa yang kita dapati *student* tiba-tiba minat dia meningkat, dia nak belajar dia tengok cikgu dia turut serta, kalau dia mainkan watak beruang dia jadi arnab ke apa, so dia *excited*. jadi lagi satu untuk *theatre games* ciri yang penting guru mesti seorang terbuka, untuk menjalankan *theatre games* ini, dia mesti terbuka untuk menerima pandangan *student*, pada masa yang sama dia sendiri mesti terbuka untuk menjalankan segala aktiviti tanpa rasa macam saya cikgu saya tidak boleh nak turunkan *level*.

Penyelidik : Bagaimanakah pandangan Dr tentang pendekatan *theatre games* dalam pendidikan seni visual yang dilaksanakan di sekolah menengah untuk murid tingkatan 1?

Informan : Sebenarnya *theatre games* sangat sesuai digunakan untuk pembelajaran seni visual, contoh saya bagi tahu tadi *teacher in rule* boleh digunakan untuk seni visual, di mana guru itu sendiri boleh turun padang dan melukis bersama-sama dengan murid, selalunya kita lihat seorang dia bagi arahan tapi dia tak akan buat bersama-sama. So katakanlah cikgu itu mungkin dia boleh satu drama ataupun dia melakonkan satu suasana di pasar, dia buat, dia lakon depan *student* dia, lepas itu suruh student dia lukis, pada pendapat anda adalah student boleh melukis dengan baik sebab imaginasi sudah ada dalam diri dia dan dia sudah nampak guru dia sendiri yang melakonkan dia terus boleh buat. *this is how can use it theatre games*., selalunya dalam pendidikan seni visual kita datang buat macam ini, cara dia, itu saja. banyak boleh buat, contohnya anda boleh suruh dia *three stray one stay*, cari informasi, katakanlah anda bagi seni lukis tingkatan 1.*Lest say you want done batik*, *you ask them to investigate* apa jenis batik yang ada and then, dia boleh buat satu *presentation* itu semua, *then* selepas itu kita boleh buat bersama-sama ia membuatkan student itu lebih berminat dan *student* yang tidak pandai pun bila dia sedang belajar dalam keadaan *cooperative* dia pun akan berminat untuk buat.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi