

Article Info:

Published Date: 01 March 2022

*Corresponding Author: leehoiyeh@fskik.upsi.edu.my

**ANALISIS KEPERLUAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
SENI VISUAL BERASASKAN KOLABORATIF-KONSTRUKTIVIS
DI SEKOLAH RENDAH**

*Need Analysis of a Collaborative-Constructivist Approach in Primary School
Visual Arts Education*

Lee Hoi Yeh¹, Norzuraina Mohd Nor², Wong Yoke Seng³

Jabatan Seni dan Reka Bentuk, Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti
Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia^{1,2}

Jabatan Komputeran, Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan
Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia³

To cite this article (APA): Lee, H. Y., Mohd Nor, N., & Wong, Y. S. (2022). Need Analysis of a Collaborative-Constructivist Approach in Primary School Visual Arts Education. *KUPAS SENI, 10*, 90-103. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.10.2022>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.10.2022>

ABSTRAK

Teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia digunakan semakin meluas dan banyak memberi manfaat dalam bidang pendidikan sebagai peranti mudah dalam pembelajaran dan pemudahcaraan serta mewujudkan pembelajaran atas talian. Perkembangan dinamik ini turut mengubah paradigma pendidikan, corak pemikiran, pendekatan dan pedagogi pengajaran guru daripada pengajaran secara konvensional berpusatkan guru kepada pengajaran berpusatkan murid. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis keperluan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual berasaskan kolaboratif-konstruktivis di sekolah rendah. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian lapangan melibatkan sepuluh responden yang dipilih melalui persampelan bertujuan. Kajian analisis keperluan merupakan sebahagian daripada proses kajian reka bentuk dan pembangunan model. Fasa analisis merupakan fasa pertama kajian yang melibatkan proses mengumpulkan melalui temu bual secara mendalam serta analisis dokumen bagi menganalisis maklumat dalam konteks dan persekitaran yang hendak dikaji sebelum model dibangunkan untuk mengetahui kebarangkalian berlakunya permasalahan. Dapatan kajian menunjukkan model dan modul pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis wajar dibangunkan yang mengambil kira permasalahan guru dan keperluan sedia ada guru supaya model dan modul dibangunkan sesuai diaplikasikan oleh guru dan murid untuk memudahkan mereka dalam proses PdP PSV secara berkesan. Sebagai implikasi, hasil dapatan dapat dijadikan panduan untuk mereka bentuk dan membangunkan model dan modul pembelajaran dalam fasa pembangunan yang seterusnya.

Kata kunci: Pendidikan Seni Visual, Pendekatan Kolaboratif-Konstruktivis

ABSTRACT

Information, communication and multimedia technology is being used widely and is beneficial in the field of education as a simple device in learning and facilitation as well as creating an online learning environment. This dynamic development changed the paradigm of education, thought patterns, learning and pedagogy from conventional teacher-centered learning to student-centered learning. The study aims to analyse the teaching and

learning needs for the design of learning that emphasizes a collaborative-constructivist approach in Visual Arts Education in primary schools. This study utilises a field study design that involving ten respondents selected through purposive sampling. Needs analysis studies are part of the model design and development process. The needs analysis phase is the first phase of the study which involves the process of collecting data through in-depth interviews and documents analysis to analyse information in the context and environment to be studied before the model is developed with purpose to determine the probability of problems. Findings show that learning models and modules based on collaborative-constructivist approach should be developed which are suitable utilised in enhancing the quality of teaching and learning progress in Visual Arts Education. As an implication, the findings can be used as a guide to design and develop learning models and modules in the next phase of development.

Keywords: *Visual Arts Education, Collaborative-Constructivist Approach*

PENGENALAN

Pendidikan Seni Visual (PSV) digunakan bagi menggantikan istilah Pendidikan Seni di Malaysia yang menjurus kepada seni tampak dan kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah rendah dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul iaitu Bahasa Seni, Kemahiran Seni, Kreativiti dan Inovasi, serta Apresiasi Seni (BPK, 2015). Sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah disusun supaya melibatkan murid dalam pelbagai kegiatan seni yang dijalankan berdasarkan empat bidang utama. Bidang-bidang tersebut mendasari pendekatan Pendidikan Seni John A. Michael (1984) yang merangkumi bidang menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan, serta mengenal kraf tradisional.

PSV merupakan mata pelajaran yang merentas kurikulum serta boleh dijadikan sebagai asas kepada mata pelajaran lain yang melibatkan proses penghasilan karya bagi tujuan memberi peluang kepada murid untuk memupuk minat, keperibadian, kreativiti dan kepekaan terhadap alam sekitar (Sharulnizam Ramli, Syed Abu Bakar & Sabzali Musa Khan, 2017). Kurikulum PSV juga sering menerima perubahan dari semasa ke semasa, dinilai atau diperiksa semula selari dengan keperluan semasa. Kurikulum PSV atau Dunia Seni Visual KSSR telah disemak semula pada tahun 2015, PSV digabungkan dengan mata pelajaran Pendidikan Muzik yang dikenali sebagai Pendidikan Kesenian dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul kurikulum yang meliputi bahasa seni, kemahiran seni, kreativiti dan inovasi seni, serta apresiasi seni (DSKP, 2017).

Kurikulum Pendidikan Seni Visual sering mengalami perubahan demi meningkatkan kualiti pendidikan agar dapat mengikut jejak perubahan sedunia yang berterusan. Selari dengan perkembangan pesat dalam bidang teknologi, guru-guru perlu mahir dalam penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran sepertimana penekanan dalam penggunaan alat-alat ICT dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merealisasikan hasrat mewujudkan bilik darjah abad ke-21. Teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) diguna semakin meluas khususnya dalam pendidikan yang digunakan untuk pembelajaran tutorial, pembelajaran penerokaan, sebagai alat aplikasi dan alat pemudah komunikasi (Mostafa, Hashemi, Sosahabi & Berahman, 2017).

PSV merupakan mata pelajaran yang memerlukan pelbagai peralatan atau kemudahan khusus dalam setiap proses pengajaran dan pembelajaran (Dinham, 2016). Tidak dinafikan, proses penyediaan peralatan dan ruang merupakan proses yang menyukarkan guru mata pelajaran PSV (Wright, 2015; Spohn, 2008). Namun, guru mata pelajaran PSV juga menghadapi kekangan semasa menyediakan dan memudahcarakan bilik darjah PSV. Kebanyakan guru kurang mahir mengendalikan bilik darjah PSV kerana kurang konsep dan pengetahuan berkaitan Seni Visual. Berdasarkan Adin dan Arshad (2015), kekurangan guru berkelayakan dan terlatih dalam bidang PSV merupakan faktor penyebab pengajaran dan pembelajaran kurang efektif. Tumpuan sebahagian guru juga berbeza dan menganggap mata pelajaran ini bukan mata pelajaran teras. Guru merupakan 'rol model' untuk dijadikan contoh dan teladan kepada individu yang lain.

Justeru itu, peranan guru amat penting bagi setiap mata pelajaran dan perlu berpengetahuan untuk menarik minat murid serta dapat mencungkil potensi kreatif murid melalui pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam bilik darjah (George Tamaki & Sabariah Sharif, 2014). Peranan teknologi dalam sistem pembelajaran amat dititikberatkan dengan hasrat melancarkan sistem pengajaran dan pembelajaran (Sharulnizam Ramli, Syed Abu Bakar & Sabzali Musa Khan, 2017). Penggunaan teknologi juga meringankan bebanan guru (Siti Noor Ismail, Anis Salwa Abdullah & Abdul Ghani

Kanesan Abdullah, 2019) khususnya guru-guru bukan opsyen yang kurang mahir dalam bidang mata pelajaran yang bukan pengkhususan sendiri terutamanya dalam proses penyediaan bahan dan pemudahcaraan bagi tujuan pembelajaran berkesan.

Teknologi Internet telah menyediakan kemudahan platform kepada guru-guru berkongsi maklumat dan saling bertukar idea dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Gretter & Yadav, 2016; Zhang, Liu, Chen, Wang & Huang, 2017). Penggunaan *e-learning* dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan alternatif kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran konvensional yang menggunakan papan putih dan *pen marker*. Pada dekad ini, guru sebagai agen perubahan seharusnya tidak ketinggalan dalam arus teknologi moden ini. Kemudahan teknologi menjadi satu platform perkongsian maklumat dan idea dalam kalangan guru. Selain daripada itu, penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga dapat menarik minat, meningkatkan motivasi serta meningkatkan penglibatan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Penyampaian yang bervariasi melalui pendekatan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi yang meliputi multimedia dapat merangsang pelbagai deria dan meningkatkan keupayaan interaktiviti (Sutaji, 2015). Namun, terdapat juga isu-isu yang menjadi kekangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran PSV seperti kekurangan sokongan sumber dan bahan untuk mengajar, kekurangan pendedahan kepada pengetahuan dan kefahaman dalam bidang seni visual dalam kalangan guru mengajar mata pelajaran PSV, serta kurang keupayaan dan kemahiran untuk menggunakan teknik dan bahan untuk bahan seni.

Kebelakangan ini, isu pembelajaran dalam talian menjadi pilihan utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) disebabkan penularan COVID-19 yang membawa kepada fenomena PdP terpaksa berlaku di luar bilik darjah. Akibatnya, situasi PdP bentuk dalam talian atau dikenali sebagai Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) dilaksanakan secara mendadak telah menyebabkan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual diberhentikan atas faktor kesukaran pelaksanaan proses pembelajaran PSV dalam talian. Hal ini demikian disebabkan oleh Pendidikan Seni Visual merupakan mata pelajaran elektif menekankan kemahiran manipulatif dan aktiviti amali yang berlaku di luar bilik darjah tanpa fasilitator adalah sukar difahami dan dikuasai sepenuhnya oleh murid-murid.

Bersandarkan kepada masalah yang wujud dalam situasi sebenar pendidikan kini, penyelidik menjurus kepada kajian yang berlandaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis di atas dasar DBAE dalam memperkasakan kurikulum Pendidikan Seni Visual yang menekankan prinsip kesinambungan dan interaksi. Dapatan daripada kajian ini dapat memberi gambaran jelas terhadap keperluan perancangan kurikulum dan pelaksanaan PdP menggunakan pendekatan kolaboratif-konstruktivis di atas dasar DBAE. Sejarar dengan perkembangan teknologi yang rancak, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Peranan teknologi dalam sistem pembelajaran amat dititikberatkan dengan hasrat melancarkan sistem pengajaran dan pembelajaran (Sharulnizam Ramli, Syed Abu Bakar & Sabzali Musa Khan, 2017). Pelbagai pihak juga menekankan bahawa tujuan pengajaran dan pembelajaran adalah untuk menyediakan murid dengan pengetahuan dan kemahiran, malahan juga menyediakan mereka pengalaman kehidupan yang sebenar melalui pembelajaran termasuk PSV (KPM, 2017). Sehubungan itu, kebijaksanaan guru dalam proses memilih dan menyediakan bahan pengajaran serta pendekatan PdP penting menyediakan persekitaran pembelajaran yang berkesan. Lantaran itu, keadaan PdP ini membolehkan penglibatan murid aktif dalam pembelajaran dan mereka juga dapat menimba pengalaman yang kaya bervariasi.

Analisis Keperluan Sebagai Fasa Permulaan Kajian

Kajian ini dilakukan untuk mendapatkan maklumat daripada guru-guru PSV di sekolah rendah tentang keperluan modul yang akan dibangunkan bagi menyelesaikan masalah sedia ada guru. Kajian analisis keperluan merupakan sebahagian daripada proses kajian reka bentuk dan pembangunan model. Fasa analisis merupakan fasa pertama kajian yang melibatkan proses mengumpulkan dan menganalisis maklumat dalam konteks dan persekitaran yang hendak dikaji sebelum model dibangunkan untuk mengetahui kebarangkalian berlakunya permasalahan (Levitt, Motulsky, Wertz, Morrow & Ponterotto, 2017) serta mengenalpasti punca dan jurang dalam aspek pengajaran dan pembelajaran dalam PSV sedia ada. Fasa analisis keperluan menyediakan maklumat yang penting dalam menentukan pemilihan input yang menjadi asas dalam pembangunan model dalam fasa seterusnya (Humaira, Aliyyah, Gaffar & Rachmadtullah, 2019). Dalam konteks kajian ini, kajian analisis keperluan dijalankan pada

permulaan kajian pembangunan model bagi mengkaji status kini dan kekangan dalam aspek strategi pengajaran, bentuk penyampaian, kitar proses pengajaran dan penggunaan teknologi dalam pengajaran serta pengajaran bagaimanakah yang sesuai diaplikasikan oleh guru agar pembelajaran kemahiran dalam setiap bidang seni visual dalam kalangan murid sekolah rendah menjadi lebih bermakna. Bagi memenuhi tujuan ini, kajian dilaksanakan untuk mengenal pasti elemen yang diperlukan guru dalam mengaplikasikan pendekatan berasaskan kolaboratif-konstruktivis bagi pengajaran dan pembelajaran PSV dalam kalangan murid sekolah rendah.

Fasa analisis keperluan ini menjadi penentu kepada pemilihan input yang menjadi asas dalam pembangunan model pengajaran PSV berasaskan kolaboratif-konstruktivis. Fasa ini melibatkan analisis keperluan dengan tujuan (i) meneroka apakah keperluan pembangunan model pengajaran berbantuan teknologi yang berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis dan mendalami pandangan warga sekolah rendah terhadap impak teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia terhadap proses pengajaran dan pembelajaran dalam PSV; (ii) mengkaji masalah atau kekangan yang dihadapi oleh murid dan guru semasa terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam talian; (iii) meneroka sejauhmana penerimaan warga sekolah rendah mengenai keperluan pendekatan kolaboratif-konstruktivis di atas dasar Pendidikan Seni berasaskan Interdisiplin (*Interdisciplinary-based Arts Education*) bahawa unsur-unsur baharu diadaptasikan dalam model yang dicadangkan. Dapatan dan cadangan dalam fasa analisis digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan model seterusnya yang dijadikan maklumat memastikan struktur reka bentuk model (Richey & Klein, 2014) untuk membangun modul pengajaran dan pembelajaran berdasarkan keperluan murid dan pengguna sasaran (*stakeholders*).

Pernyataan Masalah

Pengenalan kepada teknologi e-pembelajaran (*e-learning*) merupakan titik mula perubahan karakter pendidik sebagai seorang fasilitator dalam proses transformasi pengetahuan malahan bukan sahaja sebagai seorang penyampai ilmu. Dalam proses perubahan ini, guru-guru disarankan untuk melaraskan model pedagogi bersesuaian dengan paradigma pendidikan terkini untuk meningkatkan kualiti pembelajaran. Kebelakangan ini, beberapa kajian menunjukkan signifikan teknologi maklumat dan komunikasi memberi impak yang besar kepada generasi baharu atau dikenali sebagai *Net Generation* dan guru sebagai *co-learner* dalam arus perdana ini (Patton & Buffington, 2016; Kara, 2020; Kassah, Kemevor & Gbadagba, 2019). Pertimbangan semula atas peranan sebagai seorang pendidik perlu diambil dalam aspek pendekatan inovatif bagi menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi terkini dan memaksimumkan nilai teknologi dalam pendidikan bagi memurnikan proses pembelajaran bagi menggalakkan penglibatan murid.

Sehubungan itu, kurikulum pendidikan dalam Seni Visual sering mengalami perubahan untuk meningkatkan kualiti PSV dan merealisasikan hasrat PSV sebagai mata pelajaran seiring dengan tuntutan globalisasi (Rahman & Wan Mohamad Noor, 2018). Namun, perubahan yang sering dilakukan tidak seperti yang dihasratkan dan didapati komitmen guru dalam pelaksanaan dan pengajaran masih perlu dipertingkatkan (Billy & Muhamad Suhaimi Taat, 2020). Russell-Bowie (2012) telah merumuskan beberapa faktor mempengaruhi keyakinan dan keupayaan guru yang rendah bagi mewujudkan bilik darjah PSV berkesan disebabkan oleh (i) kekurangan pengalaman dalam proses Seni Visual, (ii) kekangan masa dan kurang memberi keutamaan kepada mata pelajaran PSV berbanding mata pelajaran teras, serta (iii) kekurangan kesediaan, sumber bahan dan pengetahuan kandungan.

Seperti fenomena kebelakangan ini, PdP bersemuka secara mendadak berubah kepada Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) telah mempengaruhi norma proses PdP. Kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran PSV juga merupakan guru bukan pengkhususan yang berkenaan. Ini juga menghalang murid memperoleh pengalaman autentik melalui proses pembelajaran PSV. Guru bukan opsyen kurang pengalaman dan pengetahuan kandungan serta kurang memberi keutamaan kepada mata pelajaran PSV bersikap leka dan sambil lewa semasa menyediakan PdP. Hakikatnya, terdapat guru masih kurang jelas kurikulum walaupun penganjur daerah mengadakan bengkel berkaitan untuk meningkatkan kesedaran guru dari segi pengetahuan pedagogi dan pengetahuan kandungan mata pelajaran PSV (Lee & Khairani, 2016). Lantaran itu, guru-guru khususnya bukan pengkhususan Seni Visual tidak berkeyakinan semasa merancang, mengendalikannya dan menilai PdP berdasarkan kurikulum yang ideal.

Padahal, skop kurikulum yang luas dan kekurangan peruntukan masa untuk reka bentuk pengajaran dalam PSV menjadi salah satu faktor kekurangan penyediaan bahan-bahan dan sumber sokongan untuk melaksanakan pelajaran ini lebih berkesan. PSV merupakan kurikulum yang memerlukan integrasi kemahiran dan pengetahuan, malahan peruntukan masa untuk kurikulum PSV dianggap pendek dan menjadi kekangan meliputi sukatan pelajaran secara keseluruhan (Kamarudin & Muhamad Suhaimi Taat, 2020). Lantaran itu, murid-murid tidak dapat melibatkan diri dalam proses PdP Seni Visual sepenuhnya. Keadaan ini mengakibatkan kemahiran serta pengetahuan dalam asas seni juga kurang didedahkan dalam kalangan murid.

Kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran PSV merupakan guru bukan pengkhususan yang berkenaan. Ini juga menghalang murid memperoleh pengalaman autentik melalui proses pembelajaran PSV. Guru bukan pengkhususan kurang pengalaman dan pengetahuan kandungan serta kurang memberi keutamaan kepada mata pelajaran PSV bersikap leka dan sambil lewa semasa menyediakan PdP seperti penulisan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) yang ringkas dan tidak bertepatan dengan objektif pembelajaran. Hakikatnya, terdapat guru yang masih kurang jelas kurikulum walaupun penganjur daerah mengadakan bengkel berkaitan untuk meningkatkan kesedaran guru dari segi pengetahuan pedagogi dan pengetahuan kandungan mata pelajaran PSV (Lee & Khairani, 2016).

Sejajar dengan perkembangan teknologi rancak dalam pendidikan, sumber yang kaya dan bervariasi boleh diperolehi melalui laman sesawang dalam talian khususnya guru yang mengajar mata pelajaran yang tidak berkaitan dengan pengkhususan sendiri serta guru kurang pengalaman. Sehubungan itu, guru-guru dapat mudah mengakses kepada maklumat dan sumber yang kaya bervariasi melalui pelbagai platform dalam talian tanpa sempadan. Namun begitu, kebanyakan maklumat dan sumber yang disediakan dalam talian adalah berulang dan kurang tepat serta berfokuskan mata pelajaran teras seperti bahasa, Matematik dan Sains. Padahal, sumber dan maklumat dalam talian bagi mata pelajaran PSV adalah terhad dan kurang dikemaskinikan (Norsalawati Wahid, Suraya Bahrum, Md Nasir Ibrahim & Hema Zulaika Hashim, 2017). Kekurangan sumber dalam mata pelajaran PSV telah mematahkan hati guru-guru bukan pengkhususan berkenaan yang kurang kemahiran dan pengetahuan. Tuntasnya, guru-guru kurang komitmen tinggi dalam perancangan dan menyediakan sumber bahan pengajaran dan pembelajaran untuk mata pelajaran PSV (Mohamad Faizuan Mat, 2017). Sehubungan itu, murid-murid tidak dapat melibatkan diri dalam persekitaran pembelajaran yang bermakna dan berbentuk konstruktif.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, integrasi ICT dalam pembelajaran seiring dengan tuntutan kewujudan bilik darjah abad ke-21 yang membawa manfaat kepada keberkesanan proses PdP memerlukan guru-guru berusaha melakukan pengajaran yang dapat memenuhi standard dan juga mengambil kira keperluan murid. Justeru itu, panduan dalam bentuk modul perlu dibangunkan bagi meningkatkan pengetahuan dan kesediaan guru agar guru dapat menyesuaikan pembelajaran abad ke-21 yang berpusatkan murid dengan standard yang hendak dicapai. Dalam memenuhi standard, perubahan paradigma PdP PSV dengan mengintegrasikan pendekatan kolaboratif-konstruktivis berbantuan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia adalah wajar untuk mewujudkan satu komuniti yang meningkatkan kualiti PdP PSV bersama dengan satu platform berkongsi sumber maklumat dan bahan-bahan sokongan mengajar dalam PSV (Fakomogbon & Bolaji, 2017) serta membantu meningkatkan penglibatan aktif murid dan kemahiran murid dalam PSV dengan berkesan (Nawi, Zakaria, Hashim & Ren, 2015; Zuki & Hamzah, 2014). Menerusi kajian lepas, modul hanya berperanan sebagai panduan untuk menyampaikan isi pelajaran kepada murid-murid (Masni, 2017) serta sebagai alat, bahan dan sumber bantuan kepada murid dalam proses pembelajaran. Dalam kajian ini, modul akan merangkumi pentaksiran secara formatif dan sumatif dalam bentuk interaktif dan permainan di samping berperanan sebagai bahan bantuan kepada murid yang memberi peluang kepada mereka belajar secara sendiri.

Objektif Kajian

Kajian ini dilakukan berdasarkan keperluan penyelidik untuk mendapatkan data bagi menghasilkan model pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis dalam PdP kemahiran seni visual murid-murid sekolah rendah. Analisis keperluan dilakukan untuk mengenal pasti keperluan model dan menentukan pemilihan input yang menjadi asas dalam pembangunan model sebelum model dibangunkan dan dinilai dalam fasa seterusnya (Richey & Klein, 2014). Justeru itu, objektif kajian

analisis keperluan dilaksanakan untuk mendapatkan data tentang keperluan dan elemen spesifikasi model yang akan dibangunkan. Kajian reka bentuk dan pembangunan model menitikberatkan proses pembangunan model yang melibatkan beberapa fasa dan metodologi digunakan untuk mengumpulkan data setiap fasa adalah berbeza (Snyder, 2019).

Bagi memperoleh data yang dapat digunakan untuk menghasilkan model yang dapat memenuhi keperluan guru dan murid, objektif kajian fasa analisis keperluan adalah seperti berikut:

- a. Mengenal pasti amalan pengajaran terkini dalam PSV di sekolah rendah Malaysia dari aspek strategi pengajaran, bentuk penyampaian, kitar proses pengajaran dan penggunaan dalam pengajaran

Berdasarkan objektif kajian, kajian ini juga dilaksanakan untuk menjawab persoalan berikut:

- a. Apakah status kini dan kekangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah dari aspek strategi pengajaran, skop serta penggunaan bahan PdP dalam talian?
- b. Sejauhmanakah tahap penerimaan warga sekolah rendah terhadap keperluan pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual dengan pendekatan berasaskan kolaboratif-konstruktivis di atas dasar Pendidikan Seni berasaskan Interdisiplin (*Interdisciplinary-based Arts Education*) bahawa unsur-unsur baharu diadaptasikan dalam model dicadangkan?

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah temu bual untuk menerokai objektif kajian. Sasaran utama adalah sepuluh orang guru mengajar mata pelajaran PSV serta murid-murid yang belajar PSV di sekolah rendah sebagai pihak berkepentingan (*stakeholders*) dalam kajian ini. Sebelum fasa reka bentuk dimulakan, pengumpulan data melalui temu bual mendalam melalui soalan jenis terbuka secara penyiasatan dijalankan untuk memastikan perubahan dan pembentukan proses PdP yang menekankan kolaboratif-konstruktivis dalam PSV amat diperlukan oleh kumpulan sasaran kajian. Sampel yang terlibat dalam analisis keperluan kajian ini terdiri daripada kumpulan sasaran guru yang mengajar mata pelajaran PSV di sekolah rendah bawah program TS25 dipilih melalui kaedah persampelan bertujuan untuk mendapatkan data dan maklumat yang dikehendaki menjawab soalan kajian (Sharma, 2017). Pemilihan ini adalah terdorong beberapa faktor: (i) latar belakang mata pelajaran yang diajar; (ii) pengalaman guru mengajar mata pelajaran PSV; serta (iii) pengalaman sebagai Ketua Panitia PSV. Selain itu, analisis dokumen dijalankan dalam kajian ini untuk mengkaji masalah dan kekangan yang dihadapi oleh guru dalam proses PdP PSV semasa dari segi strategi pengajaran, bentuk penyampaian serta penggunaan bahan pengajaran dalam proses. Semua data yang dikumpul dimasukkan dalam perisian Nvivo 11 sebelum analisis data dikendalikan. Kesemua data yang dikumpul menerusi kaedah temu bual dan analisis dokumen ditranskripsi terlebih dahulu. Transkripsi lengkap dengan butir-butir bagi tujuan membezakan data temu bual dan data daripada dokumen serta memudahkan proses mendapatkan semula data asal dan rujukan silang maklumat ketikan menghasilkan laporan mengikut tema. Kaedah perbandingan berterusan diaplikasikan untuk membanding, merumus dan mengesahkan pernyataan kabur supaya bergerak kepada proses pengekodan yang kemudian data temu bual dikategori, disubkategori dan dianalisis bagi menghasilkan tema (Miles & Huberman, 2014).

DAPATAN DAN PERBINCANGAN KAJIAN

Dalam kajian kes yang dijalankan pada bulan Jun dan Ogos 2020, penyelidik mendapatkan maklumat mengenai perkaitan faktor yang dikaji dalam aspek (i) metodologi pengajaran, (ii) penglibatan murid dan minat, (iii) kelicinan dan keberkesanan penyampaian, (iv) sumber PdP, (v) pemantauan, penilaian dan maklum balas, serta (vi) hasil seni melalui temu bual secara mendalam dengan guru-guru mengajar

PSV serta pentadbir sekolah. Berikut merupakan perbincangan hasil dapatan kajian yang dirumuskan sebagai analisis keperluan pengajaran dan pembelajaran PSV berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis di sekolah rendah daripada enam aspek tersebut.

Jadual 1. Rumusan temu bual terhadap guru dalam proses PdP PSV dijalankan semasa Perintah Kawalan Pergerakan. (PKP).

Aspek	Dapatan
A. Metodologi pengajaran	<p>20% guru menyediakan bahan pengajaran dalam bentuk video sebagai demonstrasi penghasilan karya seni dan bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.</p> <p>60% guru melaksanakan pembelajaran dalam talian melalui <i>Google Meet</i>, <i>Zoom</i> atau aplikasi persidangan video.</p> <p>20% guru tidak menjalankan PdP untuk mata pelajaran PSV atas faktor memberi keutamaan mata pelajaran teras. (A1)</p>
B. Penglibatan murid dan minat	<p>20% guru berpendapat penglibatan murid dalam pembelajaran dalam talian adalah aktif dan murid menepati masa log masuk persidangan video serta bersiap sedia dengan bahan dan peralatan untuk menghasilkan karya seni.</p> <p>80% guru berpendapat penglibatan murid dalam pembelajaran dalam talian adalah kurang aktif bahawa sebahagian murid tidak mengikuti PdP sama ada secara dalam talian atau luar talian.</p> <p>5% murid berminat dalam bidang menggambar.</p> <p>20% murid berminat dalam bidang membuat corak dan rekaan.</p> <p>50% murid berminat dalam bidang membentuk dan membuat binaan.</p> <p>25% murid berminat dalam bidang kraf tradisional.</p>
C. Kelicinan dan keberkesanan penyampaian	<p>60% guru berpendapat murid kurang bermotivasi dalam proses pembelajaran.</p> <p>80% guru berpendapat peruntukan masa tidak mencukupi untuk proses pembelajaran dalam talian jika dibandingkan dengan proses pembelajaran berlaku di bilik darjah secara bersemuka.</p> <p>40% guru berpendapat murid kurang memahami dalam penyampaian guru melalui penyampaian secara dalam talian khususnya dalam aktiviti praktikal.</p> <p>70% murid mendapat bantuan dan sokongan daripada ibu bapa atau penjaga.</p>
D. Sumber PdP	<p>Semua guru berpendapat sumber agak terhad yang dapat diperolehi daripada laman-laman sesawang dan perlu dihasilkan sendiri oleh guru-guru.</p> <p>Semua guru yang bukan mengajar mata pelajaran PSV berpendapat peruntukan masa menyediakan sumber PdP PSV adalah kurang.</p>
E. Pemantauan, penilaian dan maklum balas	<p>Semua guru berpendapat pemantauan kurang berkesan dilaksanakan semasa PdP secara dalam talian atau luar talian</p> <p>80% guru berpendapat penilaian dalam aspek praktis kurang berkesan atas faktor tidak melaksanakan pemantauan pelaksanaan.</p> <p>80% guru berpendapat jika memberi maklum balas segerak dan tidak segerak kadar segera mendapat tindak balas daripada murid yang positif.</p> <p>80% guru berpendapat sesi memberi kritikan pada hasil seni dari segi elemen-elemen seni dapat meningkatkan kualiti hasil seni.</p>

Semua guru berpendapat penilaian PdP PSV dalam talian atau di luar bilik darjah sukar dijalankan tanpa pemantauan dalam situasi sebenar PdP di dalam bilik darjah.

F. Hasil seni	20% murid mengetahui unsur seni serta prinsip rekaan dan mengaplikasi dalam hasil seni. 20% murid menghasilkan karya seni berkualiti melalui kaedah peniruan. 80% murid yang gagal mematuhi arahan dan tunjuk ajar guru dan tidak menguasai unsur-unsur seni dengan baik. 20% murid mempunyai olahan idea yang menarik
---------------	---

Berdasarkan Jadual 1, didapati bahawa guru masih menjalankan PdP PSV semasa PKP di luar bilik darjah dan berbentuk dalam talian. Guru lebih cenderung melaksanakan pembelajaran dalam talian melalui aplikasi persidangan video atas sebab mudah dimanipulasi dan dapat berinteraksi dengan murid segerak. Selain itu, persidangan video dapat memerhatikan gerak geri murid-murid dan memantau bawah kawalan semasa proses menghasilkan karya seni. Namun begitu, penglibatan murid dalam pembelajaran dalam talian adalah kurang aktif dan sebahagian murid tidak melibatkan diri dalam PdP sama ada secara dalam talian atau luar talian. Menurut guru-guru PSV, murid amat meminati bidang Membentuk dan Membuat Binaan serta bidang kraf Tradisional.

Peruntukan masa untuk PdP PSV dalam talian adalah terhad dan tidak mencukupi. Penerangan berkaitan aktiviti PdP dan proses penghasilan karya seni mengambil masa yang lama. Kebanyakan murid kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru khususnya penerangan berkaitan aktiviti praktikal. Kebanyakan murid tidak menguasai unsur-unsur seni dengan baik dan gagal mengolah idea dalam hasil seni dengan baik. Manakala, murid bertindak balas positif apabila menerima maklum balas segerak dan tidak segerak dalam kadar segera daripada guru. Terdapat sebahagian kecil murid yang dapat menghasilkan karya seni berkualiti melalui kaedah peniruan dengan mengaplikasikan teknik reka bentuk. Sesi kritikan seni pada hasil seni dari segi elemen-elemen seni dapat meningkatkan kualiti hasil seni.

Keadaan penularan wabak COVID-19 di Malaysia telah mempengaruhi kehidupan harian seluruh rakyat negara dan bahkan keadaan pengajaran dan pembelajaran juga terjejas. Sepanjang tempoh perintah kawalan pergerakan, PKP tetap diteruskan secara *Home-based Learning* mengikut kesesuaian guru dan murid (KPM, 2020). Namun begitu, terdapat isu-isu yang dihadapi oleh anggota komuniti pembelajaran dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) khususnya mata pelajaran elektif amat terjejas. Berdasarkan dapatan kajian, antara masalah yang dikenal pasti ialah kefahaman dalam proses pembelajaran khususnya dari segi penguasaan kemahiran seni dan teknik pengaplikasian prinsip rekaan. Menurut Ayob Adenan dan Nazri Abu Bakar (2018), penglibatan murid-murid dalam interaksi sensitif dan sokongan dapat membantu mereka membina pengetahuan, kemahiran dan ekspresi artistik melalui hubungan yang bermakna dengan orang, tempat dan perkara di sekeliling. Sehubungan itu, persekitaran pembelajaran yang disediakan memainkan peranan penting mewujudkan interaksi yang berkesan seterusnya membina kefahaman melalui PdP PSV khususnya dari segi kemahiran seni dan teknik pengaplikasian prinsip rekaan.

Dapatan kajian menunjukkan 80% murid kurang memahami penyampaian guru melalui pendekatan dalam talian khususnya aktiviti praktikal. Semua guru beranggapan pembelajaran PSV dalam talian agak sukar untuk memberikan tunjuk ajar secara langsung kepada murid-murid yang menyebabkan mereka bertanya-tanya semasa penerangan aktiviti yang ingin dijalankan oleh guru. Penyampaian guru semasa proses pengajaran tidak dapat difahami sepenuhnya disebabkan oleh interaksi antara guru dan murid yang berkesan. Interaksi antara guru dan murid yang kurang berkesan juga menyebabkan penerimaan murid tidak selari apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut kajian analisis keperluan yang dijalankan, 60% guru melaksanakan pembelajaran dalam talian melalui pelbagai aplikasi persidangan video yang menekankan pendekatan lisan dan demonstrasi. Menurut Tomljenović dan Vorkapic (2020), interaksi estetik memainkan peranan penting untuk meningkatkan kesedaran murid-murid dalam kefahaman yang jelas, komprehensif dan lengkap mengenai asas seni reka merangkumi unsur seni, prinsip rekaan dan struktur rekaan. Pendekatan sekadar lisan dan demonstrasi seterusnya mengarahkan aktiviti praktikal tidak menyediakan peluang

interaksi estetik kepada murid-murid telah menyukarkan proses kefahaman mereka dalam aspek kemahiran asas menghasilkan karya seni.

Persekitaran pembelajaran berstruktur dan aktiviti membantu membina pengalaman deria melalui penerokaan, percubaan dan pemerhatian terhadap sesuatu dapat meningkatkan kesedaran dan kefahaman terhadap gambaran dan penjelasan abstrak dengan jelas dan komprehensif (Tiaradipa, Lestari, Effendi & Rusdi, 2020). Manakala, berdasarkan kajian analisis keperluan, terdapat 70% murid tidak bersiap sedia dengan alatan dan bahan yang diperlukan semasa pembelajaran dalam talian melalui persidangan video telah menyekat pembangunan pengalaman bermakna dan kefahaman mereka secara langsung melalui interaksi bersemuka bentuk maya dengan guru.

Oleh hal ini demikian, guru tidak dapat memantau dan memberi tunjuk ajar secara langsung dalam sesi penghasilan karya seni, sementara mereka menghasilkan karya seni selepas PdP dengan merujuk video demonstrasi yang ditunjukkan oleh guru. Fenomena ini juga merupakan faktor ketidakfahaman atas kandungan penyampaian guru khususnya dalam pengetahuan dan kemahiran mengenai asas seni reka. Ia disokong oleh istilah pedagogi kolejial (*collegial pedagogy*) Chávez dan Soep (2005) dalam sesi penghasilan karya secara kolaboratif bahawa pendidik seni bukan sahaja mengendalikan pembelajaran melalui arahan tetapi juga perlu melibatkan diri dalam ruang kreatif kanak-kanak bagi meningkatkan kefahaman mereka dalam aspek pengaplikasian kemahiran seni dan pengolahan idea dalam hasil seni mereka.

Analisis dokumen telah dijalankan pada bulan Jun dan Ogos 2020 di mana sampel kajian sama terdiri daripada lima orang guru dan dokumen-dokumen daripada guru seperti jurnal dan log pendidikan harian, hasil seni murid-murid serta rakaman situasi PdP bentuk pegun dan foto. Berikut merupakan rumusan analisis dokumen dalam proses PdPR dijalankan semasa PKP.

Perancangan dan persediaan sebelum PdP adalah penting terutamanya mata pelajaran PSV yang menekankan aktiviti memerlukan kemahiran manipulatif. Dapatan kajian ini menunjukkan sumber agak terhad diperolehi daripada laman sesawang dan semua guru perlu mengambil masa yang panjang untuk menyediakan sumber PdP PSV (D1, Jadual 2). Kajian analisis keperluan menunjukkan bahawa terdapat juga guru khususnya guru yang bukan pengkhususan tidak menjalankan PdPR semasa tempoh PKP atas faktor memberi keutamaan kepada mata pelajaran teras (A1, Jadual 1). Berbanding dengan permintaan masyarakat terhadap mata pelajaran lain yang lebih diutamakan seperti mata pelajaran matematik dan sains, mata pelajaran PSV tidak dianggap sebagai mata pelajaran teras. Berbeza dengan mata pelajaran teras, peruntukan masa pendek untuk mata pelajaran PSV juga memberi tekanan kepada guru bagi merealisasikan hasrat dan arah tuju dalam KSSR yang dapat membangunkan potensi sendiri murid dari segi kreativiti, apresiasi dan penghayatan dalam seni.

Padahal, skop kurikulum yang luas dan kekurangan peruntukan masa untuk reka bentuk pengajaran dalam PSV menjadi salah satu faktor kekurangan penyediaan bahan-bahan dan sumber sokongan untuk melaksanakan pelajaran ini lebih berkesan. PSV merupakan kurikulum yang memerlukan integrasi kemahiran dan pengetahuan, malahan peruntukan masa untuk kurikulum seni visual dianggap pendek dan menjadi kekangan meliputi sukatan pelajaran secara keseluruhan (Mohamad Faizuan Mat, 2017). Sehubungan itu, berdasarkan dapatan kajian, terdapat 80% murid menggunakan warna hampir sama dengan karya seni yang ditunjukkan oleh guru sementara terdapat 80% murid yang agak lemah dalam mengaplikasikan prinsip rekaan sepertiimbangan simetri dan padanan warna yang kontra melalui hasil seni.

Jadual 2. Rumusan analisis dokumen dalam proses PdPR dijalankan semasa PKP.

Aspek	Dapatan
A. Metodologi Pengajaran	<p>Jurnal dan rakaman pengajaran melalui persidangan video dijalankan oleh guru menunjukkan pengajaran mata pelajaran PSV sebelum dan selepas PdP dijalankan. Pengajaran dimulakan dengan penerangan berkaitan aktiviti dan diikuti dengan demonstrasi untuk menghasilkan karya seni. Pertanyaan daripada murid berkaitan aktiviti kerap atas sebab kekurangan kefahaman atas aktiviti yang diterangkan. Penerangan mengambil masa 15 minit. Guru membuat demonstrasi penghasilan karya seni sambil memberi idea dan petunjuk untuk diaplikasikan oleh murid kemudian. Murid-murid menunjukkan bahan-bahan yang mereka sediakan. Murid-murid digalakkan mengolah idea dan menghasilkan karya seni melalui peniruan karya guru yang ditunjukkan. Penglibatan murid perempuan lebih aktif dalam PdP berbanding murid lelaki. Semasa aktiviti, semua murid menghasilkan karya seni sama dengan idea yang diberikan guru. 20% murid menghasilkan karya seni yang kurang kemas dan olahan idea juga tidak menarik. Kesan ini menunjukkan kelemahan murid dalam pengaplikasian teknik reka letak dan prinsip rekaan. Semua murid tidak dapat menyelesaikan hasil seni dalam sesi PdP PSV dalam talian.</p> <p>Teknik pengajaran menggunakan teknik pemusatan murid di mana guru membuat demonstrasi dan penerangan lalu murid fokus pada penghasilan karya seni dengan bimbingan dan panduan yang diberikan oleh guru.</p>
B. Penglibatan murid dan Minat	<p>Jurnal pendidikan guru dan rekod kehadiran persidangan video menunjukkan kehadiran murid dalam proses pembelajaran dalam talian agak rendah. Terdapat juga murid yang tidak menepati masa log masuk persidangan video yang diadakan oleh guru.</p>
C. Kelicinan dan Keberkesanan Penyampaian	<p>Jurnal pendidikan dan penulisan refleksi guru menunjukkan melebihi 50% murid yang kurang memahami kandungan yang disampaikan oleh guru khususnya dalam sesi penghasilan karya seni dalam kalangan murid pada tahap satu.</p> <p>Peruntukan masa proses PdP dalam talian tidak mencukupi walaupun terdapat sokongan dan bantuan daripada ibu bapa atau penjaga.</p>
D. Sumber PdP	<p>Sumber PdP dihasilkan sendiri oleh guru-guru dan ditunjukkan melalui demonstrasi dan rakaman video. (D1)</p>
E. Pemantauan, Penilaian dan Maklumbalas	<p>Penilaian hanya dijalankan berdasarkan hasil seni murid-murid. Log PdP menunjukkan pemantauan pembelajaran dalam talian sukar dijalankan atas faktor keterbatasan ruang bahawa guru hanya dapat memantau dan memerhati gerak geri murid-murid melalui satu bingkai komputer atau telefon pintar sahaja. Sebahagian besar daripada murid bermotivasi dan berkeyakinan tinggi semasa menerima maklum balas sama ada segerak atau tidak segerak kadar segera.</p>

- F. Hasil Seni
- Semua murid tidak dapat menyelesaikan karya seni dalam tempoh masa PdP dalam talian. Hasil seni diserahkan kepada guru pada hari selepas PdP PSV dengan pengumpulan hasil karya pada taikh yang berbeza selepas hari PdP.
- 80% murid menggunakan warna hampir sama dengan karya seni yang ditunjukkan oleh guru. 80% murid yang agak lemah dalam mengaplikasikan prinsip rekaan seperti imbalan simetri dan padanan warna yang kontra melalui hasil seni. 20% murid mengolah idea menarik dalam hasil karya seni dengan penggunaan warna dan pengaplikasian prinsip rekaan yang baik.

Berdasarkan dapatan kajian Stronge (2018), faktor utama menjejaskan proses PdP PSV adalah guru-guru tidak memiliki kepakaran untuk mengajar mata pelajaran yang kurang didedahkan dan mereka kurang keyakinan semasa mengendalikan PdP bukan pengkhususan mereka. Guru-guru tidak mempunyai kemahiran dan kepakaran untuk mengendalikan kelas seni kerana kekurangan idea untuk menghasilkan bahan-bahan mengajar sendiri. Selain itu, kekurangan sumber atau bahan sokongan mengajar sedia ada turut mempengaruhi keberkesanan

KESIMPULAN

Kajian analisis keperluan melibatkan proses pengumpulan maklumat tentang konteks dan situasi kajian daripada guru untuk menerokai secara mendalam masalah yang dihadapi oleh pengguna sasaran modul (guru dan murid) semasa. Dalam konteks kajian ini penyelidik mengumpulkan maklumat tentang status kini dan kekangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah dari aspek strategi pengajaran, skop serta penggunaan bahan PdP dalam talian serta keperluan PdP berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis supaya maklumat yang diperolehi dapat membantu penyelidik menurus ke fasa seterusnya menghasilkan model yang berupaya menyelesaikan isu sedia ada guru. Hasil analisis keperluan mendapati model pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis di atas dasar Pendidikan Seni berasaskan Interdisiplin (*Interdisciplinary-based Arts Education*) bahawa unsur-unsur baharu diadaptasikan dalam model dicadangkan wajar dibangunkan untuk membantu PdP PSV lebih berkesan dan berkualiti. Dapatan kajian menunjukkan kebanyakan guru bersetuju dengan kepentingan pendekatan kolaboratif-konstruktivis yang berintegrasikan teknologi dan manfaat pendekatan ini terhadap murid-murid sekolah rendah. Namun begitu, guru didapati jarang mengaplikasikan pendekatan kolaboratif-konstruktivis dalam perancangan dan pengendalian PdP bagi meningkatkan kemahiran seni visual murid sekolah rendah.

Dalam konteks kajian ini dapatan menunjukkan guru tidak mengutamakan pendekatan kolaboratif dan konstruktivis semasa merancang dan menyediakan bahan PdP untuk mata pelajaran PSV serta kurang menggunakan sokongan teknologi memantapkan bahan PdP. Sehubungan itu, kebanyakan murid kurang memahami penyampaian guru melalui pendekatan dalam talian khususnya aktiviti praktikal. Faktor seperti kekurangan sumber berkaitan mata pelajaran PSV dalam talian serta kekurangan kemahiran dan pengetahuan, serta kebanyakan maklumat dan sumber yang disediakan dalam talian adalah berulang dan tidak bersesuaian dengan pembelajaran seni visual, perancangan dan kekangan masa menyebabkan mereka jarang menggunakan sumber teknologi dalam PdP. Bagi menyelesaikan permasalahan ini, bahan dalam bentuk modul perlu dibangunkan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam merancang dan menjalankan PdP kemahiran seni visual dengan lebih berkesan dan berdasarkan keperluan murid melalui pendekatan kolaboratif agar guru kurang berpengalaman dan pengalaman seseorang murid mendapat sokongan pembelajaran dalam talian daripada guru dan rakan-rakan dalam persekitaran kolaboratif.

Dapatan juga menunjukkan guru memerlukan sumber dan bahan pengajaran dalam bentuk modul yang memperincikan strategi pedagogi. Sehubungan itu, persekitaran pembelajaran yang disarankan dalam model cadangan dalam kajian ini adalah selaras dengan pembelajaran berpusatkan murid yang ditekankan dalam pembelajaran abad ke-21. Pengguna sasaran boleh menggunakan

pelbagai alatan digital untuk mengakses pelbagai sumber melalui platform yang disediakan dalam modul pembelajaran dalam talian. Bagi menyelesaikan permasalahan guru yang memerlukan sumber dan sokongan pengajaran yang berkesan, unsur mewujudkan persekitaran pembelajaran ideal merangkumi persekitaran konstruktif, sokongan, komunikatif, kolaboratif dan penilaian wajar dan relevan diwujudkan bagi meningkatkan perkongsian pengetahuan dan kemahiran antara guru-guru mengajar PSV di samping menyediakan peluang meningkatkan kefahaman murid-murid melalui pertukaran idea serta menghasilkan karya yang lebih berkualiti melalui kritikan daripada seluruh platform yang dibangunkan dalam modul pembelajaran dalam talian.

Secara ringkasnya, model yang dicadangkan perlu mengambil kira cadangan dan spesifikasi untuk membangunkan modul pembelajaran dalam talian seperti mudah akses, sumber yang bervariasi dan bertepatan dengan keperluan sasaran, serta penerangan jelas cara menyediakan bahan bantu mengajar setiap kemahiran dan pengetahuan berkaitan seni visual serta penerangan strategi pedagogi yang bersesuaian dan inovatif. Guru juga mencadangkan supaya modul ini mengandungi contoh rancangan pelaksanaan aktiviti (RPA), cadangan aktiviti yang berasaskan pembelajaran abad ke-21 dan penjelasan tentang jenis-jenis teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran mata pelajaran PSV. Setiap aktiviti dalam RPA dicadangkan supaya dibangunkan dalam bentuk rancangan pengajaran harian yang mengandungi aspek seperti, (i) menyatakan objektif pembelajaran, (ii) cadangan tempoh pelaksanaan yang fleksibel, (iii) perincian langkah-langkah pelaksanaan, (iv) cadangan kaedah dan teknik bersesuaian, (v) perincian pelaksanaan aktiviti menggunakan teknologi, (vi) elemen gamifikasi yang menyeronokkan dan memotivasikan murid, (vii) penilaian formatif dan sumatif dalam bentuk kuiz dan permainan, (viii) penggunaan bahasa laras, mudah dan bersesuaian dengan keupayaan murid, (ix) elemen kepelbagaian, (x) pembelajaran konstruktif bahawa isi pelajaran disusun daripada mudah ke susah.

Kajian analisis keperluan penting dalam mendapatkan maklumat tentang kandungan dan spesifikasi model serta modul pembelajaran dalam talian yang akan dibangunkan. Hasil analisis menunjukkan model dan modul pembelajaran berasaskan pendekatan kolaboratif-konstruktivis wajar dibangunkan yang mengambil kira permasalahan guru dan keperluan sedia ada guru supaya model dan modul dibangunkan sesuai diaplikasikan oleh guru dan murid untuk memudahkan mereka dalam proses PdP PSV secara berkesan. Sebaik sahaja selesai proses analisis keperluan, penyelidik dapat menentukan platform yang berkesan dan dapat menyelesaikan masalah serta mencadangkan strategi berdasarkan data empirikal supaya PdP PSV dapat dijalankan dengan efisien. Dapatan analisis keperluan ini akan diaplikasikan oleh penyelidik sebagai panduan untuk mereka bentuk dan membangunkan model dan modul pembelajaran dalam fasa pembangunan yang seterusnya. Dapatan analisis keperluan menunjukkan model pendekatan berasaskan kolaboratif-konstruktivis bagi PdP PSV berpotensi dibangunkan untuk diaplikasikan oleh guru mengajar mata pelajaran PSV di sekolah rendah.

RUJUKAN

- Adin, E. H., & Arshad, M. Z. (2015). Isu Pendidikan Seni Visual Etnik Penan di Baram, Sarawak: Satu Tinjauan Awal. *KUPAS SENI: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 3.
- Ayob, A., & Bakar, N. A. (2018). Interpretasi Hubungan Pembelajaran Terarah kendiridengan Kebolehcapaian kognitif Berasaskan Fahaman Konstruktivis. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(10), 75-87.
- Bahagian Perkembangan Kurikulum. (2015). *Kurikulum standard sekolah rendah senakan: Kurikulum standard sekolah rendah 2016*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Billy, L. J., & Taat, M. S. (2020). Budaya sekolah: Hubungannya dengan komitmen guru. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 207-216.
- Chavez, V., & Soep, E. (2005). Youth radio and the pedagogy of collegiality. *Harvard Educational Review*, 75(4), 409-434.
- Dinham, J. (2016). *Delivering Authentic Arts Education with Student Resource Access 12 Months*. Cengage AU.
- Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Kesenian Tahun 3. (2017). KPM: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Fakomogbon, M. A., & Bolaji, H. O. (2017). Effects of collaborative learning styles on performance of students in a ubiquitous collaborative mobile learning environment. *Contemporary Educational Technology*, 8(3), 268-279.

- Fakomogbon, M. A., & Bolaji, H. O. (2017). Effects of collaborative learning styles on performance of students in a ubiquitous collaborative mobile learning environment. *Contemporary Educational Technology*, 8(3), 268-279.
- George, T., & Sabariah, S. (2014). Amalan kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di Sekolah Menengah Daerah Kudat Sabah: satu kajian kes. In *International Conference on Education*, 58-73.
- Gretter, S., & Yadav, A. (2016). Computational thinking and media & information literacy: An integrated approach to teaching twenty-first century skills. *TechTrends*, 60(5), 510-516.
- Gretter, S., & Yadav, A. (2016). Computational thinking and media & information literacy: An integrated approach to teaching twenty-first century skills. *TechTrends*, 60(5), 510-516.
- Hassan, M. N., Mustapha, R., Yusuff, N. A. N., & Mansor, R. (2017). Pembangunan modul kemahiran berfikir aras tinggi di dalam mata pelajaran sains sekolah rendah: analisis keperluan guru. *Sains Humanika*, 9(1-5).
- Humaira, M. A., Aliyyah, R. R., Gaffar, A. A., & Rachmadtullah, R. (2019). Preliminary study on the development of blended learning (BLM) model: based on needs analysis and learning independence. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012207). IOP Publishing.
- Ismail, S. N., Abdullah, A. S., & Abdullah, A. G. K. (2019). The Effect of School Leaders' Authentic Leadership on Teachers' Job Stress in the Eastern Part of Peninsular Malaysia. *International Journal of Instruction*, 12(2), 67-80.
- Kamarudin, S. B., & Taat, M. S. (2020). Faktor Tingkah Laku Pelajar, Kekangan Masa, Beban Tugas Dan Tekanan Kerja Dalam Kalangan Guru. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(9), 114-124.
- Kara, S. (2020). Prospective Visual Arts Teachers' Innovation Skills and Attitudes towards Computer Assisted Instruction. *International Journal of Technology in Education and Science*, 98-107.
- Kassah, J. K., Kemevor, A. K., & Gbadagba, G. (2019). Project Method of Teaching Visual Arts and Teacher Trainees Content Knowledge Achievements in Ghana Colleges of Education. *American Journal of Educational Research*, 7(6), 381-385.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2020). Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI).
- Lee, H. Y., & Khairani, M. Z. (2016). Pelaksanaan PBS guru-guru PSV hilir Perak dalam pengajaran dan pembelajaran berasaskan estetik. In *Empowering Local Mind in Art Design & Cultural Heritage 3rd ISME International Colloquium*, 352-366.
- Levitt, H. M., Motulsky, S. L., Wertz, F. J., Morrow, S. L., & Ponterotto, J. G. (2017). Recommendations for designing and reviewing qualitative research in psychology: Promoting methodological integrity. *Qualitative psychology*, 4(1), 2.
- Masni, N. H. (2017). *Pembinaan modul pembelajaran teradun nutrisi di hujung jari dan kesannya terhadap pencapaian pelajar* (Doctoral dissertation, Universiti Pendidikan Sultan Idris).
- Mat, M. F. (2017). Knowledge of art in Malaysian contemporary visual art. *J. Vis*, 9(1), 38-48.
- Miles., & Huberman. (2014). *Qualitative data analysis*. California: Sage publication, inc.
- Mostafa, J., Hashemi, S. A., Sosahabi, P., & Berahman, M. (2017). The role of ICT in learning-teaching process. *World Scientific News*, 72, 680-691.
- Nawi, A., Zakaria, G. A. N., Hashim, N., & Ren, C. C. (2015). Penilaian kualiti modul iPBL: Aspek kesahan dan kebolehpercayaan. *Journal of Quality Measurement and Analysis*, 11(2), 1-10.
- Patton, R. M., & Buffington, M. L. (2016). Keeping up with our students: The evolution of technology and standards in art education. *Arts Education Policy Review*, 117(3), 1-9.
- Rahman, M. N. A., & Wan Mohamad Noor, W. N. B. (2018). Pelaksanaan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan semakan 2017: Retrospeksi guru. *JuPiDi: Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 5(3), 59-71.
- Ramli, S., Bakar, S. A. S. A., & Khan, S. M. (2017). Cabaran yang Dihadapi Pendidikan Seni Visual dengan Kemunculan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) di Malaysia. *Jurnal Pengajian Melayu*, 26(1), 81-93.
- Ramli, S., Ghani, M. T. A., Atoh, N., & Romli, T. R. M. (2019). Integrasi Elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Berasaskan Kit Media dalam Amalan Pembelajaran dan Pemudahcaraan Guru Pelatih Bahasa Arab. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 33-44.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Russell-Bowie, D. (2012). Developing preservice primary teachers' confidence and competence in arts education using principles of authentic learning. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 37(1), 60-74.
- Sharma, G. (2017). Pros and cons of different sampling techniques. *International journal of applied research*, 3(7), 749-752.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339.

- Spohn, C. (2008). Teacher perspectives on No Child Left Behind and arts education: A case study. *Arts Education Policy Review, 109*(4), 3-12.
- Stronge, J. H. (2018). *Qualities of effective teachers*. ASCD.
- Sutaji, S. (2015). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Semester I SDN 2 Gandusari Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek dengan Model Belajar Konstruktivisme Tahun 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah (JUPEDASMEN), 1*(2).
- Tiaradipa, S., Lestari, I., Effendi, M. H., & Rusdi, M. (2020). The Development of Scaffolding in Inquiry-Based Learning to Improve Students' Science Process Skills in The Concept of Acid and Base Solution. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia), 5*(2), 211-221.
- Tomljenovic, Z., & Vorkapic, S. T. (2020). Constructivism in Visual Arts Classes. *Center for Educational Policy Studies Journal, 10*(4), 13-32.
- Wahid, N., Bahrum, S., Ibrahim, M. N., & Hashim, H. Z. (2017). Pedagogical Content Knowledge of Art Teachers in Teaching the Visual Art Appreciation in School. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 7*(12), 296-303.
- Wright, S. (2015). *Children, meaning-making and the arts*. Pearson Higher Education AU.
- Zhang, S., Liu, Q., Chen, W., Wang, Q., & Huang, Z. (2017). Interactive networks and social knowledge construction behavioral patterns in primary school teachers' online collaborative learning activities. *Computers & Education, 104*, 1-17.
- Zuki, R. E. A., & Hamzah, R. (2014). Development of integrated holistic teaching guide module for technical and vocational education teacher trainees. *Development, 5*(8).