

## **Pengaplikasian Model Teater Interaktif AJIH bagi Kanak-Kanak Orang Asli dalam konteks Pembelajaran Kreatif**

### ***The Implementation of the AJIH Interactive Theatre Model amongst Orang Asli Children within the Framework of Creative Learning***

Balkis Omar<sup>1</sup> & Marlenny Deenerwan<sup>2</sup>  
Universiti Malaya, Malaysia<sup>2</sup>  
e-mail: s2003451@siswa.um.edu.my<sup>1</sup>, marlenny@um.edu.my<sup>2</sup>

*Article received:* June 9, 2024

*Article revised:* June 14, 2024

*Article accepted:* June 20, 2024

*Article published:* June 30, 2024

*Cite this article (APA):* Omar, B., & Deenerwan, M. (2024). Pengaplikasian model teater interaktif AJIH bagi kanak-kanak orang asli dalam konteks pembelajaran kreatif. *Jurai Sembah*, 5(1), 1-14. <https://doi.org/10.37134/juraisembah.vol5.1.1.2024>

#### **Abstrak**

Permasalahan yang dihadapi berkaitan pendidikan komuniti Orang Asli di Malaysia sebahagian besarnya meliputi faktor-faktor dalaman seperti minat dan kefahaman, serta faktor luaran seperti kurikulum yang tidak sesuai dengan budaya dan keperluan mereka, selain daripada faktor ekonomi dan sosial. Ini menyumbang kepada peratus keciciran tinggi, seterusnya menyaksikan kanak-kanak Orang Asli (KKOA) meninggalkan alam persekolahan selepas tamat sekolah rendah kerana tidak memiliki motivasi untuk meneruskan pendidikan. Kajian ini meneroka penggunaan Model Teater Interaktif AJIH dalam pembelajaran KKOA dengan memberikan fokus kepada KKOA di Pertak, Kuala Kubu Bharu, Selangor. Model AJIH dibangunkan sebagai intervensi kepada isu-isu yang menghalang KKOA menerima pendidikan khususnya di sekolah rendah. Dengan mengambil kira konteks budaya dan keperluan komunitinya, pengaplikasian Model AJIH bertujuan meningkatkan pemahaman, komunikasi, dan pengukuhan konsep sendiri yang rendah dalam kalangan KKOA. Objektif penyelidikan ini adalah untuk mengaplikasi Model AJIH bagi membangunkan konsep sendiri KKOA berdasarkan pengukuhan tingkah laku, minat, dan motivasi. Aktiviti dijalankan menerusi pelaksanaan bengkel didik hibur sebagai mekanisme pembelajaran kreatif bagi membina kepercayaan diri, nilai-nilai, sikap, persepsi dan keterampilan KKOA. Melalui kaedah kualitatif yang menggunakan Model Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart (1988), Teori Konstruktivisme Vygotsky (1978), Teori Konsep Diri Carl Rogers (1951) dan Teori Belajar Sambil Bermain (1962), kajian ini melibatkan pemerhatian, temu bual, dan jurnal harian KKOA. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan Model Teater Interaktif AJIH adalah signifikan dalam meningkatkan interaksi sosial antara KKOA, memperkaya kreativiti melalui penggunaan elemen-elemen budaya dalam persembahan, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dan tradisi budaya Orang Asli. Penemuan kajian ini memberikan pandangan yang berharga untuk penyediaan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan budaya-sensitif dalam pendidikan KKOA.

*Kata kunci:* kanak-kanak Orang Asli, Model Teater Interaktif AJIH, pedagogi teater, teater dalam Pendidikan, teater interaktif

#### **Abstract**

*The educational challenges faced by the Orang Asli community in Malaysia predominantly stem from internal factors such as interest and understanding, and external factors including curricula that are not culturally appropriate or aligned with their needs, along with economic and social barriers. These issues contribute to a high dropout rate, with Orang Asli children (KKOA) often leaving school after completing primary education due to a lack of motivation to continue their studies. This study investigates the application of the AJIH Interactive Theatre Model in the education of KKOA, with a focus on children in Pertak, Kuala Kubu Bharu, Selangor. The AJIH Model was developed as an intervention to address the barriers preventing KKOA from receiving education, particularly at the primary school*

*level. By considering the cultural context and needs of the community, the AJIH Model aims to enhance understanding, communication, and self-concept among KKOAs. The objective of this research is to apply the AJIH Model to develop KKOAs' self-concept through the reinforcement of behaviour, interest, and motivation. Activities were conducted through edutainment workshops as a creative learning mechanism to build self-confidence, values, attitudes, perceptions, and skills among KKOAs. Using a qualitative methodology that incorporates Kemmis and McTaggart's (1988) Action Research Model, Vygotsky's (1978) Constructivist Theory, Carl Rogers' (1951) Self-Concept Theory, and the Learning through Play Theory (1962), this study involved observations, interviews, and daily journals of KKOAs. The findings indicate that the AJIH Interactive Theatre Model significantly enhances social interaction among KKOAs, enriches creativity through the integration of cultural elements in performances, and improves their understanding of Orang Asli values and cultural traditions. These insights are valuable for developing more holistic and culturally sensitive learning approaches in KKOAs education.*

*Keywords: AJIH Interactive Theatre Model, interactive theatre, Orang Asli children, theatre in education, theatre pedagogy*

## **Pengenalan**

Kanak-kanak Orang Asli (KKOA) di Malaysia berdepan pelbagai cabaran untuk menempatkan diri dalam sistem pendidikan arus perdana. Mohamad Johdi Salleh dan Abdul Razaq Ahmad (2009) mengungkapkan bahawa isu-isu dalam sistem pendidikan Malaysia termasuklah kekurangan pengajar yang berpengalaman dan berkualiti tinggi, kekurangan infrastruktur sekolah yang mencukupi, terutamanya di kawasan luar bandar, serta ketidaksamaan dalam akses kepada pendidikan antara kawasan bandar dan luar bandar. Nor et al., (2018) dalam kajiannya meneroka dinamika sosial dan budaya dalam pendidikan, termasuk perbezaan sosial dan ekonomi, kesan budaya dan nilai tempatan terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi akses kepada pendidikan. Kajian-kajian mereka mendedahkan kerumitan berterusan tentang isu pendidikan KKOAs yang secara berterusan dikaitkan dengan masalah keciciran, masalah buta huruf, tidak boleh menulis, membaca dan mengira, ponteng sekolah, tiada keyakinan diri, tidak mempunyai minat untuk ke sekolah, dan tiada motivasi untuk belajar. Isu-isu ini mencetuskan krisis sosial seperti keyakinan diri yang rendah, ponteng sekolah, buta huruf, ketidakupayaan untuk menulis, membaca, dan mengira, kekurangan keinginan untuk pergi ke sekolah, dan kekurangan keinginan untuk belajar. Ramle Abdullah (2007) menyatakan bahawa pedagogi kurang sesuai yang diajar di sekolah serta pengajaran dan pembelajaran yang masih mengamalkan pendekatan tradisional merupakan antara faktor yang menyebabkan murid Orang Asli hilang minat dan motivasi untuk meneruskan sesi persekolahan. Kamaruddin dan Mohd Said (2022) memetik temubual bersama Ketua Pengarah Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA) Sapiah Mohd Nor yang menyatakan faktor keciciran KKOAs juga disebabkan oleh ekosistem sekolah, tiada ikon murid, sokongan dan dorongan ibu bapa, kegagalan Orang Asli beradaptasi dengan kaum lain dan sikap ibu bapa.

Di satu perspektif yang lain, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mendapati sejumlah 50 peratus sesi pembelajaran dan pengajaran masih menggunakan pendekatan tradisional iaitu berbentuk syarahan, menggunakan buku teks dan menulis di papan hitam untuk memberi maklumat kepada murid tanpa melibatkan penyertaan mereka dalam proses pengajaran (Seng et al., 2018). Siraj et al., (2016) turut menyatakan penglibatan aktif murid di dalam kelas sangat kurang apabila guru menggunakan pendekatan berpusatkan guru untuk mengajar. Rentetan daripada itu, KPM memaklumkan pada November 2021, sejumlah 42.29 peratus murid Orang Asli tidak menamatkan persekolahan sehingga Tingkatan 5 bagi tahun 2021 berbanding 58.62 peratus pada tahun 2020 (Kamaruddin & Mohd Said, 2022). Ya Shin Wan (2020) mengemukakan penemuannya bahawa kadar keciciran pelajar lain di peringkat kebangsaan berada di bawah empat peratus sementara kadar pelajar Orang Asli mencatat di atas 17 peratus dan meningkat kepada 26 peratus pada tahun 2017. JAKOA dalam Pelan strategik Kemajuan Orang Asli (2016-2020) merekodkan pada tahun 2018, kadar keciciran Orang Asli selepas Tahun Enam adalah paling tinggi di Kelantan dan Terengganu dengan kadar 41 peratus, diikuti oleh Selangor dan Wilayah Persekutuan (27 peratus), Negeri Sembilan dan Melaka (22 peratus) dan Pahang (19 peratus).

Hal-hal ini menunjukkan bahawa permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh komuniti Orang Asli ini tidak hanya bertumpu kepada isu-isu dalaman seperti minat dan kefahaman, tetapi juga disebabkan faktor luaran seperti kekurangan model pengajaran dan kurikulum yang sesuai dengan budaya dan keperluan KKOAs, selain faktor ekonomi dan sosial yang mempengaruhi sistem pendidikan Orang Asli secara formal. Malah kajian Awang et al. (2022) menyatakan bahawa KKOAs cenderung untuk malas belajar, enggan bangun pagi, kekurangan minat dalam pembelajaran, dan merasakan rendah diri. Kesemua faktor ini telah dihubungkan dengan ketidakhadiran mereka di sekolah. KKOAs menghadapi kesukaran dalam belajar dan kurang keseronokan dalam menimba pengetahuan, menyebabkan sikap malas mereka

semakin berleluasa. Akibatnya, minat terhadap pembelajaran dan kehidupan sekolah semakin terhakis dalam diri mereka.

Dalam konteks pendidikan Orang Asli di Malaysia, masih terdapat jurang dalam penggunaan pendekatan berasaskan seni persembahan teater selain kurikulum didik hibur yang diperkenalkan oleh KPM di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2010, sebagai satu pedagogi alternatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) guru. Smith dan Sobel (2010) menyatakan pendekatan PdP yang lebih konstruktif dan berkesan seperti pembelajaran luar bilik darjah akan dapat membina pengalaman pembelajaran yang dinamik dan meneroka kemampuan dan kemahiran murid. Sehubungan itu, KPM dan JAKOA bekerjasama dalam transformasi kurikulum untuk menyediakan pendidikan yang relevan menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025. Ia bertujuan untuk meningkatkan kualiti pembelajaran dan pengajaran di Malaysia untuk memenuhi standard negara maju. Perkembangan ini secara tidak langsung menunjukkan isyarat tentang kepentingan untuk membangunkan pendidikan alternatif yang lebih sesuai dengan keperluan dan kehendak masyarakat Orang Asli.

Untuk memenuhi keperluan ini, penyelidik membangunkan Model Teater Interaktif AJIH sebagai mekanisme bagi membantu KKOA meneroka aspek-aspek holistik yang melibatkan dimensi fizikal, mental, emosi, sosial, dan spiritual (rohani). Model AJIH dibangunkan khusus untuk membina kreativiti, kemahiran berkomunikasi, dan kepercayaan diri dalam kalangan KKOA, sejajar dengan objektif pendidikan komprehensif sistem pendidikan negara. Model ini mengambil namanya daripada perkataan ‘ajih’ yang bermaksud ‘saya’ dalam bahasa Temuan. Perkataan ‘ajih’ ini diperolehi menerusi satu aktiviti permainan teater berjudul ‘Pernakah Saya’ bersama KKOA. Penyelidik mengasosiasikan perkataan berkenaan sebagai Model AJIH yang bermaksud ‘Model Saya’. Penyelidik turut mengaitkan akronim AJIH dengan empat proses utama dalam pelaksanaan model ini iaitu:

- i. ‘A’ adalah ‘Alam’ sebagai representasi kepada aktiviti Eksplorasi Alam.
- ii. ‘J’ mewakili imaginasi daripada konsep ‘jelmaan fikiran’ dalam komuniti Orang Asli. Jelmaan fikiran ialah hasil yang dapat dilihat, dirasai, atau diwujudkan sebagaimana konsep terhasilnya imaginasi.
- iii. ‘I’ menterjemah ‘Imej’ yang dikaitkan dengan aktiviti Penciptaan Kreatif. Penciptaan kreatif selalunya bermula dengan proses membentuk imej dalam minda. Jika seseorang boleh membayangkan atau membayangkan idea atau konsep dengan jelas, sesuatu karya seni dapat dihasilkan.
- iv. ‘H’ pula mewakili frasa ‘Hong’ iaitu permulaan jampi dalam bahasa suku Temuan. Penyelidik mengaitkan “hong” sebagai unsur kreativiti atau simbolik kepada konsep implementasi aktiviti-aktiviti ini secara spiritual.

Kajian ini bertujuan untuk mengaplikasi Model Teater Interaktif AJIH KKOA melalui bengkel teater aktiviti didik hibur selain melihat perubahan tingkah laku, minat dan motivasi dari sudut amalan konsep sendiri yang sangat rendah dalam diri mereka. Penyelidikan ini juga sedaya upaya berusaha mendekati dan memahami KKOA untuk memperkenalkan proses pembelajaran yang tidak membosankan untuk menarik perhatian mereka belajar melalui aktiviti didik hibur.

### Sorotan Kajian

Kaedah pembelajaran teater dalam bilik darjah telah diaplikasikan oleh pelopor teater dalam pendidikan di Barat seperti Viola Spolin, Jerzy Grotowski, Augusto Boal, Dorothy Heathcote, Peter Brook, Anne Bogart, Robert Cohen, Mc Caslin, Walter, Peter Slade, dan Winifred Ward. Menurut Elena Shraiber dan Elena Yaroslavova seperti yang dikutip dalam Zahari et al. (2020), sejak tahun 1950-an, pengajaran teater dalam pendidikan telah membuktikan bahawa drama dan teater dapat melahirkan kanak-kanak yang aktif dan kreatif. Haneem Said (2021) menekankan perlunya persediaan awal yang teliti sebelum melaksanakan PdP menggunakan pendekatan drama dan teater dalam konteks pendidikan. Bagi mencapai matlamat ini, tenaga pengajar disarankan untuk mencetuskan idea-idea kreatif dengan meneroka realiti kehidupan kanak-kanak itu sendiri. Ini termasuk memahami pengalaman, perasaan, dan aktiviti yang biasa dialami oleh kanak-kanak dalam rutin harian mereka. Melalui penggunaan teknik dan bahan baharu dalam PdP, kanak-kanak dapat melaksanakan aksi yang mereka sendiri gemari berdasarkan pengalaman. Mereka juga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan melalui kemahiran lakonan yang mereka hayati serta menerusi peranan lakon yang diberi. Guru-guru perlu memastikan bahawa pengajaran drama mereka juga menggalakkan

imaginasi dan pemahaman konsep yang lebih abstrak. Walau bagaimanapun, guru-guru perlu memberikan penekanan kepada keseimbangan dalam PdP dengan teknik dan bahan baharu kerana terlalu banyak perubahan atau peralihan dalam pendekatan pengajaran akan membuat kanak-kanak tidak memahami proses sepatutnya mereka lalui. Ini memberi gambaran bahawa persediaan drama dan teater yang terancang adalah penting untuk membantu guru mencapai objektif pengajaran.

*Theatre by Request* (TbR) yang diperkenalkan oleh Imansyah et al. (2018) merupakan pendekatan pengajaran yang efektif melalui permainan teater interaktif. Kajian menunjukkan bahawa permainan teater adalah bentuk pembelajaran alternatif yang memperkenalkan teater sebagai persembahan dan bahan pembelajaran, terutamanya untuk kanak-kanak sekolah. Konsep persembahan ini diambil daripada konsep Teater Forum yang diperkenalkan oleh Augusto Boal. Meilinda (2016), menggunakan aktiviti berteatr untuk melatih remaja di kawasan bandar supaya peka terhadap masalah sosial yang mereka hadapi. Dalam kegiatan ini, pelakon mengajak penonton untuk memilih jalan penyelesaian bagi menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh tokoh utama dalam cerita. Dalam konteks Malaysia, teater interaktif masih dilihat sebagai sebuah pendekatan baharu yang memasukkan elemen-elemen interaktif ke dalam persembahan. Terma Teater dalam Pendidikan digunakan secara meluas bagi menghuraikan aktiviti-aktiviti sebegini yang dilaksanakan untuk tujuan pendidikan. Ia termasuklah aktiviti seperti teater bercerita, teater membaca, teater boneka, teater forum dan banyak lagi. Kebanyakan rujukan utama mengenai teater interaktif di Malaysia bergantung kepada laporan-laporan kegiatan yang diadakan di pelbagai tempat, dan tidak banyak dihasilkan dalam bentuk penyelidikan.

Walaupun bagaimanapun, pendidikan seni dan teori-teori mengenai perkembangan kanak-kanak dimanifestasikan dalam sistem pendidikan Malaysia menerusi pembentukan kurikulum seni visual pada 1970, diikuti dengan pendidikan muzik pada lewat 1980an. Sokongan daripada institusi-institusi akademik dan agensi kerajaan membuka laluan kepada pengenalan amalan seni di peringkat sekolah dan juga pendidikan tinggi, manakala program-program seni tidak formal melibatkan khalayak muda juga mula diwujudkan. Program-program seperti teater kanak-kanak yang dibimbing oleh Elizabeth Cardosa dan Janet Pillai di Kompleks Budaya Negara, kursus teater kanak-kanak di Universiti Sains Malaysia oleh Zainal Latiff (1979-1985), dan program-program teater dan boneka di Perpustakaan Negara dan Balai Seni Lukis Negara adalah antara program terawal yang menjalinkan seni dan kanak-kanak (Arts Education Archive Malaysia, 2017). Dalam konteks global, kebanyakan sistem pendidikan di Barat telah menggabungkan pendidikan seni ke dalam sistem pendidikan awal mereka. Manakala aktiviti teater dan drama di Malaysia menjadi ruang alternatif untuk kanak-kanak meneroka dan mengembangkan kemahiran-kemahiran pembelajaran, dan hanya seni visual dan pendidikan muzik sahaja yang telah digabungkan ke dalam struktur kurikulum.

Kajian-kajian lepas ini memberikan gambaran bahawa terdapat keperluan yang penting untuk membawa masuk aspek dan elemen teater interaktif ke dalam kurikulum sekolah bagi membantu mengukuhkan penyampaian guru-guru, terutamanya sebagai intervensi kepada isu-isu yang menjadikan pelajar hilang motivasi dan keyakinan. Kajian Salleh dan Ahmad (2009), Nor et al., (2018) serta Ramle Abdullah (2007) mengemukakan secara spesifik tentang isu pedagogi pendidikan KKOA yang kurang sesuai, yang membawa kepada hilangnya motivasi belajar dalam kalangan KKOA. Berdasarkan hal ini, penyelidik membangunkan Model AJIH berasaskan pendekatan teater dan didik hibur, bagi menghasilkan pendekatan PdP kreatif yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi KKOA dalam membentuk minat, dan memulihkan konsep sendiri yang rendah dalam kalangan mereka.

## **Metodologi dan Kerangka Kajian**

### **Peserta Kajian**

Penyelidik memilih sebuah kumpulan berfokus yang terdiri daripada murid-murid KKOA Tahap Dua di Sekolah Rendah Tun Abdul Razak, Pertak, Kuala Kubu Bharu, Selangor. Pemilihan peserta kajian adalah menggunakan kaedah persampelan bertujuan (*purposive sampling*) seperti yang diterangkan oleh Creswell (2009, p. 214). Para peserta kajian dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh penyelidik sebagaimana yang disistemkan oleh Miles dan Huberman (1994). Peserta kajian terdiri daripada seramai 16 orang KKOA berumur 10 hingga 12 tahun, lima murid lelaki dan sebelas murid perempuan.

## Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian ini digubah berdasarkan kajian tindakan Kemmis dan McTaggart (1988) yang mengemukakan gelungan sebagai penambahbaik tindakan. Setiap gelungan mempunyai empat tahap iaitu perancangan, tindakan, pemerhatian, dan refleksi. Kajian tindakan berfungsi untuk mendapatkan idea, memperbaiki amalan dan membentuk strategi baharu dalam meningkatkan aspek perancangan, dan dalam konteks ini untuk menilai kefahaman KKOA yang mempunyai masalah dalam pembelajaran. Protokol-protokol pemerhatian tidak berstruktur, temu bual separa berstruktur, jurnal dan rakaman audio visual digunakan sebagai instrumen untuk mengumpul data kualitatif. Data yang dikumpulkan ini dianalisis menggunakan perisian NVivo 11 dan 14 untuk menganalisis data secara tematik. Kerangka asas bagi merangka Model Teater Interaktif AJIH ini dirujuk dan dimodifikasi daripada Model Pembangunan Sidek (2005). Berikut adalah peringkat utama dalam prosedur Model Sidek yang menjadi asas kepada pembangunan Model Teater Interaktif AJIH ini.

- i. Menenal pasti keperluan KKOA dalam pembelajaran – Peringkat ini merupakan fasa pertama yang bertujuan menenal pasti keperluan KKOA dalam pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, penyelidik melihat keperluan KKOA dalam objektif pertama sebagai isu yang perlu distrukturkan untuk mengetahui kecenderungan KKOA untuk fokus dalam pembelajaran. Fasa pertama dijalankan melalui bengkel teater yang dilaksanakan dalam tinjauan awal untuk mendapatkan refleksi awal dalam menenal pasti kecenderungan KKOA terhadap aktiviti. Penyelidik menggunakan kaedah pemerhatian dan temu bual bersama dua orang guru yang mengajar KKOA di sekolah untuk mendapatkan maklumat awal mengenai KKOA.
- ii. Meneroka kecenderungan KKOA terhadap aktiviti – Peringkat ini merupakan fasa kedua iaitu satu peringkat yang penting dalam melaksanakan aktiviti dalam Pelan Tindakan 1, Pelan Tindakan 2 dan Pelan Tindakan 3. Setiap aktiviti yang dikira tidak mencapai tahap kepuasan KKOA akan diulang dalam Pelan Tindakan seterusnya. Ia berdasarkan sesi refleksi yang dilakukan setiap berakhirnya Pelan Tindakan ini. Aktiviti ini dikendalikan oleh tiga Rakan Penyelidik yang bertindak sebagai fasilitator. Setiap aktiviti ini mendapat pengesahan daripada tiga orang pakar yang terdiri daripada pensyarah universiti tempatan yang mengajar seni persembahan dan juga guru yang mengajar kanak-kanak Orang Asli di sekolah Orang Asli.
- iii. Menjana dan mengumpul data – Dalam peringkat ini, setiap aktiviti yang dijalankan telah membentuk satu pusingan terakhir iaitu KKOA akan melaksanakan sebuah persembahan. Keseluruhan data dikumpulkan dari awal sehingga diakhiri dengan persembahan. Setiap data memberikan maklumat asas kepada penyelidik tentang tema-tema yang banyak dipaparkan sepanjang aktiviti dilaksanakan.

Artikel ini akan menumpukan kepada prosedur fasa kedua, iaitu pelaksanaan Pelan Tindakan bagi melihat keberkesanan aktiviti dalam kalangan KKOA.

## Prosedur Kajian Tindakan

Berdasarkan Model Kemmis dan McTaggart (1988), semua KKOA terlibat dalam empat proses utama; (a) eksplorasi alam, (b) imaginasi, (c) penciptaan kreatif, dan (d) implementasi. Setiap proses utama ini mengandungi aktiviti-aktiviti seperti olah tubuh, meneroka alam semula jadi, permainan teater, lukisan, membina dan bermain dengan boneka, mencipta jalan cerita dan skrip, latihan dan persembahan akhir. Rujuk *Jadual 1* untuk melihat kandungan aktiviti dalam proses utama Model AJIH.

Jadual 1: Proses Utama dan Aktiviti dalam Model Teater Interaktif AJIH

Bil	Proses Utama	Aktiviti
1.	<b>Proses 1</b> Eksplorasi Alam	Cetusan Minda Olah Tubuh Kembara Alam
2.	<b>Proses 2</b> Imaginasi	Lukisan Permainan Teater Merangka Jalan Cerita
3.	<b>Proses 3</b> Penciptaan Kreatif	Lakaran Watak & Perwatakan Membina Boneka Mencipta Dialog
4.	<b>Proses 4</b> Implementasi	Latihan Persembahan Akhir Refleksi Akhir

Dalam Proses 1 – Eksplorasi Alam, aktiviti dimulai dengan Cetusan Minda yang bertujuan untuk mencipta hubungan positif antara responden, menghilangkan rasa canggung, serta membantu mereka merasa lebih selesa berinteraksi antara satu sama lain. Suasana santai dan interaktif yang diwujudkan oleh fasilitator menjadikan responden lebih terbuka untuk belajar dan berkolaborasi dengan baik. Situasi ini berjaya mengubah suasana kerana pada awalnya KKOAs menunjukkan emosi tegang, malu, tidak mahu berkomunikasi, tidak yakin, dan bersuara perlahan.

Aktiviti Olah Tubuh dilakukan sebagai aktiviti pemanasan bagi mempersiapkan anggota tubuh badan untuk menjalani latihan-latihan berat dan memakan masa yang panjang. Thomas dan Roger (2007, p. 31) menyatakan bahawa olah tubuh merupakan langkah yang penting kerana aktiviti ini dapat meningkatkan aliran darah ke seluruh badan, membuat badan lebih lentur dan risiko kecederaan dapat dikurangkan berbanding tidak melakukan olah tubuh. Aktiviti ini juga mempengaruhi kadar denyutan jantung dan peredaran darah supaya meningkat secara perlahan dan menghantar bekalan nutrien dan oksigen otot dalam badan (Arifin, 2014). Proses ini menjamin kesihatan mental dan fizikal para peserta sepanjang aktiviti berlangsung.

Aktiviti seterusnya iaitu Kembara Alam bertujuan untuk mengadaptasi pengalaman pembelajaran menerusi persekitaran alam semula jadi yang segar dan praktikal. Pendekatan ini dipengaruhi oleh keberkesanan pendekatan pembelajaran di luar bilik darjah yang diamalkan di Sekolah Rimba. Abdul Wahab et al. (2013), O'Brien (2009), O'Brien & Murray (2006), Bradaile (2006), dan Kirkham (2006) menyatakan bahawa hutan dan sumber semula jadi adalah alternatif terbaik yang boleh digunakan sebagai lokasi dan bahan pembelajaran utama bagi KKOAs. Smith dan Sobel menyatakan aktiviti eksplorasi alam sebagai pembelajaran di luar bilik darjah dapat meningkatkan pembelajaran dan pengajaran yang lebih konstruktif dan berkesan seterusnya membina pengalaman pembelajaran yang dinamik serta mendorong penerokaan kemampuan dan kemahiran kanak-kanak (2010, p. 167).

Ahmad dan Mohd Jelas (2009) mendapati bahawa KKOAs cenderung menjadi cepat bosan, dan hanya dapat memberi tumpuan selama lima belas minit di dalam kelas. Tetapi apabila aktiviti pembelajaran dijalankan di tempat terbuka, seperti di bawah pokok atau di tepi sungai, durasi tumpuan mereka akan menjadi lebih panjang dan mencapai tiga puluh minit. Ini ada kaitan dengan sifat semula jadi mereka yang mencintai alam sekitar. Ma'rof dan Sarjit (2009) menyokong bahawa KKOAs lebih menggemari pendidikan tidak formal, yang memberikan mereka kebebasan dan aktiviti yang lebih mencabar. KKOAs berpendapat bahawa hutan memainkan peranan penting dalam kehidupan Orang Asli berikutan kepercayaan mereka yang sangat tinggi terhadap alam sekitar (Gregory, seperti yang dikutip dalam Abdul Wahab et al., 2013).

Proses 2 ialah Imaginasi yang mengandungi aktiviti lukisan, permainan teater dan merangka jalan cerita. Aktiviti melukis dapat memberi pelbagai manfaat kepada KKOAs, termasuk aspek kreativiti, tanggungjawab, dan kepekaan terhadap persekitaran. Lowenfeld (dikutip dalam Norjietta, 2018) menyatakan bahawa hasil lukisan kanak-kanak adalah unik dan mencerminkan ekspresi peribadi mereka. Dalam konteks kajian ini, lukisan KKOAs memaparkan daya ekspresif, spontan, penuh dengan imaginasi dan manifestasi keyakinan diri melalui penggunaan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang jelas. Bagi

KKOA, keindahan lukisan terletak pada keseronokan semasa mencipta, serta peluang menyatakan ekspresi perasaan dan bentuk lukisan secara bebas.

Terdapat empat permainan teater yang dilaksanakan iaitu Cermin Diri, Pemandu Buta/Bisu, Saya Boleh, dan Pemburu Hutan. Kesemua permainan teater ini digubah untuk melatih mereka memahami diri, mematuhi arahan, membina fokus, memperbaiki sebutan dan membentuk perkataan, dan juga mengenal keadaan alam sekeliling. Penyelidik melihat aktiviti bermain sambil mengajar ini bukan hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi KKO, tetapi juga membantu mereka memahami konsep sendiri dengan lebih baik dan mengembangkan pelbagai kemahiran seperti kemahiran kognitif, sosial, dan fizikal.

Dalam aktiviti Merangka Jalan Cerita, fasilitator membiarkan KKO meneroka dan bermain dengan boneka yang disediakan. Dalam aturan berpasangan, mereka bercerita tentang pasangan mereka. Di antara kandungan penceritaan menggunakan boneka ini ialah mengenai 'siapa nama kawan saya', 'apa hobi kawan saya', 'apa yang kawan saya suka makan', dan 'kawan saya tinggal di mana?' KKO digalakkan bercerita untuk menghidupkan komunikasi, dan dilatih untuk percaya diri, tidak malu dan yakin berhadapan dengan orang.

Proses 3 merupakan proses Penciptaan Kreatif. Dalam proses ini, KKO perlu membuat lakaran watak dan perwatakan yang mereka pilih. Fasilitator membiarkan KKO mengembangkan kreativiti dan imaginasi mereka sendiri. Idea dan pemilihan watak adalah berdasarkan kegemaran dan minat mereka. Aktiviti ini dapat menyuburkan budaya berfikir dalam menyelesaikan sesuatu masalah, menggalakkan eksplorasi dan eksperimentasi.

Melalui Pembinaan Boneka, KKO dapat mengasah imaginasi dan kreativiti mereka dalam membentuk watak dan sifat boneka. Mereka perlu merancang konsep boneka, membuat keputusan mengenai bahan yang digunakan, dan menyusun langkah-langkah pembikinannya. KKO menghasilkan dan menghias sendiri boneka stokin yang telah diberikan sebagai tugas. Hal ini dapat mewujudkan latihan yang bermanfaat untuk mempertingkatkan kreativiti, minat dan motivasi mereka untuk melakukan sesuatu. Seterusnya, KKO juga dibimbing dalam penulisan skrip melalui penglibatan dalam proses merancang jalan cerita, memikirkan dialog, dan membangunkan jalan cerita. Proses ini melibatkan pemikiran kritis dan kemampuan untuk merangka idea secara logik.

Dalam bengkel ini, KKO memberi respon yang aktif, menyeronokkan, dan tidak membosankan bagi ketiga-tiga aktiviti ini. Dalam aktiviti mencipta boneka, KKO sentiasa memegang boneka yang mereka hasilkan dan menyatakan kesukaan mereka kepada aktiviti tersebut. Mereka tidak berhenti-henti berkomunikasi dengan fasilitator dan rakan-rakan mereka mengenai aktiviti berkenaan. Dalam tugas Mereka Cipta Dialog ini, KKO perlu berinteraksi dengan alam sambil bercerita menggunakan boneka. Mereka memilih untuk melakukan aktiviti ini di celah-celah batu dan pokok yang besar. Mereka dibiarkan melontarkan apa yang ingin diluahkan dengan bimbingan fasilitator. Kandungan penceritaan mereka termasuklah menjawab soalan-soalan seperti 'Siapa nama awak?', 'Awak suka makan apa?', 'Siapa kawan baik awak?', dan 'Di mana awak tinggal?'

Proses 4 merupakan proses terakhir iaitu Implementasi yang mengandungi aktiviti nyanyian, pergerakan, lakonan dan bercerita. Arifin et al., (2018) menyatakan bahawa menyanyi secara berkumpulan dapat memupuk minat dan keseronokan dalam diri kanak-kanak. Blacking (1973) menegaskan muzik adalah "bunyi yang diorganisasikan manusiawi berkaitan dengan proses sosial dan kognitif masyarakat tertentu." Muzik dan nyanyian dikaitkan dengan KKO, kerana budaya mereka yang sangat rapat dengan pergerakan, bunyi dan muzik, dan ini penting dalam memberikan keseronokan pembelajaran (McHatton et al., 2014). Penggunaan muzik dalam bilik darjah membantu kanak-kanak memahami rentak, irama, dan sebutan melalui elemen kinestetik, pendengaran, pergerakan dan visual. Marsh dan Young (2016) dan Lestari (2012) menekankan bahawa nyanyian dalam pendidikan kanak-kanak perlu mudah difahami dengan lirik yang pendek. Ia membantu meningkatkan kemahiran bahasa dan kognitif kanak-kanak serta memperluas perbendaharaan kata mereka di samping menggunakan pergerakan yang sesuai dengan lagu-lagu yang dinyanyikan.

Nyanyian dan pergerakan dalam teater membantu kanak-kanak memahami dan mengingat perkataan baharu dengan lebih mudah. Salim (2010) menyatakan muzik dan nyanyian memupuk minat, meningkatkan potensi, motivasi, serta hasil kerja dan daya ingatan KKO. Nyanyian membantu mereka mengenali budaya mereka dengan lirik tradisi, budaya, dan nilai masyarakat Orang Asli. Dalam konteks kajian ini, minat KKO lebih kepada lagu-lagu viral di TikTok, dan ini mencerminkan perubahan budaya dan trend. Penggunaan lagu-lagu yang mereka gemari mampu mempercepatkan proses hafalan dan kefahaman KKO. Justeru, penyertaan dalam nyanyian membantu KKO meningkatkan kemahiran vokal, berhibur, bersosial, dan mengekspresikan diri selain meningkatkan konsep sendiri, memahami, dan

meningkatkan keyakinan diri. Lirik nyanyian ditulis bagi menyampaikan nilai moral dan positif, membantu mereka belajar tentang tanggungjawab, kasih sayang, dan pengiktirafan terhadap alam sekitar.

Saucier (2019) dan Paley (1925) menyatakan terdapat dua proses penting dalam pembangunan cerita dan lakonan. Pertama, cerita perlu dicungkil daripada pengalaman atau imaginasi kanak-kanak dan kedua, ia perlu melibatkan sesi lakonan yang mana kanak-kanak berkolaborasi untuk membina jalan cerita, mengembangkan plot, membentuk watak, serta mencipta aksi dan reaksi watak. Dalam konteks kajian ini, penyelidik membina cerita berdasarkan pengalaman sebenar serta imaginasi KKO. Dalam proses ini, KKO dapat menceritakan kisah yang mereka sukai, menunjukkan bahawa mereka merupakan sumber utama inspirasi bagi isi cerita. Ini menegaskan pentingnya memahami dan memanfaatkan pengalaman serta imaginasi KKO, dalam pembangunan cerita dan lakonan.

KKO memilih mencipta cerita berkonsepkan fantasi, cerita hantu, atau cerita makhluk asing. Penyelidik menerima pilihan cerita ini memandangkan terdapat banyak pendekatan yang boleh digunakan untuk membentuk penceritaan dan lakonan cerita kanak-kanak. Paley (1925) yang dipetik dalam Haneem Said (2021) kejadian-kejadian realiti dalam masyarakat diutamakan sebagai asas cerita, sementara Haneem Said (2021) menyarankan penggunaan cerita berdasarkan imaginasi, khayalan, fantasi dan dongeng mampu disenangi dan menarik perhatian kanak-kanak. Oleh itu, lahirlah penceritaan bertajuk 'Kembara Rimba,' berkisar tentang kehidupan KKO yang suka bermain, tidak mahu ke sekolah, tidak mendengar kata ibu bapa dan tidak menerapkan cara hidup yang sihat.

### **Analisis Data dan Dapatan Kajian**

Data kajian ini dianalisis menggunakan kaedah analisis tema berdasarkan langkah-langkah Braun dan Clarke (2006). Proses menganalisis data mentah daripada pelbagai sumber yang telah dibaca, dikod dan dikategorikan secara sistematik dan dimasukkan ke dalam tema yang berkaitan dengan fokus kajian (Piaw, 2014; Miles & Huberman, 1994). Data transkrip temu bual, catatan jurnal, dan pemerhatian kajian ini dipindahkan dalam bentuk kod ke dalam NVivo. Seluruh data yang diperolehi disusun untuk menjawab soalan kajian. Melalui NVivo, pengekodan, data yang berhubung kait dengan sesuatu idea, tema atau kategori mudah dikenal pasti. Kesemua data yang diperolehi disusun untuk menjawab soalan kajian.

Terdapat tiga fasa dalam prosedur pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penyelidikan ini. Fasa pertama adalah perancangan sebelum kajian bermula, fasa kedua ialah fasa pelaksanaan pengumpulan data sebenar di perkampungan Orang Asli Pertak, manakala fasa ketiga adalah analisis data yang telah dikutip oleh penyelidik. *Jadual 2* merupakan Proses Utama untuk membangunkan kandungan Model Teater Interaktif AJIH KKO.



Jadual 2: Proses Utama dan Tema Model Teater Interaktif AJIH

Proses/Tema	Sesi	Aktiviti	Jenis Didik Hibur	Tempoh	Lampiran Aktiviti Kendiri
Proses 1: Eksplorasi Alam  Tema 1: Aktif dan Bersemangat	1	Aktiviti 1: Cetusan Minda ‘Saya berfikir positif’	Permainan Teater 1: Pergerakan Cermin	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis dalam jurnal tentang aktiviti yang dilakukan iaitu ‘Cermin Diri’
			Permainan Teater 2: Pemandu Bisu/Buta	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis
		Aktiviti 2: Olah Tubuh Vokal dan Pergerakan ‘Saya nak sihat’	Pemanasan Badan Nyanyian Aksi.	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis dalam jurnal c) Melakukan regangan tubuh badan dari kepala hingga ke kaki dan juga latihan vokal. Lagu yang digunakan adalah “ <i>Head, shoulders, knees, and toes</i> ”
			Vokal dan Pergerakan Nyanyian Aksi	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis dalam jurnal c) Membuat pergerakan dan sebutan Artikulasi Sebutan 10.
		Aktiviti 3: Kembara Alam ‘Nak kenal kamu’	Aktiviti luar dan meneroka tempat tinggal KKOA.	1 jam	a) Mengutip bahan-bahan alam semulajadi seperti ranting, daun, kulit siput, kerang, bunga dan lain-lain b) Memungut sampah-sampah c) Menulis jurnal d) Melukis e) Membuat Pembentangan lukisan berjudul ‘Kampung Saya’

<b>Proses/Tema</b>	<b>Sesi</b>	<b>Aktiviti</b>	<b>Jenis Didik Hibur</b>	<b>Tempoh</b>	<b>Lampiran Aktiviti Kendiri</b>
Proses 2: Imaginasi Tema 2: Gembira	2	Aktiviti 4: Lukisan 'Sayangi Kampung Saya'	Lukisan 1: Pemandangan Kampung	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis dalam jurnal tentang aktiviti yang dilakukan c) Membuat pembentangan lukisan
			Lukisan 2 : Pemandangan Hutan	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis
		Aktiviti 5: Permainan Teater 'Saya Boleh'	Permainan Teater 3 Goreng Pisang dan Bom	20 minit	c) Menulis jurnal d) Melukis dalam jurnal
		Aktiviti 6: Permainan Teater 'Saya Berani'	Permainan Teater 4: Pemburu Hutan'	1 jam	a) Menulis jurnal b) Melukis dalam jurnal
		Aktiviti 7: Merangka Jalan Cerita 'Siapa Saya'	Boneka: Bercerita dengan boneka 'Siapa Saya'	20 minit	a) Menulis jalan cerita bersama fasilitator b) Bermain dan bercerita dengan boneka di tepi sungai
			Melukis papan cerita bersama fasilitator.	20 minit	c) Melukis jalan cerita bersama fasilitator.
Proses 3: Penciptaan Kreatif Tema 3: Kreatif	3	Aktiviti 8: Melakar Watak dan Perwatakan Boneka. 'Kawan Baik Saya'	Melukis	20 minit	a) Menulis jurnal b) Melukis lakaran Watak dan Perwatakan boneka yang disukai. c) Watak yang dipilih adalah bunga, rama-rama, buaya, ikan keli, anime.
			Aktiviti 9: Membina Boneka 'Saya Pandai'	Mencipta Kreatif	20 minit
		Aktiviti 10: Mereka Cipta Dialog 'Kita Berkawan Baik'	Bercerita	20 minit	a) Bercerita dengan boneka secara berkumpulan

Proses/Tema	Sesi	Aktiviti	Jenis Didik Hibur	Tempoh	Lampiran Aktiviti Kendiri
Proses 4: Implementasi	4	Aktiviti 11 : Latihan Nyanyian 'Mari Menyanyi'	Nyanyian	30 minit	a) Lagu <i>Bangun Pagi</i> b) Lagu <i>Masa Bele Bele</i> c) Latihan bersama fasilitator
Tema 4: Minat dan Motivasi		Aktiviti 12: Latihan Lakonan dan bercerita '3...2...1... Ready & Go'	Lakonan dan bercerita	1 jam	a) Menulis skrip untuk pencerita. b) Membuat props (kerusi) dan lukisan pemandangan ( <i>backdrop</i> ). c) Latihan bersama fasilitator
		Aktiviti 13: Latihan Pergerakan 'Saya Hebat'	Pergerakan, tarian	30 minit	a) Pergerakan lagu <i>Bangun Pagi</i> b) Pergerakan Lagu <i>Sebutan 10</i> c) Pergerakan lagu <i>Masa Bele-Bele</i>
		Aktiviti 14: Persembahan 'Gembiranya saya'	Lakonan, nyanyian, bercerita dan pergerakan (tarian)	30 minit	Persembahan Akhir
		Aktiviti 15: Refleksi 'Saya Buat, Saya Ingat, Saya Faham'	Refleksi	20 minit	a) KKOA menyatakan perasaan dan mesej yang mereka dapat dari aktiviti yang dijalankan. b) Fasilitator memberikan penilaian terhadap hasil usaha KKOA di sepanjang bengkel teater.

*Jadual 2* merekodkan proses aplikasi Model Teater Interaktif AJIH yang dilaksanakan ke atas KKOA berdasarkan tema dan aktiviti yang dinyatakan dalam jadual. Model ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menghiburkan melalui kegiatan yang bersifat kreatif dan menerapkan elemen-elemen eksplorasi. KKOA diberikan galakan untuk meningkatkan daya cipta, membangunkan kesedaran diri, dan mengupayakan semangat kerjasama dalam setiap proses utama dan aktiviti yang dilaksanakan. Keempat-empat proses utama dalam Model AJIH dibangunkan bukan sahaja untuk menggalakkan KKOA berinteraksi dengan alam sekitar, tetapi juga bagi mendorong KKOA untuk mengekspresikan diri mereka melalui saluran seni seperti seni lukis, permainan teater, muzik dan nyanyian, lakonan, pergerakan dan seni bercerita. Menerusi tema-tema seperti aktif dan bersemangat, gembira, kreatif, minat dan motivasi, Model AJIH ini menyediakan struktur asas untuk sebuah sesi PdP yang menyeronokkan di samping mewujudkan landasan yang kukuh untuk meningkatkan nilai sendiri dan sosial KKOA menerusi kegiatan teater interaktif. Selain itu, melalui persembahan akhir yang menyatukan kesemua elemen pembelajaran ini, KKOA dididik untuk melihat dunia dalam perspektif yang lebih luas, melangkaui budaya dan pengalaman hidup yang telah mereka jalani selama ini.

### **Perbincangan dan kesimpulan**

Kajian ini memberi gambaran yang mendalam tentang kecenderungan KKOA semasa proses aktiviti dilakukan, serta menekankan pentingnya mengambil kira budaya dan keunikan mereka dalam pendekatan pembelajaran. Model AJIH direka berdasarkan budaya dan kearifan tempatan masyarakat Orang Asli, bertujuan untuk memenuhi keperluan pembelajaran KKOA. Tujuan pendekatan ini adalah untuk menjadikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna, menyeronokkan, dan berlaku dalam persekitaran yang menyenangkan. Ia boleh menarik perhatian dan menggalakkan KKOA untuk berkarya secara bebas dan menggunakan pendekatan yang berkaitan dengan konteks budaya dan kehidupan mereka.

Pendekatan didik hibur juga merupakan inti pati utama dalam pelaksanaan aktiviti ini. Penyampaian maklumat mengenai ilmu pengetahuan dilakukan dengan cara yang menyeronokkan dan menarik, memastikan penglibatan aktif KKOA dalam proses pembelajaran. Aktiviti-aktiviti didik hibur telah dirancang dengan teliti untuk memastikan ia tidak hanya memberi hiburan semata-mata tetapi juga mampu memperkukuh konsep sendiri, memupuk minat, dan meningkatkan motivasi KKOA terhadap pembelajaran. Perkara ini merupakan langkah yang penting dalam mengembangkan pendidikan yang lebih sesuai dan inklusif bagi komuniti Orang Asli melalui implementasi Model Teater Interaktif AJIH secara efektif.

Elemen refleksi memainkan peranan penting dalam kajian tindakan ini, yang mana menerusi refleksi penyelidik dapat mengenal pasti masalah yang timbul dan dapat merangka semula pelan strategi untuk menanganinya. Proses refleksi membuka pintu kepada penambahbaikan berterusan dan penyesuaian dalam usaha meningkatkan keberkesanan model ini.

Hal yang paling penting ditemui menerusi kajian ini adalah peranan Model AJIH dalam mengembangkan konsep sendiri KKOA ini. Selain meningkatkan sikap sendiri, pembabitan mereka dalam aktiviti ini memberikan impak positif terhadap keyakinan diri, kemahiran sosial, ketahanan emosi, dan motivasi belajar kanak-kanak tersebut. Implikasi ini menggariskan bahawa pelaksanaan Model Teater Interaktif AJIH berpotensi dalam memperkukuhkan konsep sendiri KKOA Pertak melalui pengalaman teater interaktif yang komprehensif. Penyelidik mendapati bahawa minat dan keaktifan KKOA dapat diukur menerusi jenis aktiviti yang disediakan. KKOA lebih menunjukkan minat apabila menjalani aktiviti bersifat fizikal seperti permainan teater dan mencipta boneka.

Secara tidak langsung, kajian ini memberikan sumbangan yang signifikan dalam usaha meningkatkan kualiti pendidikan masyarakat Orang Asli. Pengujian model dalam jangka masa panjang akan memberikan manfaat kepada banyak pihak, bukan sahaja terhadap komuniti Orang Asli tetapi juga kepada pembuat dasar pendidikan Malaysia dan juga golongan pendidik. Ruang lingkup kajian ini tidak hanya menyentuh aspek pengajaran, tetapi juga menjelaskan bagaimana pembelajaran disampaikan dengan cara yang menarik, menyeronokkan, dan relevan dengan budaya serta kehidupan KKOA. Model AJIH ini turut menekankan pentingnya elemen-elemen budaya tempatan dalam pertunjukan teater interaktif. Ini termasuk penggunaan bahasa, cerita-cerita tradisional, dan unsur-unsur kebudayaan lain yang mewakili identiti masyarakat Orang Asli. Pelaksanaan model ini berhasil memberi kesan positif kepada perkembangan KKOA dari segi pembelajaran, kesedaran budaya, dan kemahiran interpersonal. Oleh itu, Model Teater Interaktif AJIH mampu menjadi ruang alternatif dalam konteks pendidikan masyarakat Orang Asli dengan penekanan khusus kepada penghayatan budaya tempatan dan keterlibatan aktif KKOA dalam proses pembelajaran.

## Penghargaan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbang dalam kajian ini, sehingga kajian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

## Rujukan

- Abdul Wahab, N. B., Mohamed, M., Hassana, A., & Haron, M. N. (2013). Penerapan elemen sekolah rimba Malaysia dalam kalangan murid Orang Asli. In *2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)*, organised by Faculty of Education, Universiti Teknologi Malaysia at KSL Hotel & Resort, Johor Bahru (pp. 424-432). Retrieved from <https://www.academia.edu/8957013/>
- Abdullah, R. (2007). Orang Asli dalam arus pembangunan nasional: Analisis persepsi dan penerimaan terhadap pembangunan di kalangan Orang Asli di Terengganu. In A. A. Samad, A. Suhid, B. A. Samah, J. Othman, J. Uli, M. Muhamad, N. Ahmad, & S. Roslan (Eds.), *Seminar kebangsaan sains sosial: Sains sosial teras pembangunan modal insan* (Vol. 1, pp. 105-119). Institut Pengajian Sains Sosial (IPSAS) UPM.
- Ahmad, A. R. & Mohd Jelas, Z. (2009). *Masyarakat Orang Asli: Perspektif pendidikan dan sosiobudaya*. Penerbit UKM.
- Ariffin, A. & Yusof, A. B. (2013). Pembinaan modul pedagogi MK2K berasaskan muzik untuk
- Arifin, Z. (2015). Aktivitas pemanasan dan pendinginan pada siswa ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri Se-Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2).
- Arts Education Archive Malaysia. (2017). *Theatre in education, YTP & FAC Penang*. Retrieved from <https://myartseducationarchive.com/selected-programs/theatre-in-education/>
- Awang, M. M., Khairuddin, K. F., Ahmad, A. R., Ghani, S. A., & Mamat, R. M. S. R. (2022). Ketidakhadiran ke sekolah: Faktor penyebab, aktiviti ketika ponteng dan aspirasi budaya belajar pelajar Orang Asli. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 19(1), 227-308. <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.10>.
- Blacking, J. (1973). *How musical is man*. University of Washington Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Creswell, J. R. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches (3rd Edition)*. SAGE Publication.
- Imansyah, M. D., Simatupang, L. L., & Soedarsono, R. M. (2018). Theatre by request sebagai alternatif pembelajaran teater. *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 5(1), 531-540. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/230377569.pdf>
- Jabatan Hal Ehwal Orang Asli Malaysia. (2006). *Data maklumat asas jabatan hal ehwal Orang Asli (DAMAK)*. Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Jabatan Hal Ehwal Orang Asli Malaysia. Retrieved from <https://opac.uitm.edu.my/opac/detailsPage/detailsHome.jsp?tid=320267>
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (2016a). *Data maklumat asas Orang Asli*. Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. Retrieved from <https://www.jakoa.gov.my/orang-asli/>
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (2016b). *Laporan tahunan JAKOA*. Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. Retrieved from <https://www.jakoa.gov.my/orang-asli/>
- Jabatan Kemajuan Orang Asli. (2016). *Pelan strategik Kemajuan Orang Asli (2016-2020)*. Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. Retrieved from <https://www.jakoa.gov.my/orang-asli/>
- Saucier, J. K. (2019). In Memoriam: Vivian Gussin Paley. *American Journal of Play*, 12(1), 89-90.
- Kamaruddin, K., & Mohd Said, S. (2022). *Isu pendidikan Orang Asli: Di mana noktahnya?* BERNAMA. Retrieved from <https://www.bernama.com/bm/bfokus/news.php?id=2151340>
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2010). *Kurikulum standard prasekolah kebangsaan*. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2012) *Laporan awal pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025*. Kementerian Pendidikan Malaysia, Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan. (2023). *Pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025*. Retrieved from <https://www.moe.gov.my/dasarmenu/pelan-pembangunan-pendidikan-2013-2025>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Lestari, R. (2012). Nyanyian Sebagai Metode Pendidikan Karakter Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi UMS 2012*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/1760>
- Ma'rof, R. & Sarjit S., G. (Eds.). (2009). *Orang Asli: Isu, transformasi dan cabaran*. Universiti Putra Malaysia.
- McHatton, P. A., Shaunessy-Dedrick, E., Farmer, J. L., Ray, S. N., & Harriet, J. B. (2014). Investigating middle school students' perceptions of their learning environments through drawings. *Middle Grades Research Journal*, 9(2), 37-55.

- Meilinda. (2016). Teater interaktif sebagai alat pemberdayaan remaja di kawasan urban (Interactive theatre as a way to empower young urban community). *Humaniora*, 13(2), 199–202. Retrieved from <http://ejournal.kopertis7.go.id/index.php/humaniora/article/view/258>
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Nor, M. M. M., Sukimi, M. F., & Nor, M. N. M. (2018). Kesedaran pendidikan dan minat kerja pelajar Orang Asli suku kaum Jakun di Rompin, Pahang. *Geografia-Malaysian Journal of Society and Space*, 14(1), 72-86. <https://doi.org/10.17576/geo-2018-1401-06>.
- O'Brien, L. & Murray, R. (2006). *A marvellous opportunity for children to learn: A participatory evaluation of forest school in England and Wales*. Forest Research. Retrieved from <https://cdn.forestresearch.gov.uk/2022/02/fr0112forestschooolsreport-1.pdf>.
- O'Brien, L. (2009). Learning outdoors: The forest school approach. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 37(1), 45-60. <https://doi.org/10.1080/03004270802291798>
- Piaw, C. Y. (2014). Relationship between thinking styles and ability to pay attention of Malaysian male and female student teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 4839-4843. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1087>
- Said, H. (2021). *Keberkesanan modul pendidikan kesihatan reproduktif dan sosial menerusi drama kreatif (Peers-Dk) terhadap pengetahuan dan kemahiran preventif pencabulan seksual dalam kalangan kanak-kanak prasekolah* [Doctoral dissertation, Universiti Malaya].
- Salim, H. (2010). *Penggunaan muzik dalam pembelajaran dan pengajaran kerja amali kemahiran hidup sekolah rendah* [Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia].
- Salleh, M. J., & Ahmad, A. R. (2009). *Kesedaran pendidikan dalam kalangan masyarakat Orang Asli*. Penerbit UKM.
- Seng, O. J, Azhar, M. S., & Othman, S. (2018). Tahap pengetahuan dan sikap guru terhadap pendekatan didik hibur dalam pengajaran Bahasa Melayu. *International Journal of Education and Training (InjET)*, 4(2). 1-9.
- Siraj, S., Abdul Rahman M. N., & Alias, N. (2013). *Homeshooling: Pendidikan alternatif di Malaysia*. Pearson Malaysia Sdn Bhd.
- Vygotsky, L. S. (1978). The role of play in development. In *Mind in society: Development of higher psychological processes*, In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner., & E. Souberman (Eds.), Harvard University Press, pp. 92–104. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4.12>.
- Wan, Y. S. (2020). *Education policies in overcoming barriers faced by Orang Asli children: Education for all*. Retrieved from <https://www.ideas.org.my/publications-item/policy-paper-no-66-education-policies-in-overcoming-barriers-faced-by-orang-asli-children-education-for-all/>
- Zahari, M. A. M., Amirul, A. A., Yaakub, R., & Sarudin, A. (2020). Kewajaran penggunaan produksi teater dalam pembelajaran genre drama melalui mata pelajaran kesusasteraan Melayu komunikatif. *Jurnal Gendang Alam*, 10, 1-18. <https://doi.org/10.51200/ga.v10i.2250>