

Model Teater Interaktif AJIH: Kaedah Meningkatkan Pembelajaran Kanak-Kanak Orang Asli di Pertak, Kuala Kubu Bharu, Selangor

Interactive Theater Model AJIH: A Method to Improve the Learning of Indigenous Children in Pertak, Kuala Kubu Bharu, Selangor

Balkis Omar*

Faculty of Creative Arts, Universiti Malaya

Marlenny Deenerwan**

Fakulti Seni Kreatif, Universiti Malaya

*First author, **Corresponding author

(s2003451@siswa.um.edu.my, marlenny@um.edu.my)

Abstract

This article develops the potential of the Interactive Theater Model AJIH as an effective alternative learning approach to increase the interest, motivation, and self-concept of Indigenous children's learning (KKOA) by modifying the Sidek & Jamaludin model (2005). Issues such as peer influence and low self-concept, which are influenced by culture, social interaction, and economic conditions, are discussed as factors that shape an individual's self-image. This study was conducted on KKOAs in Pertak, Kuala Kubu Bharu, and was divided into two phases. The first phase involved the development of a model based on KKOAs' needs identified through a preliminary survey, followed by the modification of the Sidek & Jamaludin model to form the Interactive Theater Model AJIH. The second phase involves the implementation of this model through a theater workshop that aims to measure the changes in KKOAs' self-concept, interest, and motivation. The entire intervention process is based on the qualitative design of the action study by Kemmis & Mc Taggart (1988). Vygotsky's theory of Constructivism (1978) provides a framework for social interaction in learning, Carl Rogers' theory of Self-Concept (1951) is used to understand the development of self-concept, and the theory of Play Based Learning (1962) supports the use of playful learning elements. The results of the study show an increase in collaboration and social interaction as well as the role of the facilitator in enhancing children's interest and motivation. In summary, the Interactive Theater Model AJIH

is an approach to learning that has the potential to enhance Indigenous children's interest, motivation, and self-concept in the context of their unique culture and lives.

Keywords: interactive theatre, Indigenous children education, Interactive Theater Model AJIH, theatre pedagogy, theatre in education

Abstrak

Artikel ini membangunkan potensi Model Teater Interaktif AJIH sebagai pendekatan pembelajaran alternatif yang berkesan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan konsep sendiri belajar kanak-kanak Orang Asli (KKOA) melalui modifikasi Model Sidek & Jamaludin (2005). Isu-isu seperti pengaruh rakan sebaya dan konsep sendiri yang rendah yang dipengaruhi oleh budaya, interaksi sosial, dan keadaan ekonomi dibincangkan sebagai faktor yang membentuk pandangan diri individu. Kajian ini dijalankan ke atas KKOA di Pertak, Kuala Kubu Bharu dan dibahagikan kepada dua fasa. Fasa pertama melibatkan pembangunan model berdasarkan keperluan KKOA yang dikenal pasti melalui tinjauan awal, diikuti dengan modifikasi Model Sidek & Jamaludin untuk membentuk Model Teater Interaktif AJIH. Fasa kedua melibatkan implementasi model ini melalui bengkel teater didik hibur, yang bertujuan untuk mengukur perubahan dalam konsep sendiri, minat, dan motivasi KKOA. Kaedah kualitatif digunakan dengan reka bentuk Kajian Tindakan Kemmis Mc Taggart (1988) untuk keseluruhan proses intervensi. Teori Konstruktivisme Vygotsky (1978) memberikan kerangka untuk interaksi sosial dalam pembelajaran, teori Konsep Diri Carl Rogers (1951) digunakan untuk memahami perkembangan konsep diri, dan teori Belajar Sambil Bermain (1962) menyokong penggunaan elemen didik hibur. Hasil kajian menunjukkan peningkatan dalam kerjasama dan interaksi sosial, serta peranan fasilitator dalam memperkuat minat dan motivasi kanak-kanak. Kesimpulannya, Model Teater Interaktif AJIH adalah pendekatan pembelajaran yang berpotensi untuk memperkukuhkan minat, motivasi, dan konsep diri belajar kanak-kanak Orang Asli dalam konteks budaya dan kehidupan mereka yang unik.

Kata kunci: Teater Interaktif, pendidikan kanak-kanak Orang Asli, Model Teater Interaktif AJIH, Pedagogi Teater, Teater Dalam Pendidikan

Pengenalan

Pendidikan amat penting dalam membina asas pengetahuan, kemahiran, dan tingkah laku yang dapat membimbing manusia menikmati kehidupan yang lebih baik. Berdasarkan data *World Talent Ranking pada 2023* yang dipetik dalam *World Competitiveness Center 2023* (IMD), Malaysia menduduki tangga ke-33 daripada 63 negara yang dikaji dalam mempunyai tahap pendidikan berkualiti. Untuk mencapai pendidikan berada di tahap tertinggi, negara perlu memastikan kadar celik huruf yang tinggi, mampu melahirkan pemimpin berwibawa untuk masa depan serta memastikan ekonomi maju dan disegani negara luar. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengambil langkah-langkah dalam memastikan tahap pendidikan di negara ini menjadi lebih berkualiti melalui penerapan 17 Matlamat Pembangunan Lestari (SDG) menerusi elemen keempat. Justeru, untuk memenuhi hasrat kerajaan, isu jurang pendidikan dalam kalangan masyarakat Orang Asli yang merangkumi pelbagai dimensi termasuk isu sosial, ekonomi, dan budaya perlu diberi perhatian.

Peningkatan taraf kualiti sistem pendidikan perlu ditekankan kerana ia mempengaruhi proses pembelajaran kanak-kanak Orang Asli (KKOA). Beberapa isu yang menjadi perhatian utama ialah pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang menarik, sikap sendiri KKOA yang mudah berputus asa, kurang minat, mudah lupa, dan kurang kesedaran tentang kepentingan pembelajaran. Penyelidikan yang dijalankan oleh Mohamad Johdi Salleh & Abdul Razaq Ahmad (2009); Sukimi M.F. (2017), telah menyerlahkan kerumitan dalam isu pendidikan KKOA ini. Isu-isu keciciran, masalah tidak boleh membaca, tidak boleh menulis dan mengira (3M), ponteng sekolah, tiada keyakinan diri, tidak mempunyai minat untuk ke sekolah, tiada motivasi untuk belajar dan struktur geografi yang menghalang akses yang lebih baik dalam pendidikan (KPM, 2010). Kadar ketidakhadiran dan keciciran KKOA ke sekolah masih menjadi kebimbangan banyak pihak (Thanabalan, Siraj, & Alias, 2014; Wahab, Ahmad, Jelas, Rahman & Halim, 2014; Ahmed et al., 2012; Sharifah Md Nor et al., 2011).

Jadual 1. 1: Bilangan keciciran Pelajar Orang Asli tamat tahun 6 tetapi tidak menyambung ke tingkatan satu dari tahun 2007 hingga 2011

Tahun	Bilangan Pelajar Orang Asli	Peratus Keciciran (%)
2007	1414	34.5%
2008	1540	36.1%
2009	1405	31.8%
2010	1286	29.0%
2011	1290	30.2%

Sumber: Bahagian Perancangan Dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (BPPDP)

Jadual 1.1 menunjukkan data keciciran pelajar Orang Asli dari 2007 hingga 2011. Peratusan tertinggi adalah pada tahun 2008 dengan kadar (36.1 peratus) dan peratusan terendah adalah pada tahun 2010. Sebagai perbandingan secara keseluruhan dari tahun 2007 hingga 2011 menunjukkan kadar bilangan keciciran telah berkurangan daripada 34.5 peratus pada tahun 2007 kepada 30.2 peratus pada tahun 2011. Namun begitu, kadar bilangan keciciran masih berada di tahap tinggi iaitu melebihi 1,000 orang. Keciciran ini menyebabkan KKOA tidak mendapat ilmu pengetahuan dan mendapat pembelajaran yang baik.

Mazdi et al. (2014) dan Ramle et al. (2012) menyatakan bahawa faktor-faktor yang mempengaruhi keciciran KKOA dikaitkan dengan masalah bahasa, budaya, sokongan kerajaan, keadaan sosioekonomi, dan aksesibiliti sekolah. Oleh itu, untuk terus mengurangkan kadar keciciran KKOA, pendidikan alternatif yang sesuai dengan keperluan mereka perlu disediakan. Ini termasuk kurikulum yang sesuai, pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang efektif, sokongan kewangan, peningkatan kemudahan pengangkutan, dan program kesedaran pendidikan yang komprehensif. Penekanan pada aspek-aspek ini adalah penting untuk memastikan KKOA dapat menikmati pendidikan yang berkualiti dan seterusnya mengurangkan kadar keciciran mereka. Ramle (2010) menyatakan bahawa beberapa faktor menyumbang kepada pengurangan minat dan keinginan murid Orang Asli untuk pergi ke sekolah, termasuk

pengajaran dan pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan tradisional. Kurniawati & Sakinah (2022) memetik temu bual bersama Ketua Pengarah Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA), Sapiah Mohd Nor. Dalam temu bual itu, beliau menyatakan bahawa beberapa faktor yang menyumbang kepada keciciran KKOA termasuk, tetapi tidak terhad kepada, kekurangan sokongan dan dorongan ibu bapa, kegagalan Orang Asli untuk menyesuaikan diri dengan kaum lain, kekurangan ikon murid, dan sikap ibu bapa. Untuk menangani permasalahan ini, KPM pada tahun 2022 melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) berusaha untuk menangani isu keciciran pelajar Orang Asli. Melalui program Pendidikan Pintar Cerdas (PPPC) dan pelbagai program intervensi dilaksanakan untuk mendapatkan kesamarataan akses kepada pendidikan kepada pelajar Orang Asli dan Peribumi melalui Inisiatif Transformasi Pendidikan 2013 - 2025.

Sehubungan itu, perlunya pendidikan alternatif yang lebih sesuai dengan keperluan dan kehendak masyarakat Orang Asli. Dalam konteks pendidikan Orang Asli di Malaysia, masih terdapat jurang dalam penggunaan pendekatan berasaskan seni persembahan teater selain kurikulum didik hiburan 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. Marlenny (2023) menyatakan pendidikan alternatif yang ada dalam pendekatan seni merupakan inovasi dalam pendidikan yang melibatkan pembelajaran dua hala dan tidak lagi berpusatkan guru perlu diberi ruang dan peluang. Ia bermaksud, perubahan dalam pendekatan pendidikan perlu dilaksanakan, ke arah pendekatan yang lebih interaktif dan tidak hanya berpusat pada guru. Ini menunjukkan bahawa seni boleh digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif dalam sistem pendidikan yang lebih dinamik dan berpusatkan pelajar.

Untuk memenuhi keperluan KKOA dalam pendidikan, Model Teater Interaktif (Model AJIH) merupakan satu model teater interaktif yang dapat digunakan kepada KKOA untuk meningkatkan KKOA dalam proses pembelajaran. Menerusi kajian ini, ia sedaya upaya untuk mendekati dan memahami KKOA untuk memperkenalkan proses pembelajaran yang tidak membosankan untuk menarik perhatian mereka belajar melalui

aktiviti didik hibur. Mohd Syamim Arifin & Hairuddin Harun (2016) menyatakan pendidikan yang berkesan adalah menjurus kepada kesemua aspek terutamanya dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

Berdasarkan kajian-kajian lepas, Mohd Syamim Arifin & Hairuddin Harun (2016); Ahmad & Mohd Jelas (2009) menunjukkan bahawa aktiviti pembelajaran di kawasan terbuka seperti tepi sungai atau bawah pokok berkesan dalam meningkatkan tumpuan yang baik kepada pelajar. Ini disebabkan oleh keterikatan yang kuat dengan alam semulajadi, kebebasan bergerak, dan kasih sayang terhadap alam sekitar. KKOA cenderung menyukai pendidikan tidak formal yang menawarkan kebebasan dan aktiviti yang mencabar, terutama yang berhubungan dengan alam sekitar. Hutan semula jadi juga memainkan peranan penting dalam kehidupan masyarakat Orang Asli kerana hubungan jiwa dan kepercayaan mereka yang berkaitan dengan alam semula jadi sangat kuat (Ma'rof & Sarjit 2008; Toh 2008). Ramle Abdullah., Mamat W.H.W., Amir Zal W.A., Ibrahim A.M.B. (2013) dalam kajian mereka telah mengenal pasti beberapa isu penting dalam pengajaran dan pembelajaran adalah peranan guru. Perlu diingat bahawa tugas utama seorang guru adalah memudahkan pembelajaran murid Orang Asli dan mestilah mengetahui cara mewujudkan suasana yang kondusif untuk mencapai objektif pembelajaran mereka.

Tuntasnya, objektif kajian ini tertumpu kepada isu minat dan motivasi KKOA sebagai faktor yang mempengaruhi konsep sendiri yang rendah dalam kalangan KKOA suku Temuan di kawasan Pertak Kuala Kubu Selangor, serta bagaimana Model Teater Interaktif AJIH KKOA diaplikasikan sebagai intervensi yang berpotensi bagi membantu mengatasi isu ini. Penelitian ini secara khusus bertumpu ke atas potensi aktiviti seni persembahan teater dalam menggabungkan kreativiti, ekspresi diri, dan kepercayaan diri KKOA. Kajian ini dijalankan melalui pendekatan kualitatif, yang merangkumi kaedah pengumpulan data melalui pemerhatian, temu bual separa berstruktur dan jurnal KKOA. Oleh itu, kajian ini menumpukan pada pembangunan Model Teater Interaktif KKOA yang dikenali sebagai Model AJIH dalam konteks tertentu yang ditetapkan. Justeru, kajian ini menumpukan kepada pembangunan Model Teater Interaktif AJIH berdasarkan refleksi di Tinjauan Awal sangat penting untuk dilaksanakan untuk merangsang minat dan motivasi serta meningkatkan konsep sendiri KKOA.

Permasalahan Kajian

Masalah minat dan keinginan untuk belajar, serta kurang pemahaman konsep sendiri KKOA merupakan antara punca permasalahan malah ditambah dengan pendekatan pembelajaran formal yang tidak sesuai dengan kehendak dan minat mereka, pengaruh negatif rakan sebaya, keadaan sosioekonomi, dan kurikulum yang tidak sesuai. Untuk memenuhi keperluan KKOA menangani isu ini, penyelidik mencadangkan Model Teater Interaktif AJIH. Malah dalam konteks pendidikan Orang Asli di Malaysia, masih terdapat jurang dalam pembangunan model pendidikan Orang Asli berasaskan seni persembahan selain kurikulum didik hiburan, pembangunan model *homeschooling* Orang Asli (Mohd Nazri, 2014), model kurikulum perubatan herba (Aniza Mohd Said, Norlidah Alias, & Saedah Siraj, 2015), pembangunan model berasaskan taman buah-buahan dan sayur-sayuran berkhasiat (Siti Farhah & Saedah Siraj, 2015), model pendidikan Sekolah Rimba (Knight, 2011), modul pedagogi untuk Orang Asli Temuan (Vanitha, 2011), Model pendidikan GPILSEO (Bishop & O’Sullivan 2005), model pendidikan *Aborigines ‘More Culturally Inclusive and Educationally Effective Schools’* (Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs, 2000), model *Heuristic* (Flett & Gardner, 2016), model pendidikan Triarchic (Sternberg 1985).

Isu-isu yang dihadapi oleh KKOA menggambarkan kerumitan yang tidak hanya bertumpu ke atas permasalahan dalaman seperti minat dan kefahaman tetapi juga faktor luaran seperti ekonomi dan sosial sehingga mempengaruhi sistem pendidikan Orang Asli secara formal serta kekurangan kurikulum yang sesuai dengan budaya dan keperluan KKOA. Malah terdapat juga model-model pembelajaran KKOA yang wujud seperti *homeschooling*, model pendidikan berasaskan budaya, sekolah rimba, perubatan herba, adalah untuk memenuhi keperluan, minat, pemahaman konsep sendiri, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses pembelajaran dan pendidikan KKOA. Sehubungan itu, penyelidik melihat perlunya pembangunan model-model pendidikan alternatif yang lebih sesuai dengan keperluan dan kehendak masyarakat Orang Asli seperti Model Teater Interaktif AJIH.

Model ini mengambil namanya daripada perkataan ‘ajih’ yang bermaksud ‘saya’ dalam bahasa Temuan. Perkataan ‘ajih’ ini diperolehi menerusi satu aktiviti permainan teater berjudul ‘Pernahkah 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, dirasakan, 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.

Sorotan Kajian

Elemen-elemen didik hiburan untuk membentuk kandungan aktiviti Model Teater Interaktif AJIH

Elemen-elemen didik hiburan yang diterapkan untuk membentuk kandungan aktiviti Model AJIH merupakan salah satu strategi pendidikan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Usaha ini secara tidak langsung dapat meningkatkan konsep sendiri yang positif, sekaligus merangsang minat dan motivasi belajar KKO. Gabungan antara pendekatan didik hiburan sebagai teras utama dan elemen interaktif menjadi keutamaan membentuk Model Teater Interaktif AJIH, yang menyokong seni dan pendidikan.

Kaitan dan sokongan antara seni dan pendidikan dapat dilihat dalam kajian-kajian terdahulu. Di mana pendekatan didik hiburan yang dikaji oleh Melvina Chung et al., (2018), menyatakan melalui aktiviti permainan telah memberi impak yang positif kepada kanak-kanak. Beberapa pengkaji lain seperti Farhana et al., (2019); Ramlah et al., (2016); Zahar et al., (2016); Sambrani et al., (2014); Mielonen & Paterson, (2009) turut bersetuju bahawa penggunaan kaedah didik hiburan dapat meningkatkan kemahiran

iaitu literasi membaca, menulis dan juga membentuk kemahiran sosial kanak-kanak. Ini adalah kerana ciri-ciri didik hiburan mengandungi unsur-unsur hiburan seperti unsur jenaka dan permainan kreatif yang mana ia dapat meningkatkan motivasi belajar KKOA.

Pendekatan ini diharapkan dapat memberi satu anjakan dan membuktikan mengenai pendapat kajian lepas mengatakan KKOA mengalami masalah sukar memahami, mengingati, mudah lupa, tidak berminat hadir ke sekolah, mudah putus asa dan kurang motivasi diri (Abdul Razaq et al. 2009). Melinda, M. (2020) juga menyatakan bahawa aktiviti berteater kepada masyarakat perlu dilatih dari awal untuk menjadikan mereka peka terhadap masalah sosial yang mereka hadapi. Marlenny (2023) menyatakan teater interaktif yang melibatkan penonton, dibangunkan dalam kaedah imajinatif dan dramatik bagi meneroka pengetahuan dalam pelbagai isu.

Melalui model yang dibina ini, penyelidik melihat KKOA perlu dipupuk rasa percaya antara satu sama lain seperti mana penekanan teater merupakan sebuah bentuk seni yang kolektif yang dilihat dalam persembahan. Ironinya, manusia memerlukan organ untuk menggerakkan tubuh badan, seperti itulah manusia dan teater mampu bekerjasama dalam memberi sumbangan yang besar dalam kehidupan berdasarkan fungsi masing-masing. Justeru, pendekatan teater interaktif memerlukan model pembelajaran yang menyeronokkan menerusi elemen-elemen didik hiburan digadungkan menjadi sebuah persembahan lakonan. Sinonimnya, apabila disebut pementasan teater ia memperlihatkan kesatuan unsur-unsur lakonan, tarian, muzik, latar, set, prop dan teknikal.

Drama dan teater dalam pendidikan telah lama diterapkan di negara-negara luar seperti Indonesia, Britain, Filipina, Turki dan Amerika Syarikat sebagai mata pelajaran wajib bagi setiap murid di sekolah. Nadarajan Thambu (2014), menyatakan teater memerlukan penglibatan aktif murid dalam proses pembelajaran yang sama sekali berbeza daripada pengajaran yang konvensional. Menurut Elena Shraiber dan Elena Yaroslavova seperti yang dikutip dalam Amir Zahari et al. (2020) mendapati kaedah teater di dalam bilik darjah telah diguna pakai sejak tahun 50-an oleh pelopor-pelopor teater dalam pendidikan di Barat seperti Mc Caslin, Walter, Peter Slade dan Winifred Ward. Pengajaran teater dalam pendidikan telah membuktikan bahawa drama dan teater dapat melahirkan murid-murid yang aktif dan kreatif. Haneem (2021) menyatakan dalam pembelajaran

dan pengajaran menggunakan pendekatan drama dan teater dalam pendidikan, persediaan awal perlu dilakukan dengan teliti dalam proses cetusan idea untuk mencipta aktiviti drama dan teater dengan cara meneroka realiti kehidupan kanak-kanak itu sendiri iaitu apa yang mereka lalui, rasai dan dilakukan oleh kanak-kanak dalam rutin harian mereka.

Melalui pendekatan pengajaran drama dan teater ini memberi penekanan PdP dengan teknik dan bahan baharu, kanak-kanak dapat melaksanakan aksi yang mereka sendiri berdasarkan pengalaman. Ini boleh mengembangkan pengetahuan melalui kemahiran lakonan yang mereka menghayati menerusi peranan yang diberi. Menurut Basourakos, (1999); Beckerman, (1990); Levy, (1997); Verducci, (2000); Winston, (1999), mereka menyatakan melalui proses seni kreatif, murid-murid akan terlibat secara aktif berbanding proses pembelajaran secara konvensional. Proses pembelajaran yang aktif pula akan meningkatkan ingatan dan pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. Terdapat bukti kajian menekankan bahawa tahap pemahaman murid-murid dan tingkah laku mereka berbeza kadar keaktifan apabila berada di luar bilik darjah berbanding dengan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan di bilik darjah.

Dalam memperkatakan tentang bentuk teater interaktif, tokoh utamanya iaitu Augusto Boal dari Brazil (2006, 2008). Beliau sangat terkenal dengan teknik Teater Forum, yang merupakan sebuah teater interaktif kerana ia mempunyai ciri-ciri pembelajaran aktif yang berpusatkan murid. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran secara interaktif berdasarkan aktiviti teater dan didik hiburan, penyelidik melihat penglibatan KKOA akan lebih aktif kerana suasana pembelajaran menghasilkan kefahaman melalui interaksi dua hala, menjadikan penyampaian guru mudah difahami apabila dibantu dengan bahan pengajaran yang kreatif. Jaeni (2019); M. Dinu Imansyah et al. (2018) menyatakan teater interaktif mampu menghasilkan satu bentuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Hasil kajian menunjukkan bahawa permainan teater adalah salah satu bentuk pembelajaran media alternatif untuk memperkenalkan teater sebagai bentuk persembahan dan juga bahan pembelajaran kepada masyarakat, terutamanya kanak-kanak sekolah.

Penerapan teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978) dalam kajian ini adalah untuk memberi penekanan terhadap rangsangan minat dan motivasi KKOA untuk bersedia belajar di sekolah. Ini kerana teori ini menekankan pembelajaran kolaboratif, aktiviti berasaskan projek, konsep

scaffolding yang disesuaikan dengan keperluan KKO, interaksi sosial, bahasa dan alat budaya yang relevan untuk membantu KKO memahami proses pembelajaran. Teori ini menekankan betapa aktifnya pelajar membangunkan pengetahuan apabila mereka berinteraksi dan bekerjasama dalam persekitaran sosial dan budaya mereka.

Dalam konteks kajian ini, hubungan antara konsep sendiri dan permasalahan belajar KKO turut disentuh kerana konsep sendiri yang negatif akan mempengaruhi motivasi, kepercayaan diri, dan minat KKO dalam belajar. Dengan memahami hubungan ini secara mendalam, penyelidik dapat merancang intervensi yang lebih holistik dan efektif. Contohnya, Model Teater Interaktif AJIH merupakan solusi inovatif kerana pendekatannya kreatif dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya merangsang perkembangan positif dalam konsep sendiri, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kehadiran KKO di sekolah, sehingga memberi kesan signifikan pada prestasi dalam akademik.

Metodologi dan Kerangka Kajian

Penyelidik menggunakan rekabentuk kajian tindakan oleh Kemmis & McTaggart (1988). Ia merupakan cara penyelidik melakukan intervensi melalui bengkel teater, ini kerana kajian tindakan ini mengandungi bentuk gelung-gelung yang membolehkan setiap perancangan aktiviti atau tindakan dapat dilakukan penambahbaikan berdasarkan refleksi setiap gelung. Setiap gelungan mengandungi empat tahap iaitu; (i) merancang (*plan*), (ii) bertindak (*action*), (iii). memerhati (*observe*) dan (iv) refleksi (*reflect*). Kajian tindakan berfungsi untuk mendapatkan idea, memperbaiki amalan dan membentuk strategi baharu dalam meningkatkan aspek perancangan untuk menilai kefahaman KKO yang mempunyai masalah dalam pembelajaran. Kajian ini dilaksanakan secara kualitatif deskriptif dalam mengumpul data dalam dua fasa iaitu Fasa I: Fasa Analisis keperluan dan Pembangunan Model Teater Interaktif dan Fasa II: Fasa Implementasi.

Penyelidik telah memilih satu kumpulan berfokus yang terdiri daripada KKO di Pertak yang bersekolah di Sekolah Rendah Tun Abdul Razak, Kuala Kubu Bharu, Selangor, berumur 10 hingga 12 tahun, yang bersekolah di tahap dua iaitu darjah empat hingga darjah enam. Seramai 16 orang KKO yang terdiri daripada lima orang lelaki dan sebelas orang perempuan dijadikan sampel untuk mengutip data. Protokol pemerhatian

tidak berstruktur, protokol temu bual separa berstruktur, jurnal dan rakaman audio visual digunakan sebagai instrumen untuk mengumpul data kualitatif. Data-data ini dianalisis menggunakan perisian NVivo 11 dan 14 untuk menganalisis data secara tematik. Kerangka teras bagi merangka Model Teater Interaktif dirujuk dan dimodifikasi daripada Model Pembangunan Modul Sidek (2005) kerana model ini berasaskan psikologi dan perspektif psikologi yang boleh disesuaikan dalam aktiviti-aktiviti Model AJIH. Berikut adalah peringkat utama dalam prosedur Model Sidek yang menjadi asas kepada pembangunan Model Teater Interaktif AJIH ini.

1) Fasa I - Pembangunan Model (Mengenal pasti keperluan dan Meneroka Kecenderungan KKO)

Peringkat ini merupakan fasa I bertujuan mengenal pasti keperluan KKO dalam pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, penyelidik melihat keperluan KKO sebagai isu yang perlu distrukturkan untuk mengetahui kecenderungan KKO untuk fokus dalam pembelajaran. Fasa I dijalankan melalui bengkel teater yang dilaksanakan dalam tinjauan awal untuk mendapatkan refleksi awal dalam mengenal pasti masalah dan kecenderungan KKO terhadap aktiviti. Penyelidik menggunakan kaedah pemerhatian tidak berstruktur, penulisan jurnal, temu bual separa berstruktur yang dilakukan kepada dua orang guru yang mengajar KKO di sekolah untuk mendapatkan maklumat awal mengenai KKO.

2) Fasa II - Implementasi

Peringkat ini berada dalam fasa II iaitu satu peringkat yang penting dalam melaksanakan aktiviti dalam Pelan Tindakan (PT) 1, Pelan Tindakan 2 dan Pelan Tindakan 3. Setiap aktiviti yang dikira tidak mencapai tahap kepuasan KKO akan diulang dalam Pelan Tindakan seterusnya. Ia berdasarkan sesi refleksi yang dilakukan setiap berakhirnya Pelan Tindakan ini. Aktiviti ini dikendalikan oleh tiga Rakan Penyelidik (RP) yang bertindak sebagai fasilitator. Setiap aktiviti ini mendapat pengesahan daripada tiga orang pakar yang terdiri daripada dua orang pensyarah universiti tempatan yang mengajar seni persembahan dan dua orang guru yang mengajar kanak-kanak Orang Asli di sekolah Orang Asli. Dalam fasa ini, penyelidik menggunakan kaedah pemerhatian tidak berstruktur, penulisan jurnal, temu bual separa berstruktur yang dilakukan kepada Rakan Kolaborasi iaitu sukarelawan Yayasan Salam, guru-guru yang mengajar KKO di sekolah, remaja Orang Asli yang berjaya

melanjutkan pelajaran di peringkat tinggi (diploma Kejuruteraan) untuk melihat kesesuaian aktiviti yang dirancang dan dilaksanakan.

3) *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, penyelidik menggunakan perisian NVivo untuk menganalisis data. Setiap data memberikan maklumat asas kepada penyelidik tentang tema-tema yang banyak dipaparkan sepanjang aktiviti dilaksanakan.

Dalam konteks kajian Model Teater Interaktif AJIH, penyelidik menggunakan NVivo untuk membuat coding dan menganalisis data temubual dengan KKOA, pemerhatian semasa bengkel teater, dan sebarang nota lapangan yang diambil semasa kajian. Ini membantu penyelidik untuk mengenal pasti tema utama, corak tingkah laku, perubahan dalam minat dan motivasi, serta perkembangan konsep sendiri dalam kalangan KKOA yang dikaji.

Prosedur Kajian Tindakan

Kajian tindakan berdasarkan Model Kemmis & Mc Taggart (1988) ini dimulai dengan tinjauan awal dalam fasa I untuk mengenal pasti masalah dalam refleksi awal. Penyelidik telah merancang pelan tindakan yang dilaksanakan dalam bengkel teater interaktif. Hasil pengumpulan data-data awal membolehkan penyelidik mengenalpasti keperluan dan masalah kajian dan menentukan bilangan responden. Selain itu, melalui tinjauan awal ini penyelidik dapat mengenalpasti kecenderungan dan minat kanak-kanak Orang Asli terhadap aktiviti-aktiviti didik hibur seperti meneroka alam semula jadi, permainan teater, lukisan dan bermain dengan boneka.

Dalam fasa II, kanak-kanak Orang Asli terlibat dalam empat Proses Utama iaitu Eksplorasi, Imajinasi, Penciptaan Kreatif dan Implementasi. Dalam fasa II ini penyelidik memerhatikan kemajuan pelaksanaan semua Proses Utama yang dirancang dalam setiap gelung. Data refleksi telah dikutip dan dianalisis dalam setiap gelungan, kemudian penyelidik melakukan penambahbaikan terhadap aktiviti yang dilaksanakan. Prosedur yang sama digunakan dalam gelung kedua dan ketiga untuk mendapatkan data bagi menjawab semua persoalan kajian. Dalam fasa II

juga, data mengenai konsep sendiri kanak-kanak Orang Asli dikutip menggunakan soalan personaliti (Modul Sidek Noah, 2005) dan ujian minda *The YBRAINS Test* (Chua, 2011).

Prosedur Mengutip Data

Kaedah utama ialah temu bual separa berstruktur kumpulan berfokus yang dijalankan ke atas KKOAs yang terpilih. Semua sesi temu bual separa berstruktur dirakam secara audio dan video, ditranskripsi, dan diberikan kod untuk dianalisis. Semua transkripsi dan laporan dianalisis menggunakan aplikasi NVivo 14. Selain itu, penyelidik juga menggunakan jurnal (lukisan dan penulisan) responden dan data pemerhatian tidak berstruktur di dalam bengkel teater. Teknik triangulasi digunakan untuk mengesahkan data daripada ketiga-tiga sumber ini demi memperkukuh kesahan dapatan kajian.

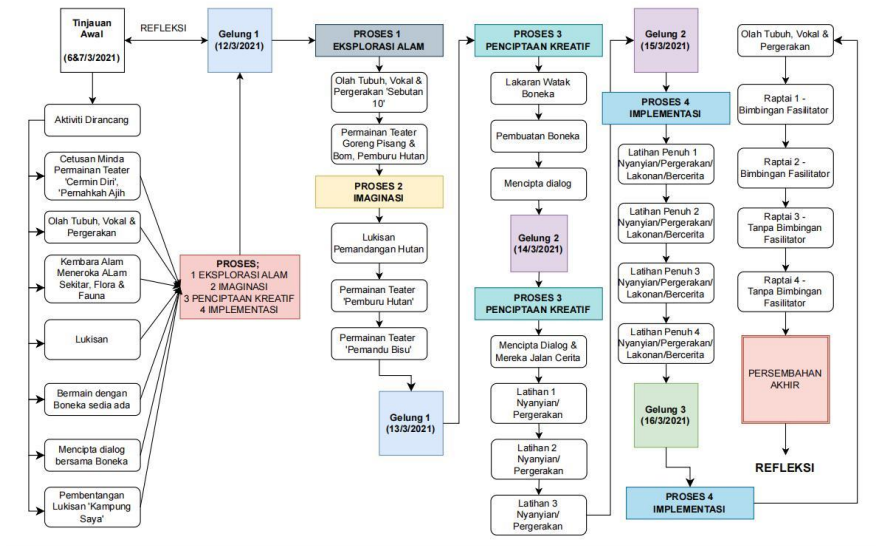
Soal selidik ujian personaliti terbahagi kepada dua bahagian iaitu bahagian A dan B. Bahagian A mengandungi 26 item soalan soal selidik, penyelidik telah membantu KKOAs membacakan soalan-soalan yang telah disediakan. Setiap soalan mengandungi pilihan skala likert 1, 2, 3, 4, dan 5. Soalan-soalan ini terdiri daripada soalan-soalan terbuka untuk melihat minat terhadap aktiviti sebelum dan selepas aktiviti manakala bahagian B mengandungi 11 soalan menguji minda dengan pilihan jawapan a, b, c dan d yang mana pengukuran jawapan adalah menggunakan modifikasi ujian personaliti Mohamad Sidek Noah (2013) di bahagian A manakala soalan ujian minda di bahagian B menggunakan ilustrasi bergambar sebagai item instrumen kajian yang menggunakan *The YBRAINS Test* (Chua, 2011).

Kaedah ini telah dipilih menggunakan ilustrasi untuk menarik minat responden (Chua, 2011: hal. 301). Kedua-dua alat ini digunakan untuk menyediakan jawapan kepada soalan kajian yang berkaitan dengan konsep sendiri KKOAs. Kaedah ini setanding dengan temu bual berstruktur, tetapi soalan yang ditanya telah dirancang terlebih dahulu. Namun, yang membezakan adalah penggunaan ilustrasi yang dipilih, yang berbentuk gambar, ringkas, difahami, dan membentuk mesej utama. Pemilihan ilustrasi bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi responden dalam menjawab soal selidik serta membantu penyelidik untuk menjelaskan soalan dan jawapan dengan lebih jelas.

Kaedah Menganalisis Data

Data kajian ini dianalisis menggunakan kaedah analisis tema berdasarkan langkah-langkah Braun dan Clarke (2006). Proses menganalisis data mentah dari pelbagai sumber yang telah dibaca, dikod dan dikategorikan secara sistematik perlu dimasukkan dalam tema yang berkaitan dengan fokus kajian (Chua, 2012; Miles & Huberman, 1994). Data transkrip temu bual, catatan jurnal, dan pemerhatian dipindahkan dalam bentuk kod (*coding*) dalam NVivo. Seluruh data yang diperoleh disusun untuk menjawab soalan kajian. Melalui NVivo, pengekodan, data yang berhubung kait dengan sesuatu idea, tema atau kategori mudah dikenal pasti. Kesemua data yang diperoleh disusun untuk menjawab soalan kajian.

Rajah 1.1 di bawah menggambarkan cara pengumpulan dan menganalisis data Model AJIH menggunakan Model Sidek (2005).



Rajah 1.1 memperlihatkan proses pengumpulan dan analisis data menggunakan Model AJIH yang telah dimodifikasi berdasarkan Model Pembangunan Modul Sidek (2005) serta Model Kajian Tindakan. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting, yaitu (i) merancang (*plan*), (ii) bertindak (*action*), (iii) memerhati (*observe*), dan (iv) refleksi (*reflect*). Dalam melaksanakan aktiviti-aktiviti ini, pemerhatian tidak berstruktur dan

temu bual separa berstruktur serta mengumpul maklumat dalam jurnal untuk mendapatkan data yang berkaitan. Kemudian, data ini ditranskripsikan untuk menyimpan rekod proses analisis. Melalui langkah-langkah utama yang dinyatakan dalam Jadual 1.2, penyelidik boleh menetapkan kod atau tema untuk mencari pola dan tema utama dalam data kualitatif yang dikumpulkan. Proses ini tidak hanya memberikan perspektif yang mendalam, tetapi juga memastikan analisis data dilakukan secara komprehensif dan sistematik.

Dapatan Kajian

Jadual 1.2: Huraian Tahap Pelaksanaan Aktiviti Model AJIH mengikut Gelung 1,2,3

PROSES	TINJAUAN AWAL	GELUNG 1, 2 & 3
	AKTIVITI	AKTIVITI
EKSPLORASI ALAM	<ul style="list-style-type: none"> ● Cetusan Minda (<i>Ice Breaking</i>). ● Rutin: Olah tubuh vokal & fizikal (<i>Warm up</i>): ● Kembara alam Meneroka kawasan, flora, fauna. <p>Sesi Refleksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cetusan Minda Permainan Teater : Cermin diri ● Rutin: Olah tubuh vokal & fizikal (<i>Warm up</i>): Menggunakan unsur alam (<i>Animal work exercises</i>) dengan iringan Muzik serta Artikulasi Sebutan 10 ● Kembara alam Bermain boneka di tepi sungai. Eksplora pergerakan boneka dengan dialog untuk memperkenalkan diri. ● Sesi Refleksi
IMAGINASI	<ul style="list-style-type: none"> ● Permainan Teater: Cermin diri (<i>Mirror games</i>) ● Permainan Teater Aksi & Reaksi (<i>Act & React games</i>) dikenali ● Permainan Pemburu (<i>Hunter game</i>) Pemandu Bisu/Buta ● Orkestra Rimba (<i>Sounds games</i>) Goreng Pisang, Bom ● Lukisan ‘Kampung Saya’ ● Mencipta dialog ● Sesi Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Permainan Teater, Aksi & Reaksi (<i>Act & React games</i>) dikenali ● Teater Pemburu (<i>Hunter game</i>) & Pemandu Bisu/Buta ● Lukisan ‘Kampung Saya’ & ‘Pemandangan Hutan’ ● Mencipta Dialog dengan menggunakan boneka
PENCIPTAAN KREATIF	<ul style="list-style-type: none"> ● Bermain boneka bersama rakan. ● Boneka yang disediakan oleh penyelidik. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lakaran Watak & Perwatakan (Untuk membina boneka Berdasarkan lakaran). ● Mencipta boneka ● Membina cerita dan perkembangan watak dan perwatakan.
IMPLEMENTASI	<p>Pembentangan Lukisan ‘Kampung Saya’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Latihan: Susun atur Lakonan (<i>bloking</i>), vokal & projeksi dialog dan nyanyian, dialog, penyebutan, lakonan, pergerakan dan bercerita. Latihan penuh secara berpandu (<i>gabungan penceritaan & teknikal</i>). ● Persembahan Akhir ● Refleksi Akhir

Bermula daripada proses tinjauan awal lagi KKOA dibahagikan kepada tiga kumpulan yang mana setiap kumpulan terdiri dari lima dan enam KKOA. Setiap kumpulan akan memulakan aktiviti mengikut Proses Utama dalam Model AJIH yang dibimbing oleh fasilitator. Setiap KKOA akan melakukan aktiviti melibatkan empat Proses utama iaitu Eksplorasi Alam, Imaginasi, Penciptaan Kreatif dan Implementasi. Penekanan diberikan kepada peranan setiap komponen aktiviti dalam memupuk kreativiti, keupayaan berkomunikasi, dan pemahaman tentang dunia sekitar.

Pada awalnya, KKOA dibimbing oleh fasilitator dalam setiap aktiviti. Namun, apabila melalui proses latihan yang berulang-ulang dalam gelung pertama, gelung kedua dan ketiga KKOA telah berada di tahap berdikari seperti mana yang dinyatakan dalam konsep ZPD iaitu keupayaan seorang kanak-kanak untuk mencapai matlamatnya sendiri dan keupayaannya untuk mencapai matlamatnya dengan bantuan orang yang lebih mahir.

Berikut adalah huraian Proses 1 hingga 4 melalui aktiviti dalam Model Teater Interaktif AJIH KKOA:

Merancang: Aktiviti telah dirancang berdasarkan keperluan dan kecenderungan KKOA. Penyelidik telah merancang aktiviti-aktiviti berdasarkan Jadual 1.2. Dalam gelung pertama, proses eksplorasi alam serta aktiviti bermain menggunakan bersama boneka dan rakan-rakan dilaksanakan. KKOA menunjukkan kawasan yang menjadi tempat kegemaran mereka. Pengalaman ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan alam, tetapi juga menginspirasi KKOA dalam mengembangkan skrip boneka dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai bahan rangsangan. Pendekatan ini tidak hanya merangsang imaginasi mereka tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara menyeluruh.

Melaksanakan dan Memerhati: Langkah kedua adalah melaksanakan aktiviti pembinaan watak dan perkembangan skrip boneka. KKOA dibimbing untuk melaksanakan setiap aktiviti seperti di dalam Jadual 1.2 dalam setiap gelungan. KKOA dibimbing oleh fasilitator melakukan aktiviti dalam semua gelung. Dalam persembahan akhir, KKOA dapat melakukan sendiri persembahan tanpa dibimbing fasilitator serta dapat mengingat *cue* dalam setiap babak. Dalam pemerhatian yang dilakukan, terdapat KKOA pada asalnya pasif, sukar berkomunikasi dan pemalu telah menjadi aktif dan berkomunikasi dengan fasilitator.

Refleksi: Refleksi pada gelung pertama adalah penting kerana ia membolehkan penyelidik menilai keberkesanan tindakan mereka dan membuat penambahbaikan dalam gelung seterusnya. Refleksi awal ini memberikan landasan untuk menilai semula pelan tindakan berdasarkan maklumat baharu yang diperolehi serta merancang langkah-langkah susulan yang sesuai. Setelah itu, penyelidik menyusun pelan tindakan baru untuk gelung kedua berdasarkan hasil refleksi dari gelung pertama, dan proses ini berlanjutan ke gelung seterusnya.

Setiap tahap dalam kajian tindakan dihubungkan dalam sebuah proses. Hasil refleksi dari satu gelung menjadi asas untuk perancangan pada gelung seterusnya, sehingga kitaran terakhir mencapai matlamatnya. Misalnya, selepas refleksi dari pelaksanaan proses penciptaan kreatif, penyelidik dapat merancang aktiviti baharu atau memperbaiki strategi untuk meningkatkan hasil di masa depan. Dengan demikian, kajian tindakan memungkinkan peningkatan praktik yang berulang-ulang.

Perbincangan dan Rumusan

Hasil kajian menunjukkan Model Teater Interaktif AJIH mampu meneroka keperluan KKOA aktif dalam proses pembelajaran. Ini kerana Model AJIH ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, membangkitkan motivasi untuk belajar dan dapat membentuk konsep diri mereka yang positif. Model ini bermula dengan bengkel teater dengan melibatkan KKOA untuk mengenal pasti bahawa pengalaman dan pemahaman KKOA secara langsung dapat meningkatkan amalan pendidikan. Konsep PdP yang diterapkan fasilitator ialah mendengar dan belajar daripada KKOA, supaya fasilitator sebagai 'orang luar' dapat melihat dan mengenali dunia Orang Asli dari perspektif KKOA tersebut. Semasa aktiviti ini dilaksanakan, KKOA menjalaninya secara bermain. Marlenny (2023) menyatakan teknik bermain sambil belajar merujuk kepada ekspresi diri kanak-kanak secara spontan dan membawa kepada proses pembelajaran. Lev Vygotsky dalam teori Konstruktivisme Sosial menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya. Beliau permainan sebagai aktiviti utama dalam pembangunan kognitif kanak-kanak.

Penemuan kajian menunjukkan bagaimana Model AJIH ini menjadikan persepsi terhadap KKOA yang dikatakan pemalu, pemalas, mudah lupa, tiada minat belajar, tidak ada motivasi dan sikap sendiri yang

lemah ini mampu berubah melalui pembelajaran berbentuk interaktif. Kesan-kesan berikut juga dirakamkan hasil daripada pembelajaran interaktif menggunakan model ini:

i. Menerusi aktiviti Eksplorasi Alam, sesi seperti Cermin Minda, Olah Tubuh, dan Kembara Alam memberi penekanan kepada penerokaan dan pemahaman alam semula jadi serta refleksi diri. Hasil refleksi yang didapati ialah KKOA dapat meneroka dan memahami alam semula jadi dengan lebih mendalam, merapatkan hubungan antara fasilitator dengan KKOA, meningkatkan kesedaran ekologi dan bekerjasama dalam kumpulan. Selain, menyumbang kepada kesihatan fizikal dan mental yang lebih baik melalui aktiviti fizikal dan interaksi dengan alam.

ii. Menerusi aktiviti Imajinasi, sesi pengembangan kreativiti dan imajinasi diadakan melalui aktiviti lukisan, permainan teater, dan merangka jalan cerita. KKOA berinteraksi dengan bahan seni dan idea kreatif, menghasilkan karya seni, improvisasi, membina kemahiran sosial, komunikasi dalam berkongsi idea, meningkatkan kemahiran berfikir dan kreatif. Hasil refleksi yang didapati ialah KKOA dapat merangsang imajinasi dan kreativiti KKOA menghasilkan idea-idea, meningkatkan kemahiran melukis, berlakon teater, membaca dan bercerita, menulis, memperkaya bakat dan minat mereka serta melatih KKOA dalam penyelesaian masalah.

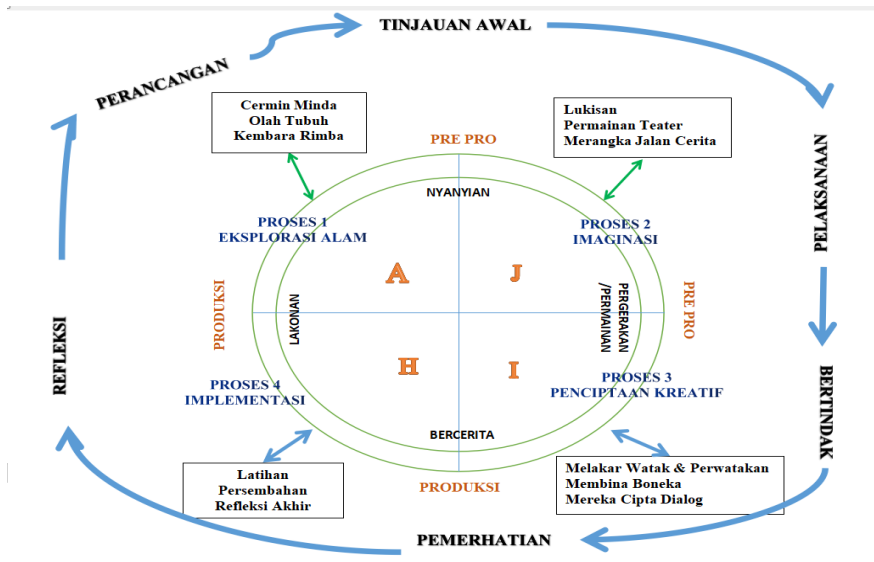
iii. Menerusi sesi Penciptaan Kreatif, menerusi aktiviti melakar watak, membina boneka, dan mereka cipta dialog, KKOA berinteraksi dengan fasilitator dan sesama sendiri, bekerjasama dalam proses pembuatan boneka, mencipta dialog melalui interaksi dan kolaborasi, mengasah kemahiran komunikasi dan ekspresi. Hasil refleksi yang didapati ialah KKOA dapat mengasah bakat dalam melakar watak, mencipta boneka, dan menulis dialog, Selain itu, KKOA dapat mengekspresikan diri mereka melalui watak dan perwatakan yang mereka ciptakan. Selain meningkatkan keyakinan diri dan kemampuan berkomunikasi. KKOA juga diberikan peluang bekerjasama melakukan aktiviti.

iv. Menerusi aktiviti Implementasi, KKOA menjalani latihan persembahan yang melibatkan nyanyian, lakonan, dan bercerita, diakhiri dengan refleksi akhir untuk menilai keseluruhan proses. Hasil refleksi yang didapati melalui proses latihan dan persediaan untuk persembahan akhir, ia dapat meningkatkan disiplin, dedikasi, dan fokus KKOA. Dalam proses terakhir

ini, penyelidik dapat melihat KKOA dapat menguasai kemahiran nyanyian, lakonan, pergerakan, dan bercerita. KKOA dapat memahami keseluruhan proses, aktif, berkomunikasi, dapat berkongsi idea, meningkatkan kesedaran diri dan kemampuan untuk memperbaiki diri di masa depan.

Dengan menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan menerusi pendekatan didik hibur, Model Teater Interaktif AJIH menerbitkan tema aktiviti seperti aktif dan bersemangat, gembira, kreatif, minat dan motivasi. Tema-tema ini selari dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, yang dapat memberi peluang pendidikan yang relevan, meningkatkan akses, mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif dan menggembirakan mereka sekali gus mampu memperbaiki masalah pendidikan kanak-kanak Orang Asli.

Model Teater Interaktif AJIH ini dapat menjadi alat yang berkesan untuk memperkukuhkan pembelajaran holistik kanak-kanak Orang Asli. Ini dapat dilihat menerusi elemen-elemen konsep sendiri yang terbina seperti Pertimbangan Budaya, Penglibatan Aktif, Mengembangkan Bakat, Konsep Diri & Keyakinan Diri dan Integrasi Pembelajaran yang mampu membentuk konsep sendiri positif bagi kanak-kanak Orang Asli. Kelima-lima elemen-elemen konsep sendiri yang terhasil dari pelaksanaan aktiviti model ini adalah sejajar dengan tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (1996), yang menggalakkan pembangunan komponen bukan akademik dilaksanakan di dalam bilik darjah dan menerusi pelbagai aktiviti sukan, kokurikulum selepas waktu sekolah dan pendekatan baharu perlu diserapkan dalam sektor pendidikan (KPM, 2013; JAKOA, 2013). Model ini juga mampu merangsang minat dan motivasi kanak-kanak Orang Asli yang dapat dilihat melalui kesan-kesan pelaksanaan aktiviti dalam Model AJIH ini seperti kerjasama, interaksi sosial, peranan fasilitator dan penerimaan kanak-kanak Orang Asli.



Rajah 1.2 Model Teater Interaktif AJIH

Rajah 1.2 menunjukkan aliran proses intervensi Model AJIH, yang terdiri daripada empat tahap utama: Eksplorasi Alam, Imajinasi, Penciptaan Kreatif, dan Implementasi, seperti yang ditunjukkan dalam gambar. Tahap dalam kajian tindakan melalui perancangan, pelaksanaan, pemerhatian dan refleksi menghubungkan setiap peringkat ini. Rajah ini secara visual menunjukkan proses setiap tahap dalam Model AJIH dan bagaimana setiap tahap tersebut terhubung dalam Model kajian tindakan untuk peningkatan pemahaman dan kemahiran KKOA melaksanakan aktiviti dalam setiap gelung.

Kesimpulan

Kajian ini memperlihatkan penerapan bidang seni persembahan yang sangat luas meliputi pedagogi, di mana pembangunan Model Teater Interaktif AJIH adalah satu langkah yang wajar dilaksanakan, kerana model ini bukan sahaja boleh dijadikan sebagai sumber pengajaran alternatif, tetapi juga sebagai wadah yang berkesan kepada mereka yang terlibat untuk memperbaiki sikap sendiri yang rendah, meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar kanak-kanak Orang Asli. Selain itu model ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan

bermakna, serta mampu meneroka potensi pembangunan holistik dan pengukuhan konsep sendiri KKOA dalam konteks budaya dan kehidupan mereka yang unik.

Rujukan

- Abdul Razaq Ahmad & Zalizan Mohd Jelas (2009). *Masyarakat Orang Asli: Perspektif Pendidikan dan Sosiobudaya*. Bangi: Penerbit UKM. Hlm 47-58. ISBN 978-967-5048-72-2.
- Abdullah, R., Mamat, W. H. W., Amir Zal, W. A., & Ibrahim, A. M. (2013). Teaching And Learning Problems Of The Orang Asli Education: Students' Perspective. *Asian Social Science*, 9 (12 SPL ISSUE), 118–124. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n12p118>.
- Honauer, M., Fischer, P. T., Hornecker, E., Hahn, J., Akgün, B., Dorweiler, C., Endler, L., Götzl, Y., Islam, M. R., Kessler, T. M., Merad, D., Moorthy, P., Nguyen, T. C., Qiu, J., & Vogelmann, M. (2017, May 6). Dusk: Adaption and Perception in Interactive Theatre. Case Study: Creativity and Exploration CHI. May 6–11, 2017, Denver, CO, USA.
- Mielonen, A. M. & Paterson, W. (2009). Developing Literacy Through Play. *Journal Of Inquiry & Action in Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1145/3027063.3053334>.
- Jabatan Kemajuan Orang Asli. (2020, Oktober). <https://jako.gov.my/>.
- Jabatan Kemajuan Orang Asli. (2017). Laporan Tahunan JAKOA. Kuala Lumpur: Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. <https://www.jako.gov.my/orang-asli/>
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (2016a). Data Maklumat Asas Orang Asli. Kuala Lumpur: Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. <https://www.jako.gov.my/orang-asli/>.
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (2016b). Laporan Tahunan JAKOA. Kuala Lumpur: Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. <https://www.jako.gov.my/orang-asli/>
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (2016c). Pelan Strategik Kemajuan Orang Asli (2016-2020). Kuala Lumpur: Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia. <https://www.jako.gov.my/orang-asli/>.
- Kementerian Pendidikan (2023). Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Retrieved from: <https://www.moe.gov.my/dasarmenu/pelan-pembangunan-pendidikan-2013-2025>.

- Kementerian Pendidikan Malaysia (2012) Laporan Awal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia, Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2012) Laporan Awal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia, Putrajaya.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2010). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong, Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Kurniawati Kamaruddin, Sakini Mohd Said. (2022). Isu Pendidikan Orang Asli: Di Mana Noktahnya? <https://www.bernama.com/bm/bfokus/news.php?id=2151340>. Dirujuk pada 8 Jun 2024.
- M. Dinu Imansyah., Lono L. Simatupang., R.M. Soedarsono. (2018). Theatre by Request sebagai alternatif pembelajaran teater. *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an, Vol. 5, Nomor 1, September 2018, hlm.531- 540*. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/230377569.pdf>.
- Marlenny Deenerwan (2023). DraFDidik: Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Alternatif untuk kanak-kanak Pasif di Sekolah Rendah. *The International Journal of Arts, Culture & Heritage (iJACH)*. Volume 10/2023: 145–159
- Meilinda, M., & Meilinda, M. (2020). Teater Interaktif sebagai Alat Pemberdayaan Remaja di Kawasan Urban: Interactive Theatre as a Way to Empower Young Urban Community. *Jurnal Humaniora, 13(2, Desember), 199–202*. Retrieved from: <http://e-jurnal.kopertis7.go.id/index.php/humaniora/article/view/258>.
- Melvina Chung Hui Ching, Norazah Mohd Nordin, (2021). Penilaian Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur Dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik, Universiti Malaya*. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/29938/13028>.
- Mohamad Johdi Salleh, Abdul Razak Ahmad. (2009). *Kesedaran Pendidikan dalam Kalangan Masyarakat Orang Asli*. UKM, Bangi.
- Nadarajan Thambu. (2014). *Penggunaan Teater Forum dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Moral di Sekolah*. Tesis PhD (Tidak diterbitkan). Universiti Malaya.'

- Norlidah Alias., Mohd Nazri Abdul Rahman & Saedah Siraj. (2013). *Homeschooling: Pendidikan Alternatif di Malaysia*. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia Sdn Bhd.
- Rahman, A., & Nazri, M.M. (2014). Pembangunan Model Homeschooling berasaskan Nilai dan Amalan Masyarakat bagi Kanak-Kanak Orang Asli. (*Doctoral dissertation*, Universiti Malaya). <https://studentsrepo.um.edu.my/4716/>.
- Ramle Abdullah, Wan Hasmah Wan Mamat, W. A. Amir Zal & Asmawi Mohamad Ibrahim. (2013). Teaching and Learning Problems of the Orang Asli Education: Students' Perspective. *Asian Social Science Journal*. 9 (12): 118-124. Canadian Center of Science and Education. DOI:10.5539/ass.v9n12p118.
- Ramle Abdullah., Mohamad Hapis., Azlina Abdullah., Zurina Mansor. (2012). Pendidikan dan Orang Asli dalam Arus Perdana. *Seminar Pendidikan dan Masyarakat Orang Asli, 8-9 Oktober 2011*. Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Ramle Abdullah. 2007. Orang Asli dalam Arus Pembangunan Nasional: Analisis Persepsi dan Penerimaan Terhadap Pembangunan di Kalangan Orang Asli di Terengganu. *Seminar Kebangsaan Sains Sosial: Sains Sosial Teras Pembangunan Modal Insan. Jilid 1*. Disunting: Arshad Abd. Samad, Asmawati Suhid, Bahaman Abu Samah, Jamilah Othman, Jegak Uli, Mazanah Muhamad, Nobaya Ahmad & Samsilah Roslan, 105-119. Serdang: Institut Pengajian Sains Sosial (Ipsas) UPM.
- Ramlah Jantan., Nor Afni., & Siti Fathimah Az-Zahra. (2016). Aktiviti Didik Hibur dalam Kalangan Guru Prasekolah di daerah Gombak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Jilid 5*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Vygotsky, L. S. (1978). *The Role of Play in Development*. Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes, eds M Cole, V. John-Steiner, S. Scribner., E. Soubberman, Cambridge: Harvard University Press, 92–104. doi:10.2307/j.ctvjf9vz4.12.
- 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 (GA)*, 10. <https://jurcon.ums.edu.my/ojums/index.php/GA/article/view/2175>.