

Keperluan Penggunaan Kit Pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah

The Importance of Using Learning Kits in the Visual Arts Subject in Primary Schools

Mohamad Safiy Mohd Sahid, Harozila Ramli

Fakulti Seni Kelestarian dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

*Corresponding author email: safiy910@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima: 26 Ogos 2025

Disemak: 25 September 2025

Diterima: 30 Mac 2026

Diterbitkan: 12 April 2026

KATA KUNCI

Kit pembelajaran

Bahan bantu mengajar

Pendidikan Seni Visual

Model ADDIE

Kreativiti murid

ABSTRAK - Kajian ini meneliti kepentingan penggunaan kit pembelajaran sebagai bahan bantu mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) di sekolah rendah berasaskan teori konstruktivisme dan teori kreativiti. Fokus kajian adalah pada fasa analisis keperluan dan reka bentuk awal tanpa melibatkan pembangunan fizikal atau penilaian produk. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah tinjauan literatur berasaskan analisis dokumen terhadap kajian terdahulu berkaitan pembangunan dan penggunaan kit pembelajaran seni. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kit pembelajaran berupaya meningkatkan kreativiti, pemikiran kritikal, kemahiran teknikal serta penghargaan murid terhadap seni dan budaya. Selain itu, model reka bentuk seperti ADDIE dan pendekatan pembelajaran berpusatkan murid didapati berkesan dalam menyokong pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Secara keseluruhannya, kajian ini menegaskan bahawa kit pembelajaran berperanan sebagai pemangkin inovasi pedagogi selari dengan aspirasi pendidikan abad ke-21 dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025.

ABSTRACT - This study examines the importance of using learning kits as instructional teaching aids in the subject of Visual Arts Education (VAE) at the primary school level, grounded in constructivist theory and creativity theory. The focus of the study is on the needs analysis and initial design phases, without involving physical product development or product evaluation. The study adopts a qualitative approach through a literature review method based on document analysis of previous studies related to the development and use of art learning kits. The findings indicate that learning kits have the potential to enhance students' creativity, critical thinking, technical skills, as well as their appreciation of art and culture. In addition, instructional design models such as ADDIE and student-centred learning approaches were found to be effective in supporting interactive and contextual learning experiences. Overall, this study emphasizes that learning kits serve as a catalyst for pedagogical innovation in line with the aspirations of 21st-century education and the Malaysia Education Development Plan (PPPM) 2013–2025.

KEYWORDS: *Learning kits, Teaching aids, Visual arts education, ADDIE Model Student creativity*

PENGENALAN

Perubahan landskap pendidikan global mendorong kepada keperluan penyesuaian pedagogi yang lebih kontekstual, interaktif dan berasaskan pengalaman, sejajar dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah, kaedah pengajaran konvensional yang bersifat satu hala semakin dilihat tidak lagi relevan dalam memenuhi keperluan murid yang mempunyai kepelbagaian gaya pembelajaran, latar belakang, dan kecenderungan individu. Seiring dengan itu, pendekatan yang bersifat lebih aktif, berpusatkan murid dan menyokong perkembangan kreativiti serta pemikiran aras tinggi semakin diberi perhatian.

Penggunaan kit pembelajaran telah dikenal pasti sebagai salah satu inovasi pedagogi yang berpotensi menyokong penyampaian kandungan kurikulum dengan lebih berkesan dan bermakna. Kit pembelajaran lazimnya dirangka sebagai set alat bantu mengajar yang sistematik dan kontekstual, merangkumi bahan fizikal seperti alat kraf, model dan ilustrasi, mahupun bahan digital yang bersifat interaktif. Kit ini bukan sahaja membantu guru dalam menyampaikan kandungan seni secara konkrit, malah mendorong murid untuk meneroka dan membina pengetahuan melalui pengalaman langsung, sebagaimana yang disarankan dalam teori konstruktivisme (Mustafa et al., 2022). Pendekatan berasaskan pengalaman ini telah terbukti mampu merangsang kreativiti, pemikiran kritis serta kemahiran menyelesaikan masalah dalam kalangan murid. Peranan guru juga telah beralih kepada fasilitator pembelajaran, manakala murid dilibatkan secara aktif dalam aktiviti eksploratif yang terancang dan berpusatkan pelajar. Pendekatan ini selari dengan aspirasi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025 yang menekankan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, inovatif dan berpaksikan kemahiran berfikir aras tinggi.

Kajian ini dijalankan bagi meneliti kepentingan penggunaan kit ukiran melalui keberkesanan kit pembelajaran dalam meningkatkan tahap kreativiti, pemikiran kritikal dan pemahaman murid dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah. Kajian ini diharap dapat memberikan sumbangan kepada amalan pedagogi semasa, khususnya dalam memperkukuh pelaksanaan kurikulum seni visual yang lebih responsif, menyeronokkan dan berimpak tinggi terhadap perkembangan murid secara holistik. Reka bentuk kajian ini adalah kajian tinjauan literatur berasaskan analisis dokumen. Analisis dijalankan terhadap artikel jurnal berwasit, prosiding persidangan dan kajian akademik yang berkaitan dengan pembangunan dan penggunaan kit pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual, khususnya di peringkat sekolah rendah.

KAJIAN LITERATUR

Sorotan literatur ini disusun secara tematik berdasarkan analisis kajian-kajian terdahulu berkaitan pembangunan dan penggunaan kit pembelajaran, seperti yang diringkaskan dalam Jadual Matriks Analisis. Secara umum, dapatan kajian menunjukkan bahawa kit pembelajaran berperanan sebagai alat pedagogi yang signifikan dalam meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Kit bukan sahaja menyokong penyampaian kandungan secara tersusun, malah membolehkan pembelajaran berlaku secara aktif, interaktif dan berpusatkan murid, sekali gus menyumbang kepada pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual (Gumulya & Gultom, 2024; Lee et al., 2022).

Tema pertama yang dikenal pasti ialah kepentingan kit pembelajaran dalam memperkukuh pemahaman budaya dan pembentukan identiti melalui pengalaman pembelajaran yang autentik. Kajian oleh Hasnanto et al. (2023) serta Maaruf dan Helmi (2025) menunjukkan bahawa kit pembelajaran berasaskan seni dan budaya tempatan membantu murid memahami nilai budaya secara lebih konkrit melalui aktiviti manipulatif dan penghasilan karya. Kit berfungsi sebagai medium yang menghubungkan pengetahuan abstrak dengan pengalaman praktikal, seterusnya memudahkan murid menghayati makna budaya secara lebih mendalam.

Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan kefahaman kandungan, malah menyokong pembentukan jati diri dan penghargaan terhadap warisan seni. Selain aspek budaya, literatur turut menekankan peranan kit pembelajaran dalam membangunkan apresiasi seni dan pemikiran reflektif murid. Gumulya dan Gultom (2024) membuktikan bahawa kit apresiasi seni yang dibangunkan berasaskan rutin pemikiran sistematik mampu meningkatkan keupayaan murid mentafsir karya seni serta menyuarakan idea secara lebih yakin. Kit pembelajaran dalam konteks ini menyediakan rangka kerja kognitif yang membimbing murid melalui proses pemerhatian, penaakulan dan melaksanakan refleksi pembelajaran.

Kit juga dapat meningkatkan interaksi pembelajaran di dalam bilik darjah. Hal ini menunjukkan bahawa kepentingan kit pembelajaran bukan terhad kepada penyampaian kandungan, tetapi juga kepada pembangunan kemahiran berfikir aras tinggi. Tema seterusnya ialah kepentingan kit pembelajaran dalam menyokong pembelajaran digital dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Kajian oleh Rusman et al. (2021) mendapati bahawa kit lukisan digital berasaskan tema tempatan meningkatkan minat murid serta menggalakkan eksplorasi visual dalam persekitaran pembelajaran maya. Kit pembelajaran digital membolehkan murid mengakses bahan pembelajaran secara lebih fleksibel serta menyokong kolaborasi dan interaksi dalam talian. Dapatan ini menunjukkan bahawa kit pembelajaran berfungsi sebagai medium adaptif yang relevan dengan keperluan pendidikan abad ke-21, di samping mengekalkan nilai pedagogi yang berasaskan pembelajaran aktif.

Aspek kreativiti dan inovasi turut menjadi tema penting dalam sorotan literatur ini. Kajian oleh Lee et al. (2022) menunjukkan bahawa kit pembelajaran berasaskan prinsip STEAM berupaya meningkatkan tahap kreativiti murid dari segi keaslian idea, ketelitian dan kebolehan menyelesaikan masalah. Kit pembelajaran dalam konteks ini bertindak sebagai pemangkin kepada pembelajaran antara disiplin, membolehkan murid mengintegrasikan pengetahuan seni dengan sains, teknologi dan matematik secara bermakna. Hal ini mengukuhkan peranan kit pembelajaran sebagai alat yang menyokong pembangunan kemahiran abad ke-21, khususnya kreativiti dan pemikiran inovatif.

Walaupun kebanyakan kajian melaporkan dapatan positif, analisis matriks turut mengenal pasti beberapa kekangan yang berulang. Antaranya saiz sampel yang terhad, kebergantungan kepada bahan atau peranti tertentu serta kekangan masa dalam melaksanakan aktiviti seni yang kompleks (Hasnanto et al., 2023; Rusman et al., 2021). Walau bagaimanapun, kekangan ini tidak menafikan kepentingan kit pembelajaran, sebaliknya menekankan keperluan kepada reka bentuk kit yang fleksibel, kontekstual dan mudah disesuaikan dengan pelbagai situasi pembelajaran. Perkara ini penting bagi memastikan kit pembelajaran dapat digunakan secara meluas dan berkesan dalam pelbagai konteks pendidikan.

Secara keseluruhannya, sorotan literatur bertema ini mengesahkan bahawa kit pembelajaran merupakan alat pedagogi yang berimpak tinggi dalam menyokong pembelajaran yang holistik, kreatif dan relevan dengan keperluan semasa. Selaras dengan dapatan yang dirumuskan dalam Jadual Matriks Analisis, kepentingan kit pembelajaran dapat dilihat melalui keupayaannya memperkaya pengalaman pembelajaran, menggalakkan penglibatan aktif murid, serta menyokong pemerkasaan budaya, kreativiti dan inovasi. Justeru, pembangunan kit pembelajaran yang sistematik dan berasaskan keperluan sebenar murid wajar diberi perhatian sebagai satu pendekatan strategik dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 1. Matriks Analisis Kajian Terdahulu Berkaitan Kit Pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual.

| Kajian | Model / Pendekatan | Fokus Kajian | Kaedah / Sampel | Dapatan Utama |
|------------------------------------|--------------------|---|--|---|
| Gumulya & Gultom (2024) | Model ADDIE | Kit apresiasi seni (See, Think, Wonder) | Pemerhatian, temu bual, analisis kerja murid; kanak-kanak 7–11 tahun | Peningkatan estetika, keupayaan mentafsir seni & keyakinan menyuarakan pendapat |
| Hasnanto et al. (2023) | Model ADDIE | Kit kraf berasaskan ensiklopedia | Ujian skala kecil & besar, soal selidik guru & murid Tahun | Peningkatan pemahaman budaya, kemahiran kraf lebih |

bersambung

| | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------|--|--|---|
| | | tarian tradisional | 5 | kompleks, penyampaian guru lebih mudah |
| Maaruf & Helmi (2025) | Reka bentuk & pembangunan | Craft Fun Kit (CFK) berasaskan seni tradisional Melayu | Pemerhatian, temu bual separa berstruktur, dokumentasi hasil kerja | Meningkatkan minat, kemahiran motor halus & penghargaan budaya |
| Rusman et al. (2021) | Eksperimen + teknologi digital | Kit lukisan digital bertema budaya tempatan | Pendekatan eksperimen menggunakan peranti grafik | Meningkatkan minat, eksplorasi visual & interaksi digital murid |
| Lee et al. (2022) | Kuantitatif + prinsip STEAM | Kit seni (arca bahan terpakai) berasaskan STEAM | Ujian pra-pasca, rubrik kreativiti; kumpulan eksperimen & kawalan | Tahap kreativiti meningkat (reka bentuk, ketelitian, keaslian) |

Melalui kajian-kajian terdahulu, analisis matriks memperlihatkan bahawa pembangunan kit pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual mampu menyampaikan isi kandungan seni dengan lebih berkesan serta memperkasa aspek kreativiti, inovasi dan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada murid. Kelebihan yang dapat dikenal pasti secara konsisten merangkumi peningkatan penglibatan aktif murid, pemerkayaan nilai budaya tempatan, penggalakan pembelajaran berpusatkan murid, serta keupayaan mengintegrasikan pelbagai pendekatan kreatif seperti penggunaan teknologi digital dan penerapan seni tradisional. Dari segi kelemahan, antara yang sering ditemui ialah saiz sampel yang kecil. Keadaan ini menyukarkan penyelidik untuk membuat kesimpulan yang menyeluruh. Selain itu, ada kajian yang bergantung pada peralatan atau bahan tertentu. Namun, tidak semua sekolah mempunyai kemudahan dan akses tersebut. Selain itu, wujud juga kekangan masa kerana terdapat aktiviti seni yang rumit memerlukan tempoh yang lebih panjang untuk disiapkan dengan baik.

Meskipun terdapat kekangan tersebut, kajian-kajian ini telah membuka perspektif baharu kepada penyelidik tentang aspek-aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam merangka kit pembelajaran yang sesuai. Pengalaman dan penemuan daripada kajian-kajian sebelumnya membantu penyelidik memahami keperluan untuk menggabungkan unsur kebudayaan, teknologi, kemahiran praktikal, dan strategi pengajaran yang inklusif bagi menghasilkan kit. Kit yang dihasilkan juga bukan sahaja relevan dengan konteks Pendidikan Seni Visual malah ianya mampu memenuhi keperluan murid dengan latar belakang dan keupayaan yang berbeza.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah sorotan literatur bagi mengenal pasti kepentingan kajian serta jurang penyelidikan berkaitan penggunaan kit pembelajaran dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah. Pendekatan ini dipilih kerana ia sesuai untuk menghimpunkan dan mensintesis dapatan kajian terdahulu secara sistematik, seterusnya menyokong keperluan pembangunan kit ukiran sebagai bahan bantu mengajar.

Model ADDIE merupakan salah satu model reka bentuk instruksional yang paling meluas digunakan dalam pembangunan alat bantu mengajar kerana kerangka kerjanya yang sistematik, fleksibel, dan berorientasikan penambahbaikan berterusan. Dalam konteks pembangunan kit pembelajaran, model ini berfungsi sebagai panduan berperingkat yang menghubungkan keperluan pembelajaran, perancangan pengajaran, pembangunan bahan, pelaksanaan, serta penilaian keberkesanan. Keupayaan model ADDIE untuk disesuaikan dengan pelbagai konteks pendidikan menjadikannya relevan dalam pembangunan kit pembelajaran bagi Pendidikan Seni Visual serta bahan berasaskan aplikasi dan modul khusus (Adeoye et al., 2024).

Pelaksanaan Model ADDIE dalam kajian ini bermula dengan fasa analisis yang bertujuan mengenal

pasti keperluan murid, latar belakang pembelajaran, konteks pengajaran, serta cabaran pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran sedia ada. Pada peringkat ini, penyelidik meneliti keperluan penggunaan kit sebagai alat bantu mengajar yang dapat menyokong pembelajaran yang lebih berstruktur dan bermakna. Pendekatan ini sejajar dengan dapatan Nordin dan Abdul Wahab (2021), yang menunjukkan bahawa analisis keperluan yang sistematik membolehkan pembangunan bahan pembelajaran yang kontekstual dan responsif terhadap keperluan murid.

Berdasarkan dapatan fasa analisis, fasa reka bentuk dilaksanakan dengan merancang struktur kandungan kit, menetapkan objektif pembelajaran, memilih strategi pengajaran, dan merancang aktiviti yang bersesuaian dengan tahap perkembangan murid. Setiap komponen kit dirancang supaya selari dengan kehendak kurikulum dan keupayaan murid. Kajian oleh Salleh, Khairani, dan Mohd Rafee (2023) menegaskan bahawa perancangan reka bentuk yang tersusun dalam kerangka ADDIE membantu menghasilkan bahan pengajaran seni yang lebih sistematik, jelas, dan sesuai dengan keperluan pembelajaran semasa.

Fasa pembangunan melibatkan proses pembinaan kit pembelajaran berdasarkan reka bentuk yang telah dirancang. Kit dibangunkan secara berperingkat dengan penekanan terhadap kebolegunaan, kejelasan kandungan, dan kesesuaian pedagogi. Proses ini turut melibatkan penilaian pakar dan penambahbaikan berulang bagi memastikan kualiti bahan yang dihasilkan. Dapatan kajian Saaya, Mahsan, dan Mohd Nor (2023) menyokong pendekatan ini dengan menunjukkan bahawa pembangunan bahan pengajaran berpandukan Model ADDIE mampu memperkayakan pengalaman pembelajaran murid dan menghasilkan bahan yang lebih bermakna.

Fasa pelaksanaan menekankan penggunaan kit pembelajaran dalam situasi pengajaran sebenar untuk menilai kebolegunaan dan keberkesannya. Murid berinteraksi secara langsung dengan bahan pembelajaran, sementara guru berperanan membimbing dan pemudah cara. Pelaksanaan kit berdasarkan ADDIE membolehkan pengkaji memperoleh maklum balas autentik mengenai keberkesanan kit dalam menyokong penglibatan murid dan pengamalan pengajaran inovatif, sejajar dengan dapatan Salleh et al. (2023).

Fasa penilaian dilaksanakan untuk menilai keberkesanan keseluruhan kit pembelajaran dari aspek pencapaian objektif, kesesuaian kandungan, dan impaknya terhadap pembelajaran murid. Penilaian dilakukan secara berterusan bagi mengenal pasti kekuatan dan kelemahan kit serta membolehkan penambahbaikan dibuat. Adeoye et al. (2024) menekankan bahawa Model ADDIE membolehkan dapatan penilaian digunakan untuk memperhalusi bahan pembelajaran agar lebih berkualiti dan relevan dengan keperluan pedagogi.

Teori konstruktivisme menekankan bahawa pengetahuan dibina secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial (Piaget, 1972). Dalam Pendidikan Seni Visual, murid terlibat secara langsung dengan bahan, alat, dan proses kreatif, membolehkan mereka membentuk kefahaman melalui pemerhatian, eksperimen, dan refleksi sendiri. Prinsip ini menjadi asas kepada kepentingan kit pembelajaran dalam menyokong pendekatan yang berpusatkan murid serta meningkatkan penglibatan aktif dalam pembelajaran. Menurut Voon dan Amran (2021), penerapan konstruktivisme dalam modul pembelajaran meningkatkan penglibatan aktif dan kolaboratif murid serta mendorong pembelajaran berpusatkan pelajar. Kit pembelajaran membolehkan murid meneroka bahan, melakukan percubaan, dan menilai hasil secara reflektif, sejajar dengan prinsip ini.

Teori kreativiti Chapman menekankan pembangunan kreativiti secara berperingkat melalui tiga fasa utama: penerokaan, pengolahan idea, dan penghasilan karya (Chapman, 2017). Kit pembelajaran menyediakan bahan dan aktiviti untuk setiap fasa, membolehkan murid meneroka pelbagai bahan, menilai dan menyusun semula idea, serta menghasilkan karya seni lengkap. Guru bertindak sebagai fasilitator kreatif yang memberi demonstrasi, bimbingan progresif, dan mewujudkan suasana pembelajaran kondusif. Muhammad Khairullah dan Halim (2023) menunjukkan bahawa guru yang kreatif dapat meningkatkan penglibatan murid dan memastikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

Kit pembelajaran direka mengikut fasa Chapman dan disusun selaras dengan model ADDIE. Panduan langkah demi langkah, bahan visual, dan aktiviti fizikal membolehkan murid meneroka, mengolah idea, dan menghasilkan karya secara berstruktur (Ghazali, Jamil, & Hassan, 2024). Fasa pelaksanaan membolehkan guru memberi bimbingan progresif, manakala fasa penilaian menilai pencapaian dan keberkesanan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran, kit membolehkan murid belajar secara interaktif dan kolaboratif. Aktiviti yang disediakan memerlukan murid melakukan pengamatan, analisis, percubaan, dan refleksi sendiri, sementara guru memberi bimbingan berperingkat. Kit pembelajaran ini menyokong pengalaman pembelajaran yang bermakna, kreatif, dan berstruktur serta menggalakkan perkembangan kemahiran seni, kreativiti, dan keyakinan murid secara menyeluruh.

Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian ini adalah kajian tinjauan literatur berasaskan analisis dokumen. Dokumen yang dianalisis terdiri daripada artikel jurnal dan kajian akademik yang melaporkan pembangunan serta keberkesanan kit pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual. Pemilihan kajian dibuat berdasarkan beberapa kriteria, iaitu kajian yang memfokuskan murid sekolah rendah, melibatkan penggunaan kit pembelajaran seni, serta melaporkan dapatan empirikal berkaitan penglibatan murid, kreativiti, kemahiran motor atau pemahaman seni.

Pengumpulan Data

Data dikumpul melalui pencarian sistematik menggunakan pangkalan data akademik seperti Google Scholar. Artikel yang dikenal pasti dianalisis secara mendalam untuk meneliti objektif kajian, model atau pendekatan yang digunakan, kaedah pengumpulan data, serta dapatan utama. Proses ini membolehkan perbandingan merentas kajian dilakukan secara menyeluruh.

Analisis data dilaksanakan menggunakan analisis tematik dan analisis matriks. Dapatan daripada setiap kajian disintesis bagi mengenal pasti tema-tema utama yang berulang, termasuk keberkesanan kit pembelajaran, penglibatan aktif murid, pembangunan kreativiti, kemahiran motor halus, serta pengintegrasian elemen budaya tempatan. Sintesis ini dirumuskan dalam bentuk matriks analisis bagi memudahkan perbandingan kekuatan, kelemahan dan jurang penyelidikan antara kajian-kajian terdahulu. Bagi meningkatkan kesahan analisis, dapatan dibandingkan merentas kajian yang menggunakan pendekatan metodologi berbeza seperti reka bentuk dan pembangunan, eksperimen, serta kajian kuantitatif. Pendekatan ini membantu memastikan kesimpulan yang dibuat tidak bergantung kepada satu sumber kajian sahaja, sebaliknya berdasarkan pola dapatan yang konsisten.

Kerangka Kajian

Bagi menjelaskan kepentingan kit pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual, satu kerangka konseptual dirumuskan berasaskan tiga elemen utama yang saling berkait, iaitu pembelajaran, kreativiti dan inovasi. Ketiga-tiga elemen ini membentuk asas kepada peranan kit pembelajaran sebagai alat pedagogi yang menyokong pengalaman pembelajaran yang holistik, bermakna dan relevan dengan keperluan pendidikan semasa. Kit pembelajaran tidak berfungsi secara terasing, sebaliknya menjadi penghubung yang mengintegrasikan ketiga-tiga elemen ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara sistematik.

Dari sudut pembelajaran, kepentingan kit pembelajaran dapat dilihat melalui keupayaannya menyokong pembelajaran aktif yang berlandaskan prinsip konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan pembinaan pengetahuan secara aktif melalui pengalaman konkrit, manipulatif dan interaksi sosial yang bermakna (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Dalam konteks Pendidikan Seni Visual, kit pembelajaran membolehkan murid terlibat secara langsung dalam aktiviti praktikal seperti melukis, mengukir, mencantumkan bahan dan meneroka pelbagai medium seni. Interaksi secara hands-on dengan bahan dan alat membolehkan murid membina kefahaman melalui pengalaman sebenar dan refleksi sendiri, sekali gus menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak lagi bersifat pasif atau berpusatkan penyampaian guru semata-mata. Hal ini selari dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penglibatan aktif murid dan pembinaan makna secara sendiri.

Selain itu, kit pembelajaran juga penting dalam menyokong pembangunan kreativiti murid. Kreativiti merujuk kepada kebolehan murid menjana idea baharu, asli dan bernilai dalam menyelesaikan masalah seni atau menghasilkan karya visual. Kit pembelajaran yang direka bentuk secara terancang berfungsi sebagai medium pedagogi yang merangsang eksplorasi, imaginasi dan ekspresi sendiri murid. Melalui penyediaan bahan manipulatif yang pelbagai serta aktiviti yang bersifat terbuka dan fleksibel, murid digalakkan mencuba pelbagai teknik, membuat keputusan sendiri dan mengolah idea secara kreatif. Pendekatan ini selari dengan teori kreativiti Chapman yang menekankan pembangunan kreativiti secara berperingkat melalui fasa penerokaan, pengolahan idea dan penghasilan karya (Chapman, 2017). Oleh itu, kit pembelajaran bukan sahaja membantu murid menghasilkan karya seni, tetapi turut menyokong proses kreatif secara berstruktur dan bermakna dengan bimbingan guru sebagai fasilitator kreatif (Muhammad Khairullah & Halim, 2023).

Dari aspek inovasi pula, kepentingan kit pembelajaran dapat dilihat melalui peranannya dalam menyokong pembaharuan pedagogi dan reka bentuk alat bantu mengajar. Inovasi dalam konteks ini bukan sekadar merujuk kepada penggunaan bahan atau alat baharu, tetapi melibatkan pendekatan pengajaran yang lebih murid-sentrik, fleksibel dan adaptif kepada keperluan pembelajaran semasa. Kit pembelajaran yang dibangunkan berupaya menyokong kaedah pengajaran yang lebih interaktif, kontekstual dan responsif terhadap kepelbagaian keupayaan murid. Pendekatan Design and Development Research (DDR) membolehkan kit pembelajaran dirancang dan dibangunkan berdasarkan keperluan sebenar murid dan guru. Kit pembelajaran ini dapat menyumbang kepada penyelesaian masalah pengajaran sedia ada melalui produk pendidikan yang praktikal dan berasaskan aktiviti lapangan.

Dalam menyokong elemen inovasi ini, Model ADDIE digunakan sebagai rangka kerja yang memastikan pembangunan kit pembelajaran dilaksanakan secara sistematik dan berperingkat. Proses yang melibatkan analisis keperluan, reka bentuk dan pembangunan bahan, pelaksanaan dalam bilik darjah serta penilaian keberkesanan membolehkan kit pembelajaran dihasilkan secara tersusun dan berkualiti (Molenda, 2003; Adeoye et al., 2024). Pendekatan ini memastikan kit pembelajaran bukan sahaja selaras dengan objektif pembelajaran dan tahap perkembangan murid, malah sentiasa boleh ditambah baik berdasarkan maklum balas pelaksanaan.

Seperti yang digambarkan dalam Rajah 1, hubungan antara pembelajaran, kreativiti dan inovasi membentuk asas kepada kepentingan kit pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual. Ketiga-tiga elemen ini saling melengkapi dalam menyokong penglibatan aktif murid, memperkaya proses penghasilan idea dan karya seni agar memastikan pendekatan pengajaran yang digunakan kekal relevan, sistematik dan berkesan.



Rajah 1. Kerangka Konsep Kajian

Secara keseluruhannya, kajian ini menegaskan bahawa kit pembelajaran merupakan alat pedagogi yang penting dalam menyokong proses pembelajaran yang holistik. Kit pembelajaran bukan sekadar berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi bertindak sebagai pemangkin kepada pembelajaran yang lebih bermakna, pengembangan kreativiti murid dan pelaksanaan pengajaran yang lebih inovatif

serta berstruktur. Integrasi teori konstruktivisme, teori kreativiti dan model ADDIE mengukuhkan peranan kit pembelajaran dalam meningkatkan penglibatan, kreativiti dan keyakinan murid. Kit pembelajaran juga memastikan pengalaman pembelajaran dilaksanakan secara sistematik, berkesan dan relevan dengan keperluan pendidikan semasa.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Perbincangan

Kajian ini meneliti secara mendalam keberkesanan penggunaan kit pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan menggunakan kit pembelajaran mampu menangani cabaran pedagogi abad ke-21 yang menuntut pembelajaran yang kontekstual, interaktif dan berpusatkan murid. Hal ini selari dengan dapatan kajian lepas yang mendapati penggunaan kit dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep seni visual, sekaligus merangsang perkembangan domain kognitif, psikomotor dan afektif secara menyeluruh.

Pendekatan pengajaran konvensional yang berpusat kepada guru dilihat semakin kurang relevan dalam memupuk penglibatan aktif murid. Kaedah pengajaran satu hala ini seringkali gagal dalam menarik minat serta membina kreativiti murid. Dalam konteks ini, penggunaan kit pembelajaran yang berasaskan pengalaman, aktiviti manipulatif dan penyelesaian masalah terbukti berkesan dalam menyokong pembelajaran berpusatkan murid. Murid berpeluang membina pengetahuan melalui penerokaan sendiri dan kolaboratif, sejajar dengan pendekatan konstruktivisme.

Kit yang direka bentuk berdasarkan model seperti ADDIE dan berteraskan prinsip reka bentuk pedagogi progresif didapati mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran murid. Hal ini turut disokong oleh konsep bimbingan berperingkat dalam Teori Konstruktivisme Vygotsky, di mana kit berfungsi sebagai alat bantu yang menyokong perkembangan murid dalam Zon Perkembangan Proksimal (ZPD). Melalui penggunaan kit, guru tidak lagi menjadi penyampai maklumat semata-mata, sebaliknya bertindak sebagai fasilitator dalam membimbing murid membina makna daripada aktiviti yang dijalankan. Transformasi ini bertepatan dengan anjakan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013–2025) yang menekankan pendidikan berasaskan kemahiran abad ke-21.

Selain itu, analisis literatur menunjukkan bahawa kit pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya tempatan, teknologi digital dan pendekatan STEAM mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap nilai estetika serta mengukuhkan penghargaan terhadap seni warisan bangsa. Penggunaan kit juga membolehkan guru menyampaikan pengajaran dengan lebih sistematik, fleksibel dan menyeronokkan, seterusnya meningkatkan tahap penglibatan dan motivasi murid. Hal ini penting dalam mata pelajaran seni yang menuntut pembelajaran bersifat hands-on, kreatif dan reflektif.

Secara keseluruhannya, dapatan ini memperkukuh hujah bahawa penggunaan kit pembelajaran merupakan salah satu strategi berimpak tinggi yang boleh mempertingkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual.

Kepentingan Kit dalam Pembelajaran

Kit pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang secara sistematik bagi menyokong keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam kalangan murid sekolah rendah. Dalam konteks Pendidikan Seni Visual, kit bukan sekadar berfungsi sebagai alat bantu mengajar, malah menjadi medium penting untuk menerapkan pengalaman pembelajaran yang autentik dan bermakna. Berbanding dengan pengajaran berasaskan teori atau tunjuk ajar semata-mata, kit pembelajaran menyediakan pendekatan yang lebih konkrit dan kontekstual. Gaya pembelajaran seperti ini membolehkan murid mengalami sendiri proses penghasilan seni. Hal ini penting bagi membina kefahaman yang mendalam terhadap konsep seni dan membentuk hubungan yang erat antara teori dan amali. Melalui prinsip pembelajaran berasaskan konstruktivisme, murid digalakkan untuk meneroka dalam membuat keputusan dan mencipta makna melalui interaksi aktif dengan alat serta bahan. Keupayaan ini menjadi asas kepada perkembangan daya imaginasi, penaakulan visual dan ekspresi sendiri murid dalam Pendidikan Seni Visual.

Penggunaan kit pembelajaran dalam PSV juga dapat membantu mempermudah perancangan dan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran oleh guru. Dengan adanya kit yang telah direka bentuk secara sistematik, guru dapat menjimatkan masa dalam menyediakan bahan pembelajaran yang sesuai dan lengkap. Kit yang disusun dengan baik membolehkan guru menyampaikan isi kandungan dengan lebih tersusun dan lancar. Kajian oleh Hasnanto et al. (2023) menyokong pandangan ini apabila pembangunan kit kraf berasaskan ensiklopedia tarian tradisional bukan sahaja memudahkan guru dari aspek penyampaian malah kit kraf juga membantu murid memahami konteks budaya dengan lebih mendalam sambil mengasah kemahiran kraf secara sistematik. Aspek ini penting kerana pendidikan seni bukan sahaja bertujuan membina kemahiran teknikal, tetapi juga untuk memperkenalkan warisan budaya dan nilai estetika yang mencerminkan identiti bangsa.

Seterusnya, antara kelebihan utama penggunaan kit pembelajaran adalah keupayaannya untuk merangsang pelbagai gaya pembelajaran murid. Dalam konteks bilik darjah abad ke-21, adalah mustahak untuk memenuhi keperluan murid yang pelbagai, termasuk pelajar yang lebih cenderung kepada gaya pembelajaran visual, kinestetik atau interpersonal. Kit yang dibangunkan dengan baik mampu menyediakan rangsangan pelbagai deria melalui bahan visual, manipulatif, audio atau digital. Bahan-bahan seperti ini sangat membantu murid memahami konsep dengan lebih berkesan. Sebagai contoh, penggunaan Craft Fun Kit (CFK) yang dibangunkan oleh Maaruf dan Helmi (2025), telah menunjukkan peningkatan dalam aspek minat murid terhadap aktiviti seni, penguasaan kemahiran motor halus serta penghargaan terhadap seni tradisional. Implikasi ini penting kerana kemahiran halus dan minat intrinsik murid merupakan indikator awal terhadap perkembangan potensi kreatif jangka panjang.

Kit pembelajaran turut berperanan sebagai pemangkin kepada inovasi bilik darjah. Kit yang direka bentuk secara fleksibel memberi ruang kepada guru untuk mengubah suai kandungan dan pendekatan mengikut tahap kebolehan, kecenderungan dan latar belakang murid. Elemen fleksibiliti ini menjadikan kit sebagai alat pedagogi yang dinamik, bukan statik. Sebagai contoh, Rusman et al. (2021) telah membangunkan kit lukisan digital berasaskan budaya tempatan yang membolehkan murid melibatkan diri dalam eksplorasi visual secara digital. Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan minat murid terhadap seni, malah memperluas kebolehan mereka dalam berinteraksi dengan medium teknologi sebagai satu kemahiran yang semakin relevan dalam dunia pendidikan hari ini.

Tambahan pula, pendekatan merentas kurikulum seperti STEAM (Sains, Teknologi, Kejuruteraan, Seni dan Matematik) telah menjadi satu pendekatan yang semakin mendapat tempat dalam pembangunan kit pembelajaran. Apabila unsur seni diintegrasikan dengan komponen lain dalam STEAM, maka ianya dapat memperkukuhkan aspek kreativiti dan melatih murid untuk berfikir secara sistematik, menyelesaikan masalah dan menghasilkan inovasi. Kajian oleh Lee et al. (2022) yang membangunkan kit seni menggunakan bahan terpakai dalam konteks STEAM mendapati tahap kreativiti murid meningkat dari segi keaslian, ketelitian dan reka bentuk. Pendekatan seperti ini menunjukkan bahawa kit pembelajaran bukan sahaja relevan dalam konteks seni semata-mata, tetapi mampu merentas disiplin ilmu dan menyokong pembangunan kemahiran abad ke-21 secara menyeluruh.

Secara keseluruhannya, pembangunan dan penggunaan kit pembelajaran dalam PSV membawa implikasi besar terhadap kualiti pengajaran dan pembelajaran serta perkembangan potensi murid. Kit bukan sahaja memperkaya amalan pedagogi guru, tetapi juga menyokong perkembangan intelek, emosi, sosial dan motorik murid secara holistik. Dalam usaha memperkukuh pendidikan seni di sekolah rendah, penggunaan kit yang direka secara berstruktur, kontekstual dan mesra murid harus diberi keutamaan. Dengan pendekatan yang bersesuaian, kit pembelajaran mampu menjadi medium yang efektif dalam melahirkan murid yang bukan sahaja celik seni, tetapi juga kreatif, inovatif dan peka terhadap warisan budaya serta cabaran masa depan.

IMPLIKASI KAJIAN

Implikasi Terhadap Amalan Pengajaran

Penggunaan kit pembelajaran memberikan nilai tambah kepada amalan pengajaran guru dengan menyediakan alat bantu yang bersifat interaktif dan berpusatkan murid. Guru boleh menyampaikan isi kandungan dengan lebih jelas dan kreatif, serta menggalakkan murid untuk aktif berfikir, berkolaborasi dan menzahirkan idea seni mereka. Hal ini membantu meningkatkan keberkesanan PdP, terutamanya dalam mata pelajaran yang bersifat visual dan ekspresif.

Implikasi Terhadap Pembangunan Bahan Pembelajaran

Kajian ini menggariskan keperluan untuk membangunkan alat bantu mengajar secara sistematik, kontekstual dan mesra murid. Reka bentuk kit harus mengambil kira keperluan sebenar pengguna iaitu guru dan murid. Reka bentuk kit juga perlu selari dengan kurikulum terkini. Inisiatif ini memberi ruang kepada inovasi dan kreativiti dalam penghasilan bahan yang efektif, adaptif dan relevan kepada situasi semasa pendidikan.

Implikasi Terhadap Kurikulum dan Dasar Pendidikan

Penemuan kajian menyokong keperluan penyepaduan penggunaan kit dalam pelaksanaan kurikulum seni visual. Penggubalan dasar pendidikan boleh mempertimbangkan penyediaan kit secara rasmi dalam sekolah sebagai sebahagian daripada inisiatif sokongan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas, terutamanya bagi subjek yang memerlukan pembelajaran secara praktikal. Usaha ini sejajar dengan aspirasi pendidikan untuk menghasilkan murid yang kreatif, inovatif dan berdaya saing.

Implikasi Terhadap Perkembangan Murid

Kit pembelajaran membantu murid menguasai kemahiran seni melalui pembelajaran bermakna yang bersandarkan kepada aktiviti eksplorasi, refleksi dan ekspresi sendiri. Ia turut menyumbang kepada pembentukan sahsiah murid yang lebih seimbang, berkeyakinan dan bersedia menghadapi cabaran dunia sebenar. Perkembangan ini penting dalam membina potensi murid secara holistik selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Implikasi Terhadap Kajian Lanjutan

Kajian ini membuka ruang kepada penyelidikan lanjutan yang lebih mendalam melibatkan penilaian empirikal terhadap keberkesanan kit di dalam bilik darjah sebenar. Kajian masa hadapan disaran memberi tumpuan kepada analisis impak jangka panjang, penglibatan murid, serta hubungan antara penggunaan kit dengan pencapaian akademik dan perkembangan sahsiah.

KESIMPULAN

Pembangunan dan penggunaan kit pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di peringkat sekolah rendah telah menunjukkan potensi besar dalam proses revolusi pendekatan pengajaran tradisional ke arah pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna. Kit pembelajaran tidak lagi dilihat sekadar sebagai alat bantu mengajar guru, sebaliknya berperanan sebagai satu bentuk intervensi pedagogi yang bersifat menyeluruh yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor murid secara serentak. Kit pembelajaran direka berasaskan prinsip konstruktivisme dan mengambil kira keperluan murid serta guru. Reka bentuk ini menyediakan pengalaman pembelajaran yang autentik. Melaluinya, murid berperanan sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks bilik darjah abad ke-21, kit pembelajaran turut menyokong aspirasi Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang menekankan pembelajaran berasaskan pengalaman, pemikiran kreatif, kolaboratif dan nilai sendiri murid. Melalui aktiviti berstruktur seperti ukiran, lukisan, kolaj, atau eksplorasi bahan terpakai, murid memperoleh kemahiran seni sambil membina keyakinan diri dan kemahiran menyelesaikan masalah.

Mereka juga belajar mengekspresikan idea dan emosi secara visual. Pendekatan ini selaras dengan pendidikan holistik yang menekankan perkembangan jasmani, emosi, rohani, dan intelek.

Dapatan kajian lepas turut menunjukkan bahawa penggunaan kit dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual meningkatkan keterlibatan murid secara signifikan. Murid lebih fokus dan aktif apabila aktiviti seni dilaksanakan dengan menggunakan bahan yang menarik, pelbagai dan mesra pengguna. Guru juga melaporkan peningkatan dalam keberkesanan penyampaian mereka apabila kit digunakan sebagai panduan dan alat interaktif yang memperkaya proses pengajaran dan pembelajaran. Justeru, kit pembelajaran bukan hanya memudahkan guru dari segi perancangan dan pelaksanaan, malah menjadikan pengajaran lebih tersusun, tersasar dan bersifat inklusif.

Keberkesanan kit tidak bergantung semata-mata kepada reka bentuk fizikalnya. Ia sangat dipengaruhi oleh kefahaman guru terhadap penggunaannya, kesesuaian dengan tahap murid serta persekitaran bilik darjah. Maka, penguasaan pengendalian kit oleh guru, dokumentasi penggunaan kit yang sistematik, serta penyesuaian kepada gaya pembelajaran murid perlu diberi penekanan bagi pelaksanaan jangka panjang. Dalam hal ini, kerjasama antara pembina kit, penyelidik pendidikan, pentadbir sekolah dan guru amat penting bagi memastikan pembangunan kit pembelajaran sentiasa relevan, dinamik dan responsif terhadap perubahan keperluan pendidikan semasa.

Rumusannya, pembangunan kit pembelajaran Pendidikan Seni Visual yang berkesan mampu menjadi pemangkin kepada pendidikan seni yang lebih progresif dan menyeluruh. Melalui pembangunan kit pembelajaran bukan sahaja menjadikan subjek Pendidikan Seni Visual lebih menarik dan mudah difahami, tetapi turut menyumbang kepada pembangunan potensi murid dari pelbagai aspek. Usaha ke arah memperluaskan penggunaan kit ini seharusnya disokong melalui dasar pendidikan negara, sokongan institusi, dan penyelidikan berterusan agar ia terus menjadi instrumen penting dalam merealisasikan sistem pendidikan yang inklusif, kreatif dan berasaskan nilai.

RUJUKAN

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Radnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Ghazali, R., Jamil, N. A., & Hassan, S. (2024). Scaffolding in visual arts education: A case study of low achievers in Malaysian primary schools. *Journal of Education and Social Sciences*, 29(1), 34-42. https://www.jesoc.com/wpcontent/uploads/2024/01/JESOC29_1_04.pdf
- Gumulya, D., & Gultom, C. R. (2024). Design and development of an art appreciation learning kit for children aged 7–11: Enhancing aesthetic engagement through the “See, Think, Wonder” thinking routine. *Education Science and Management*, 2(4), 215–229. <https://doi.org/10.56578/esm020403>
- Hasnanto, A. T., Dzakiri, A. F., & Sodiq, A. (2023). Innovation of arts and crafts teaching materials based on regional creative dance encyclopedia for Grade V elementary school students. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 178–192. <https://doi.org/10.24042/terampil.v11i2.21>
- Lee, K. H., Aziz, A. A., & Mohd Noor, M. N. (2022). The effectiveness of STEAM-based art kits in stimulating creativity among primary school pupils. *Malaysian Journal of Arts and Creativity*, 5(2), 45–60. <https://doi.org/10.24191/mjac.v5i2.18323>
- Maaruf, S. Z., & Helmi, M. N. H. (2025). Innovating culturally responsive pedagogy with the Craft Fun Kit (CFK). *European Journal of Social & Behavioural Sciences*, 30(3), 251–263. <https://doi.org/10.15405/ejsbs.303>
- Ministry of Education Malaysia. (2013). Malaysia education blueprint 2013–2025 (Preschool to post-secondary education). Ministry of Education Malaysia. <https://www.moe.gov.my/en/kuat-turun/penerbitan-dan-jurnal/pppm/1207-malaysiaeducation-blueprint-2013-2025/file>
- Muhammad Khairullah Muhammad Marzidi, & Halim, H. (2023). Hubungan amalan kreativiti dan komitmen guru pendidikan seni visual. *Advances in Humanities and Contemporary Studies*, 4(2), 134-149. <https://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/ahcs/article/view/13465>

- Mustafa, S., Zakaria, M., & Halim, N. D. A. (2022). Kit pembelajaran berasaskan aktiviti dalam pendidikan seni visual: Analisis keperluan guru. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 47(2), 15–28. <https://doi.org/10.17576/jpen-2022-47.2-02>
- Nilidawati, B., & Mohd Azlan Mohammad Hussain. (2023). Application of constructivism theory and ADDIE model in the development of final year project e-modules (e-PTA) for vocational colleges. *Advanced Journal of Technical and Vocational Education*, 7(1), 38–45. <https://doi.org/10.26666/rmp.ajtve.2023.1.6>
- Nordin, N. A., & Abdul Wahab, N. (2021). Kertas konsep pembangunan modul sekolah rimba berasaskan pengetahuan peribumi bagi mengekalkan kelestarian masyarakat Orang Asli. *ASEAN Social Science and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i1.2.2021>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press. <https://archive.org/details/scienceofeducati0000piag>
- Rusman, R., Kurniawan, D. A., & Nurdiansyah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kit untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran seni. *Journal of Educational Science and Technology*, 7(2), 135–143. <https://doi.org/10.26858/est.v7i2.20893>
- Saaya, F. S., Mahsan, I. P., & Mohd Nor, N. (2023). Reka bentuk dan pembangunan model pengajaran apresiasi seni berasaskan aplikasi galeri maya di sekolah menengah. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v4i1.6.2023>
- Salleh, M., Khairani, M. Z., & Mohd Rafee, Y. (2023). Pembangunan aplikasi Apsel sebagai penambahbaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran seni lukisan sekolah menengah. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 4(2). <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v4i2.2.2023>
- Voon, Y. H., & Amran, N. (2021). Application of constructivism learning theory in educational modules: Fostering student-centered active learning and collaborative engagement. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 9(4), 12–24. <https://mojes.um.edu.my/article/view/33545>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Yusof, N. A., & Rahmat, N. H. (2021). Penggunaan kit pembelajaran berasaskan projek dalam kalangan guru PSV sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 46(1), 89–102. <https://doi.org/10.17576/jpen-2021-46.1-07>