



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA



اينستيتوت فنما اينقن كورو
INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS IPOH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

WAJ3107

SENI DALAM PENDIDIKAN



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA



اينستيتوت فنما اينقن كورو
INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS IPOH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

TAJUK 1 Pengenalan Kepada Seni Dalam Pendidikan

1.0 *Sinopsis*

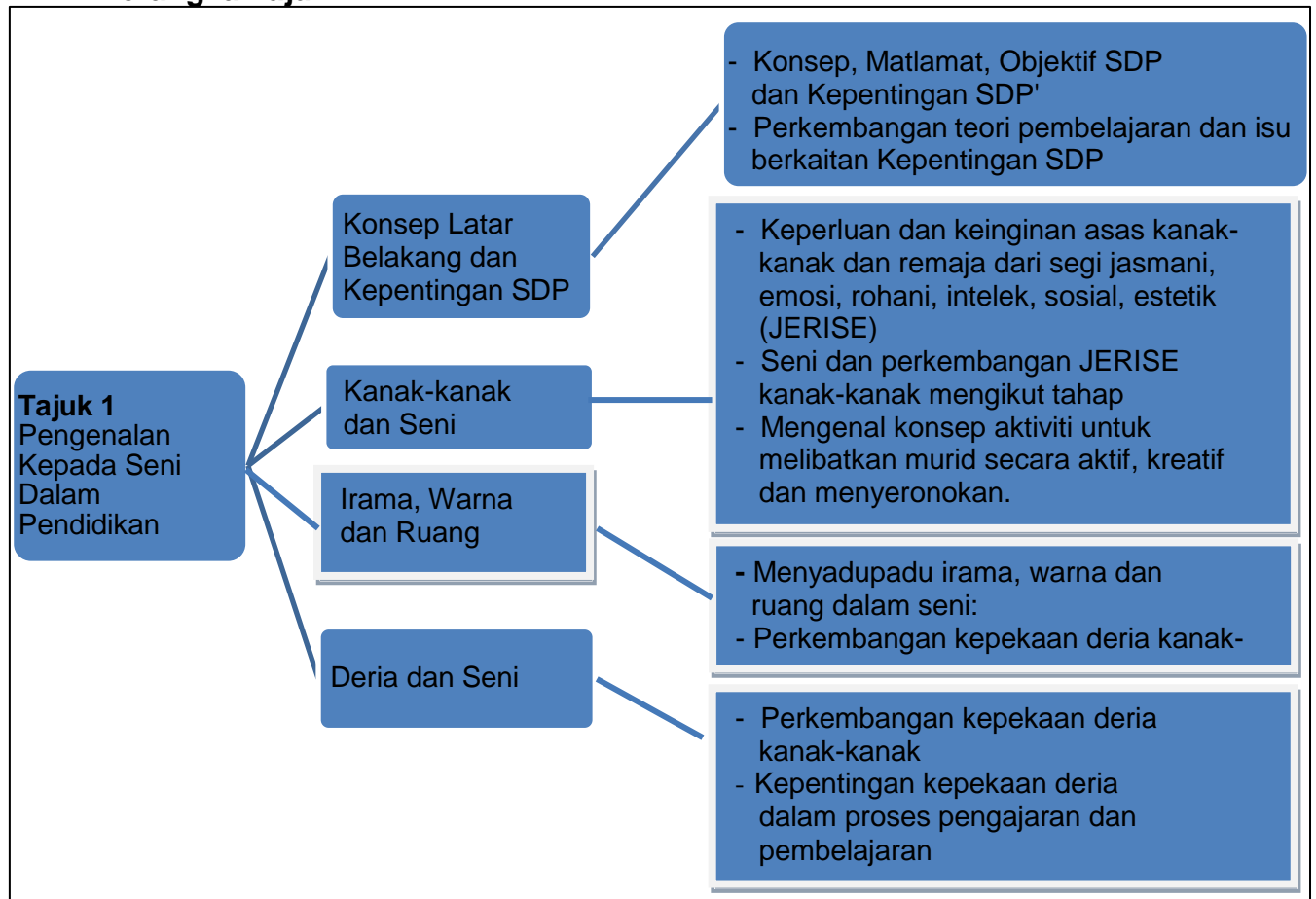
Dalam tajuk ini, memberi penekanan kepada konsep asas yang membawa kepada pengenalan Seni dalam Pendidikan, menyatakan matlamat dan objektif mata pelajaran Seni dalam Pendidikan dan menjelaskan faedah Seni dalam Pendidikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu anda juga akan mengetahui beberapa teori pembelajaran dan cara-cara pemindahan pembelajaran serta mengetahui peranan ekspresi diri, emosi dan imajinasi dalam mempengaruhi pembelajaran seni dalam pendidikan.

1.1 Hasil Pembelajaran

Di akhir topik ini, anda seharusnya dapat:

1. Menjelaskan konsep asas yang membawa kepada pengenalan Seni dalam Pendidikan
2. Menyatakan matlamat dan objektif mata pelajaran Seni dalam Pendidikan
3. Menjelaskan faedah Seni dalam Pendidikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran

1.2 Kerangka Tajuk



Rajah 1.1 Kerangka Tajuk

1.3 Konsep Latar Belakang dan Kepentingan Seni Dalam Pendidikan

1.3.1 Konsep dan Latar Belakang

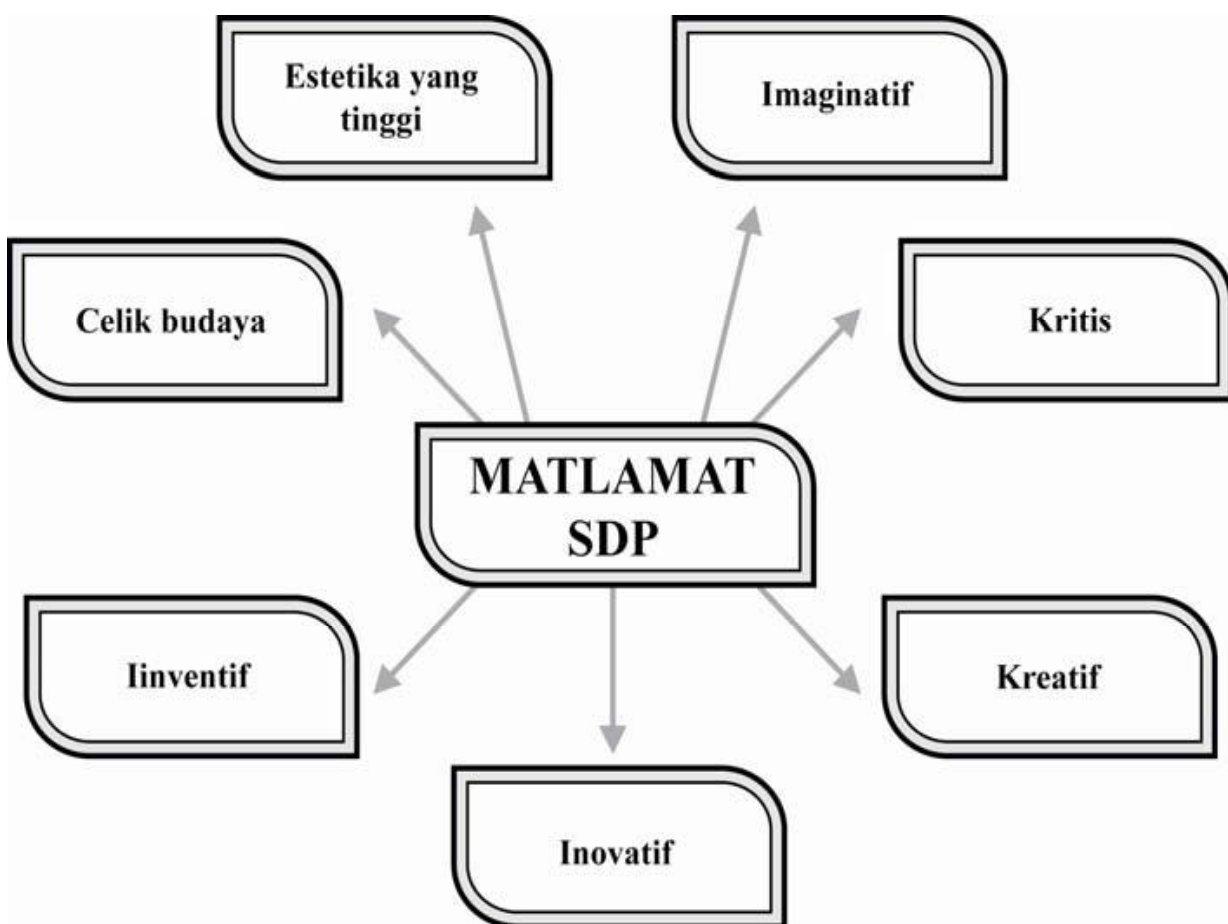
- Merangkumi 3 bidang iaitu Seni visual, Muzik dan Pergerakan dalam pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak.
- Kefahaman dalam ketiga-tiga bidang ini boleh dicapai melalui *penerokaan, memperoleh pengalaman dan ekspresi*.
- Aktiviti-aktiviti seni dalam pendidikan ini kemudiannya *diintegrasikan* ke dalam mata pelajaran lain.
- Setiap insan berhak menerima pendidikan dan pemahaman tentang seni tanpa mengira latar belakang, bakat atau kebolehan.
- Integrasi Seni Visual, Muzik dan Pergerakan meningkatkan perkembangan insan dan minda secara holistik dan membantu meningkatkan kreativiti dan ekspresi sendiri seseorang.
- Teori-teori dari ahli psikologi *kognitif* dan *konstruktivisme* telah membuktikan kanak-kanak tidak memperolehi pengetahuan secara pasif, tetapi mereka membina pengetahuan secara aktif.

- Teori Kecerdasan Pelbagai oleh Howard Gardner telah menyokong seni diberi peranan yang lebih penting dalam kurikulum; ini kerana manusia memperoleh pengetahuan melalui kecerdasan yang pelbagai
- Quadrant Concept(1993) oleh Hermann menyatakan bahawa seni membantu pemikiran rasional dan intuitif seseorang individu.

1.3.2 Matlamat

Matlamat Seni dalam Pendidikan sekolah rendah adalah untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetika yang tinggi, imaginatif, kritis, kreatif, inovatif dan inventif. Kandungan kurikulum berupaya membantu murid meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Seni dalam Pendidikan yang mengintegrasikan tiga komponen akan melengkapkan pembinaan otak kanan dan otak kiri. Bertitik tolak daripada pengintegrasian inilah perkembangan menyeluruh dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek akan berlaku. Rajah 1.1 menunjukkan matlamat SDP.



Rajah 1.1 Matlamat Seni dalam Pendidikan

1.3.3 Objektif

Sukatan Pelajaran Seni Dalam Pendidikan digubal untuk membolehkan peserta kursus untuk:

- (a) Menghargai keindahan ciptaan Tuhan.
- (b) Mempupuk budaya pengamatan, persepsi dan ekspresi dalam proses penghasilan.
- (c) Meningkatkan pengetahuan, daya kreativiti, inovasi serta kemahiran dalam bidang seni visual, seni muzik dan seni pergerakan yang diamalkan pengajaran dan pembelajaran.
- (d) Menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mengekspresikan hasil kerja.
- (e) Membuat diskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian terhadap karya seni yang dibuat.
- (f) Mendapat nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata muridan lain.
- (g) Menghargai sumbangan dan pengaruh tokoh-tokoh seni visual, seni muzik dan seni pergerakan.
- (h) Menjadikan Seni dalam Pendidikan sebagai tunjang dalam kerjaya keguruan.
- (i) Menyedari dan menghargai suasana seni dalam persekitaran dan kaitannya dengan kesejahteraan hidup.
- (j) Membina jati diri ke arah pembentukan negara bangsa.
- (k) Mengintegrasikan Seni dalam Pendidikan dengan mata pelajaran lain melalui aktiviti yang diadaptasi dan diubahsuai selaras dengan hasrat kurikulum kebangsaan.
- (l) Membina dan mengamalkan nilai-nilai murni melalui pelbagai pengalaman seni visual, seni muzik dan seni pergerakan.

1.3.4 Perkembangan teori pembelajaran dan isu berkaitan

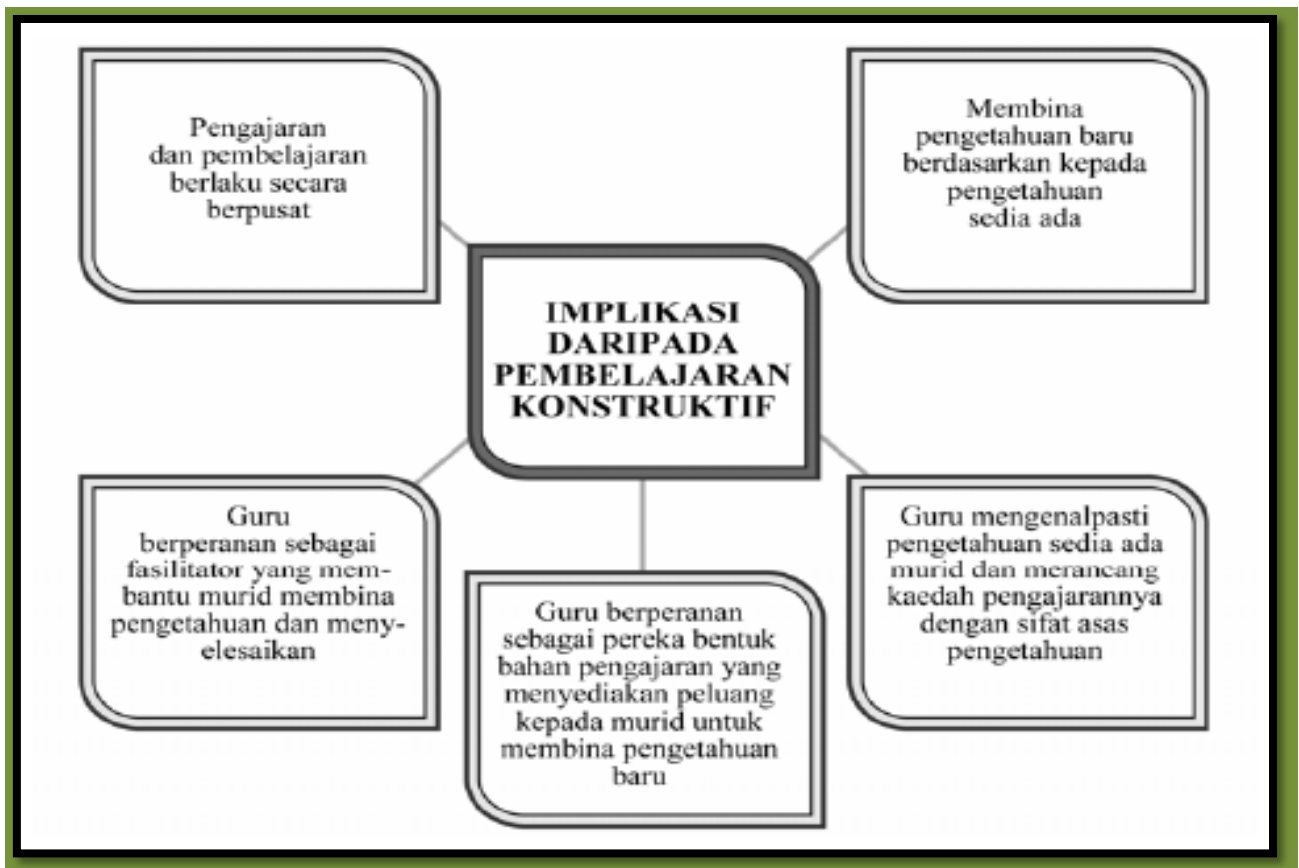
- **Teori Konstruktivisme**
 - Mengikut dapatan ahli konstruktivisme, manusia belajar secara aktif dengan membina ilmu yang didapati bermakna kepada dirinya (***actively construct knowledge that they find personally meaningful***)
 - Konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa murid membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada.
 - Dalam proses ini murid akan menyesuaikan pengetahuan yg diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baru.
 - Mereka membentuk peraturan melalui refleksi tentang interaksi mereka dengan objek idea.



Rajah 1.2 Implikasi daripada pembelajaran Konstruktivisme

- Pembelajaran secara konstruktivisme menggalakkan murid mencipta penyelesaian mereka sendiri bertolak daripada teori pembelajaran behaviorisme kepada kognitivisme dan seterusnya konstruktivisme.

Pembelajaran ini menggalakkan murid menacri idea, buat kajian, yakin diri dan dapat beriteraksi yang akhirnya proses inkuiri akan terhasil.



Rajah 1.3 Implikasi daripada pembelajaran Konstruktivisme

CIRI-CIRI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME

- (a) Menggalakkan murid bertanya dengan murid dan guru
- (b) Menganggap pembelajaran sebagai satu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran
- (c) Menyokong pembelajaran secara koperatif
- (d) Menggalakkan dan menerima daya usaha dan autonomi murid
- (e) Memberi peluang kepada murid untuk membina pengetahuan baru dengan memahami melalui penglibatan murid dengan situasi dunia sebenar
- (f) Menggalakkan soalan/idea yang dimulakan oleh murid dan menggunakannya sebagai panduan merancang pengguna
- (g) Mengambil kira kepercayaan dan sikap yang dibawa oleh murid
- (h) Mengambil kira dapatan kajian tentang bagaimana murid belajar sesuatu idea
- (i) Menggalakkan proses inkuiri murid melalui kajian dan eksperimen

Dalam teori konstruktivisme, manusia belajar secara aktif dengan membina ilmu yang didapati bermakna kepada dirinya (actively construct knowledge that personally meaningful)

Bagaimana SDP dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme ?

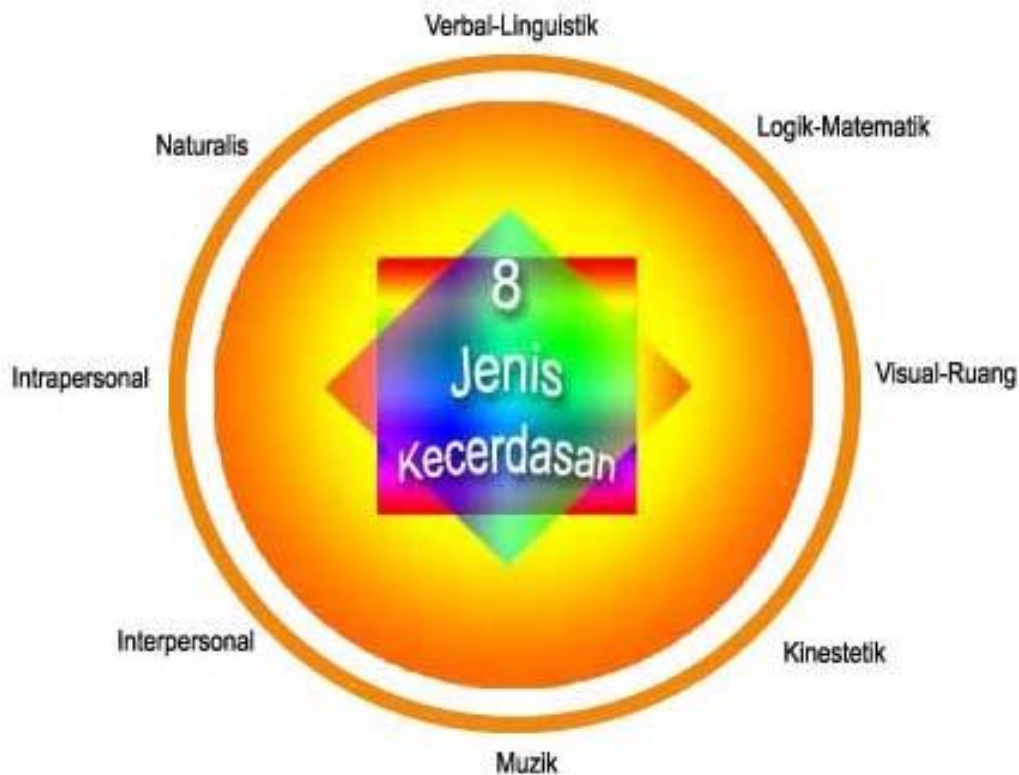
- a) Hubungkan ilmu baru kepada pengetahuan sedia ada
- b) Menyusun atur maklumat dan pengetahuan
- c) Mengekspresi ilmu baru dalam bentuk baru
- d) Memberi gambaran mengenai pengetahuan baru dengan berbagai cara dan bentuk
- e) Menyampaikan pengetahuan baru melalui representasi dan persembahan
- f) Mengukuhkan pemahaman dengan aktiviti lanjutan.

- **Teori Kecerdasan pelbagai**

- Latar belakang Teori Kecerdasan Pelbagai (Multiple Intelligences) - diasaskan oleh Howard Gardner (1983)
- Menyatakan bahawa manusia mempunyai sekurang-kurangnya lapan kecerdasan (intelligences): merangkumi pelbagai kebolehan, keupayaan, bakat atau kemahiran yang wujud secara semulajadi.

8 Kecerdasan Pelbagai :

- Kecerdasan Verbal Linguistik
- Kecerdasan Logik Matematik
- Kecerdasan Visual Ruang
- Kecerdasan Kinestetik
- Kecerdasan Muzik
- Kecerdasan Interpersonal
- Kecerdasan Intrapersonal
- Kecerdasan Naturalis



Rajah 1.4 Lapan Kecerdasan pelbagai yang diasahkan oleh Howard Gardner (1983)

Gardner menjelaskan bahawa setiap kecerdasan adalah berasingan dan tidak saling bergantung - seseorang mungkin lemah dalam sesuatu bidang kemahiran tetapi cemerlang dalam domain (bidang kecerdasan) yang lain. Menurut beliau lagi, setiap individu mempunyai kelapan-lapan kecerdasan tetapi pada darjah atau kadar yang berbeza-beza dari segi kekuatan dan kemahiran. Kecerdasan tersebut boleh dikembangkan menerusi pendidikan, pengalaman dan persekitaran.

KECERDASAN VISUAL RUANG

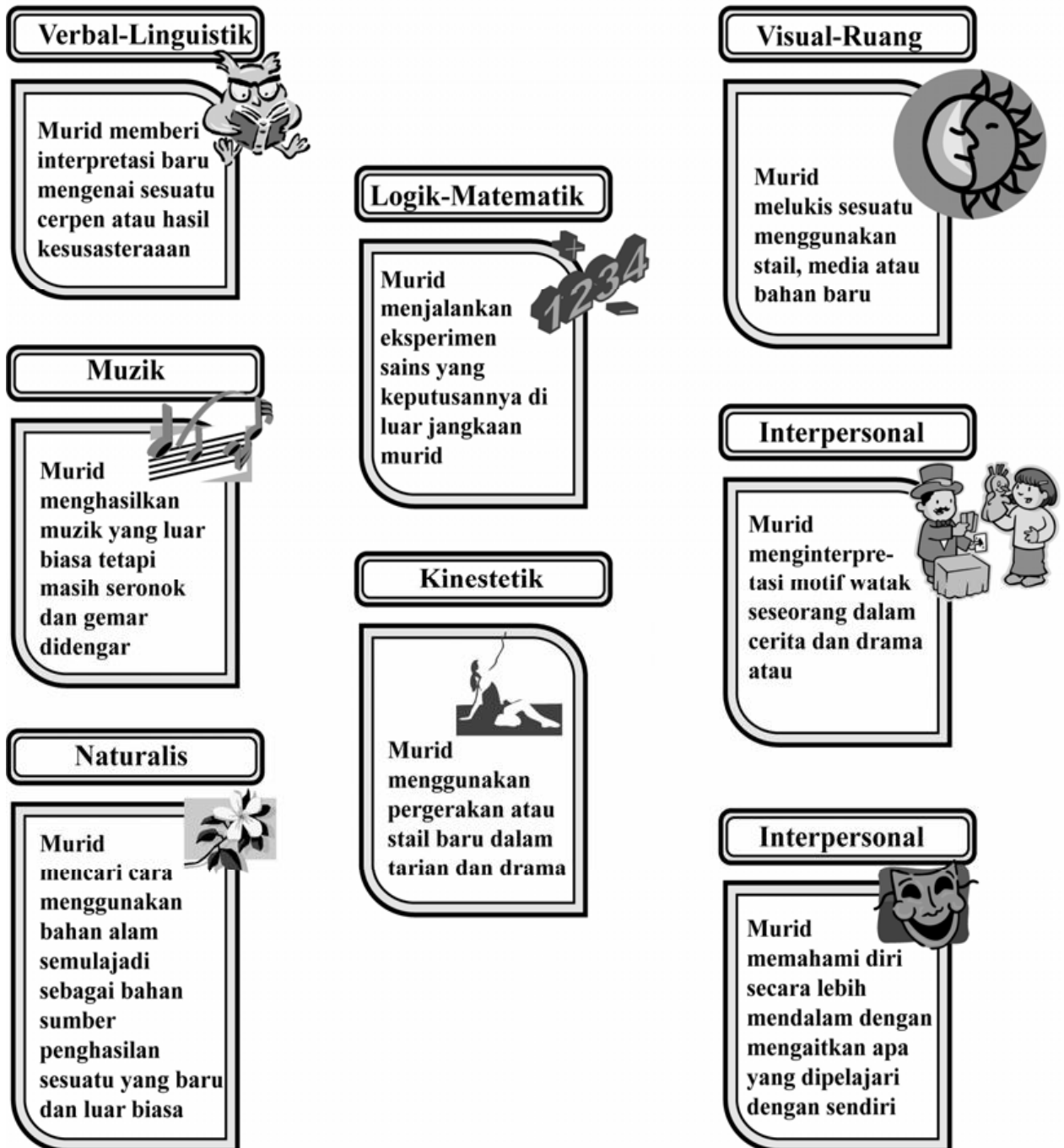
- Kebolehan mengesan dan menggambarkan bentuk, ruang, warna dan garisan termasuklah kebolehan mempersembahkan visual dan ruang secara grafik

KECERDASAN KINESTETIK

- Kebolehan menggunakan badan untuk menyatakan idea, perasaan dan menyelesaikan masalah, termasuklah kemahiran fizikal seperti kordinasi, keanjalan, kepantasan dan keseimbangan

KECERDASAN MUZIK

- Kebolehan mengesan irama dan lagu, termasuk kebolehan mengenal lagu mudah serta membeza atau mengubah rentak dan tempo dalam melodi yang mudah



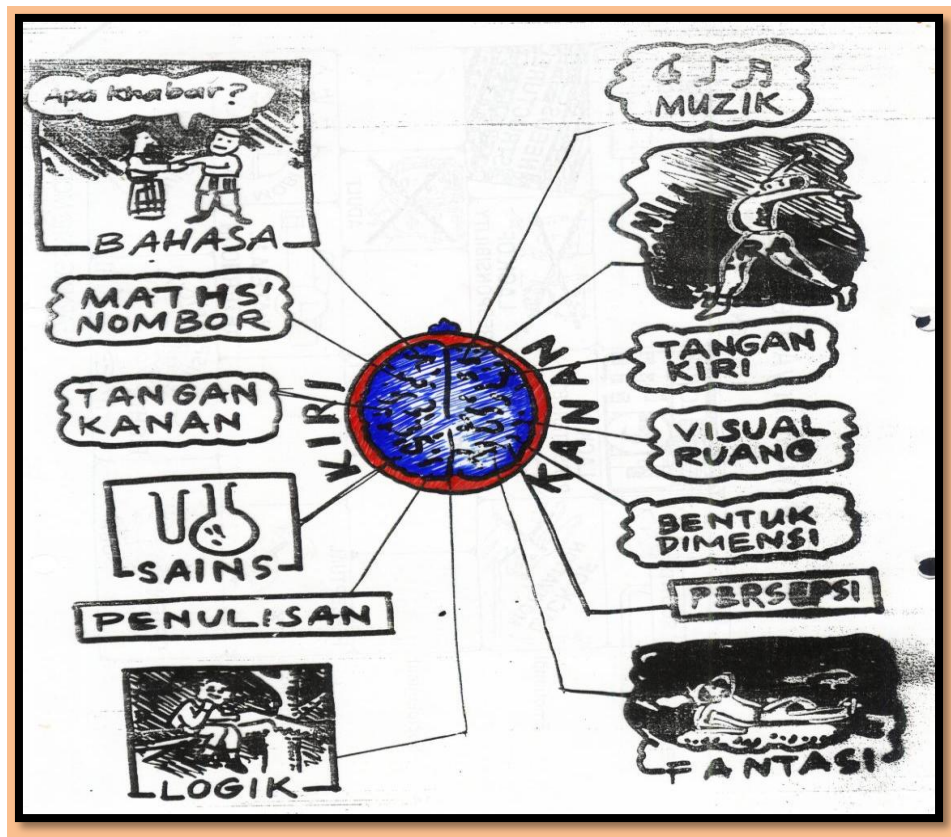
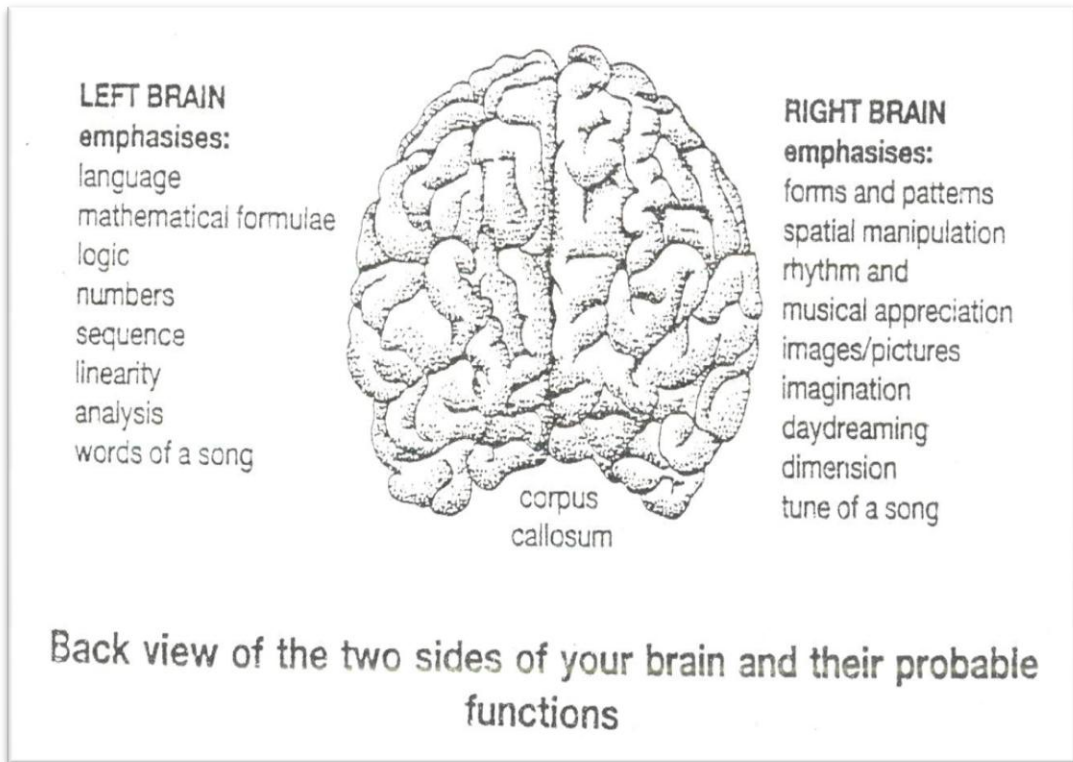
Rajah 1.5: Kecerdasan pelbagai yang dikuasai oleh murid

- **Teori Otak Kiri Otak Kanan**

- Di dalam “Quadrant Concept” yang mengkaji perkembangan **otak kanan** dan **kiri** menyatakan bahawa seni membantu pemikiran rasional dan intuitif seseorang individu.
- Mengikut kajian Edward Gardner (1983), Roger Sperry (1967) dan Herman (1991), otak mempunyai fungsi yang berbagai dan perlukan penyuburan untuk membentuk insan kamil.
- Ini penting kerana setiap insan dilahirkan dengan sekurang-kurangnya tujuh kecerdasan otak yang perlu dipupuk dan dipontesikan mengikut tumbesarannya.
- Teori ini melihat bahawa setiap insan yang dilahirkan wajar diberi perhatian pendidikan secara menyeluruh dan penerapan nilai murni yang secukupnya untuk mengelak daripada gejala vandalis di kalangan murid.
- Pemupukan kecerdasan otak boleh dilakukan melalui pembelajaran dan penguasaan mata pelajaran disekolah.
- Pokok persoalannya, adakah mata pelajaran murid yang diajar disekolah melengkapinya penyuburan kecerdasan otak seseorang murid?



Rajah 1.6 menunjukkan peranan otak kanan dan otak kiri.



Rajah 1.7 : Teori Otak Kiri Otak Kanan

Teori Pembelajaran Sosial:

- Menegaskan bahawa pembelajaran manusia berlaku dengan cara memerhatikan orang lain melakukan sesuatu.
- Menekankan konsep peniruan. Ia berlaku dalam tiga bentuk yang berikut:
 - (i) **Peniruan secara langsung.**
 - Dengan mengambil bahan maujud, murid meniru dan memindahkan hal subjek ke satu gambar atau kepada model baru yang ditirunya.
 - Di peringkat permulaan menghasilkan sesuatu karya, kaedah peniruan langsung ini dianggap paling baik dan berkesan sehingga murid dapat berdikari dengan pengkaryannya.
 - (ii) **Peniruan melalui sekatlakuan dan taksekatlakuan.**
 - Sekatlakuan merupakan sekatan tingkah laku yang sesuai dalam situasi tetapi tidak sesuai pada situasi yang lain.
Contohnya: murid boleh membuat peniruan atau imitasi dalam berkarya tetapi tidak sesuai lagi apabila murid tersebut bergelar artis.
 - Amalan meniru ini dianggap suatu kerja menciplak atau plagiat yang dianggap sebagai taksekatlakuan
 - Murid juga membuat kerja taksekatlakuan.
 - Ini bermakna murid akan terus menerus meniru dalam semua situasi.
 - Contohnya: Walaupun kerja meniru dalam berkarya itu suatu yang ditegah dan tidak bermoral tetapi kerana amalan ini tiada tegahan ia akan menjadi satu habit dan biasa.
 - (iii) **Peniruan elistasi.**
 - Murid terus menerus membuat peniruan kerana gagal membina kewibawaan diri.
 - Murid ini tidak berprinsip dan tidak mempunyai jati diri dalam ruang lingkup kehidupannya

Mengapa peniruan di kalangan murid berlaku?

- (i) Pemerhatian dari gerak balas penglihatan, pengamatan, pendengaran dan responsif deria.
 - Murid membuat pemeraman idea dan cuba mengekspresikan idea itu.
 - Cara yang termudah ialah membuat representasi idea yang sedia ada dalam minda murid.
- (ii) Memori yang berkekalan.
 - Murid mempunyai penghayatan yang kekal dalam minda atau ingatannya sama ada peristiwa yang menggembirakan atau peristiwa sedih.
 - Untuk tujuan mengekspresikan idea, memori ini membantu murid mendapatkan idea sebagai hal subjek (subject matter)
- (iii) Gerak balas dari tindakan yang didengar, dilihat atau dirasai.
 - Apabila sesuatu gerak balas itu mendapat ganjaran, ia akan menjadi satu prinsip sendiri dan boleh menjadi pemeraman idea pada jangka panjang.

Teori Perkembangan Konsep Pembelajaran



Rajah 1.8: Aspek-aspek yang dapat membina konsep pembelajaran untuk aktiviti SDP

Teori Pemprosesan Maklumat :

- Teori ini dikemukakan oleh Robert M. Gagne (1975) mengemukakan bagaimana manusia memperoleh maklumat dalam sesuatu proses pembelajaran.
- Mengikut teori ini rangsangan-rangsangan dari persekitaran luar akan diterima dalam sistem saraf melalui deria-deria manusia.
- Maklumat ini akan ditafsirkan dalam stor ingatan, kemudian dihantar kepada stor ingatan jangka panjang dan akhirnya kepada penggerak tindak balas melalui sistem saraf.
- Mengikut **Gagne**, pengalaman yang disimpan dalam stor ingatan jangka panjang adalah penting bagi manusia untuk mengaitkannya dengan pengalaman baru, demi memudahkan proses pembelajaran baru berlaku.
- Gagne telah mengenal pasti dan menyarankan **lapan fasa** biasa yang dialami oleh manusia dalam proses pembelajaran iaitu:-
- fasa motivasi, fasa kefahaman, fasa penyimpanan, fasa penahaman, fasa ingatan kembali, fasa generalisasi, fasa prestasi dan fasa maklum balas.
- Rajah 1.8 menunjukkan teori pemprosesan maklumat.



Rajah 1.9 : Teori Pemrosesan Maklumat

Apabila aktiviti-aktiviti Seni dalam Pendidikan dijalankan, pembelajaran kecerdasan emosi dan pengalaman langsung dari proses maklumat seperti diatas akan memudahkan untuk memberikan kepada kanak-kanak beberapa peluang antaranya:

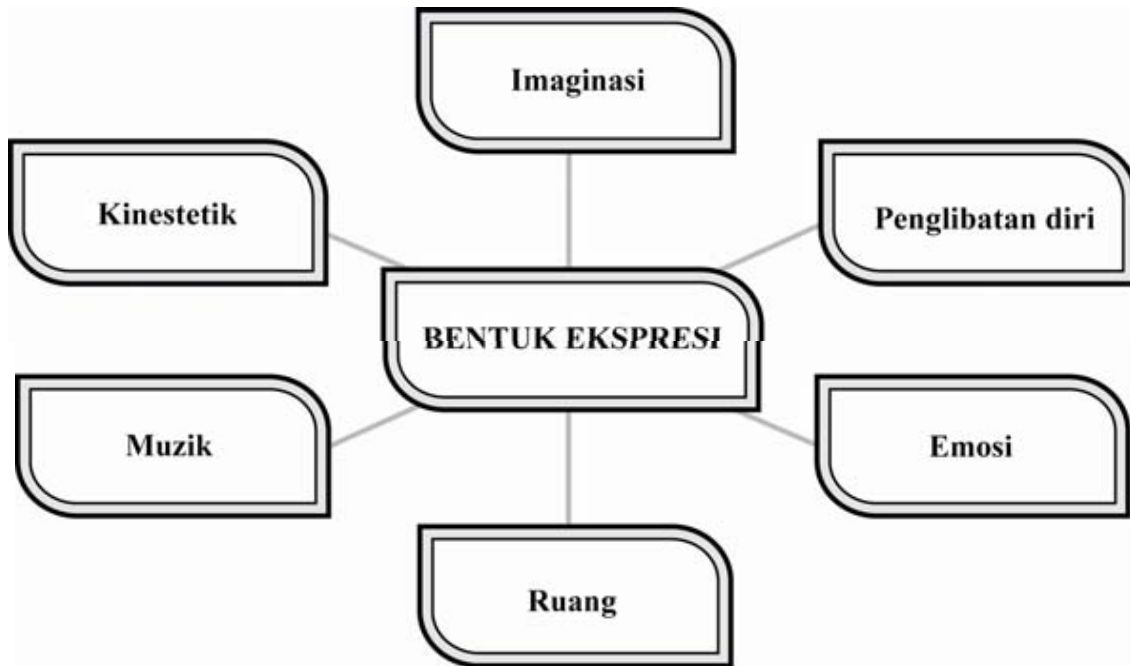
- (a) Berinteraksi dengan bahan, subjek dan hasil
- (b) Berinteraksi dengan orang lain dalam proses penghasilan atau penyampaian
- (c) Mendapat maklum balas dari orang lain
- (d) Bekerjasama dengan orang lain dalam proses penghasilan karya
- (e) Mengelak perlakuan yang tidak diingini
- (f) Mengekalkan perlakuan yang diingini

1.3.5 KEPENTINGAN SENI DALAM PENDIDIKAN

Seni dalam Pendidikan melibatkan ekspresi, emosi dan imaginasi.

(a) Peranan Ekspresi

Seni dalam Pendidikan menyarankan pelbagai aktiviti melalui perasaan, pernyataan emosi, idea dan manifestasi pemikiran. Aktiviti Seni dalam Pendidikan memberi peluang untuk murid membina keyakinan menajamkan persepsi, meningkatkan kreativiti dan meningkatkan nilai estetik. Rajah 1.10 menunjukkan beberapa bentuk ekspresi yang berkaitan dengan SDP.



Rajah 1.10: Bentuk Ekspresi



Rajah 1.11: Peranan ekspresi

(b) Peranan Emosi

Emosi merupakan perasaan jiwa yang kuat seperti sedih, gembira, takut dan geli. Emosi yang mempengaruhi ingatan boleh digolongkan dalam dua jenis iaitu:

- (i) seronok dan tenang
- (ii) kurang seronok dan cemas.

- (i) Menurut Mohmood Nazar Mohamad (1991), emosi itu satu keadaan yang dialami oleh manusia melibatkan perubahan proses fisiologi, diri dan psikologi. Steq pula menyatakan bahawa jika seseorang memiliki IQ (Intelligence Quotient) yang tinggi, ditambah dengan EQ (Emotional Quotient) yang tinggi juga, orang tersebut akan lebih mampu menguasai keadaan dan merebut setiap peluang yang ada tanpa membuat masalah yang baru.

Kecerdasan Emosi**Konsep IQ dan EQ**

Intellegence dikaitkan dengan keupayaan mental melakukan proses kognatif seperti membaca, menulis, mengira dan menyelesaikan masalah. Alfred Binet dan Theodore Simon memperkenalkan ujian kecerdasan yang diguna sampai waktu kini. IQ dikaitkan dengan kejayaan, namun tidak semua yang mempunyai IQ tinggi berjaya dalam hidup. Perkembangan pesat dalam bidang sains otak atau „neurology mendapati emosi dapat mempengaruhi kecerdasan (EQ).

Ujian IQ tidak menjadi ukuran yang mutlak tentang meramalkan masa depan seseorang. Menurut Coleman (Pakar sains otak dan psikologi), peringkat terbaik IQ hanya menyumbang 20 % kejayaan seseorang manakala 80% lagi adalah faktor-faktor lain.

‘intelligence test really assess skill in assimilating new information in solving new problems. This bios toward crytallized rather than fluid knowledge can be astounding consequences and individual can lose his entire frontal lobes, in the process becoming redically different person unable to disply any initiative or to solve new problem and yet may continue to exhibit an IQ closde to genius levelEdward Gardner (1983)

(ii) Membina Emosi yang Sihat

- Guru yang penyayang dan ceria
- Tahap EQ guru yang membina EQ murid
- Angkubah EQ guru dapat menangani emosi negatif secara tulen, benar dan sihat
- Murid membina kemahiran emosi untuk memperoleh keputusan ujian atau peperiksaan
- Terdapat perhubungan yang rapat antara EQ dengan tingkah laku

- Murid yang menguasai kemahiran emosi lebih terhindar dari gejala sosial.
- Mereka lebih berkerjasama, suka menolong, boleh diharap dan berempati
- Lebih fokus, tekal boleh menangani kekecewaan dan sabar.

(iii) Cara Mengintegrasikan Kecerdasan Emosi dalam Bilik Darjah

- Setiap guru mengamalkan EQ semasa berinteraksi dengan murid
- Bercakap tentang kepentingan emosi dalam setiap interaksi guru □ murid
- Pengintegrasian secara menyeluruh dalam setiap organisasi pengurusan
- Menguasai kemahiran mengajar EQ
- Menggunakan perkataan-perkataan yang berkaitan dengan perasaan
- Menggunakan lagu-lagu yang berkaitan dengan perasaan
- Menggunakan unsur puisi seperti sajak, pantun, syair dan cerita.
- Ada unsur kecindan
- Menggunakan unsur biografi kepada perkara yang berkaitan
- Mengucapkan perasaan terutamanya nilai murni dalam setiap interaksi.

(c) Peranan Imajinasi

Proses kreativiti dan imajinasi boleh melibatkan;

- (i) Perasaan dalaman kanak-kanak, imajinasi dan kreativiti
- (ii) Pengalaman kanak-kanak melalui interaksi dan tindakan yang diambil
- (iii) Kebolehan kanak-kanak meluahkan perasaannya secara lahiriah.

Menurut Russel (1968), matlamat guru-guru sekolah rendah dalam proses pengajaran dan pembelajaran ialah untuk membentuk kanak-kanak dengan kemahiran memerhati, kesedaran dan arif terhadap pergerakan, bunyi, bentuk, tekstura dan irama.

Melalui aktiviti seni, daya estetik kanak-kanak dapat dipertingkatkan. Contohnya, menggunakan lagu untuk memperkenalkan lagu „lebah%. Semasa akanak-kanak menyanyi lagu, mereka akan bergerak mengikut irama seperti lebah sedang terbang. Seterusnya, kanak-kanak menghasilkan gambar lebah. Ini membantu pembelajaran terhadap tajuk tersebut. Semasa belajar bersama-sama, mereka membina konsep sendiri dalam kumpulan rakan sebaya dan masyarakat umum.

Kebolehan kanak-kanak adalah selari dengan perkembangan diri mereka. Untuk mencipta sesuatu yang baru kanak-kanak akan bergantung kepada pengalaman dan kreativiti dalam memanipulasikan alatan dan bahan yang mereka gunakan

1.4 Kanak-kanak dan Seni

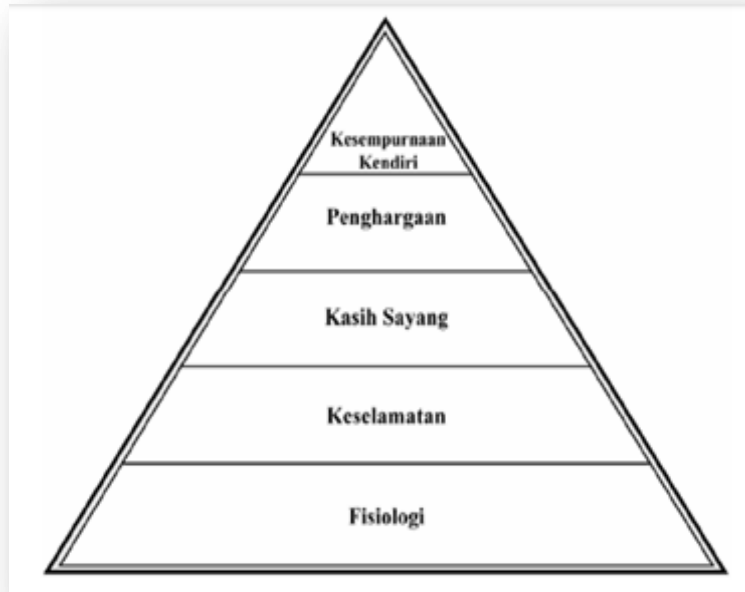
Pengenalan

Kehidupan dan pembelajaran merupakan hala tuju yang artistik bagi kanak-kanak. Mereka dilahirkan dengan keperluan dan keinginan untuk mengetahui dunia sekeliling mereka. Pemahaman mereka terbentuk dengan mempelajari sesuatu yang baru. Kanak-kanak bukan sahaja perlu mengetahui fakta-fakta yang tersirat tetapi juga mengetahui bagaimana idea-idea berhubungkait di antara satu dengan yang lain. Mereka boleh mencipta satu pemahaman tentang bagaimana untuk menghubungkan seni dengan perasaan, intuisi dan kreativiti manusia. Seni dalam konteks ini merujuk kepada muzik, pergerakan dan seni visual. Justeru, salah satu cara asas untuk memenuhi perasaan ingin tahu dan kehendak kanak-kanak adalah melalui seni yang mampu membangunkan potensi mereka untuk menjadi insan yang kreatif dan imaginatif.

1.4.1 Keperluan dan keinginan asas kanak-kanak dan remaja dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek, social, estetik (JERISE)

- Seni merupakan asas perkembangan individu.
- Jika diajar dengan baik maka akan dapat merangsang kepekaan deria kerana semua deria merupakan ruang bagi pembelajaran.
- Kanak-kanak akan dapat meluahkan perasaan mereka tentang isu-isu persekitaran yang memberi kesan kepada mereka.
- Ini membolehkan mereka menyentuh, merasa, dan meneroka sebarang kebarangkalian melalui interaksi dan pemahaman terhadap persekitaran.
- Kanak-kanak mesti diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan pengetahuan yang mereka temui.
- Suara keriang kanak-kanak yang jelas kedengaran di dalam bilik dajah patut digalakkan semasa pembelajaran sedang berjalan.
- Untuk itu kanak-kanak sepatutnya menyertai proses pendidikan tanpa sebarang perbezaan
- Pendidikan menjadi satu keperluan dan keinginan asas kepada kanak-kanak.
- Jika diteliti berdasarkan teori Pembelajaran Maslow (rujuk Rajah 2.1), pendidikan boleh diumpamakan berada didalam tahap fisiologi, iaitu tahap yang merupakan keperluan asas kepada kanak-kanak.
- Keperluan asas, pendidikan ini perlu dipenuhi sebelum manusia bersedia menceburi diri dalam hierarki kesempurnaan sendiri, maklumat dan estetik.
- Ini bermakna aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah bergantung kepada setakat mana keperluan-keperluan pelajar dapat dipenuhi.
- *Untuk mencapai objektif, guru perlulah mempertimbangkan langkah-langkah berikut:*
 - (a) Pastikan keperluan asas pelajar telah dipenuhi seperti keperluan fisiologi iaitu makanan, minuman dan pakaian.
 - (b) Jadikan suasana bilik darjah yang kondusif.
 - (c) Bersifat penyayang untuk memenuhi keperluan kasih sayang.
 - (d) Memupuk nilai penghargaan sendiri dikalangan pelajar serta memberi motivasi dan peneguhan yang sesuai.
 - (e) Merancang aktiviti pengajaran berdasarkan kebolehan pelajar.

- (f) Memupuk nilai motivasi diri melalui bimbingan supaya pelajar memahami diri, menerima diri dan melibatkan diri secara aktif.



Rajah 1.13 : Teori Pembelajaran Maslow

Selain daripada itu kanak-kanak juga memerlukan perkara-perkara berikut antaranya ialah:

(a) Jasmani dan fizikal yang sihat

- Tubuh badan yang sihat akan membuatkan pelajar bertambah kreatif dalam pemikirannya.
- Untuk itu penyediaan pemakanannya adalah penting untuk perkembangan tubuh badan dan fizikal pelajar yang sihat.

(b) Emosi yang stabil

- Emosi pelajar perlulah stabil, peranan ibu bapa dan guru ketika berinteraksi perlulah menunjukkan contoh-contoh yang terbaik ketika berkomunikasi sesama mereka.

(c) Kerohanian yang membanggakan

- Tahap kerohanian yang dimiliki adalah tinggi.

(d) Kefahaman intelek yang tinggi

- Pelajar perlu mempunyai tahap intelek yang tinggi dan dapat berfikir dengan tepat sebelum membuat sesuatu tindakan.

(e) Perhubungan sosial yang menggalakkan

- Perhubungan sesama kanak-kanak hendaklah didalam keadaan yang harmoni dan saling berinteraksi antara satu sama lain tanpa ada perbalahan

(f) Kefahaman tentang nilai-nilai estetik

- Setiap kanak-kanak perlu mempunyai kefahaman yang kuat tentang nilai-nilai estetik yang terdapat di dalam pendidikan seni visual.

1.4.2 Seni dan perkembangan JERISE kanak-kanak mengikut tahap**(i) Jasmani**

- Peringkat perkembangan jasmani kanak-kanak amat pesat semasa bayi.
 - Perubahan berlaku dari segi rupa, atau wajah dan fizikal. Contohnya bayi yang baru lahir sudah pandai menghisap susu ibunya.
 - Jangka masa umur satu tahun, kita boleh menjangkakan perubahan-perubahan berikut yang mungkin akan berlaku kepada bentuk fizikal atau jasmani kanak-kanak.
 - Semakin meningkat usianya, pergerakan kordinasi otot kasar dan halus dan perkembangan dari segi fizikal akan turut meningkat mengikut usianya
 - Peringkat 6 - 12 tahun merupakan kanak-kanak yang aktif.
 - Kanak-kanak pada tahap ini perlu diberi peluang bersuara dan bergerak untuk gerak kerja mereka.
 - Masa rehat perlu diberi dengan menumpukan pergerakan sebagai sebahagian daripada pelajaran yang dijalankan.
 - Setiap gerak kerja yang menggunakan tenaga harus diikuti dengan gerak kerja yang senang dan ringan misalnya pendidikan seni visual.
 - Peringkat di sekolah rendah ini mempunyai otot-otot yang belum matang untuk itu latihan pergerakan dan seni visual yang kerap akan dapat mematangkan pergerakan ototnya-
- *contoh memegang pensil dengan baik supaya tulisan menjadi cantik dan kemas.* Memerlukan latihan tubi yang kerap.
- Kebanyakan perkembangan motor dibahagian tangan lebih penting dan ketara daripada perkembangan di bahagian kaki.
 - Penggunaan tangan hanya menggunakan sebelah tangan sahaja.

(ii) Emosi

- *Keadaan mental* yang menunjukkan reaksi seseorang terhadap sesuatu benda atau keadaan.
- Reaksi muncul secara tiba-tiba dan membayangkan perasaan seseorang ketika itu.
- Benda atau keadaan yang dihadapi atau yang dialami oleh seseorang itu merupakan rangsangan yang ditanggap oleh orang yang berkenaan.
- Hasilnya akan menimbulkan gerak balas.
- Gerak balas ini akan menghasilkan perubahan dalam badan, dan terhasillah pengalaman emosi dan pernyataan emosi setiap individu.
- Peringkat kanak-kanak, perkembangan emosi agak cepat dan sekata berbanding dengan keadaan semasa diperingkat prasekolah.

- Jika dahulu daya pengawalan emosinya lemah kini emosinya lebih terkawal.
- Ini adalah disebabkan semakin usia meningkat semakin matang pengawalan emosinya
- Pada peringkat ini mereka mula belajar mengenai emosi dan perasaan orang lain.
- Melalui seni juga dia akan dapat untuk memahami dan meluahkan perasaan.
- Terutama ketika melukis dalam seni visual, jika emosinya stabil lukisan yang dihasilkan akan cantik dan kreativitiya akan lebih menyerlah.
- Dalam permainan muzik, cara kanak-kanak itu bermain alat dapat dipantau.
- Jika kuat pukulan alat muzik memungkinkan terdapat gangguan emosi tetapi jika pukulan stabil, besar kemungkinan emosinya baik.
- Untuk peringkat ini guru perlu membuat penyesuaian dengan bentuk-bentuk emosi yang diingini dengan tidak diingini.

AKTIVITI 1.1

Bagaimanakah emosi dapat mempengaruhi hasil seni visual kanak-kanak?

(iii) Rohani

- Melalui SDP, aktiviti kerohanian dapat dibentuk iaitu dengan banyak menumpukan kepada aktiviti-aktiviti yang melibatkan kerohanian dan moral.
- Seperti memperbanyakkan lagu-lagu yang boleh meningkatkan amalan-amalan kerohanian dan moral.
- *Antaranya ialah:*
 - Penggunaan senikata lagu;
 - Pengucapan seperti “terima kasih” “budak baik” “tahniah” hendaklah disampaikan seberapa kerap yang boleh;
 - Membantu kanak-kanak untuk menghargai sesuatu, bukannya mengeji; dan
 - Elakkan daripada mengutuk kanak-kanak sebaliknya perbanyakkan kata-kata memuji dan menghoirmati kanak-kanak.

(iv) Intelek

- Peringkat ini kanak-kanak telah dapat menguasai konsep pengekalan tentang paduan nombor, berat dan padatan.
- Penguasaan konsep ini membolehkan mereka menguasai susunan angka dan mengelaskan benda dengan berbagai-bagai cara mengikut kualiti seperti saiz dan berat.

- Penguasaan proses pemisahan diri pula membolehkan mereka memahami konsep pembalikan.
- Ini kerana mereka mempunyai semangat ingin tahu dan keinginan untuk terus belajar.
- Peringkat ini juga mereka dapat menguasai pertuturan dan gemar membaca.
- Reaksi mereka akan dapat dikesan melalui penerangan tentang sesuatu hal.
- Pembelajaran melalui gerak kerja atau aktiviti amat penting.
- Oleh itu situasi yang dibina dapat membantu dan interaksi bermasyarakat agar dapat saling mempelajari antara satu sama lain.
- Mereka seharusnya digalakkan mencari jawapan sendiri.
- Peringkat 11 ke 12 tahun berlaku perubahan daripada pengolahan secara konkrit kepada pengolahan secara formal.
- Peringkat ini kanak-kanak masih terikat dengan pengalaman yang sebenarnya.
- Wujudnya suasana yang boleh menimbulkan pertanyaan murid serta memberi peluang kepada mereka menerangkan pemikiran mereka.

(v) **Sosial**

- Peranan keluarga, masyarakat dan *sekolah sangat penting* dalam membentuk sosial dan sahsiah kanak-kanak.
- Kuat atau lemahnya pengaruh guru, rakan, ibu bapa akan dapat menilai setakat mana pembinaan sosialisasi kanak-kanak dapat keperkembangkan.
- Oleh itu peranan guru sangat penting membantu kanak-kanak untuk menguasai berbagai-bagai ilmu pengetahuan dan kemahiran yang difikirkan sesuai untuk menyesuaikan diri dalam perkembangan masyarakat dan kehidupan harian.
- Berdasarkan teori pembelajaran sosial oleh **Albert Bandura**, beliau menegaskan bahawa elemen sosial akan terbabit kerana pembelajaran akan diperolehi dengan berdasarkan kepada:
 - (a) melihat
 - (b) meniru
 - (c) memerhatikan tingkahlaku orang lain.
- Teori yang dikemukakan oleh Bandura ini dikenali juga sebagai teori pemerhatian atau teori peniruan.
- Mengikutnya, aspek yang penting dalam teorinya ialah pemerhatian gerak balas yang ditunjukkan oleh orang lain.
- Beliau juga menegaskan bahawa seseorang individu akan meniru sesuatu tingkah laku jika dia memperolehi kepuasan dan peneguhan yang tinggi.
- Peniruan juga boleh dibahagikan kpd tiga bentuk iaitu:
 - (a) *Meniru Secara Langsung dan Tidak Langsung*
 - (i) Proses membolehkan kanak-kanak memerhatikan tingkahlaku model semasa mengajar.
 - (ii) Proses ini berlaku secara tidak langsung berlaku semasa:
 - melihat gambar
 - melihat filem

- melihat video
- b) *Peniruan Melalui Sekatlakuan dan Ketaksekatlakuan*
 - (i) Peniruan sekatlakuan ini berlaku dalam keadaan yang tertentu, tetapi tidak sesuai dilakukan dalam keadaan atau situasi yang lain.
 - (ii) Pada masa ini individu akan menyekat tingkahlaku yang tidak sesuai ditiru dalam situasi tertentu.
 - (iii) Dalam proses taksekat lakuan, seseorang individu akan terus mengamalkan peniruan dalam apa jua situasi.
- (c) *Peniruan Melalui Elistasi*
 - (i) Akan terus melakukan apa yang dilakukan oleh orang lain jika dia sudah mengetahui cara melakukan tingkahlaku tersebut.
 - (ii) Keinginan untuk meniru akan timbul apabila melihat gerak balas yang dilakukan oleh orang lain
- (vi) **Estetik**
 - Mereka telah mula dan cuba untuk memahami aspek estetik, dimana mereka telah boleh menilai tentang konsep keindahan dan kecantikan.
 - latihan-latihan perlu diperbanyakkan supaya kanak-kanak dapat mempelajari konsep penghargaan terhadap sesuatu apa yang dilihat atau dilakukan.
 - Akan dididik untuk memperolehi konsep hak kita adalah hak semua.
 - Bermakna, konsep perkongsian hendaklah ditekankan.
 - Apabila konsep ini dapat diterapkan ke dalam minda kanak-kanak, maka konsep estetik dapat ditanam seterusnya

1.4.3 Mengenal konsep aktiviti motivasi pembelajaran mengikut perkembangan JERISE

Perkembangan:

- satu proses di mana individu mencapai kematangan.
- Merupakan perubahan berkualiti iaitu sifat perubahan yang tidak dapat diukur secara kuantiti tetapi ternyata perubahan yang telah berlaku memperlihatkan sifat yang berlainan daripada peringkat yang terlebih dahulu.
- Perkembangan berbeza daripada pertumbuhan kerana ia berlaku daripada peringkat permulaan percambahan sehingga tamatnya hayat organisma itu.
- Ini bermakna bahawa perkembangan bukan sahaja membawa sesuatu organisma itu ke peringkat kematangan tetapi perkembangan juga berlaku berterusan.

Pertumbuhan:-

- Adalah suatu perubahan yang dapat diukur dari satu tahap ke satu tahap yang lain.
- Perubahan - dari segi kuantiti yang dapat dibuat ke atas organisma dengan nyata.
- Perubahan kuantiti - seperti ukuran tinggi dan berat badan yang dapat diukur.
- Boleh didefinisikan sebagai perubahan di dalam struktur dan fungsi tubuh seseorang individu dalam

- Perubahan kuantiti - seperti ukuran tinggi dan berat badan yang dapat diukur.
- Boleh didefinisikan sebagai perubahan di dalam struktur dan fungsi tubuh seseorang individu dalam proses kematangan.

(i) **Peringkat Perkembangan**

- Mengikut ahli teori perkembangan, perkembangan dan tumbesaran kanak-kanak adalah mengikut peringkat.
- Setiap peringkat ini kanak-kanak mempunyai keperluan dan keinginan asasnya dari segi fizikal, mental, sosial, emosi, intelek dan estetik.
- **Ciri-ciri Perkembangan Kanak-kanak**
 - (a) Perkembangan dan pertumbuhan mempunyai arah tertentu.
 - Perkembangan dan pertumbuhan adalah berperaturan dan dapat dianalisis, baik pada peringkat lahir, ataupun pada peringkat sudah lahir.
 - Perkembangan berlaku dalam dua arah, iaitu dari kepala ke kaki (cephalocaudal) dan dari tengah ke tepi (proximodistal).
 - (b) Susunan perkembangan adalah serupa bagi semua ahli dalam satu-satu jenis. Kanak-kanak berkembang secara berperingkat.
 - (c) Perkembangan berlaku daripada keadaan yang menyeluruh kepada keadaan tertentu.
 - (d) Perubahan bersifat kualiti tidak dapat diukur secara tetap tetapi dapat dilihat daripada perubahan sifat.
 - (e) Proses perkembangan berterusan iaitu daripada permulaan hingga akhir hayat, iaitu peringkat matang.
 - (f) Ia timbul daripada tindakan saling berkait antara pertumbuhan fizikal dan pembelajaran.
 - (g) Perkembangan dipengaruhi oleh baka dan persekitaran.

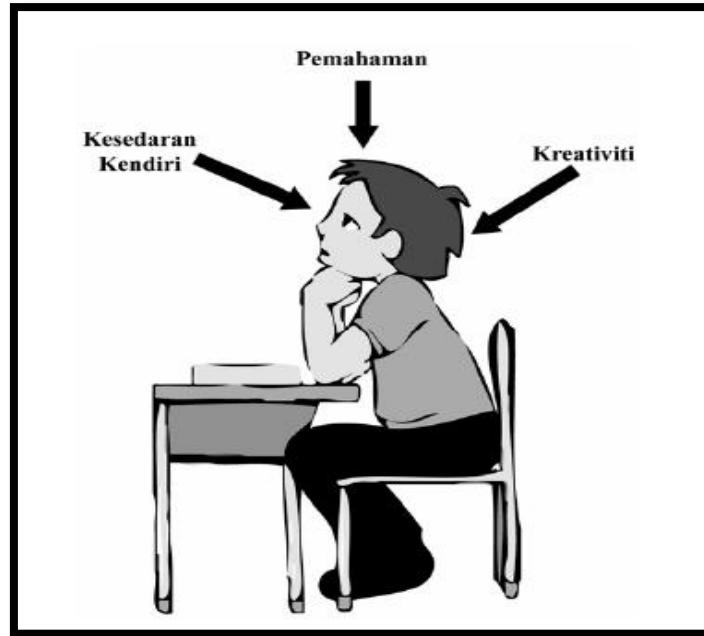
(ii) **Ciri-ciri Perkembangan dan Ciri-ciri Ekspresi**

- Aktiviti seni dapat direka bentuk untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan kanak-kanak pada setiap peringkat.
- Bekerja dengan berbagai bahan, cara dan teknik kanak-kanak dapat meneroka secara kreatif dengan variasi yang tidak terhad dan tidak terkongkong
- **Aktiviti seni** juga mudah direka bentuk untuk mendekati keperluan dan naluri ingin tahu kanak-kanak.
- Kanak-kanak **melihat** sesuatu dengan caranya tersendiri.
- Kanak-kanak **suka** menyentuh, menguling, menguli, meramas, menggosok, mendengar, mengesan bunyi, menghidu, meniru aksi untuk mengenal sesuatu.
- Kanak-kanak **suka** bermain.
- Bermain merupakan satu aktiviti yang penting bagi kanak-kanak.
- Apabila kanak-kanak bermain secara tidak langsung dia telah **memperkembangkan** jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosialnya.
- Aktiviti seni juga mudah dilaksanakan ketika bermain dan boleh dikaitkan dengan sesuatu yang digemari dan diminati dan dengan demikian menjadi bermakna kepadanya.

1.4.4 Mengenal konsep aktiviti untuk melibatkan murid secara aktif, kreatif dan menyeronokan.

Victor Lowenfeld dan Brittain (1986)

- Telah meneliti lukisan kanak-kanak mengikut peringkat perkembangan kanak-kanak dan
- Menerangkan bagaimana bahan, kandungan subjek dan environment pelajar dapat disesuaikan mengikut peringkat perkembangan untuk merangsangkan pengutaraan tampak kanak-kanak, perkembangan kreatif dan mental dan seterusnya perkembangan menyeluruh kanak-kanak.
- Beliau juga menyarankan bahawa pengetahuan sedia ada boleh diaktifkan melalui cara-cara yang sesuai kepada tahap perkembangan kank-kanak.
- Antaranya ialah menggunakan aksi kanak-kanak, objek yang konkrit dan isi kandungan yang ada kaitan dengan kehidupan seharian diperingkat itu.
- Apabila pengetahuan pasif diaktifkan, persepsi, kognisi dan pembelajaran akan berlaku secara semulajadi
- **Aktiviti seni** yang memuaskan keperluan asas kanak-kanak dari segi fizikal, mental, sosial, emosi, intelek dan estetik boleh direka untuk membantu dalam perkembangan dan pertumbuhan yang sihat.
- Perkembangan dan tumbesaran kanak-kanak akan berlaku dengan sihatnya dan secara tidak sedar.
- **Perkembangan Diri Kanak-kanak Melalui Seni**
 - SDP penting kepada perkembangan diri kanak-kanak.
 - Aktiviti seni yang terancang membolehkan kanak-kanak mendapat pengalaman dan pemahaman serta membantu memperkembangkan potensi mereka secara menyeluruh



Rajah 1.14: Menunjukkan perkembangan diri kanak-kanak melalui pengertian kesedaran, pemahaman dan kreativiti

• Kreativiti

- Pengalaman dalam melakukan aktiviti seni secara berkesan membolehkan kanak-kanak meluahkan keinginan dan keperluan mereka.
- Lazimnya mereka dapat membina pengalaman baru hasil daripada beberapa penerokaan dalam kehidupan seharian dan akan berasa seronok apabila dapat mencipta sesuatu yang baru.
- Untuk meluahkan rasa hati, mereka akan mencipta sesuatu dengan menggunakan kaedah dan cara tersendiri dalam pelbagai bentuk.
- Ini mencerminkan kreativiti kanak-kanak.
- **Proses kreativiti boleh melibatkan:**
 - (a) Perasaan dalaman kanak-kanak, imaginasi dan kreativiti
 - (b) Pengalaman kanak-kanak melalui interaksi dan tindakan yang diambil
 - (c) Kebolehan kanak-kanak meluahkan perasaannya secara lahiriah.
- Matlamat guru-guru sekolah rendah dalam proses pengajaran dan pembelajaran ialah untuk membentuk kanak-kanak dengan kemahiran memerhati, kesedaran dan arif terhadap pergerakan, bunyi, bentuk, tekstur dan irama.
- **Melalui aktiviti seni daya estetik kanak-kanak dapat dipertingkatkan.**
 - Contohnya menggunakan lagu untuk memperkenalkan tajuk "Rama-rama".
 - Semasa kanak-kanak menyanyikan lagu, mereka akan bergerak mengikut irama seperti lebah sedang terbang.
- Seterusnya, kanak-kanak menghasilkan gambar lebah. Ini membantu pembelajaran terhadap tajuk ini.

- Semasa belajar bersama-sama, mereka membina konsep sendiri dalam kumpulan rakan sebaya dan masyarakat umum
- Kebolehan kanak-kanak adalah selari dengan perkembangan diri mereka.
- Untuk mencipta sesuatu yang baru, kanak-kanak akan bergantung kepada pengalaman dan kreativiti dalam memanipulasikan alatan dan bahan yang mereka gunakan.

- **Pemahaman**
 - Bagaimana kanak-kanak dapat menanamkan konsep pemahaman dalam dirinya?
 - Untuk itu kekerapan mengadakan aktiviti-aktiviti di sekolah dan di rumah akan dapat memperkukuhkan lagi pemahaman tentang sesuatu perkara.
 - Untuk pemahaman boleh dilakukan dalam pelbagai aktiviti, seperti;
 - (a) Aktiviti Pergerakan**— ketika aktiviti pergerakan dilakukan kanak-kanak akan mendapat lebih kefahaman tentang asas-asas pergerakan seperti penggunaan ruang, masa,imbangan berat badan dan daya atau aliran.
 - (b) Aktiviti Bermain**—semasa bermain kanak-kanak, akan memperkembangkan konsep pembentukan sendiri, seperti meningkatkan kefahaman dari segi emosi, sosialisasi, kebudayaan, fizikal, rohani dan nilai-nilai murni
 - (c) Lagu**—di dalam lagu kanak-kanak akan dapat menambahkan keyakinan diri seperti menyanyi dengan yakin, mengikut tempo dan pic yang tepat, menjadi lebih kreatif apabila dan menjadi seorang yang bertanggungjawab.
 - d) Aktiviti Lakonan**—
 - semasa berlakon kanak-kanak akan dapat memahami sesuatu konsep dengan lebih jelas lagi, di mana ketika berlakon ia akan cuba memahami sesuatu watak.
 - Secara tidak langsung ini akan dapat menjadikannya sebagai seorang yang kreatif, inovatif, bertanggungjawab dan dapat membina sosialisasi dengan lebih baik serta dapat mengawal emosi dengan sempurna dan berkeyakinan tinggi.

Dengan menjalankan aktiviti-aktiviti diatas pemahaman tentang sesuatu konsep atau perkara dapat dipertingkatkan.

1.5 Irama, Warna, dan Ruang

1.5.1 Menyadupadu irama, warna dan ruang dalam seni:

(i) IRAMA (RHYTHM)

DETIK (PULSE)

PELBAGAI CARA YANG BERLAINAN DALAM MENUNJUKKAN DETIK :

- DETIK MELALUI LUKISAN (DRAWING)
- DETIK MELALUI CORAK (PATTERN)
- BUNYI VOKAL (SUARA = a, e, i, c, u)
- PETIKAN JARI (SNAPPING OF FINGURES)
- PERGERAKAN FIZIKAL (WALKING MOVEMENTS)

PANJANG DAN PENDEK

- IRAMA MELALUI PERGERAKAN
- IRAMA MELALUI PERTUTURAN VOKAL
- IRAMA IMEJ VISUAL

ULANGAN (REPETITION)

- CONTOH SIFAT PENGULANGAN BAHAGIAN KECIL

APLIKASI IRAMA DALAM CORAK

- HASILKAN CORAK/ MOTIF DENGAN BERBAGAI JENIS IRAMA
- SUSUNAN CORAK BERIRAMA DALAM BERBAGAI URUTAN
- RUMUSAN MENGENAI KONSEP DAN KESAN IRAMA

(iii) WARNA

- KEGUNAAN WARNA DALAM AKTIVITI PSV, MUZIK DAN PERGERAKAN.
- MUD DAN PERASAAN YANG TIMBUL DARI KEGUNAAN WARNA
- PELBAGAI WARNA YANG DIKAITKAN DENGAN IRAMA DAN PERGERAKAN

(iv) RUANG (SPACE)

- KEGUNAAN RUANG DALAM AKTIVITI PSV, MUZIK DAN PERGERAKAN
- ARAS (**HIGH, LOW**)
- PERBANDINGAN DAN PERBEZAAN ARAS RUANG YANG BERLAINAN
- ARAH (**DIRECTIONS**) DAN JARAK (**DISTANCE**)
- ADA PELBAGAI ARAH DAN JARAK

AMALI 1 :**Melaksanakan aktiviti mengenal unsur seni bersepadu dalam irama, warna dan ruang**

- Menjalankan aktiviti meneroka yang melibatkan irama, warna dan ruang.
- Menjalankan aktiviti kreatif yang menggunakan irama, warna dan ruang untuk tujuan ekspresi dan penyampaian idea dan maklumat.
- Menjalankan aktiviti kreatif yang mengaplikasi irama, warna dan ruang secara bersepadu
- Menjalankan aktiviti kepekaan deria dan seni.
 - Aktiviti seni visual, muzik dan pergerakan untuk meningkatkan kepekaan deria.

1.6 Deria dan Seni**Pengenalan**

- Tentang kesedaran dan kepentingan deria yang dianugerahkan Tuhan kepada setiap insan untuk mengetahui, memahami dan mengenalpasti apa yang terdapat di sekelilingnya.
- Terdiri daripada pancaindera lihat, dengar, sentuh, rasa dan hidu.
- Membolehkan individu meneroka alam sekelilingnya dan ini merupakan satu proses yang berterusan.
- Aktiviti Seni membantu naluri ingin tahu seseorang melalui explorasi dan eksperimentasi dengan menggunakan deria.
- **Aktiviti Seni membolehkan pelajar**
 - berinteraksi secara langsung dengan persekitaran dan
 - belajar mengembangkan kebolehan mereka untuk membuat pertimbangan yang baik melalui pengalaman yang diperolehi

1.6.1 Perkembangan kepekaan deria kanak-kanak

- Perkembangan merupakan satu proses yang berterusan dari peringkat lahir hingga peringkat kematangan.
- Faktor-faktor perkembangan manusia banyak dipengaruhi oleh baka dan persekitaran yang berada disekeliling mereka.
- Untuk itu perkembangan kematangan deria adalah penting dalam mempertingkatkan lagi perkembangan diri setiap individu.
- Pelajar mula mendapat kematangan dalam perkembangan kepekaan deria semasa ia masih bayi lagi iaitu ketika berumur 0-2 tahun.
- Ketika ini kanak-kanak telah mula memperoleh kordinasi dan kawalan otot.
- Mula mengenal objek dalam alam sekitar melalui organ deria dan tangan.

- Penglihatan dan pendengaran mula berkembang secara perlahan-lahan dan mula matang ketika berumur 6-12 tahun.
- Ketika inilah pelajar mula mendapat perkembangan kepekaan derianya.
- Deria dan seni membolehkan individu meneroka alam sekelilingnya dan ini merupakan satu proses yang **berterusan**.
- Aktiviti-aktiviti seni dapat membantu naluri ingin tahu seseorang melalui explorasi dan ekperimentasi dengan menggunakan deria.
- Melalui aktiviti-aktiviti seni, pelajar boleh berinteraksi secara langsung dengan persekitaran dan belajar mengembangkan kebolehan mereka untuk membuat pertimbangan yang baik melalui pengalaman yang diperolehi.
- Sentuhan biasanya dilakukan dengan menggunakan jari.
- Ini merupakan aspek perkembangan psikomotor yang mula-mula diperolehi oleh kanak-kanak.
- Sebelum kanak-kanak itu mula untuk berbahasa.
- Melalui sentuhan pelajar akan dapat untuk membuat pelbagai aktiviti-
 - **contoh dalam aktiviti seni visual, pelajar akan menggunakan jarinya untuk melukis gambar di atas kertas, atau kanvas.**
- Dalam muzik pelajar akan cuba untuk mencipta satu corak irama yang berbeza, apabila mendengar sesebuah lagu.
- Ini adalah disebabkan kerana pelajar terutamanya kanak-kanak suka membuat Improvisasi atau mengubahsuaikan satu-satu perkara baru.

Dalam pergerakan pula mereka akan dapat mengetahui aras, atau ruang sama ada tinggi, rendah, sederhana, dekat atau jauh.

- Perkembangan deria sentuh ini mula berkembang ketika masih bayi lagi.
- Melalui sentuhan ibu kanak-kanak itu akan berhenti menangis dan melalui sentuhan juga kanak-kanak akan berasa selamat.

(i) **Dengar**



- Mendengar melibatkan deria telinga.
- Untuk aktiviti yang dijalankan pada deria ini lebih menumpukan kepada persoalan apa yang mereka dengar?
 - Contoh dalam aktiviti ekspresi melalui seni. Aktiviti seni visual yang dilakukan adalah berdasarkan apa yang telah didengarnya ketika dia melukiskan.
- Bagitulah juga dalam aktiviti muzik:-
 - contohnya, mereka akan cuba mencipta bunyi tentang apa yang didengarnya.
- Dalam bidang pergerakan pelajar akan tahu dan dapat membuat interpretasi dan bergerak sama ada cepat atau lambat.

(ii) Lihat



- Melihat menggunakan deria mata melibatkan pengamatan dan pemerhatian.
- Berdasarkan maklumat yang datang melalui deria mata itu seseorang akan dapat mengalami pelbagai jenis warna, bentuk, ruang dan jalinan.
- Manakala bagi orang buta ia hanya melihat dengan melatih otaknya untuk membuat penafsiran dengan berdasarkan kepada pengalaman seni tampak yang telah dialaminya.
- Pemahaman tentang warna membolehkan pelajar mengetahui ciri-cirinya dan seterusnya tahu untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam pendidikan seni visual.
- Dengan melihat juga pelajar dapat meningkatkan lagi kecerdasan ruang iaitu melihat dunia “visual-spatial” dengan lebih tepat.

(iii) Rasa

- Rasa merupakan gerak hati atau kata hati pelajar.
- Dengan menggunakan deria ini pelajar akan dapat membuat sesuatu persepsi dengan tepat.
- Persepsi bermaksud seseorang membuat interpretasi atau memberi makna kepada rangsangan yang diterima oleh derianya.
- Seterusnya apabila maklumat itu dirasakan penting individu akan membentuk konsep daripadanya.

- Ahli psikologi gestalt merumuskan bahawa dalam persepsi, manusia akan cenderung mempersepsi sesuatu secara keseluruhan daripada bahagian-bahagian yang menjadi keseluruhan.
- Segala apa yang dilakukannya adalah mengikut pengalaman ekspresinya.

Di dalam seni visual pelajar akan dapat meluahkan perasaan melalui pengalaman yang telah diperolehinya apabila membuat sesuatu aktiviti seni.

Apabila mendengar muzik, secara tidak langsung kakinya akan bergoyang ini adalah disebabkan oleh rangsangan daripada jenis mud muzik tersebut.

Dalam aktiviti pergerakan, terdapat rangsangan apabila mendengar muzik secara tanpa disedari kita akan melakukan pergerakan

Terdapat dua prasyarat bagi pembelajaran jenis ini.

- (a) Pelajar mesti mempunyai sikap dan tujuan yang positif terhadap aktiviti pembelajaran
- (b) Dalam proses pembelajaran, pengetahuan yang sedia ada dalam struktur kognitif pelajar harus digunakan untuk mengaitkan dengan pelajaran baru.

(iv) Hidu

- Hidu lebih menekankan kepada aspek penanggapan.
- Penanggapan tidak berlaku secara semulajadi sebaliknya guru harus merancang strategi untuk menyerapkan unsur ini dalam pengajarannya ini boleh dilakukan dengan cara-cara berikut:
 - (a) Kebolehan Mental Pelajar
 - Faktor ini penting untuk memastikan setiap pelajar mendapat pembelajaran optima mengenai konsep yang diajar oleh guru
 - (b) Pendekatan Pengajaran
 - Guru perlu merancang strategi pengajaran yang hendak digunakan olehnya untuk membentuk penanggapan yang baik. Antaranya ialah;
 - (i) Pendekatan Inkuiri Penemuan
 - Pelajar mencari maklumat sendiri mengenai konsep melalui situasi penyelesaian masalah. Pelajar akan

berfikir dan menaakul secara mental dengan menggunakan organ deria untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

- Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan bukan sebagai pemberi jawapan yang sebenar.

(ii) Pendekatan Resepsi

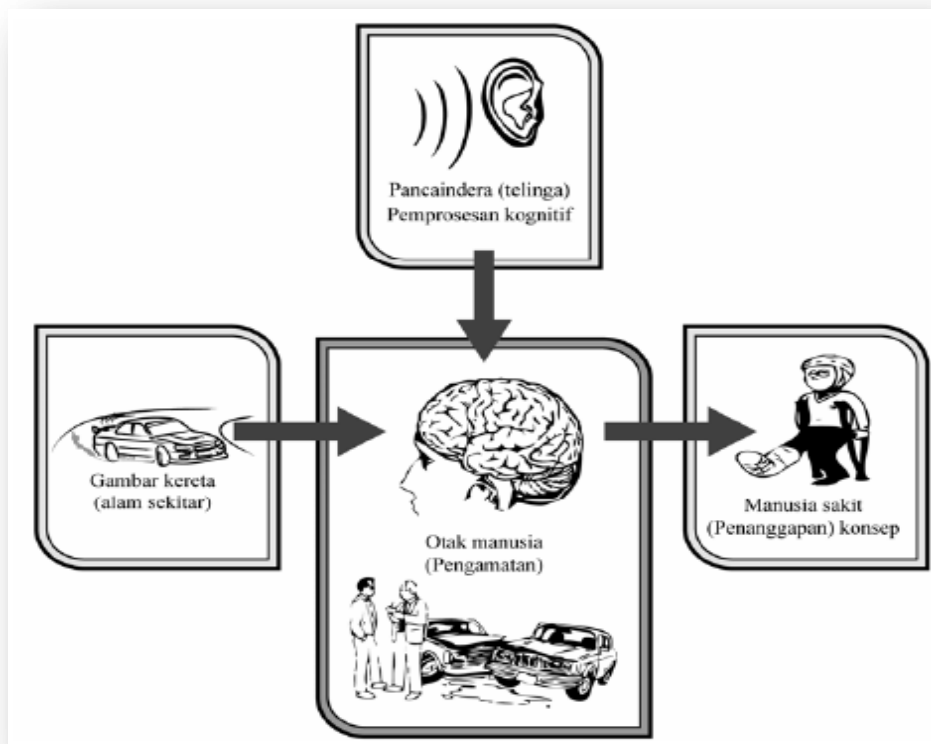
- Guru menyampaikan maklumat mengenai konsep secara langsung dengan bergantung kepada pelajar.

(iii) Pendekatan Deduktif

- Guru menghuraikan prinsip dan ciri-ciri penting dalam sesuatu konsep dengan diikuti dengan contoh-contoh spesifik yang mengukuhkan konsep tersebut.

1.6.2 Kepentingan kepekaan deria dalam proses pengajaran dan pembelajaran

- Hasil dari kepentingan kepekaan deria akan dapat membentuk satu persepsi dalam bentuk satu keseluruhan.
- Persepsi ini juga dinamakan sebagai pengamatan.
- Untuk itu panca indera manusia yang mengandungi mata, telinga, hidung, lidah dan kulit akan menerima maklumat daripada rangsangan-rangsangan dalam persekitarannya. (Rajah 1.15)



Rajah 1.15 : Proses ringkas pengamatan dan persekitaran

(i) Persekitaran

- Persekitaran memainkan peranan penting dalam meningkatkan lagi perkembangan deria pelajar.
- Jika pelajar yang ada dipersekitaran yang banyak mendapat dorongan dan galakan, maka ia akan menjadi seorang pelajar yang sentiasa bermotivasi
- Jika tidak ia akan berlaku sebaliknya.
- Untuk itu, menjadi tanggungjawab guru untuk menyediakan sebuah bilik khusus untuk pendidikan seni visual supaya dapat membantu persekitaran yang menarik ketika berada di dalam persekolahan.
- Pengurusan bilik seni merupakan satu aspek utama dalam konteks proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual.
- Guru Pendidikan Seni Visual hendaklah memainkan peranan penting dalam aspek ini.
- Guru Pendidikan Seni hendaklah sentiasa berusaha bersama-sama guru-guru seni yang lain untuk mewujudkan keadaan dan suasana yang sesuai dalam Bilik Seni.
- Suasana dalam bilik seni ini sepatutnya menjadi daya penarik dan menjadi sumber ilham bukan sahaja kepada pelajar dan guru bahkan kepada seluruh masyarakat sekolah dan pelawat.
- Selain hasil kerja pelajar, guru seni hendaklah cuba mendapatkan contoh-contoh hasil kraf tempatan dan lain-lain lagi yang sesuai untuk dipamerkan dalam bilik seni.
- Mewujudkan iklim bilik pendidikan seni visual yang kondusif adalah tanggungjawab guru untuk meningkatkan keberkesanan pelaksanaan tugas harian.
- Aspek-aspek keselamatan dalam pengajaran dan pembelajaran juga perlu dititikberatkan.

Guru juga dikehendaki mengenalpasti sumber pengajaran dan pembelajaran dengan memberi pertimbangan terhadap pengutaraan tampak kanak-kanak.

- Pengetahuan tentang pengurusan bilik Pendidikan Seni visual haruslah penting kerana ia dapat membantu meningkatkan tahap kecemerlangan kanak-kanak. Antaranya ialah:
 - (a) Aspek Fizikal**
 - (i) Cahaya
 - Bilik hendaklah mendapat cahaya yang sesuai sama ada cahaya semula jadi atau cahaya daripada lampu.
 - Cahaya juga seharusnya dapat menerangi ruang bilik darjah.
 - (ii) Peredaran Udara
 - Bilik darjah harus mempunyai pengedaran udara yang baik supaya dapat menimbulkan suasana pembelajaran dan keselesaan pelajar.
 - (iii) Stor
 - Bilik darjah perlu ada tempat penyimpanan alat dan bahan serta hasil kerja murid sama ada dalam bilik stor atau almari.
 - (iv) Panel dan Rak Pameran

- Setiap bilik disediakan dengan kelengkapan dan ruang pameran untuk tujuan mempamerkan hasil kerja murid
- (v) Perabot
 - Kerusi dan meja yang dilengkapkan dalam bilik darjah hendaklah sesuai dengan semua aktiviti pendidikan seni yang dijalankan dari segi saiz dan jumlah murid
- (vi) Kemudahan Asas
 - Sinki dan punca elektrik diubahsuai agar dipasang ditempat yang sesuai dengan kebanyakan aktiviti pendidikan seni visual

(b) Aspek Emosi

(i) Hiasan Dalaman

- Susun atur perabot, peralatan dan hiasan yang sesuai dalam bilik darjah dapat membantu suasana pengajaran dan pembelajaran serta menggalakkan lagi interaksi pelajar

(ii) Ruang

- Jumlah perabot dan peralatan yang bersesuaian dengan ruang bilik darjah dapat menimbulkan suasana pengajaran pembelajaran yang selesa dan kondusif supaya dapat merangsangkan pembelajaran pelajar.

(iii) Peragaan Hasil Kerja

- Menyediakan ruang dan kelengkapan yang sesuai untuk memperagakan hasil kerja pelajar.
- Langkah ini dapat membina keyakinan dan kepuasan pelajar dalam menghasilkan kerja seni.

c) Aspek Sosial

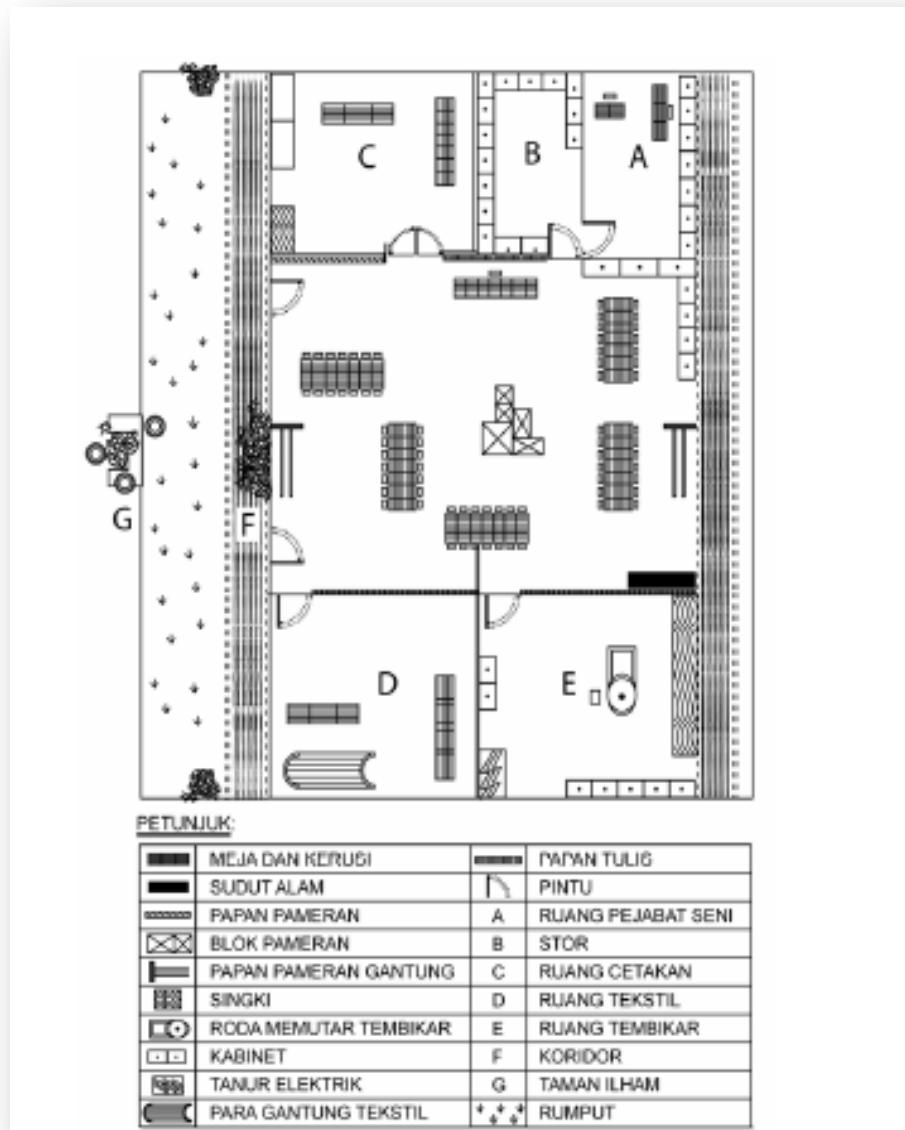
(i) Interaksi Murid

- Murid dapat bergerak secara bebas dalam bilik darjah. Ruang yang disediakan dalam bilik darjah dapat menggalakkan interaksi murid dengan murid dan murid dengan guru.

(ii) Kemudahan Aktiviti Kumpulan

- Menyediakan ruang dalam bilik darjah supaya aktiviti kumpulan dapat dijalankan dengan berkesan.
- Bahan-bahan seni yang dipamerkan hendaklah disusun mengikut jenisnya seperti:
 - Unsur Seni;
 - Menggambar/Melukis
 - Warna
 - Lukisan Alam Semula Jadi.
 - Seni huruf dan sebagainya.
- Di dalam pengurusan bilik seni, aspek-aspek berikut harus diberi perhatian sewajarnya:
 - Keselamatan.
 - Kebersihan
 - Susunan perabot
 - Pameran hasilkerja
 - Kelengkapan bilik seni
 - Pengagihan tugas

- Pengumpulan alat/bahan
- Jadual waktu penggunaan bilik seni
- Pengurusan bilik seni haruslah melibatkan pelajar dengan tujuan untuk memupuk sikap bertanggungjawab dan berdisiplin
- **Pelan Bilik Pendidikan Seni Visual**
 - Contoh pelan bilik khas seni (illustrasi) yang disertakan merupakan cadangan menunjukkan keadaan sebuah bilik seni yang sesuai. (rujuk Rajah 1.16).



Rajah 1.16: Contoh pelan bilik seni visual

- Faktor yang Mempengaruhi Kebolehan Kepekaan Deria dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran
 - (a) Jangkaan (rajah)
 - (b) Hubungan latar depan dan belakang
 - (c) Penumpuan

- (d) Tempoh masa
- (e) Tugas jelas
- (f) Pengalaman
- (g) Susunan objek

(ii) Perkembangan Nilai Estetika

- Proses estetik dan daya kreativiti pelajar dapat dibahagikan kepada empat iaitu:

(a) merupakan proses individu melalui *penajaman daya intuisi*,

b) Persepsi

- Persepsi merupakan satu proses kesedaran dan reaksi individu terhadap rangsangan dalam alam persekitaran.
- Ia juga merupakan proses menginterpretasi maklumat yang diterima oleh organ-organ deria manusia.
 - Contohnya apabila anda terhidu minyak wangi otak anda akan membuat persepsi dan mengaitkannya kepada seorang wanita atau bunga.
- Peringkat ini, pancaindera manusia (mata, telinga, hidung, lidah dan kulit) akan menerima maklumat daripada rangsangan-rangsangan dalam persekitaran.
- Kemudian, semua utusan dan rangsangan ini dihantar ke otak melalui system saraf.
 - **Contoh rajah dibawah iaitu apabila seorang individu mendapat rangsangan dalam bentuk bunyi siren ambulans.**
 - **Bunyi ini diamati melalui deria dengar dan dihantar ke otak untuk diproses.**
- **Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi:**
 - (i) Jangkaan
 - (ii) Hubungan latar depan dan belakang
 - (iii) Penumpuan
 - (iv) Tempoh masa
 - (v) Tugas jelas
 - (vi) Pengalaman dan
 - (vii) Susunan objek

c) Imaginasi

- Merupakan daya khayalan atau kemampuan menggambarkan sesuatu didalam angan-angan atau mencipta sesuatu secara khayalan atau bayangan.

d) Konsepsi pelajar

- Proses konsepsi pelajar atau pembentukan konsep adalah untuk menyesuaikan maklumat dalam rangsangan untuk membina perhubungan yang mempunyai perkaitan dalam bentuk konsep.

- Konsep boleh dihuraikan sebagai satu idea yang spesifik tentang peristiwa atau fenomena, sama ada maujud atau abstrak yang mempunyai ciri-ciri yang khusus.
 - **Contohnya konsep reptilia merujuk kepada sekumpulan haiwan yang mempunyai ciri-ciri berikut;**
 - (i) berkulit keras
 - (ii) hidup di air atau didarat
 - (iii) menetas telur
- Dengan ini, pelajar diharapkan dapat mengamalkan pertimbangan seni visual, meningkatkan lagi kepekaan, menjadi pengkarya yang rasional dan mampu mengendalikan kehidupan dengan membawa bersama nilai yang disebutkan.
- Kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah rendah merangkumi empat bidang iaitu menggambar, membuat rekaan dan corak, membentuk dan membuat binaan dan kraf tradisional.
- Murid dilatih untuk melihat sesuatu dengan perspektif yang lebih luas sama ada daripada aspek estetik mahupun aspek gunaan.
- Melalui kefahaman aspek di atas, murid dapat diterapkan dengan penghayatan warisan seni visual dan mengamalkannya dalam kehidupan, terutama dalam meningkatkan nilai hidup.
- Murid akan didedahkan dengan ilmu seni visual yang berkaitan dengan bidang tertentu dan menerapkan budaya menghargai serta mengaplikasi ilmu yang diperolehi bersama.

AKTIVITI 1.2

Untuk memastikan bahawa deria dapat berfungsi dengan baik dalam SDP aktiviti-aktiviti hendaklah selalu diadakan untuk memastikan kefahaman tentang seni itu meningkat.

- Di bawah (Jadual 1.17) diberikan beberapa aktiviti berdasarkan kepekaan deria.
- Anda dikehendaki menyatakan aktiviti yang difikirkan sesuai pada yang telah ditetapkan melalui ekspresi seni pada deria yang ditetapkan.

DERIA	EKSPRESI Melalui SENI	MASA		
		SUBUH	TENGAH HARI	MALAM
Sentuh (Apa yang anda sentuh)				
	Seni Visual (lukis gambar)	Gambar macam biasa terdapat banyak idea	Gambar macam biasa, idea kurang	Gambar macam biasa, idea banyak
	Muzik (Cipta irama yang berbeza)	Corak Irama yang menyegarkan	Corak Irama yang segar	Corak irama yang lembut
	Pergerakan (Aras: Tinggi, sederhana dan rendah)	Pergerakan aras sederhana dan ruang yang dekat	Pergerakan aras tinggi dan ruang yang jauh atau luas	Pergerakan yang rendah ruang yang dekat.

Jadual 1.17: Contoh Aktiviti Kepekaan Deria Sentuh

Huraian Aktiviti di atas:

- Pada ekspresi melalui seni visual gambar yang dilukis tetap sama tidak mengira waktu
- Cuma perbezaan yang ada adalah dari segi kreativiti atau luahan perasaan ketika melukis.

- Didapati melukis pada waktu subuh dan malam keadaannya sunyi dan ini memungkinkan idea akan banyak datang berbanding dengan waktu tengah hari kerana keadaan adalah bising dan terdapat pelbagai aktiviti yang menyebabkan kekurangan memberi tumpuan.
- Dlm muzik pula corak irama yg dilakukan pd waktu subuh seboleh-bolehnya biarlah satu corak irama yang menyegarkan atau aktif, kerana pada waktu ini iaitu awal pagi pelajar akan dirangsang dengan muzik yang aktif supaya mindanya menjadi aktif.
- Corak irama yang sesuai adalah seperti rentak March.
- Berbanding dgn waktu malam, pelajar mengantuk untuk tidur maka corak irama yg sesuai adalah seperti asli, masri, slow rock & sebagainya & lagu yg sesuai pula adalah lagu yg mendayu-dayu atau lagu yg mempunyai mud yang lembut.
- Manakala dalam pergerakan pula, pada masa subuh pergerakan yang dilakukan adalah bercorak sederhana kerana ia baru bangun dari tidur.
- Berbanding dengan masa tengah hari pergerakan yang dilakukan adalah aras tinggi iaitu masa yang aktif.
- Berbanding dgn waktu malam, pelajar mengantuk untuk tidur maka corak irama yg sesuai adalah seperti asli, masri, slow rock & sebagainya & lagu yg sesuai pula adalah lagu yg mendayu-dayu atau lagu yg mempunyai mud yang lembut.
- Manakala dalam pergerakan pula, pada masa subuh pergerakan yang dilakukan adalah bercorak sederhana kerana ia baru bangun dari tidur.
- Berbanding dengan masa tengah hari pergerakan yang dilakukan adalah aras tinggi iaitu masa yang aktif.



AKTIVITI 1.3

Berdasarkan jadual 1.18 dibawah cuba buat penerokaan berdasarkan deria yang telah ditetapkan.

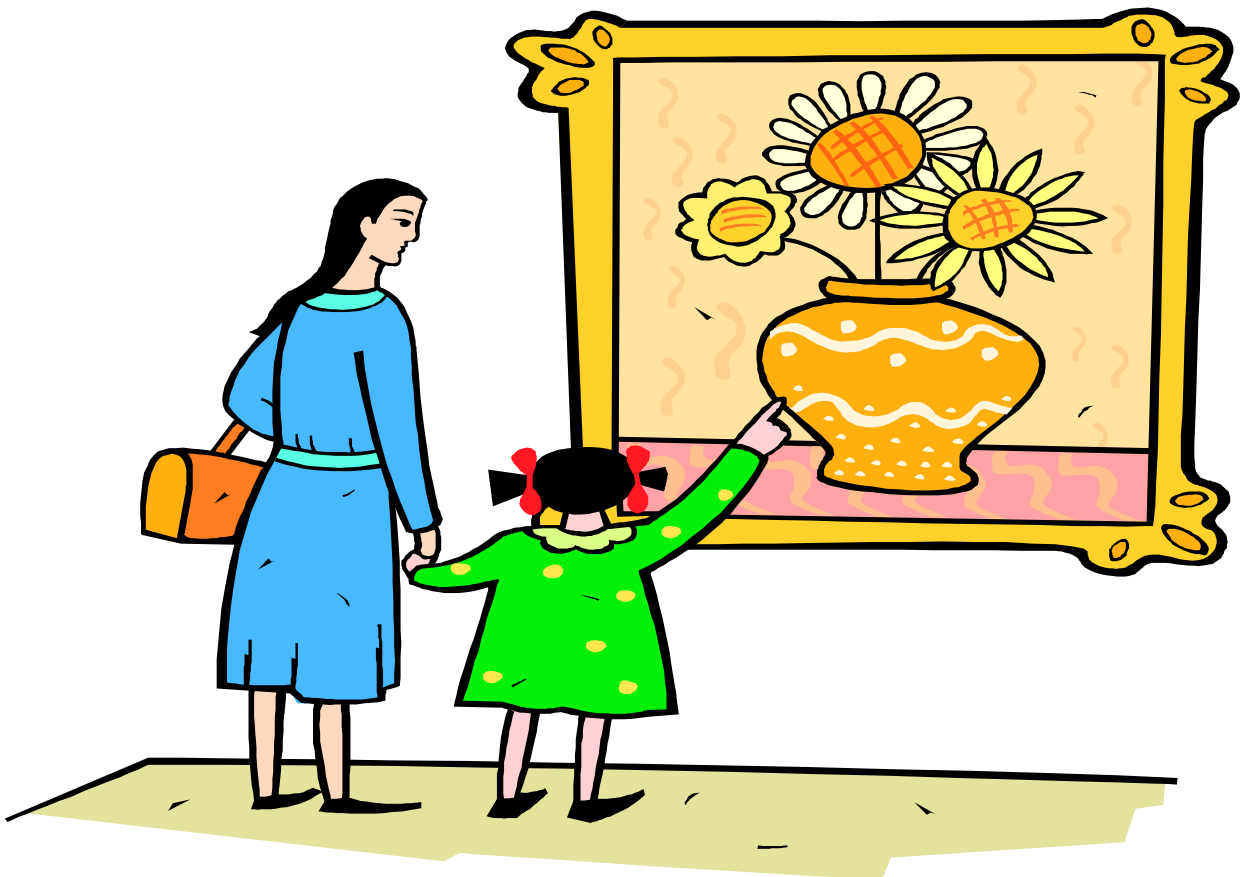
DERIA	EKSPRESI Melalui SENI	MASA		
		SUBUH	TENGAH HARI	MALAM
Mendengar (Apa yang anda dengar)				
	Seni Visual (lukis gambar)			
	Muzik (Cipta bunyi)			
	Pergerakan (bergerak cepat dan lambat)			

(iii) Mengalami Melalui Deria

- Semua aktiviti yang dilaksanakan perlulah diolah untuk menajamkan lagi pengalaman deria pelajar.
- Untuk itu aktiviti-aktiviti hendaklah dilakukan seberapa kerap yang boleh bagi memastikan deria menjadi bertambah matang.

1.7 Rumusan

- Di akhir tajuk ini, Deria dan seni lebih menumpukan tentang kepekaan deria terhadap perkembangannya.
- Di samping itu pengaruh persekitaran, pengalaman juga dapat mempertingkatkan lagi ketajaman sesuatu deria dan perkembangannya terhadap nilai-nilai estetika.
- Berdasarkan aktiviti-aktiviti seni visual, muzik dengan pergerakan ia secara tidak langsung melatih deria mengalami pelbagai peristiwa dan dengan mengadakan penggabungjalinan aktiviti ini dapat meningkatkan lagi kefahaman terhadap bidang Seni dalam Pendidikan.



TAJUK 2**Pendedahan kepada Pengetahuan dan Kemahiran Asas dalam Seni Peringkat Sekolah Rendah****2.0 Sinopsis**

Topik 2 memberi peluang kepada anda untuk memahami kepentingan seni dan kaitannya dengan keinginan dan keperluan asas kanak-kanak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka secara menyeluruh

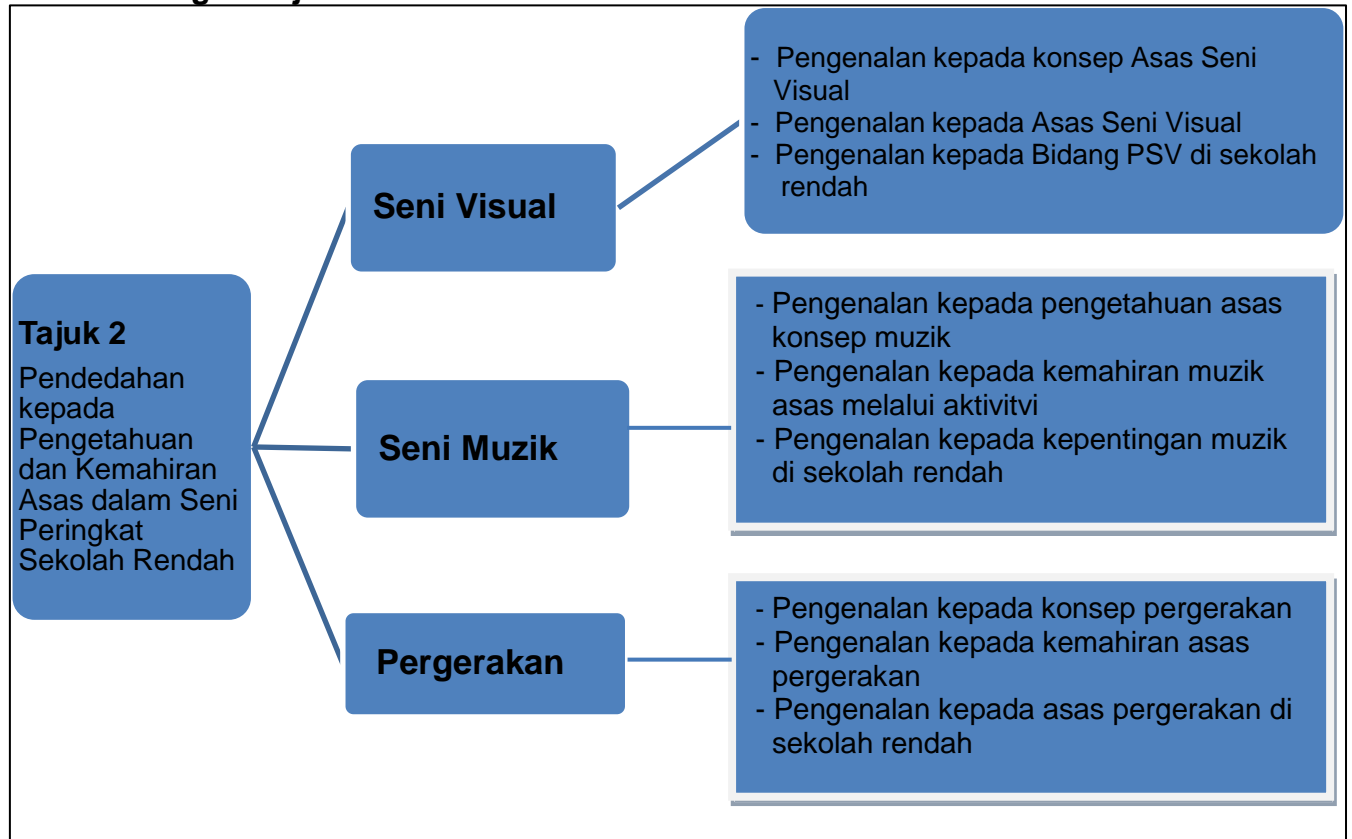
2.1 Hasil Pembelajaran

Di akhir topik ini, anda seharusnya dapat:

1. Mengetahui makna Pendidikan Seni Visual dari konteks KBSR;
2. Menjelaskan bidang-bidang yang terdapat dalam Pendidikan Seni Visual sekolah rendah;
3. Menyatakan asas seni reka dalam konteks berkarya yang berjaya; dan
4. Menyatakan aktiviti-aktiviti yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah.

2.2 Kerangka Tajuk

2.2 Kerangka Tajuk



Rajah 2.1 Kerangka Tajuk

2.3 Seni Visual

2.3.1 Pengenalan kepada konsep asas seni visual Pengenalan

Pendidikan Seni Visual menjurus kepada seni tampak dan tidak merujuk kepada seni lain seperti seni muzik, seni sastera, seni tari dan seni mempertahankan diri. Pendidikan Seni Visual sekolah rendah lebih menegaskan kegiatan dalam proses penghasilan dengan melibatkan aspek pemahaman, penghayatan dan kritikan.

Proses ini menyentuh perasaan estetik dan daya kreativiti individu melalui penajaman daya intuisi, persepsi, imaginasi dan konsepsi murid. Dengan ini, murid diharapkan dapat mengamalkan pertimbangan seni visual, meningkatkan lagi kepekaan, menjadi pengkarya yang rasional dan mampu mengendalikan kehidupan dengan membawa bersama nilai yang disebutkan.

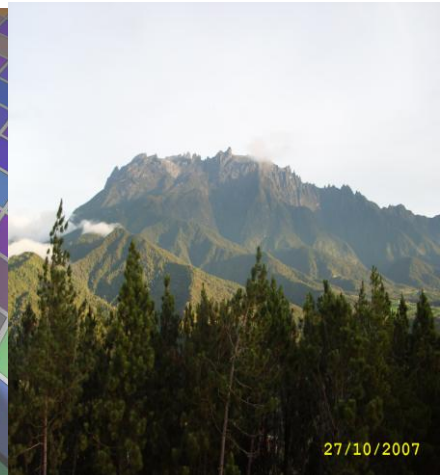
Kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah rendah merangkumi empat bidang iaitu menggambar, membuat rekaan dan corak, membentuk dan membuat binaan dan kraf tradisional. Murid dilatih untuk melihat sesuatu dengan perspektif yang lebih luas sama ada daripada aspek estetik mahupun aspek gunaan. Melalui kefahaman aspek

di atas, murid dapat diterapkan dengan penghayatan warisan seni visual dan mengamalkannya dalam kehidupan, terutama dalam meningkatkan nilai hidup. Murid akan didedahkan dengan ilmu seni visual yang berkaitan dengan bidang tertentu dan menerapkan budaya menghargai serta mengaplikasi ilmu yang diperolehi bersama

AKTIVITI 2.1:

Apakah yang anda fahamkan tentang **seni visual**?

Seni visual menjurus kepada **seni tampak** dan tidak merujuk kepada seni lain seperti seni muzik, seni sastera, seni tari dan seni mempertahankan diri.



Rajah 2.2

Sumber: <http://images.google.com/images>

(i) PENGERTIAN PENDIDIKAN SENI VISUAL

Rajah 2.3: Pelajar sekolah rendah

Dalam Pendidikan Seni Visual sekolah rendah, anda patut lebih menegaskan kegiatan dalam proses penghasilan karya seni dengan melibatkan aspek pemahaman, penghayatan dan kritikan. Dalam proses ini, anda boleh menyentuh mengenai perasaan estetik dan daya kreativiti individu melalui penajaman daya intuisi, persepsi, imaginasi dan konsepsi murid. Dengan ini, murid anda dapat mengamalkan pertimbangan seni visual, meningkatkan lagi kepekaan, menjadi pengkarya yang rasional dan mampu mengendalikan kehidupan dengan membawa bersama nilai yang disebutkan.

Kurikulum Pendidikan Seni Visual sekolah rendah merangkumi empat bidang iaitu:

- (a) menggambar;
- (b) membuat rekaan dan corak;
- (c) membentuk dan membuat binaan; dan
- (d) kraf tradisional.

Anda boleh melatih murid anda untuk melihat sesuatu dengan perspektif yang lebih luas sama ada daripada aspek estetik mahupun aspek gunaan. Melalui kefahaman aspek di atas, murid anda dapat menerap penghayatan warisan seni visual dan mengamalkannya dalam kehidupan seharian, terutamanya dalam meningkatkan nilai hidup. Murid anda akan didedahkan dengan ilmu seni visual yang berkaitan dengan bidang tertentu dan menerapkan budaya menghargai serta mengaplikasi ilmu yang diperolehi bersama.

(ii) MATLAMAT PENDIDIKAN SENI VISUAL

Matlamat Pendidikan Seni Visual sekolah rendah adalah untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetik yang tinggi, imaginatif, kritis, kreatif, inovatif dan inventif. Kandungan kurikulum berupaya membantu murid anda meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

(iii) OBJEKTIF PENDIDIKAN SENI VISUAL

Selepas melalui Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah, murid anda seharusnya dapat:

1. menunjukkan penghargaan terhadap keindahan alam ciptaan Tuhan;
2. memupuk budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual;
3. meningkatkan pengetahuan, daya kreativiti, inovasi, disiplin serta kemahiran dalam bidang seni visual yang dapat diamalkan dalam kehidupan dan kerjaya;
4. menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mereka cipta barangan kraf dan produk seni visual yang berkualiti;
5. membuat diskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian terhadap karya seni visual;
6. menunjukkan nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata pelajaran lain;
7. menunjukkan penghargaan terhadap sumbangan dan pengaruh tokoh-tokoh seni visual dalam konteks perkembangan sejarah seni visual di Malaysia dan antarabangsa;
8. menjadikan bidang seni visual sebagai prospek kerjaya;
9. menunjukkan kesedaran dan penghargaan terhadap suasana seni dalam persekitaran dan kaitan dengan keselesaan hidup; dan
10. menunjukkan semangat bina jati diri ke arah pembentukan negara bangsa.

(iv) PANDANGAN TOKOH-TOKOH BARAT TENTANG SENI VISUAL

Mari kita menghayati pendapat dari tokoh-tokoh barat berikut:

- | | |
|----------------|----------------------|
| _ Plato | _ Walter Gropius |
| _ Aristotle | _ Efland dan Chapman |
| _ Pestalozzi | _ Lansing |
| _ Herbert Read | _ June McFee |
| _ Frank Cizek | _ Feldman |
| _ John Dewey | |

Semasa membaca mengenai pendapat setiap tokoh di bawah ini, cuba anda catatkan penekanan dan sudut pandangan dalam petikan itu.

(A) PLATO (427/428 SM – 347 SM)



Sumber: <http://www.ironorchid.com/clipart/person/plato.html>

Pada pendapat Plato:

- **Lukisan tiga kali terpisah dari kebenaran**
- **Pembaca puisi memainkan perasaan.**
- **Seni & pendidikan perlu berpandukan kebenaran, kebaikan, kesempurnaan, kesejahteraan dan keindahan.**
- **Seni dikaitkan dengan perlakuan, akhlak, nilai dan moral untuk membawa kesejahteraan.**
- **Seni dapat mencipta sesuatu persekitaran berkebudayaan dan meningkatkan perpaduan.**

Plato mengatakan

seni lukis tiga kali terpisah daripada kebenaran

1. ***Pelukis melukis gambar objek yang dibuat tukang pembuat.***
2. ***Tukang pembuat meniru idea atau konsepnya mengenai objek itu.***
3. ***Idea atau konsep tukang pembuat itu pula meniru konsep sebenar objek itu yang diberi oleh tuhan.***

***Puisi pula dianggap bukan ilmu mengenai kebenaran :
Pembaca puisi mendapatkan ilham dari dewa dan
dengan itu ia dapat mempengaruhi perasaan.***

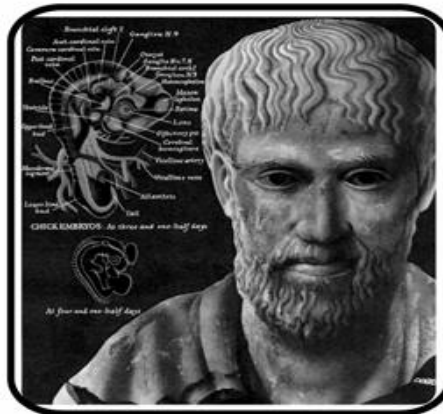
Zaman Plato estetik merupakan satu ilmu yang tersendiri.

(B) ARISTOTLE (384 SM – 322 SM)

1. Pelukis tidak meniru benda alam tetapi memberi struktur bentuk yang universal kepada benda alam.
2. Pembaca puisi sebenarnya tidak mendapat ilham dari dewa tetapi kartasis dengan struktur bentuk dalam cerita puisi itu.

Contohnya ,

Pelukis sebenarnya memberikan struktur bentuk universal kepada pokok yang dilukis. Dengan struktur bentuk universal itu, kita dapat mengenali pokok itu.



Sumber: <http://clendening.kumc.edu/dc/pc/a.html>

(c) PESTALOZZI (1746 -1827)

Berpendapat semua kanak-kanak perlu diberi peluang belajar seni.

Penekanan kepada kepentingan aktiviti mata dan tangan tetapi bukan kepada keistimewaan seni.

Kraftangan mesti diajar dengan menekankan konsep pendidikan sepanjang hayat terhadap aktiviti-aktiviti bercorak praktikal.



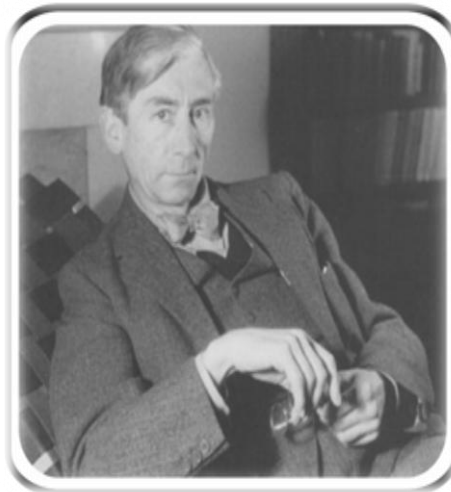
Sumber: <http://www.weltchronik.de/bio/cethegus/p/pestalozzi.html>

(D) HERBERT READ

Seni adalah penghasilan rupa & bentuk yang menimbulkan keceriaan, keseronokan dan kedamaian estetik.

Seni sebagai alat mendidik seseorang.

- 1. Ekspresi diri dan masyarakat.*
- 2. Pemerhatian & pengetahuan konsep melalui aktiviti tampak.*
- 3. Apresiasi dan tindakbalas individu terhadap hasil kerja orang lain.*



Sumber: <http://www.weltchronik.de/bio/cethegus/p/herbetread.html>

(E) FRANK CIZEK (1865 – 1946)

Sumber: <http://www.aeiou.at/aeiou.encyclop.data.images.c/c505882a.jpg>

Konsep pendidikan seni **Frank Cizek** pula berkaitan dengan peranan **ekspresi bebas** dalam pendidikan. Cizek berpendapat bahawa kanak-kanak memiliki daya kreativiti yang tinggi dan memerlukan suatu kaedah untuk meluahkan ekspresi diri.

Oleh yang demikian kanak-kanak perlu diberi ruang untuk melukis bagi menyatakan apa yang mereka **lihat dari pandangan** mereka **sendiri**. Berbeza dari orang dewasa, kanak-kanak mempunyai impuls kreatif yang tersendiri dan haruslah digalakkan untuk memajukan keindividualan sendiri mengikut kemampuannya.

Kanak-kanak perlu dibebaskan **dari kongkongan peraturan lukisan orang dewasa** supaya tidak hilang **kreativiti dan sifat keperibadian diri**. Cizek mencadangkan agar kreativiti kanak-kanak seharusnya dibiarkan mengembang mengikut kemahuan mereka sendiri. Apabila mencapai tahap tertentu, kanak-kanak boleh didedahkan dengan tatabahasa visual seperti unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni sebagai suatu pengukuhan.

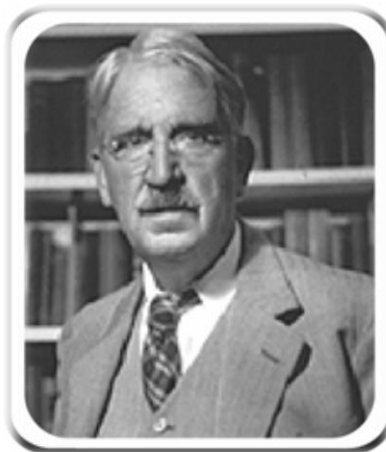
Cizek menyeru untuk membebaskan kanak-kanak dari nilai-nilai yang dipaksakan dari kaca mata orang dewasa. Keperluan asasi kanak-kanak dipentingkan dan kanak-kanak dikatakan adalah suci dan tulen seperti kertas putih. Apabila kanak-kanak menggunakan **imajinasi dan ekspresi diri**, wujudlah **suasana gembira dan suka riang**. Minat belajar dan **minat untuk memajukan diri** meningkat. Maka kanak-kanak **sedia untuk belajar** dan **ingin hendak** belajar. Kenyataan ini juga telah membawa ke perkembangan cabang **terapeutik seni**, cabang kraf untuk kanak-kanak bermasalah dan seni untuk menyokong pembelajaran mata pelajaran lain.

Sebagai guru, anda perlu menghadapi cabaran baru dan masalah bagaimana mencetuskan cara untuk memajukan imajinasi kanak-kanak. Banyak masa dan tenaga diperlukan untuk mengkaji dan mendekati kanak-kanak.

AKTIVITI 2.2

Adakah ini bermaksud guru boleh mengambil kesempatan untuk biar murid membuat apa sahaja sesuka hati? Mengapa?

(f) **John Dewey** (1859 – 1952)



Sumber: <http://www.bealt.barnard.columbia.edu.amcw.images.html>

Dewey membawa konsep bahawa aktiviti seni merupakan satu pengalaman kepada kanak-kanak. Fungsi Pendidikan Seni adalah untuk memimpin kanak-kanak ke arah suatu fahaman tentang seni sebagai **cara penyusunan pengalaman**. Pendidikan adalah satu proses untuk mengembangkan kecerdasan manusia. Sekolah seharusnya memberi kanak-kanak kebebasan untuk perkembangan fizikal, emosi dan intelektual (kecerdasan fikiran) melalui seni.

(g) **Walter Gropius** (1883 – 1969)



Sumber: <http://www.anxo.org/artigos/050600.html>

Walter Gropius berpendapat bahawa Seni Visual seharusnya berfungsi dalam memberi faedah kepada kehidupan seharian, bukan untuk menyatakan hasrat diri sahaja. Gropius telah memberi kepentingan prinsip asas reka ke barangan seharian keluaran industry dengan menyatukan seni, pertukangan, sains dan teknologi. Prinsip rekaan dan nilai estetik telah dibawa ke barangan seharian seperti kerusi, meja, lampu, alat perkakas elektrik, kenderaan, bangunan dan lain-lain lagi dengan memberi pertimbangan khas terhadap bentuk dan bahan. Konsep seni ini memperkembangkan senireka, seni komersial dan seni dalam kehidupan seharian.

(h) **Efland dan Chapman**

Efland dan Chapman berpendapat bahawa:

- seni adalah untuk masyarakat kerana seni berasaskan kepada kehendak dan perubahan dalam keperluan ahli masyarakat; dan
- seni sangat bermakna jika kreativiti menjadi unsur yang diutamakan dan masyarakat menitikberatkan imaginasi yang direalisasikan. Efland juga berpendapat bahawa teori seni seharusnya dipadankan dengan teori pendidikan yang melibatkan **“nature of art”** di gabungkan dengan **“the nature of knowledge”** disamping **“the value and process of teaching”**.

(i) Lansing

Lansing berpendapat bahawa seni dapat mengembangkan potensi pemikiran, sikap dan psikomotor. Oleh itu, seni akan membantu seseorang itu membesar dengan kekuatan otak kiri (hoki) dan otak kanan (hoka).

(j) June McFee

Sumber: <http://aad.uoregon.edu/FCKeditor/cfm/custom/images/aad/research/mcfee.gif>

McFee menekankan lebih kepada kesenian dan individu serta seni dalam masyarakat warisan budaya sesuatu kaum. Bertitik tolak daripada aspek budaya inilah seni akan diterus dan dikembangkan.

(K) Feldman (1976)

Feldman membuat pernyataan yang hampir sama dengan McFee yang menekankan bahawa seni dan kebudayaan itu menjadi tunjang pembangunan seni kepada manusia.

1.3.2 Pandangan Tokoh Timur dan Islam tentang Seni Visual**(a) Al-Ghazali**

Menurut Al-Ghazali:

- seni bersandarkan daripada Allah kepada Allah
- seni menuju kepada "Al-Falah", untuk keredaan Allah dan menghindarkan perkaraperkara
- yang dilarang oleh Allah; dan
- seni dijadikan sebagai pemangkin untuk ketaqwaan. Melalui karya seni, sifat tawaduk akan
- lebih tertampil dan lebih beriman kepada Allah

(b) Sidi Ghazalba

Menurut Sidi Ghazalba:

- seni tidak ekses (melampaui batas-batas kesusilaan);
- seni untuk Islam, bertunjangkan dari Allah untuk Allah;
- keindahan yang dihasilkan dari ilham seni seniman bertunjangkan kepada mardatillah"; dan
- seni membentuk peribadi muslim ke arah yang lebih mantap dan beriman.

1.3.3 Pengenalan kepada Asas Seni Reka

(i) **Unsur Seni**

Unsur seni terdiri garisan, warna, jalinan, rupa, bentuk dan ruang.

a) Garisan

(i) Garisan merupakan cantuman satu siri titik

(ii) Garisan boleh jadi dalam bentuk tebal, tipis, berbulu, putus-putus, bergerigi, beralun, zig-zag dan lain-lain lagi.

(iii) Merupakan unsur yang terpenting dalam kerja melukis dan menggambar

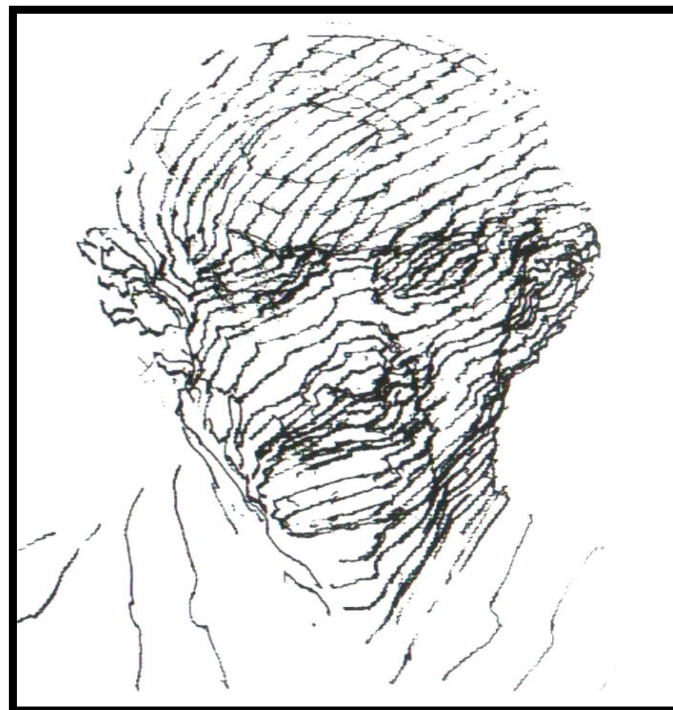
(iv) Melalui garisan kita boleh menulis, melakar, membuat jalinan gambar, membuat rupa dan membentuk.

Garisan boleh dihasilkan melalui pelbagai teknik seperti;

- * Teknik koyakan
- * Teknik tampalan
- * Teknik kolaj
- * Teknik gosokan
- * Teknik cetakan
- * Teknik capan







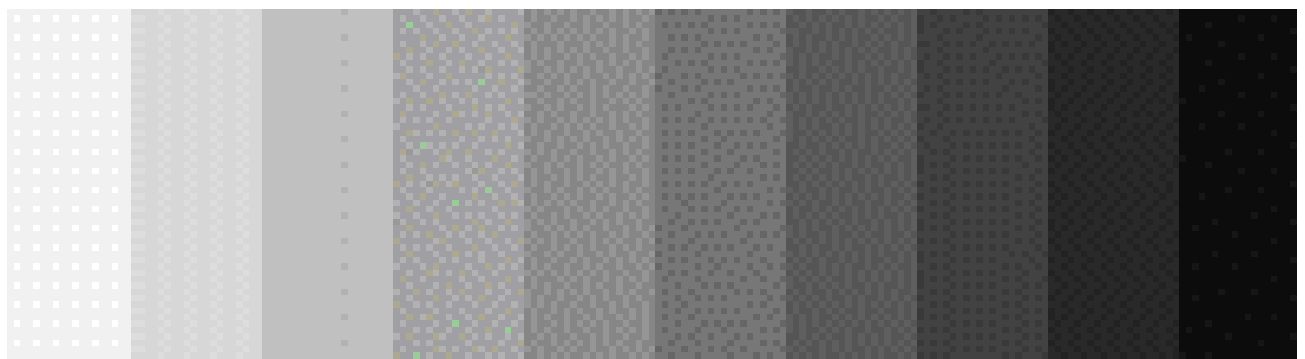
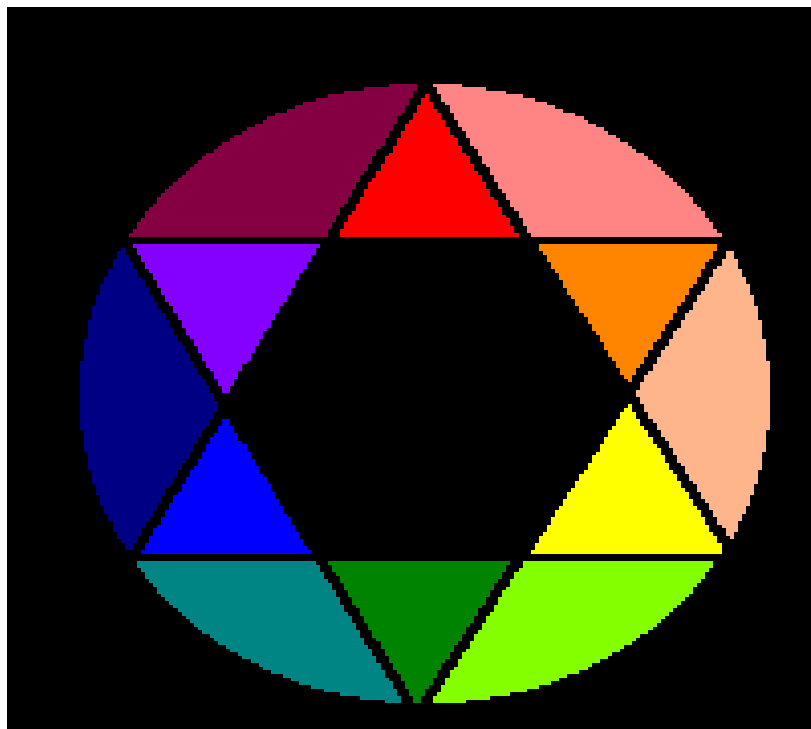
(b) Warna

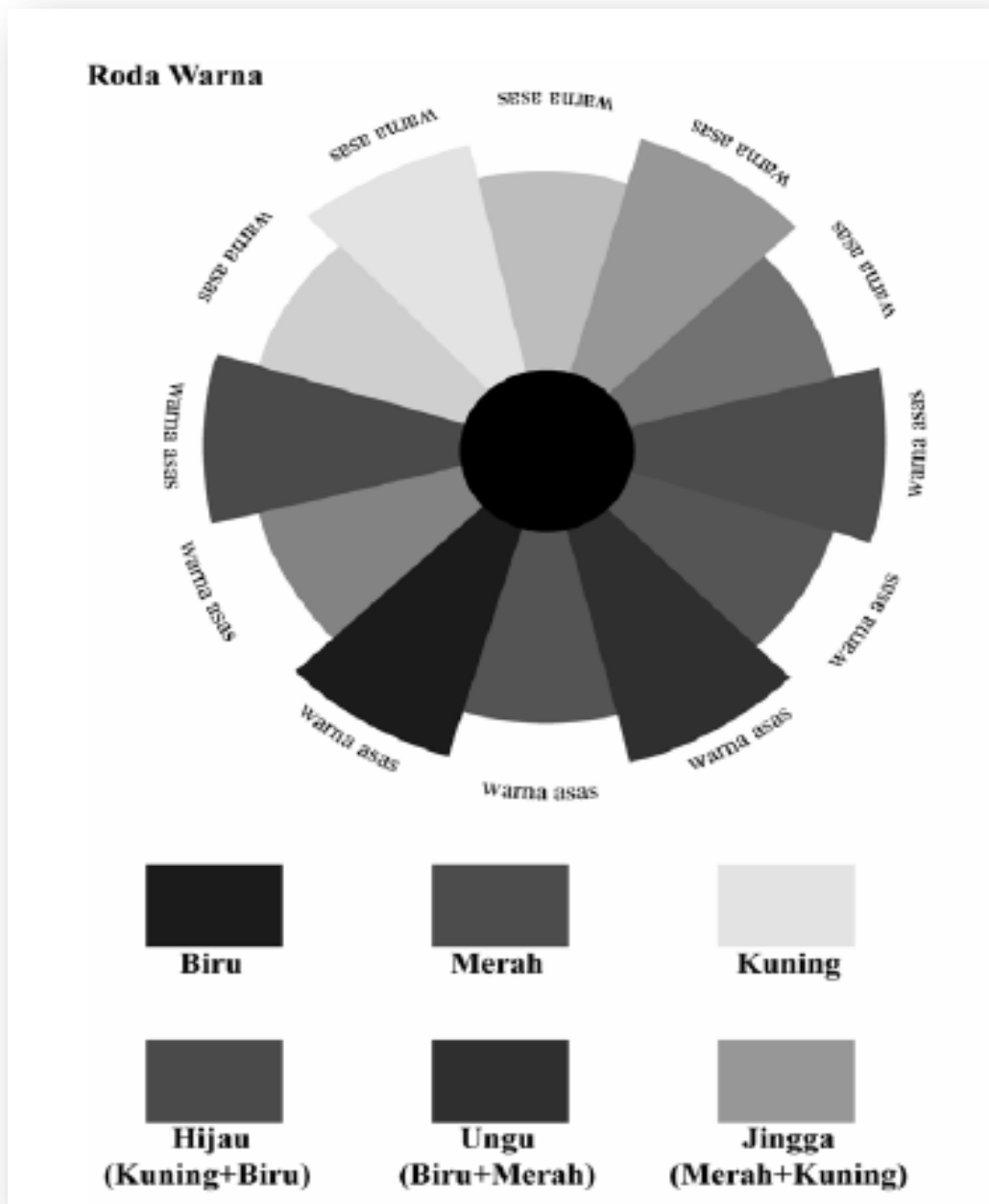
Warna terdiri daripada;

- (i) Warna asas
- (ii) Warna sekunder
- (iii) Warna tertier

Warna asas terdiri daripada biru, merah dan kuning (rujuk Rajah 2.4). Warna ini tidak boleh dihasilkan melalui campuran warna lain tetapi boleh menghasilkan warna sekunder apabila ia dicampurkan antara satu sama lain. Apabila warna kuning dicampur biru, ia membentuk warna sekunder hijau. Merah dicampur dengan biru membentuk warna sekunder ungu dan apabila kuning dicampur dengan warna merah ia membentuk sekunder oren atau jingga.

Warna asas dan warna sekunder apabila dicampurkan akan membentuk warna tertier. Secara mudahnya warna asas adalah ibu segala warna. Kefahaman mengenai warna ini memudahkan pelajar untuk kerja-kerja mewarna kepada subjek yang dihasilkan.





Rajah 2.4 Roda Warna

Warna Tertier

Warna tertier terbentuk hasil dari campuran satu warna asas dengan satu warna sekunder yang bersebelahan di dalam roda warna

AKTIVITI 2.3

Apakah warna pengenal? Dengan menggunakan warna bagaimana ia terbentuk?



Rajah 2.5 Teknik Resis



(c) Jalinan

Jalinan ialah kesan yang terdapat pada sesuatu permukaan objek sama ada kasar, halus, kesat dan sebagainya. Jalinan wujud secara semulajadi atau dari buatan manusia. Jalinan yang wujud secara semulajadi mempunyai fungsi yang tersendiri dari ciptaan Yang Maha Kuasa.

Jalinan terbahagi dua jenis:

- (i) Jalinan tampak
- (ii) Jalinan sentuh

Jalinan tampak hanya dapat dilihat pada satah gambar yang bersifat dua dimensi. Ia terdiri daripada gambar, slaid, billboard, paparan jalan, simbol dan logo. Oleh sebab ia wujud dalam bentuk gambar, kita tidak dapat merasa jalinan secara sentuhan.

Manakala jalinan sentuh dapat dirasa kerana ia bersifat maujud. Sifatnya tiga dimensi. Ia terdiri daripada kulit kayu, cermin, kulit kerang, simen, buah durian dan lain-lain lagi.

Jalinan boleh dihasilkan melalui,

- Teknik cetakan
- Teknik pualaman
- Teknik kolaj
- Teknik campuran
- Teknik binaan
- Teknik cantuman





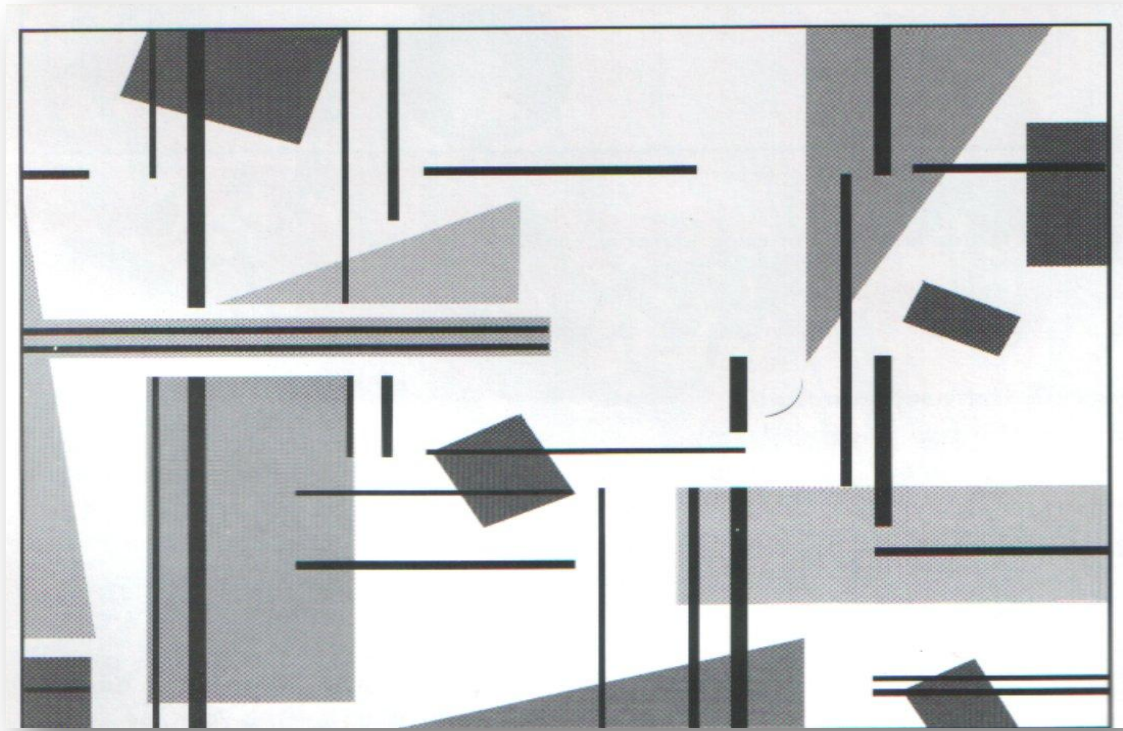
(d) Rupa

Rupa adalah cantuman antara dua hujung garisan iaitu permulaan garisan dan penghujung garisan. Ia hanya sekadar garis luar sesuatu objek dan sifat leper atau mendatar. Rupa terbahagi dua: rupa organik dan rupa geometri. Rupa organik mempunyai garisan luaran yang berbagai, tidak menentu dan bersifat dominan. Sebahagian besar objek di dunia ini mempunyai rupa jenis ini. Berbeza dengan rupa geometri yang terikat dengan bentuk yang khusus seperti bulat, empat segi, kun, kubus, selinder, empat segi bujur, piramid dan beberapa contoh yang lain. Secara lumrahnya, rupa geometri dihasilkan berbantuan alat geometri.

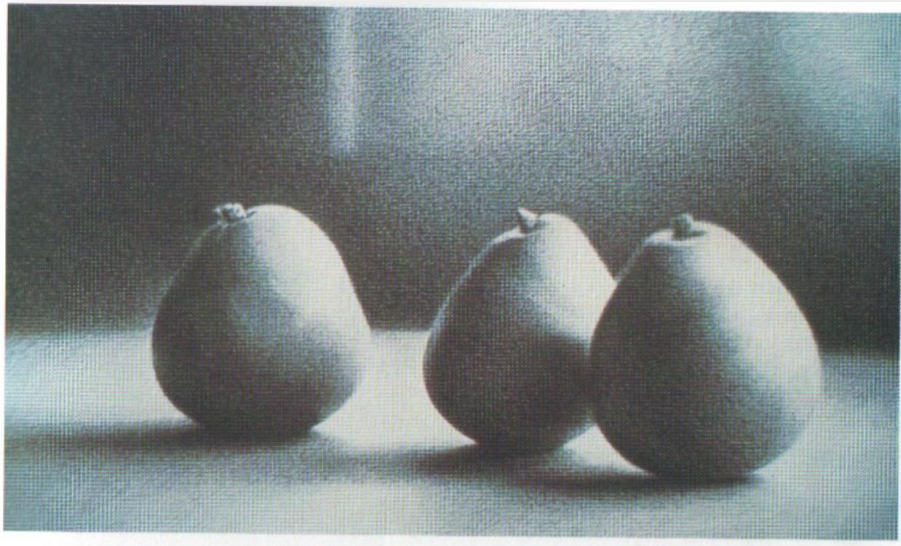
Jenis-jenis rupa;

- (i) Rupa positif dan negatif
- (ii) Rupa dan corak
- (iii) Rupa dan lambang
- (iv) Rupa dan muka taip





(e) Bentuk



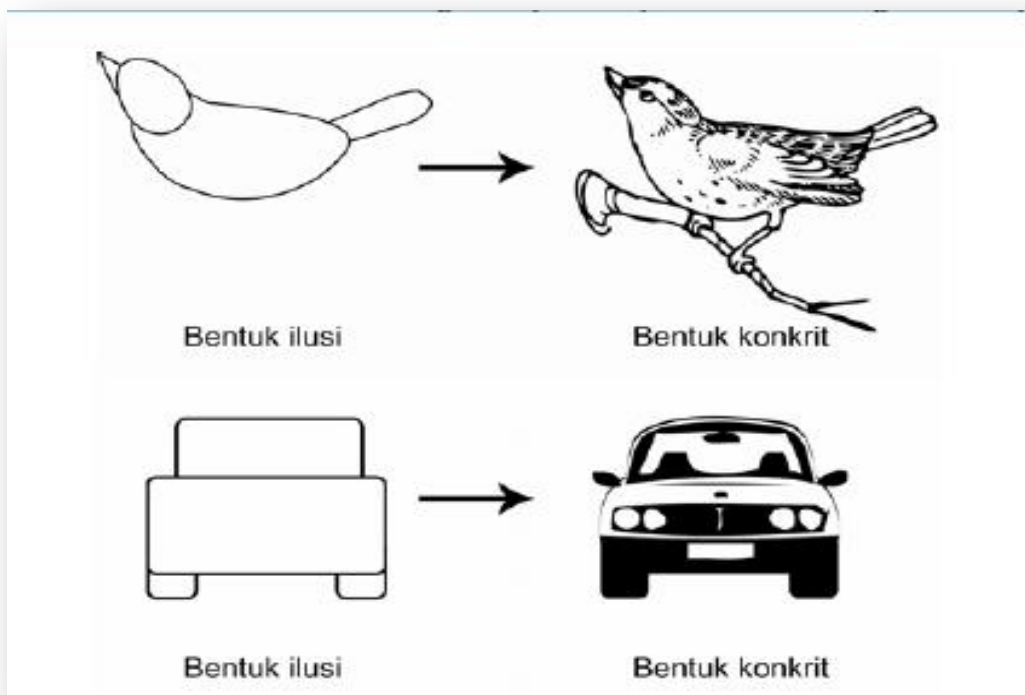
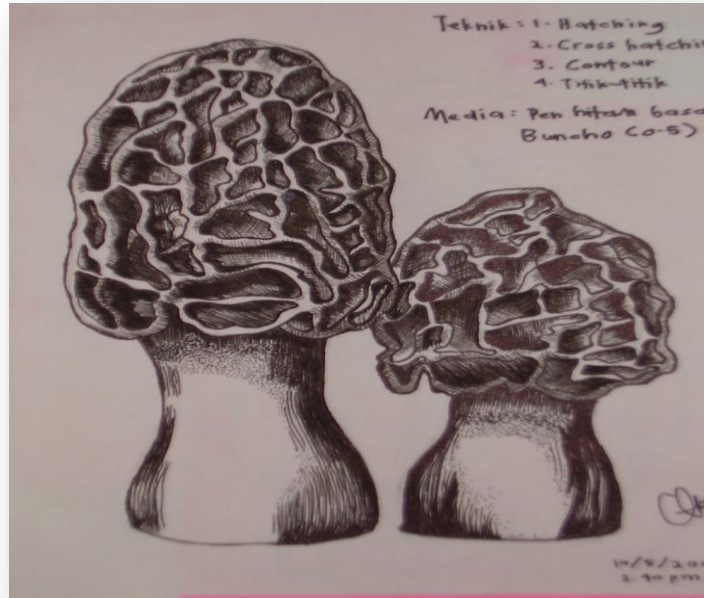
Bentuk secara mudahnya mempunyai isipadu. Ia lebih lengkap jika dibandingkan dengan rupa. Rupa lebih terperinci sifatnya jika dilukis atau digambarkan kerana ton, jalinan ruang diaplikasi sekaligus.

Bentuk terdiri dari dua jenis;

(i) Bentuk ilusi (maya)

(ii) Bentuk konkrit

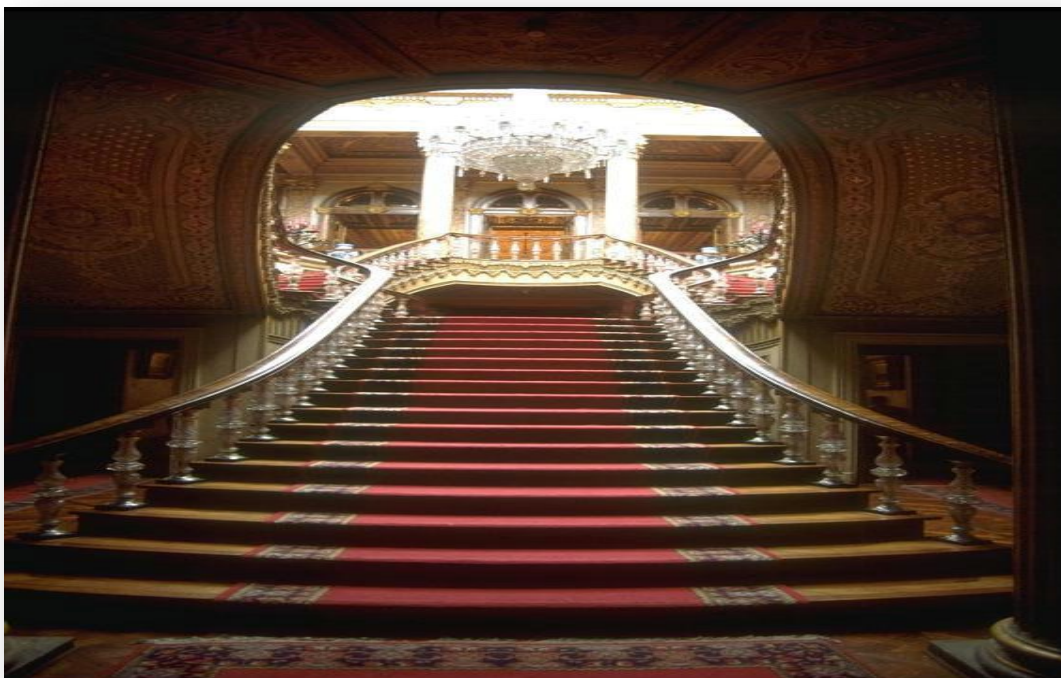
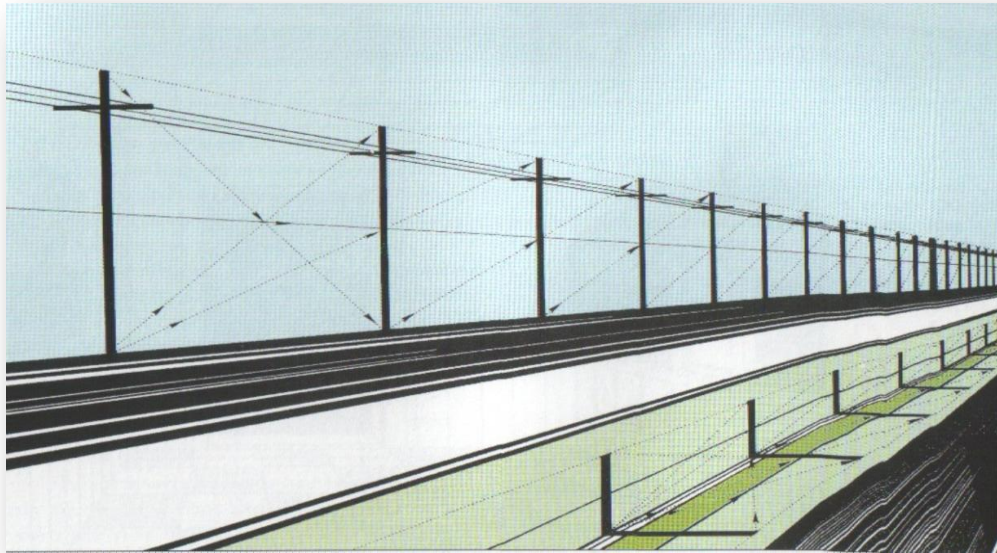
Bentuk ilusi wujud dalam bentuk gambar, catan, cetakan, foto, ilustrasi, lukisan dan gurisan. Bentuk ilusi hanya dapat dilihat di satah gambar dan apabila disentuh ia hanya permukaan datar kerana dalam bentuk dua dimensi. Bentuk konkrit bersifat tiga dimensi, maujud, berisipadu atau berjisim dan mempunyai ton, warna, jalinan dan ruang. Contoh: Bakul, bola, durian, bangunan, manusia dan lain-lain lagi. (rujuk Rajah 4.5 untuk gambarajah jelas).



Rajah 2.5: Bentuk ilusi ke bentuk konkrit

(f) Ruang

Ruang merupakan kawasan di antara atau kawasan di sekeliling objek. Ia menggambarkan aspek kekosongan antara objek atau garisan. Ruang berada di luar, di tepi di atas atau sebagainya. Dalam kerja menggambar, ruang boleh dihasilkan dengan menggunakan garisan, jalinan dan warna. Pada kebiasaannya, ruang dikaitkan kepada garisan, perspektif, warna dan bentuk.





(i) Prinsip-prinsip Rekaan

Prinsip rekaan terdiri daripada yang berikut:

(a) Harmoni

Harmoni menggambarkan situasi yang selesa, teraputik, nyaman, aman dan tenang. Situasi ini berkaitan dengan konsep keseragaman, kesamaan, imbangan dan penyerapan. Konsep ini menimbal balas kepada garisan, bentuk, rupa, jalinan, ruang dan warna yang saling lengkap melengkapi dan tiada unsur percanggahan di dalamnya.

(b) Penegasan

Penegasan dalam konteks Pendidikan Seni Visual bermaksud kemampuan sesuatu unsur untuk menarik perhatian si pemerhati. Cara ini boleh dilakukan dengan mewujudkan kelainan atau keganjilan dalam hal subjek yang diutarakan. Unsur-unsur seni seperti garisan, ruang, bentuk, jalinan, rupa dan warna merupakan unsur biasa yang boleh dikaitkan dengan penegasan.

(c) Imbangan

Imbangan menunjukkan agihan ruang dari segi kedudukannya. Jika ruangan kiri dan kanannya seimbang, ia bermaksud kedudukan objek berada keadaan yang stabil, sama berat dan sifatnya harmoni. Imbangan seringkali dikaitkan dengan saiz, jarak, bentuk, jalinan, rupa dan warna. Imbangan boleh jadi dalam bentuk simetri atau bukan simetri. Imbangan simetri bermaksud pembahagian ruang yang seimbang kiri dan atau atas bawah. Jika sebaliknya, ia membentuk imbangan tidak simetri.

(d) Kontra

Kontra menunjukkan percanggahan atau perlawanan dengan ciri-ciri yang ingin diutarakan dalam hal subjek karya. Ciri-ciri yang berlawanan ini disengajakan untuk mendapatkan reaksi sipermerhati. Kontra boleh berlaku pada rupa, bentuk, garisan, warna dan corak.

(e) Pergerakan

Selain perhatian yang dikontrakan, pergerakan sesuatu objek dalam gambar juga boleh menjadikan sebagai kekuatan imej gambar itu.

Pergerakan sesuatu kenderaan bermotor misalnya, nampak lebih hebat dan menarik apabila ada unsur pergerakan tambahan yang menjadikan ia kelihatan seperti bergerak. Pergerakan boleh dihasilkan melalui rupa, jalinan, ruang dan warna.

(f) Kesatuan

Kesatuan dalam Pendidikan Seni Visual bermaksud gabungan rupa, corak, bentuk, warna dan jalinan yang boleh menimbulkan suatu tema atau keseragaman pendapat. Kesatuan boleh dihasilkan melalui kesatuan bentuk, rupa, corak dan warna. Apabila penyerapan unsur-unsur seni ini berlaku dengan seimbang, harmoni dan saksama ia akan mewujudkan kesatuan.

(g) Kepelbagaian

Kepelbagaian bererti kombinasi dari pelbagai gagasan, nilai dan pesembahan yang membentuk satu gubahan. Kombinasi unsur-unsur seperti jalinan, rupa, bentuk, warna, ruang dan sebagainya akan membentuk kesatuan dalam kepelbagaian. Perkara penting yang perlu diambil kira untuk mewujudkan kepelbagaian yang harmoni ialah dengan menyusun atur secara seimbang dan bersesuaian.

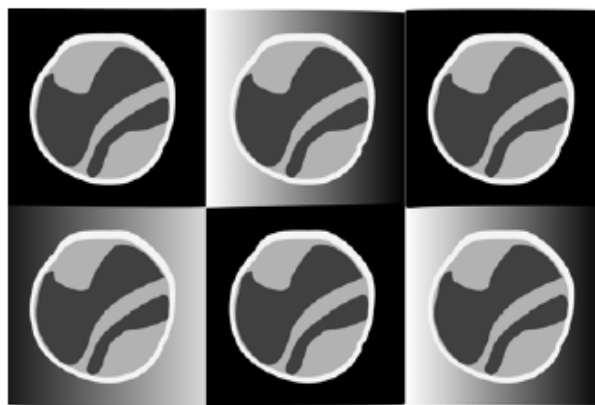
AKTIVITI 2.4

1. Apakah itu imbalan simetri? Dengan menggunakan contoh di persekitaran anda, lukiskan lima contoh objek yang mempunyai imbalan simetri.
2. Dengan mengambil satu hasil catan yang lengkap, jelaskan bagaimana pelukis tersebut mengaplikasikan prinsip-prinsip rekaannya.

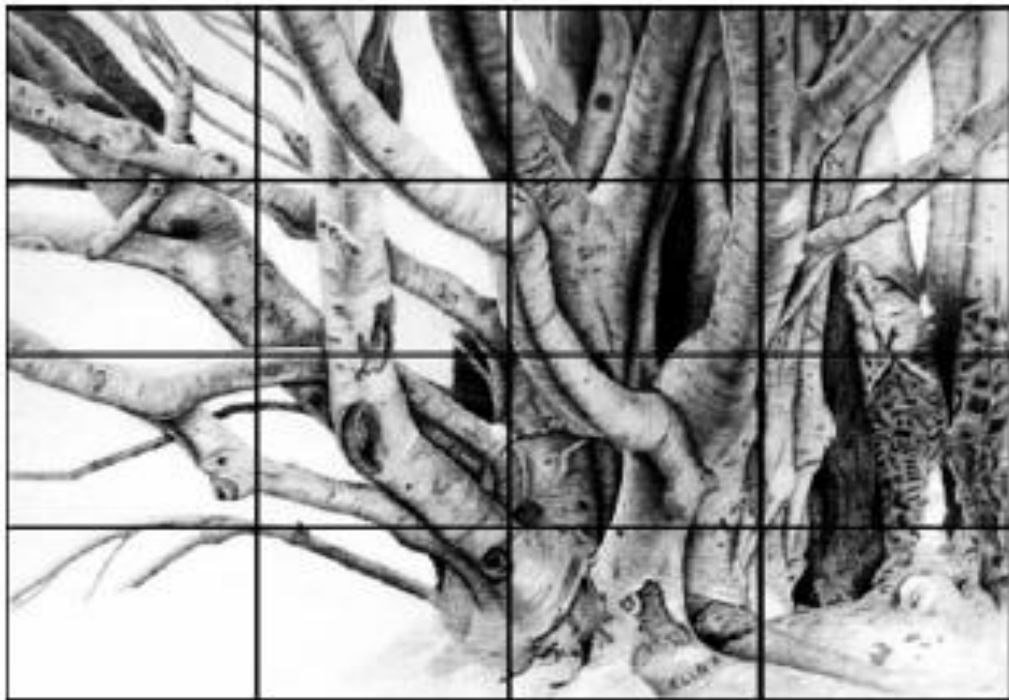
(i) Struktur Rekaan

Sebelum berkarya, pertimbangan awal yang menjadi perhatian ialah bagaimana penstrukturan hal benda dilakukan. Ia dilakukan untuk mendapatkan suatu hasilan yang baik dan memenuhi spesifikasi karya yang terancang. Untuk mendapatkan struktur yang baik, lakaran asas yang mungkin rupa geometri atau rupa organik di gunakan. Struktur asas yang digunakan boleh dibahagikan kepada dua iaitu garisan grid dan garisan struktur.

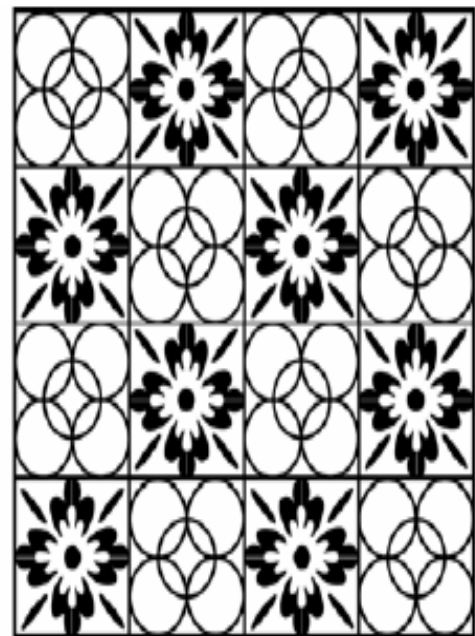
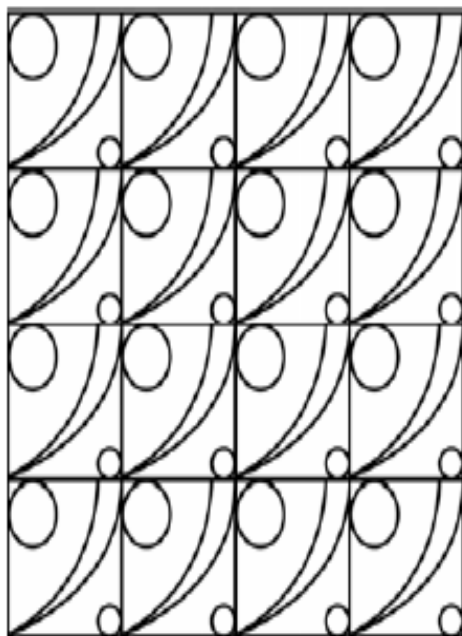
Garisan grid adalah garisan-garisan silang di atas kertas dimana petak-petak terbentuk dan motif corak dilukis pada setiap petak tadi. Garisan struktur pula ialah garisan yang terbentuk mengikut sifat objek yang dilukis. Contohnya, bagi sebuah payung, garisan strukturnya terbentuk sebagai garisan berpancar daripada tengah payung itu. Bagi ubat nyamuk pula, garisan berpusar menjadi struktur garisannya dan berpandukan garisan-garisan struktur inilah kerja-kerja menggambar diteruskan.



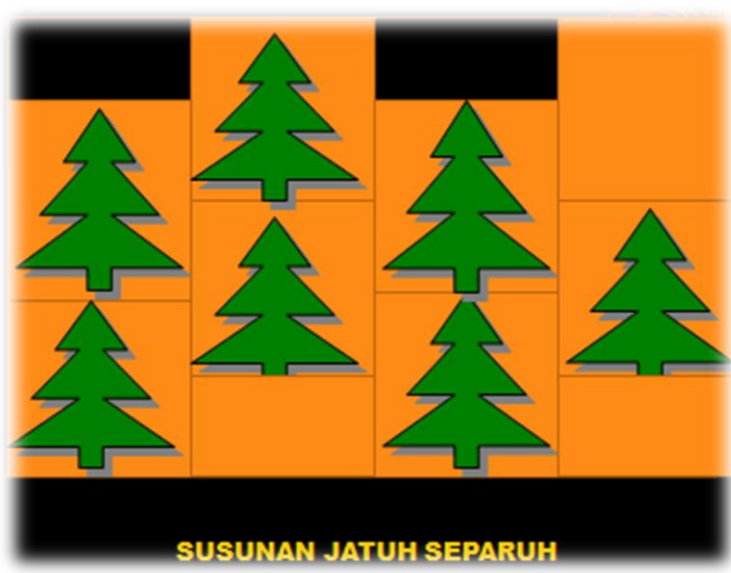
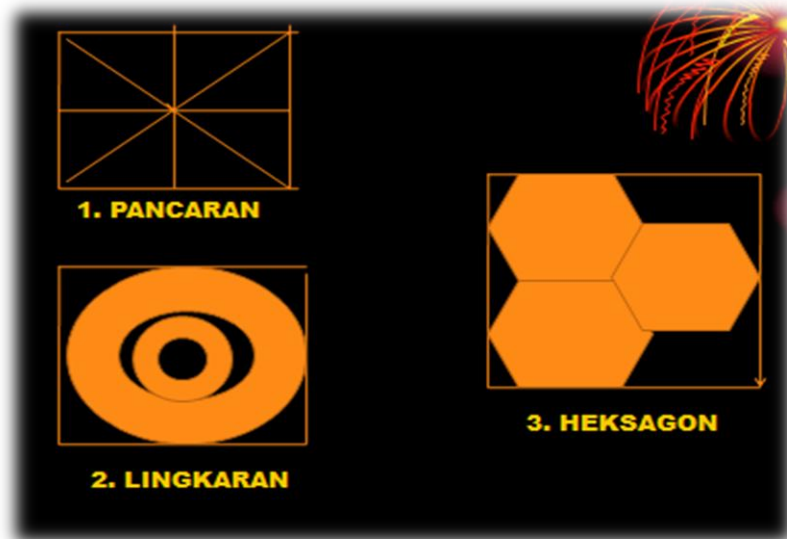
Rajah 2.6: Grid menjadi asas mencorak menggunakan ubi kentang



Rajah 2.7: Grid digunakan untuk menggambarkan dalam struktur reka



Rajah 2.8: Grid menjadi panduan untuk membuat rekaan corak





1.3.4 Pengenalan kepada bidang seni visual di sekolah rendah

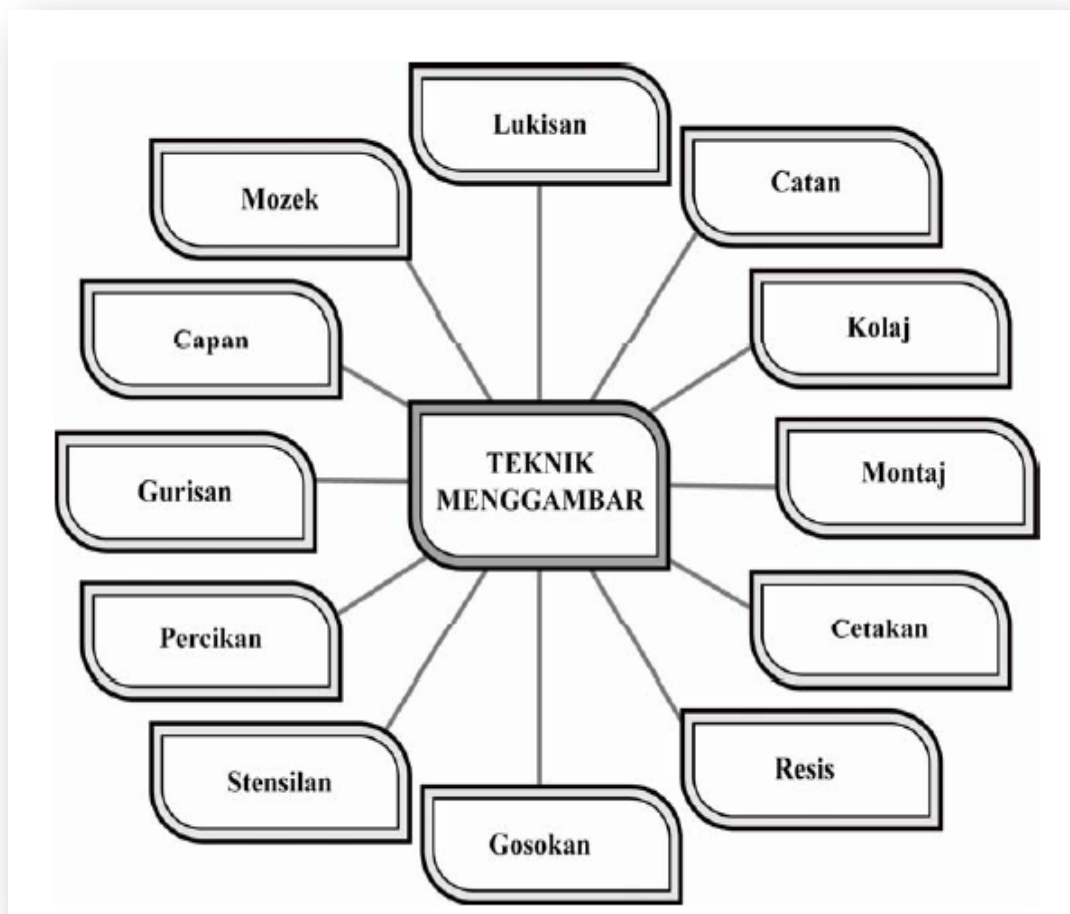
Empat bidang dalam Pendidikan Seni Visual sekolah rendah terdiri daripada:

- (a) Menggambar
- (b) Membuat rekaan corak
- (c) Membentuk dan membuat binaan
- (d) Kraf tradisional

(a) **Menggambar**

Bidang ini menegaskan perkembangan persepsi terhadap aspek melukis serta kegiatan menggunakan pelbagai media dan teknik dengan menekankan aspek ruang, struktur, imbangan dan komposisi. Penguasaan gambar akan menjadi lebih baik dan menarik sekiranya ada kepelbagaian bahan dan teknik yang diaplikasikan. Rajah 2.9 menunjukkan teknik-teknik tersebut.

Di dalam bidang pengajaran dan pembelajaran sekolah rendah, kandungan subjek atau hal benda disesuaikan dengan pengalaman sedia ada pelajar untuk merangsang dan meningkatkan pembelajaran. Dalam aktiviti menggambar, kanak-kanak dapat menggunakan berbagai alat dan bahan untuk menghasilkan gambar mengikut cara ekspresinya yang atersendiri. Ini membantu perkembangan pelajar dari aspek psikomotor dan emosi dan penting dari segi keperluan fisiologi dan psikologi pelajar.



Rajah 2.9: Antara teknik menggambar yang sering dilaksanakan dalam bilik darjah

(b) **Membuat Rekaan dan Corak**

Bidang kegiatan ini memberi peluang kepada murid memahami pelbagai cara untuk menghasilkan corak dan mengaplikasikannya menjadi suatu rekaan lain. Corak dan rekaan tersebut boleh juga dipadankan kepada mana-mana hasil daripada kegiatan lain seperti binaan, kraf dan sebagainya. Corak terjadi daripada pelbagai teknik dan cara.

Corak ialah struktur susunan ulangan berdasarkan motif dibuat secara terkawal atau bebas. Seringkali corak boleh didapati daripada:

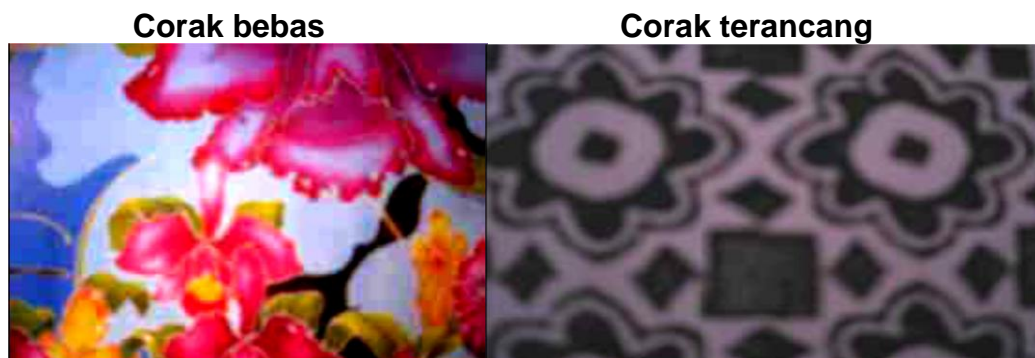
- (i) Alam semulajadi seperti bunga, siput, kayu, serangga dan haiwan
- (ii) Bahan buatan manusia seperti kerusi, meja, rumah dan gunting
- (iii) Geometri seperti bulat, segi tiga dan segi empat
- (iv) Rupa barangan kraf tradisional seperti wau, gasing dan keris.

Jenis Susunan Corak Terdiri Daripada:

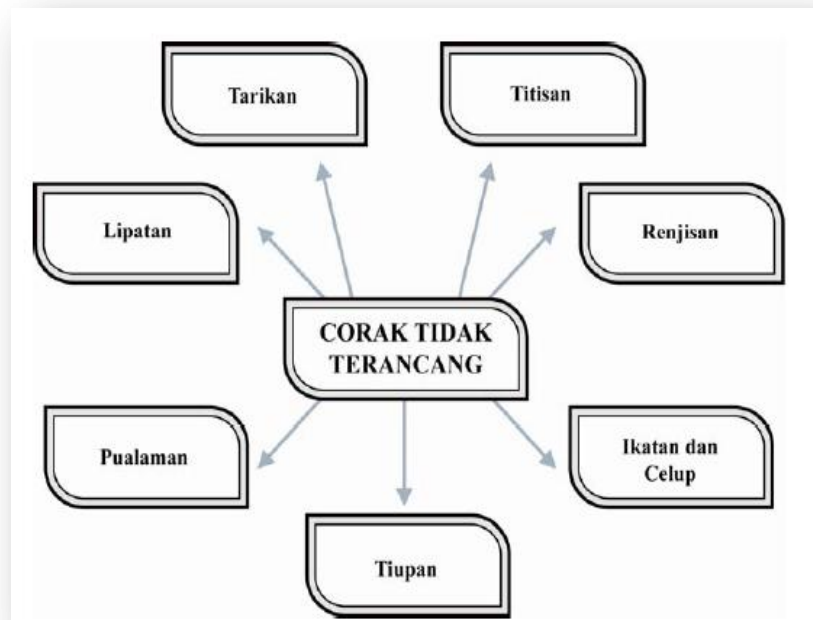
- Penuh
- Turun satu suku
- Turun tiga suku
- Turun separa
- Sisik ikan
- Selang seli
- Tampak dam dan tampak catur
- Siku keluang
- Pucuk rebung
- Orgee
- Batu bata
- Tunggal
- Berpusat
- Sendeng
- Berombak
- Jidar
- Berjalur
- Cerminan

Teknik Corak

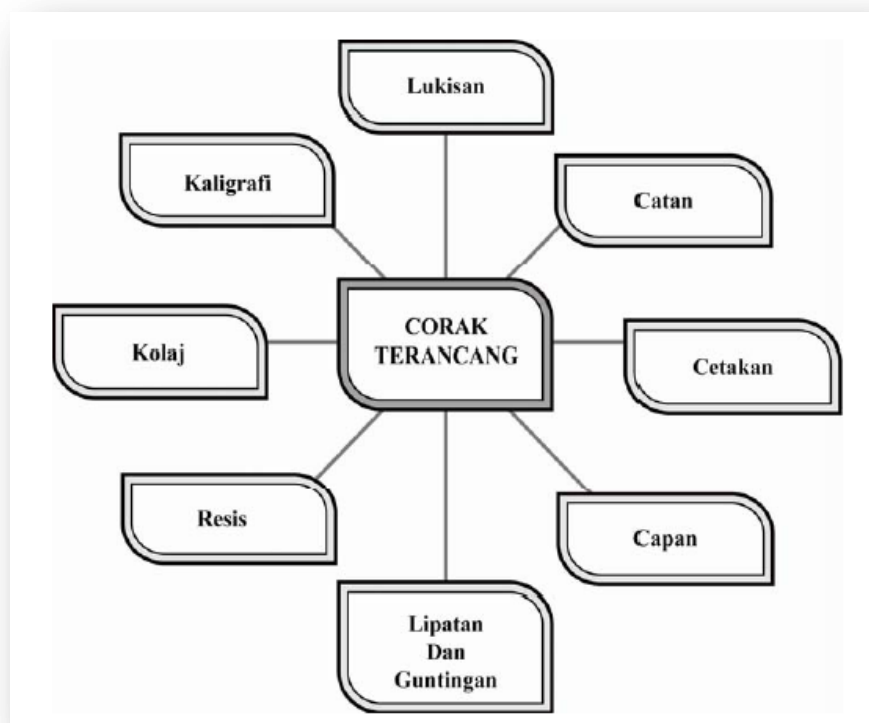
Dibuat secara terancang dan tidak terancang. Ia bergantung kepada kesesuaian motif dan tujuan corak ini dihasilkan. Sila rujuk Rajah 2.10 dan 2.11 untuk selanjutnya.



Rajah 2.10



Rajah 2.11: Corak tidak terancang



Rajah 2.12: Corak terancang

(c) Membentuk dan Membuat Binaan

Bidang ini menegaskan perkembangan persepsi pelajar terhadap aspek seni dari segi bentuk, ruang, struktur, imbalan dan kestabilan. Berpandukan aspek tersebut pelajar dapat memahami dengan lebih jelas bila mereka membentuk dan membuat binaan sesuatu model. Bidang kegiatan membentuk dan membuat binaan juga mendedahkan pelajar dengan penggunaan pelbagai bahan, alat dan teknik penghasilan. Ini memberi peluang kepada pelajar berinteraksi secara kreatif dengan alat dan bahan semasa menjalankan proses penghasilan seni.

Bidang kegiatan membentuk dan mermbuat binaan di sekolah rendah merangkumi;

- Arca timbul
- Arca assemblaj
- Arca mobail
- Arca stabail
- Model
- Diorama
- Boneka
- Topeng
- Origami

Tema dan Subjek

- (i) Alam semulajadi
- (ii) Perasaan dalaman, khayalan dan imaginasi si pelukis
- (iii) Aliran dan tema sejagat
- (iv) Keperluan dan pengalaman harian

(d) Kraf Tradisional

Kraf tradisional boleh didefinisikan sebagai perusahaan atau kerja-kerja berunsurkan seni yang melibatkan kemahiran kerja tangan serta memerlukan daya cipta dan kreatif masyarakat yang diwarisi turun temurun mengikut kaum masing-masing.

Jenis-jenis Kraf

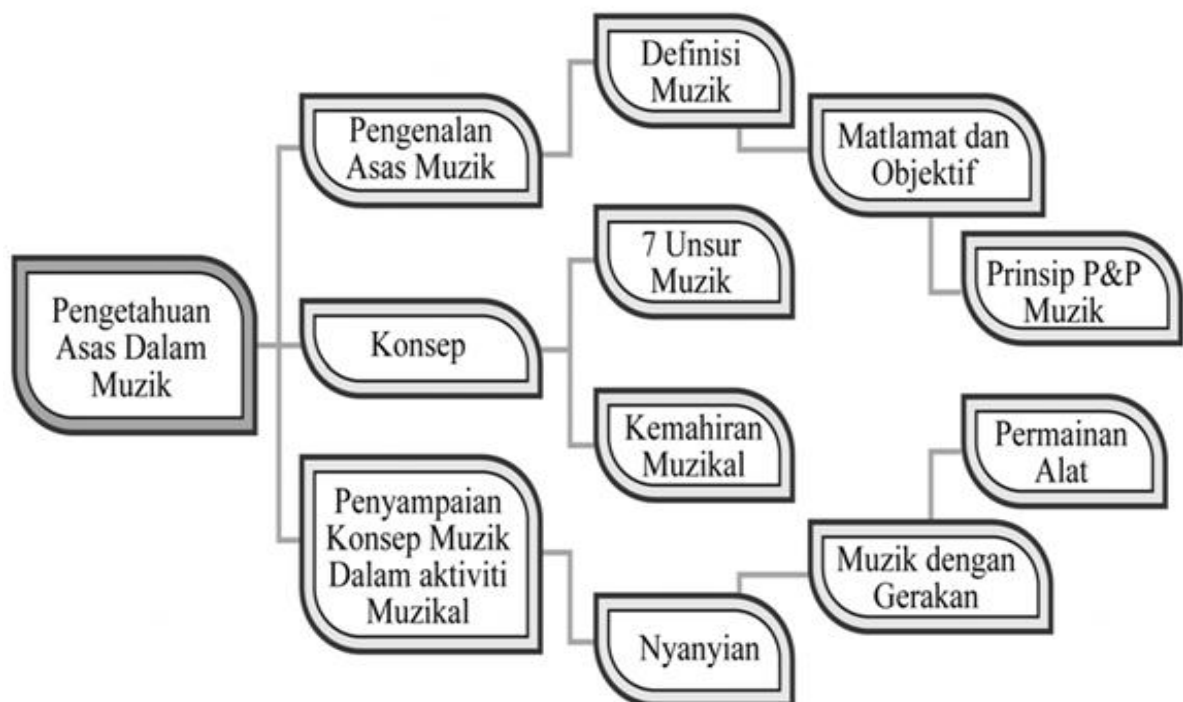
- (i) Alat domestik
- (ii) Alat permainan
- (iii) Alat mempertahankan diri
- (iv) Batik
- (v) Seni tekat
- (vi) Tembikar
- (vii) Anyaman
- (viii) Kelarai
- (ix) Ukiran

2.4 Seni Muzik

2.4.1 Pengenalan kepada konsep asas seni muzik

Seni muzik adalah bidang yang mengkaji tentang seni bunyi-bunyian. Semua manusia terdedah dengan muzik. Di mana-mana tempat muzik boleh didengar. Ini adalah bukti kepada besar peranan muzik dalam kehidupan manusia. Banyak cara manusia memberi respon terhadap muzik samada mendengar secara aktif atau pasif. Memandangkan kepentingan muzik kepada manusia, bidang pendidikan tidak terkecuali daripada menjadikannya medium utama dalam pengajaran dan pembelajaran.

2.4.2 Pengetahuan Asas Dalam Muzik



2.4.3 Definasi Muzik

Satu cabang seni dan juga sains yang menggabungkan bunyi-bunyi vokal atau instrumental termasuk bunyi-bunyi semula jadi dari persekitaran atau rekaan dengan satu cara yang dianggap memuaskan mengikut estetika, corak pemikiran, dan emosi manusia yang juga boleh mencerminkan sesuatu budaya tertentu.



Bunyi-bunyian dan instrumen

Pendidikan muzik adalah bertujuan untuk memperkembangkan potensi dan kualiti diri individu dari segi nilai estetika muzik dan etika melalui pelbagai pengalaman muzik ke arah meningkatkan kesejahteraan hidup dalam konteks budaya dan aspirasi negara.

2.4.4 Objektif Seni Dalam Pendidikan

Dengan memahami muzik pelajar akan dapat;

- (i) menikmati pelbagai pengalaman muzik;
- (ii) memperkembangkan nilai estetika, kreativiti, dan ekspresi diri;
- (iii) merasai dan mengenal konsep muzik;
- (iv) meningkatkan kemahiran mendengar muzik secara aktif;

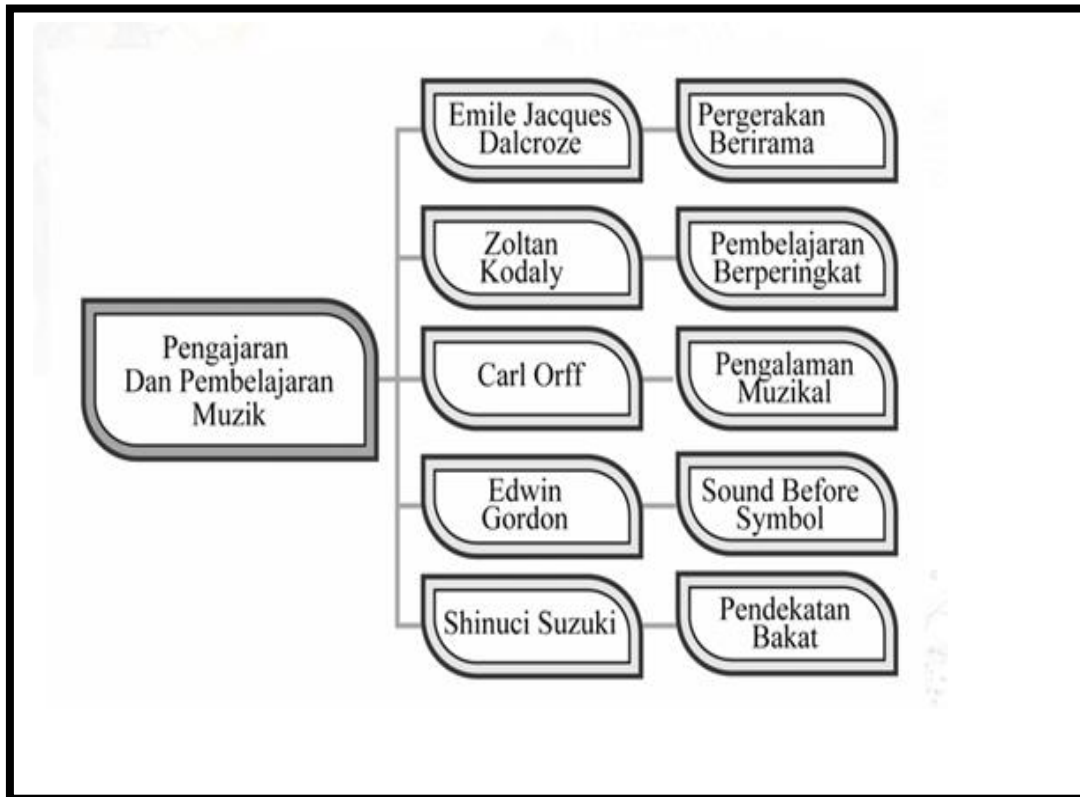
- (v) mengenal dan memahami sistem notasi muzik yang asas;
- (vi) memperkembangkan kemahiran asas dalam kegiatan nyanyian, muzik dengan gerakan dan permainan alat;
- (vii) memupuk semangat berusaha, disiplin diri dan yakin diri;
- (viii) mengamalkan semangat toleransi dan kerjasama;
- (ix) mengenal dan menghargai pelbagai jenis muzik tanah air, tradisional dan semasa yang sesuai;
- (x) mengenal muzik yang sesuai dari beberapa negara lain; dan
- (xi) menjadi pengguna muzik yang berpengetahuan dan berdiskriminasi.

2.4.5 Prinsip Pengajaran dan Pembelajaran Muzik

- 1) Mengajar bunyi-bunyian dahulu sebelum tanda-tanda atau saimbologi. (pelajar menyanyi dahulu sebelum mempelajari notasi muzik.)
- 2) memerhati, mendengar, meniru, serta membezakan bunyi-bunyi yang didengar
- 3) Mengajar unsur muzik (melodi, harmoni, irama, ekspresi, bentuk, warna ton atau jalinan)
- 4) Prinsip-prinsip dan segala teori harus diberi hanya selepas amalan praktik dijalankan
- 5) Pelajar membuat latihan-latihan dengan elemen-elemen muzik
- 6) Pelajar mengenali nama-nama not untuk nyanyian dan muzik

2.4.6 Kaedah-kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Muzik

Terdapat beberapa kaedah-kaedah pengajaran dan pembelajaran muzik seperti yang digambar dalam rajah berikut :



Kaedah-kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Muzik

2.4.6.1 Pendekatan Edwin Gordon

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran secara berperingkat atau '*sequential*'.

Mengenai kandungan muzik dan turutan pembelajaran di peringkat sekolah rendah.

Mengutamakan prinsip '*sound before symbol*' dimana keutamaan diberikan kepada pembelajaran permainan muzik tanpa notasi dahulu sebelum simbol-simbol muzik diperkenalkan.

- digelar 'pendekatan bahasa ibunda'
- menamakan kaedanya sebagai '*talent education*' atau pendekatan bakat'.
- Mendengar muzik secara berulang kali atau berkali-kali atau secara bertubi-tubi dianggap amat penting di dalam pendekatan Suzuki.

- Pendekatan Suzuki masih dikekalkan sehingga kini dalam situasi pengajaran dan pembelajaran muzik.



Edward Gordon

2.4.6.2 Pendekatan Carl Orff

Pendekatan Orff boleh dibahagikan kepada :-

Imitasi (Mengajuk Balik)

- Berkait dengan perkembangan kemahiran-kemahiran asas dengan menggunakan pertuturan berirama dan juga irama badan.
- Irama badan yang dimaksudkan adalah melalui aktiviti-aktiviti bertepuk tangan, petik jari, menampar peha, hentak kaki dan sebagainya.

Eksplorasi (Fasa Cari Sendiri)

- Pelajar digalakkan supaya membuat eksperimen dengan bunyi-bunyi muzikal dan membuat gerakan dengan usaha sendiri.

Improvisasi

- Pelajar digalakkan supaya melakukan improvisasi secara individu atau kumpulan dengan kesemua peralatan Orff. Pada mulanya hanya skel pentatonik disyorkan.

Pentatonik C



Creation (Mencipta)

- Diperingkat ini cerita pelajar dan puisi digunakan sebagai bahan muzikal untuk penciptaan muzik dengan menggunakan pertuturan berirama, gerakan, nyanyian dan permainan alat-alat muzik Orff.



Aktiviti pembelajaran ciptaan

Literasi

Pada tahap ini pelajar akan belajar menulis dan membaca notasi muzik seperti 'sight singing', menulis corak irama dan skor muzik.

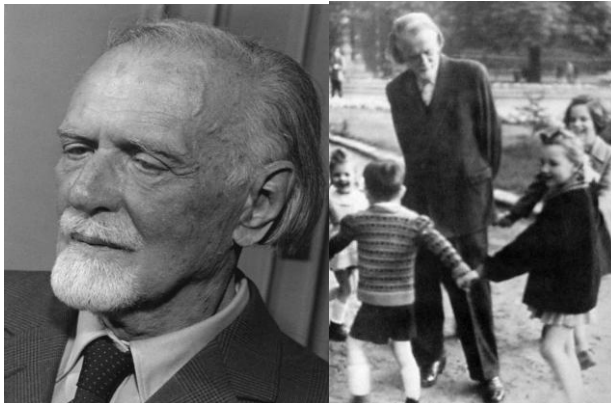
„O Fortuna“
aus / from: *Carmina Burana*

Carl Orff
1895-1982
Arr.: Hermann Regner



Pendekatan Zoltan Kodaly

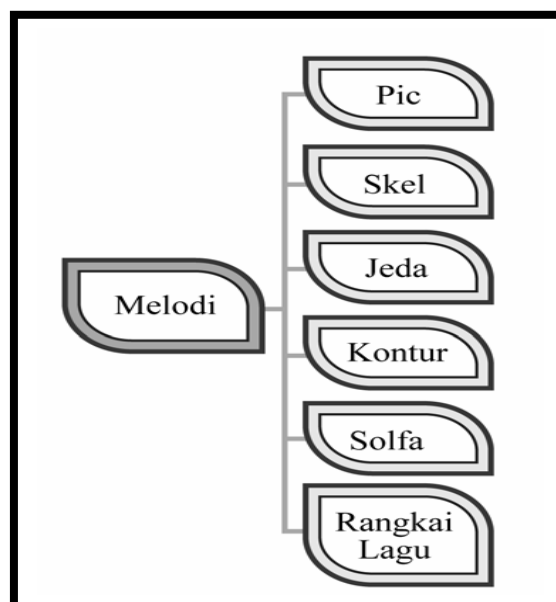
- mengasaskan satu pendekatan yang terkenal diseluruh dunia
- Kodaly telah memberi penekanan yang jelas kepada aktiviti membaca dan menulis notasi muzik dari peringkat awal lagi melalui aktiviti nyanyian semerta dan menurunkan melodi dengan notasi.
- Kegunaan isyarat tangan, latihan solfa tangga nada pentatonik dan nyanyian lagu rakyat secara a capella (nyanyian tanpa iringan alat muzik).



Pendekatan Zoltan Kadaly

KONSEP MUZIK

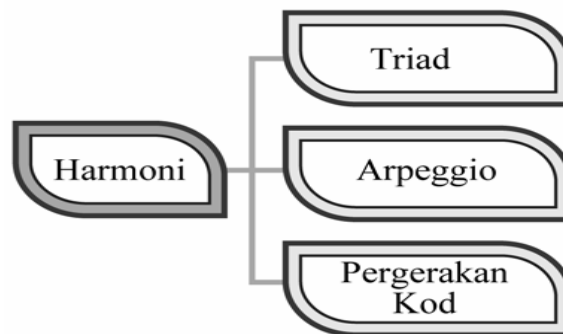
- Muzik ialah bunyian yang disusun secara sistematik dan mempunyai kualiti tersendiri.
- Konsep muzik merangkumi Irama, Melodi, Harmoni, Warna Ton, Tekstur, Bentuk dan Ekspresi.



Aspek bagi Elemen Melodi

i) Melodi

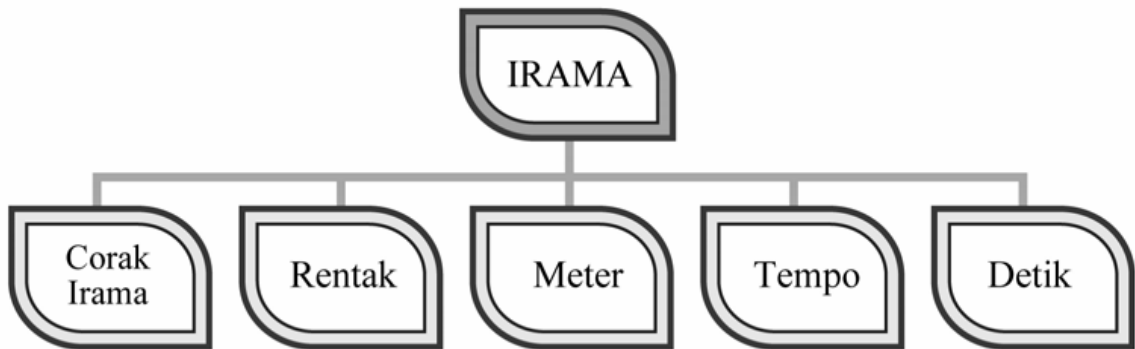
- Melodi mengandung pic rendah, sederhana dan tinggi. Contohnya lagu 'Rasa Sayang'.
- Pic adalah sesuatu bunyi yang tinggi atau rendah.
- Jeda ialah jarak pic di antara dua not.
- Skel ialah susunan lapan not dalam satu tanda nada dimainkan mengikut langkah tertentu.
- Solfa ialah nyanyian pic menggunakan sebutan not C.

ii) Harmoni

- Harmoni ialah gabungan dua atau lebih not yang dibunyikan bersama atau serentak.
- Gabungan not-not ini akan membentuk kod. Kegunaan kod adalah untuk mengiringi melodi.

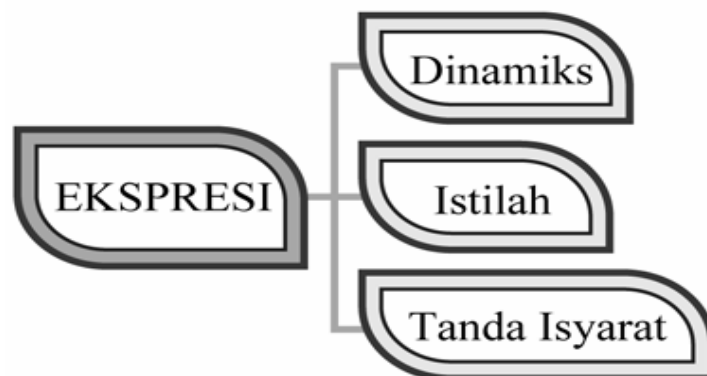
iii) Irama

- Gabungan pelbagai jenis nilai not muzik yang berbeza akan menghasilkan irama yang berbeza.

iv) Ekspresi

- Merupakan ciri muzikal yang mempengaruhi sesuatu persembahan vokal atau instrumental. Ciri muzikal ini ialah dinamik, istilah dan tanda isyarat. Gabungan aplikasi ciri muzikal boleh menghasilkan interpretasi tersendiri.

Peta Minda Ekspresi



v) Bentuk

- Karya muzik mempunyai susunan struktur tersendiri.
- Karya yang mempunyai struktur dua bahagian dinamakan binari atau bentuk AB.

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Binari2. Tinari3. Rondo4. Strofik5. Sonata |
|---|

vi) Warna Ton

- Bunyi mempunyai sifat dan kualiti tersendiri dan ini dinamakan warna ton dalam muzik. Contoh bunyi yang mempunyai warna ton yang berbeza ialah:
 - Suara lelaki dengan suara perempuan;
 - Suara orang menjerit dengan suara berbisik;
 - Tepukan tangan dengan petikan jari;
 - Ketukan batu dengan ketukan kayu;
 - Kicauan burung dengan salakan anjing;
 - Geseran gelas dengan ketukan kayu;
 - Paluan gong dengan gesekan biola; dan
 - Petikan gitar dengan tiupan trumpet

vii) Jalinan

- Jalinan muzik merupakan satu ciri cara pemuzik mengadunkan bunyi muzik agar menjadi lebih menarik dan diminati ramai.
Jalinan boleh dibahagikan kepada

- a) **Jalinan Monofoni:**
- Apabila muzik itu hanya pada melodi sahaja iaitu tanpa ada alat iringan atau hanya mempunyai satu bunyi sahaja. Tiada iringan (no accompaniment) Penggunaan satu alat muzik sahaja.
- b) **Jalinan Homofoni:**
- Apabila melodi diringi oleh alat muzikal yang berharmoni yang mempunyai kod. Seperti gitar, piano, organ dan sebagainya.
- c) **Jalinan Polifoni:**
- Apabila satu atau dua melodi dibunyikan berterusan dengan menggunakan alat iringan.

2.4.6 Kemahiran Muzikal

2.4.6.1) Kemahiran Muzikal Nyanyian

i) Mengetahui dan membina teknik menyanyi berasaskan elemen-elemen berikut:

- a) Postur -Keadaan fizikal semasa menyanyi secara berdiri atau duduk
- b) Pernafasan -Bagaimana proses pernafasan bila menyanyi
- c) Sebutan -Cara menyebut sesuatu bunyi linguistik bahasa dengan betul
- d) Artikulasi –Penghasilan bunyi vokal atau konsonan dalam nyanyian
- e) Ekspresi – Dinamik dan mud dalam nyanyian
- f) Penghasilan ton (register) – Gelap atau cerah sesuatu bunyi dihasilkan
- g) Memfrasa – Rangkaian dalam lagu.



Aktiviti kemahiran nyanyian

(ii) Membina kemahiran menyanyi**a) Kemahiran Individu**

- menyanyi pelbagai jenis lagu secara solo
- menyanyikan skala: jeda, arpeggio menaik dan menurun
- menyanyikan semula keratan lagu yang didengarkan
- menyanyi serta merta mengikut skor muzik

b) Kemahiran Ensemble

- menyanyi dalam ensemble vokal secara unison
- menyanyi secara ensemble vokal secara berharmoni dalam lapisan suara. -
Soprano, alto dan tenor.
- Mendengar secara aktif dan selektif

2.4.6.3 Kemahiran Muzikal Muzik dengan gerakan

- Bergembira bergerak dengan muzik
- Melibatkan diri secara aktif
- Melahirkan ekspresi diri melalui pergerakan
- Memahami konsep muzik melalui pergerakan
- Mengenali aspek budaya yang berkaitan dengan pergerakan dengan muzik
- Meneroka dan menginterpretasi muzik melalui gerakan
- Memupuk nilai yakin diri, disiplin diri dan daya estetika muzik.



Kemahiran gerakan



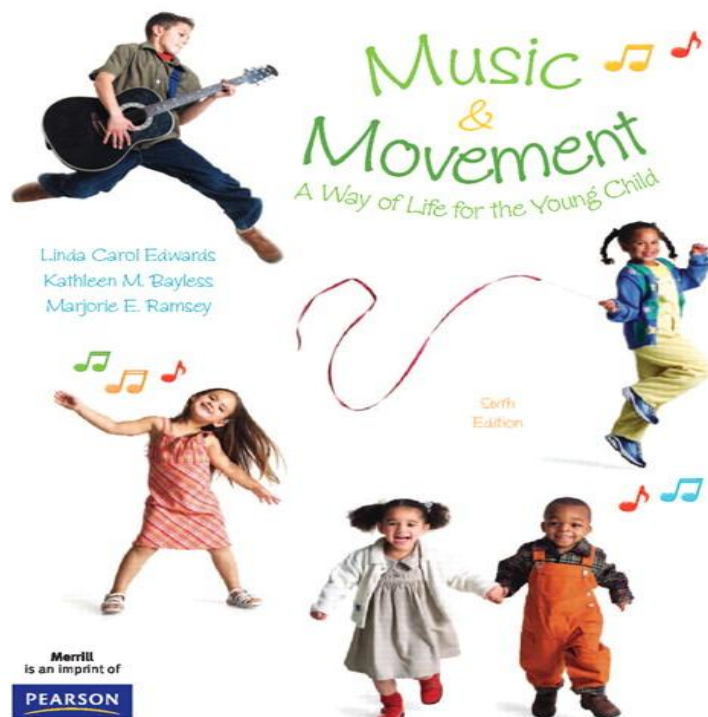
Bergembira bergerak dengan muzik



Melahirkan ekspresi diri melalui pergerakan



Memupuk nilai yakin diri, disiplin diri dan daya estetika muzik



2.4.6.4 Kemahiran Muzikal Permainan Alat Muzik

- Bergembira bermain alat muzik
- Melibatkan diri secara aktif
- Mendengar secara aktif dan selektif
- Bermain alat muzik secara muzikal dan terkawal
- Memahami dan mengaplikasi konsep muzik dalam permainan alat
- Mengenali alat muzik tradisional
- Membuat improvisasi secara meneroka konsep muzik melalui aktiviti alat permainan
- Memupuk nilai yakin diri, disiplin diri dan daya estetika muzik.



Memahami dan mengaplikasi konsep muzik dalam permainan alat



Mengenalı alat muzik tradisional



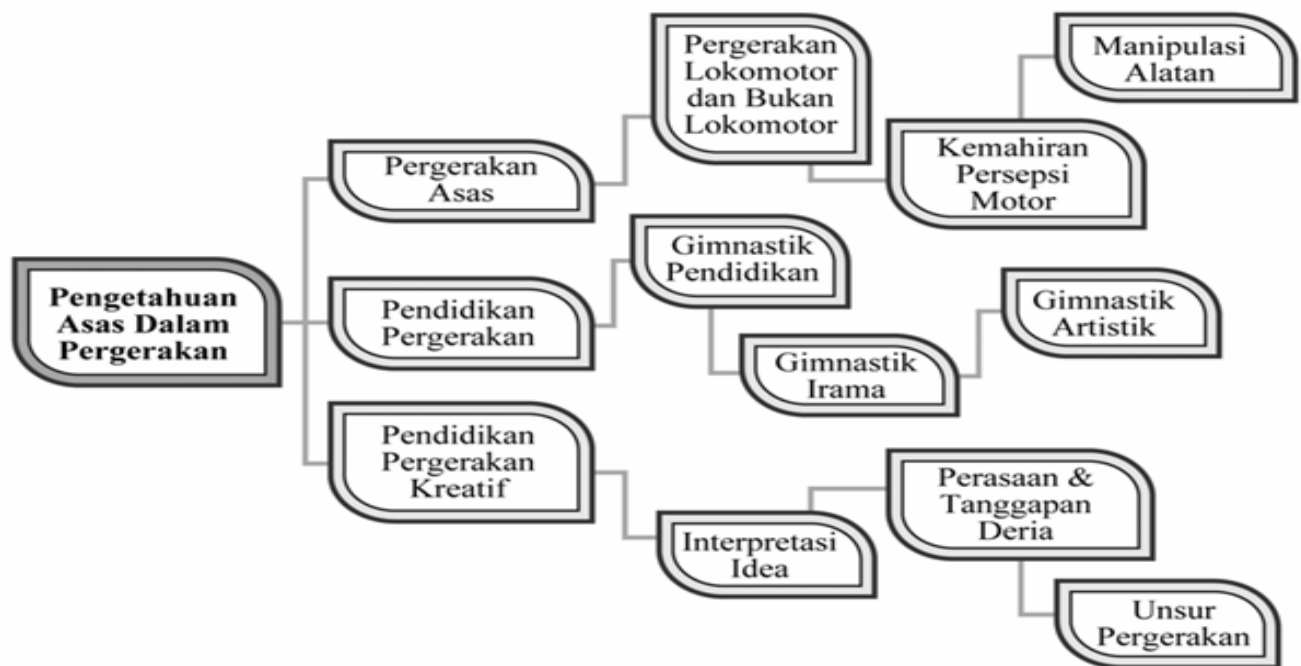
Bergembira bermain alat muzik

2.5 PENGETAHUAN ASAS DALAM PERGERAKAN

2.5.1 Pengenalan kepada konsep asas PERGERAKAN

- Bermaksud proses yang memandu pelajar untuk memperolehi kecekapan pergerakan menerusi teknik-teknik menyelesaikan masalah dan improvisasi dengan menekankan kebebasan ekspresi yang berteraskan kegiatan-kegiatan penerokaan, penemuan dan kreativiti.

2.5.2 Pendidikan pergerakan dalam konteks Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah



Pendidikan pergerakan dalam konteks Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah

Pendidikan pergerakan dalam konteks Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah di bahagikan kepada dua kategori iaitu Pergerakan kreatif dan Gimnastik.

2.5.3 Kemahiran Lokomotor dan Bukan Lokomotor

2.5.3.1 Kemahiran Lokomotor

Satu daripada tujuan program pendidikan pergerakan di prasekolah ialah untuk membantu kanak-kanak membina kemahiran asas pergerakan. Antara kemahiran yang perlu diajar kepada mereka adalah kemahiran lokomotor.



Kemahiran lokomotor melibatkan pergerakan berarah dari satu tempat satu tempat lain. Pergerakan seperti ini adalah seperti berikut :

i) Berjalan

Frasa pengajaran penting:-

- Ayun langkah dari paras punggung
- Berpijak di tumit dan biarkan berat badan beralih pantas di sepanjang bahagian sisi luar tapak kaki sehingga ke hujung ibu jari.
- Ibu jari kaki menghala lurus ke hadapan.
- Berjalan dengan lembut
- Muka dongak dan memandang lurus ke hadapan
- Melenggangkan lengan dan tangan secara bersahaja

Cadangan untuk penelitian :

- Berjalan tegak-tinggi, kemudian berjalan tegak berjengket yakni lebih tinggi
- Jalan berundur kemudian ke hadapan
- Berjalan seperti robot atau askar permainan.
- Berjalan seperti gergasi
- Berjalan seperti gorilla, gajah, anjing cedera di kaki
- Berjalan seperti barang permainan berkuasa bateri
- Berjalan seperti patung-patung kawalan tali
- Berjalan bebas (tekankan imbalan yang baik)
- Berjalan setempat, ke hadapan, ke belakang, ke kiri, ke kanan dan bentuk zig-zag
- Berjalan mengikut gabungan mana-mana cara di atas
- Berjalan berjengket, di atas tumit, mengangkat lutut tinggi, kaki jegang dan berjalan seperti berkawat
- Berjalan perlahan dengan langkah besar dan langkah kecil.
- Berjalan pantas dengan langkah besar dan langkah kecil.
- Berjalan perlahan sambil menurunkan dan meninggikan badan.

ii) Berlari

- Pola berlari adalah sama dengan pola berjalan.
- Yang berbeza ialah semasa berlari ada ketikanya kaki tidak menahan berat badan kerana kaki dan seluruh anggota terangkat daripada mencecah bumi.
- Lutut lebih kerap diangkat dan dibawa ke arah hadapan.
- Tangan dibengkokkan di bahagian siku sambil diayun ke arah hadapan dan belakang bertukar ganti dengan arah pergerakan kaki.

Frasa Pengajaran Penting:

- (a) Berlari di atas bebola kaki.
- (b) Bengkokkan siku dan lutut
- (c) Ayun tangan ke hadapan
- (d) Tegakkan kepala
- (e) Berlari dengan gaya yang lembut

- Semasa berlari, lutut di angkat ke hadapan dan kemudian kaki dihulur untuk mencecah tempat berpijak.
- Kaki belakang bengkok serta terangkat daripada tanah setelah mengambil kekuatan atau lanjutan untuk bergerak maju.
- Lonjakan adalah daripada satu kaki dan pendaratan adalah di atas kaki yang satu lagi.

iii. Berlari serta Berlonjak (LEAP)

- Semasa berlari, lutut di angkat ke hadapan dan kemudian kaki dihulur untuk mencecah tempat berpijak.
- Kaki belakang bengkok serta terangkat daripada tanah setelah mengambil kekuatan atau lanjutan untuk bergerak maju.
- Lonjakan adalah daripada satu kaki dan pendaratan adalah di atas kaki yang satu lagi.

Frasa Pengajaran Penting:

- (i) Tolak ke atas, hulur dan jejak.
- (ii) Ayun tangan (lengan) ke atas dan ke hadapan
- (iii) Lari, lari dan lompat (tekankan perkataan lompat untuk menandakan kekuatan dalam pergerakan)

iv) Melompat

- Lompatan ialah pergerakan yang mengangkat badan ke udara daripada tempat berpijak dengan tolakan / lonjakan sebelah atau kedua-dua belah kaki.
- Badan berada diudara buat seketika, kemudian turun semula di atas sebelah atau kedua-dua kaki.
- Tujuan lompatan mungkin untuk menguasai jarak hadapan atau ketinggian lompatan.

Frasa Pengajaran Penting

- (i) mengayun tangan ke belakang dan ke hadapan, dan kebawah dan ke atas
- (ii) membengkokkan lutut dan buku lali dan melonjak dengan kuat
- (iii) hulur dan jejak

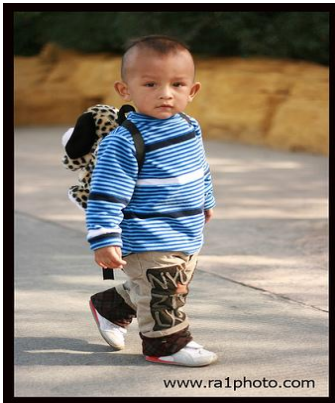
v) Melompat Ketingting

- Melompat menggunakan sebelah kaki sahaja.
- Selepas itu, kaki yang sama akan mendarat semula.
- Lutut kaki yang tidak digunakan hendaklah dibengkokkan supaya kakinya tidak mencecah tanah.
- Kaki didaratkan di atas ibu jari dahulu, kemudian hujung tapak dan tumit di atas tanah.

Frasa Pengajaran Penting

- ketingting keudara dengan sebelah kaki dan menurun dan mendarat semula dengan kaki yang sama
- angkat tangan ke atas
- kepala tegak
- lutut bengkok

Selain itu terdapat contoh pergerakan lokomotor yang lain iaitu meloncat , lari skip, Galop dan meluncur



Pergerakan Locomotor



Pergerakan Lokomotor

2.5.3.2 Kemahiran Lokomotor

Kemahiran lokomotor melibatkan pergerakan statik. Pergerakannya adalah seperti berikut :

- i) Membongkok
- ii) Meregang
- iii) Memulas
- iv) Berpusing
- v) Mengangkat badan
- vi) Merebah
- vii) Menghayun

2.5.4 Kemahiran Persepsi Motor

- Pendedahan kepada pelbagai aktiviti persepsi motor (perceptual-motor) adalah penting bagi pembinaan pergerakan berkordinasi.
- Pelajar perlu mempunyai rasa kewujudan dirinya dalam ruangan.
- Pelajar perlu mengenalpasti arah kiri dan kanan dan boleh memahami perkaitan bentuk atau corak.
- Perkembangan persepsi motor juga memainkan peranan dalam pencapaian akademik kanak-kanak.
- Kemahiran persepsi motor diperlukan bagi membaca huruf isyarat (decoding) dan kemahiran ini merupakan suatu keperluan awal bagi kemahiran membaca.

Berikut adalah kemahiran-kemahiran persepsi motor:

- a) Mengimbang
- b) Kesedaran badan
- c) Kesedaran ruang
- d) Kesedaran hala datar (laterality)
- e) Kesedaran arah (directionality)
- f) Kordinasi tangan-mata atau kaki-mata

(a) Mengimbang

Mengimbang boleh dibina melalui berdiri di atas sebelah kaki atau ketingting atau berjalan di atas palang pengimbang.



Mengimbang

(b) Kesedaran Badan

Kesedaran badan merupakan persepsi tentang diri sendiri:

- Saiz
- Pengetahuan tentang bahagian-bahagian tubuh badan serta perkaitannya di antara satu dengan yang lain
- Berupaya melakukan pergerakan membongkok, melurus, memusing, mengilas dan menggerakkan badan.
- Perasaan timbul ketika berada dalam kedudukan yang berbeza-beza.



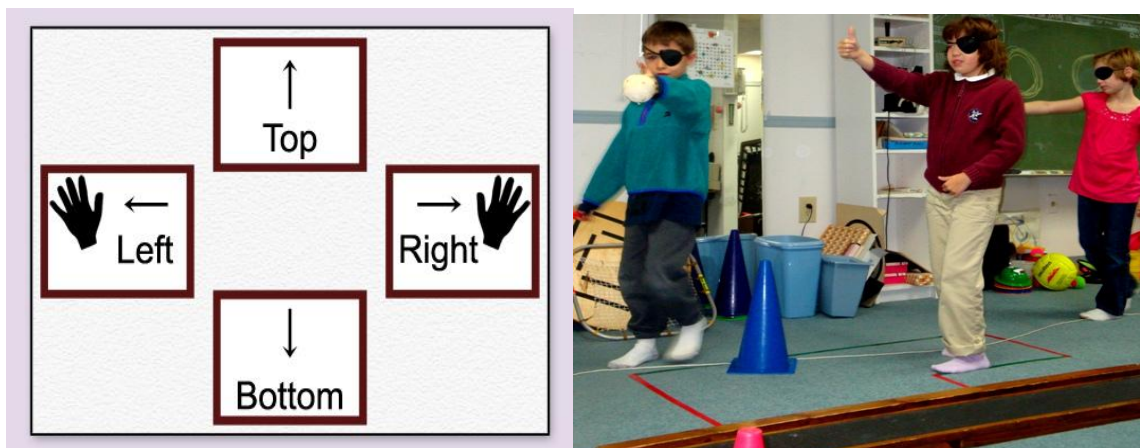
Kesedaran badan

(c) Kesedaran Ruang

- Kita hidup di dalam ruangan dan tubuh badan kita mengisi ruangan tersebut.
- Kita sebenarnya bergerak melalui ruang dan tubuh badan kita memenuhi ruang seperti juga benda-benda lain yang berada dipersekitaran kita.
- Konsep asas yang perlu di terokai oleh pelajar supaya mereka boleh menyedari tentang keadaan zahir tubuh badan mereka yang sebenar.

(d) Kesedaran Hala Datar (Laterality)

- Hal ini merupakan kesedaran tentang wujudnya arah kanan dan kiri di sisi tubuh badan seseorang.
- Dapat mengawal pergerakan daripada kedua-dua belah bahagian tubuh badan secara serentak atau secara berasingan.
- Sebarang latihan yang memerlukan kordinasi bahagian kiri dan kanan tubuh badan atau pergerakan yang bertentangan iaitu tangan atau lengan kanan dan kaki



Kesedaran hala datar

(e) Kesedaran Arah

- Kesedaran ini membolehkan seseorang menyedari arah ke kiri, kanan atas, bawah hadapan dan belakang di dalam ruang persekitarannya.
- Kesedaran lauran arah ini terbina daripada kesedaran dalaman yang dikenali sebagai kesedaran hala-datar.
- Umpamanya bergerak ke hadapan, ke belakang, kekiri, ke kanan, ke atas, dan kebawah boleh membina kesedaran arah.
- Melalui pergerakan seumpama ini pelajar dapat membiasakan dan menyesuaikan pengalaman yang diperlukan apabila memerhati baris-baris perkataan di dalam muka surat bercetak iaitu semasa membaca.

(f) Kordinasi Tangan-mata atau Kaki-mata

- Interaksi ini haruslah dilakukan dengan mudah, cekap dan tepat.
- Melambungkan bola dan menyambut dengan kedua-dua belah tangan atau melambungkan dengan sebelah tangan dan menyambutnya dengan tangan yang sebelah lagi.
- Permainan yang melibatkan sepakan pula adalah baik bagi kordinasi kaki-mata.
- Pelajar boleh menyepak bola ke arah sasaran yang tidak bergerak atau ke arah gawang gol.



Kordinasi Tangan-mata atau Kaki-mata

2.5.5 PENDIDIKAN PERGERAKAN

Pendidikan pergerakan dapat melatih kebolehan menghubungkan kemahiran-kemahiran seperti berikut:

Hubung kait motor-penglihatan

- Menangkap bola
- Melambungkan bola melalui gelung rotan
- Menggelecek bola hoki

Pemindahan motor-penglihatan

- Mengulang semula sesuatu pergerakan
- Melakukan kedudukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu gambar
- Membaca dan melakukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu arahan

Hubung kait motor-pendengaran

- Menari mengikut muzik
- Melahirkan pergerakan kreatif mengikut muzik seperti pic yang berbunyi rendah dan kuat yang digambarkan dengan langkah yang kuat dan badan yang direndahkan.



Hubungkait motor dan pendengaran

Penukaran motor-pergerakan

- Mendengar dan melakukan arahan
- Melahirkan urutan ritma seperti bertepuk atau mengetuk mengikut irama



Penukaran motor pergerakan

Hubung kait motor kinestatik

- Aktiviti penyedaran tubuh badan
- Aktiviti mengimbangkan badan.



Hubung kait motor kinestatik

Hubung kait motor-taktil

- Memanjat (jungle gym)
- Merangkak menerusi terowong.



Hubung kait motor taxtile

2.5.6 Gimnastik pendidikan

Gimnastik pendidikan dibahagikan kepada kategori :

- pengalaman lantai,
- pengalaman atas rumput,
- tikar getah
- atau permainan yang tidak banyak memerlukan peralatan untuk meningkatkan cabaran.

a) Pengalaman Lantai

- antaranya lakuan mengguling daripada kedudukan berdiri kepada bergerak dan mengguling.



Pengalaman lantai

b) Pengalaman Peralatan

- menggunakan peralatan-peralatan gimnastik seperti palangimbangan, palang selari, peti pelana dan gelang.

- sekolah rendah lazimnya menggunakan bangku panjang, meja, kerusi, gegelang, tali panjat dan rangka-rangka panjat untuk menerapkan pengalaman gimnastik menerusi penggunaan alatan.



Pengalaman peralatan

Gimnastik Irama

- Aktiviti gimnastik berirama ini biasanya dilakukan pada bentuk awalan dengan menggunakan peralatan seperti bola, gelang, rotan, tali dan reben.



Gimnastik irama

(a) Gimnastik Berirama (Bola)

Adalah teknik-teknik asas dalam memanipulsikan bola seperti mengguling, mengayun, dan melontar yang digubah mengikut muzik.



Memanipulsikan bola

(b) Gimnastik Berirama (Belantan)

- Belantan yang digunakan adalah lebih kurang 3 kaki persegi panjang.
- Teknik-teknik penggunaan belantan serta aktivitinya adalah seperti berikut: dengan muzik berentak Waltz.



Gimnastik berirama

(c) Gimnastik Berirama (Gelung)

- Gelang yang digunakan berukuran 20-27 inci diameter dengan tapak tangan menadah ke atas dan ke bawah untuk aktiviti-aktiviti gelang dengan muzik berentak waltz.



Gimnastik berirama

d) Gimnastik Berirama (Reben)

- Reben yang digunakan berukuran 10 – 15 kaki panjang dan muzik berentak Waltz.
- Kibarkan reben dari satu bahagian ke satu bahagian lain dihadapan dalam pola melengkung.



Gimnastik reben

(e) Gimnastik Berirama (Tali)

- Tali digunakan berukuran berdasarkan saiz dan ketinggian gimnas.
- Diukur dari tapak kaki hingga ke bahagian ketiak gimnas.

Gimnastik Artistik

Pelajar seharusnya telah boleh menguasai semua asas gimnastik.



Gimnastik artistik

(a) Gulingan

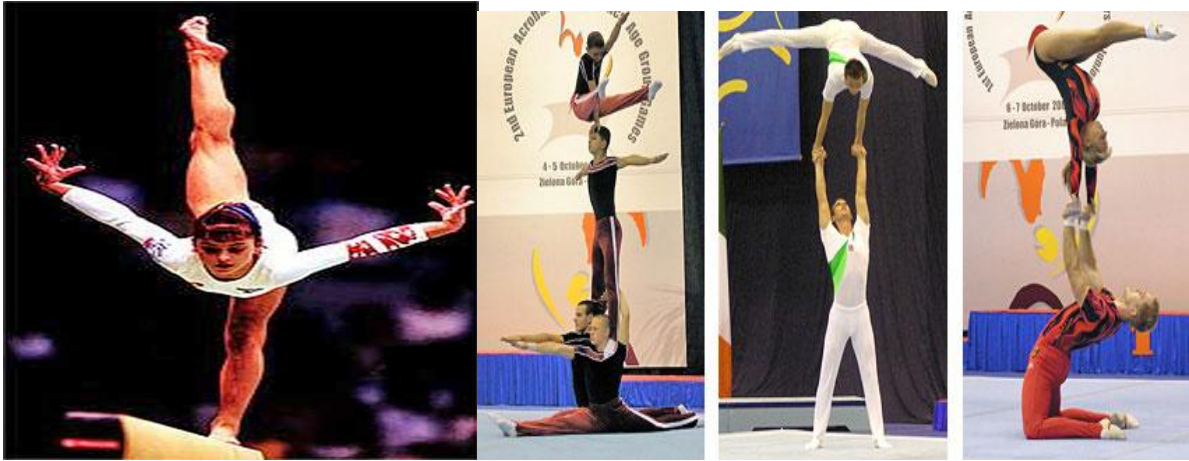
- Mengguling ialah lakuan memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling suatu paksi.
- Mereka juga boleh mempraktikkan lakuan mengguling dengan cara menjunam, atau mempraktikkan lakuan mengguling dengan kadar pergerakan yang berbeza-beza.



Memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling suatu paksi

(b) Imbangan

- Mengimbang bermaksud kestabilan yang dihasilkan oleh pengagihan berat yang sama rata di kedua-dua belah paksi menegak, yang juga mempunyai ciri kesepaduan unsur-unsur estetik yang menarik.



AMALI 2 (9 JAM)

Menjalankan aktiviti meneroka, memperoleh pengalaman dan mengekspresi melalui seni

- Meneroka
 - Meneroka alat dan bahan
 - Meneroka idea dan isi kandungan
 - Meneroka cara pengelolaan, olahan dan manipulasi
- Memperoleh Pengalaman
 - Mengaplikasikan pelbagai strategi dan aktiviti mudah untuk memperoleh pengalaman
 - Memperoleh pengalaman pelbagai arah dan jarak menggunakan muzik, visual dan pergerakan
 - Memperoleh pengalaman corak, irama melalui muzik, visual dan pergerakan
 - Menulis refleksi dan merekod gerakbalas diri dalam proses memperoleh pengalaman
- Ekspresi
 - Meluahkan perasaan melalui ekspresi mud, idea, maklumat yang berbeza melalui aktiviti kreatif seni visual, muzik dan pergerakan
 - Menghuraikan sifat kesan yang ekspresif dalam aktiviti seni visual, muzik dan pergerakan
 - Menggunakan aktiviti kreatif seni visual, muzik dan pergerakan untuk tujuan ekspresi dan komunikasi
 - Membincangkan gerakbalas, perasaan diri terhadap pelbagai bentuk ekspresi dan menghubungkaitkan dengan isi pelajaran

TAJUK 3**APLIKASI DAN PENGURUSAN AKTIVITI
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN****3.0 Sinopsis**

Menumpukan kepada interpretasi dan definisi tentang penerokaan, pengalaman dan ekspresi yang berkaitan dengan Seni dalam Pendidikan. Topik ini juga cuba menjelaskan tentang penerokaan alat dan bahan, cara pengolahan dan manipulasi serta idea dan isi kandungan yang digunakan dalam seni. Ianya dapat menghuraikan dan menjana minda tentang penggunaan pelbagai strategi untuk memperolehi pengalaman dan boleh menjelaskan juga memberi pemahaman tentang bentuk-bentuk dan unsur-unsur ekspresi diri kanak-kanak.

Menegaskan tentang kepentingan penghubungkaitan pada setiap mata pelajaran dalam pengajaran dan pembelajaran serta dapat memahami pengertian, tujuan dan peranan penghubungkaitan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Diharapkan dengan menggunakan penghubungkaitan dapat membina atau membentuk sahsiah, emosi, jasmani dan fizikal pelajar supaya menjadi masyarakat yang berpekerti mulia.

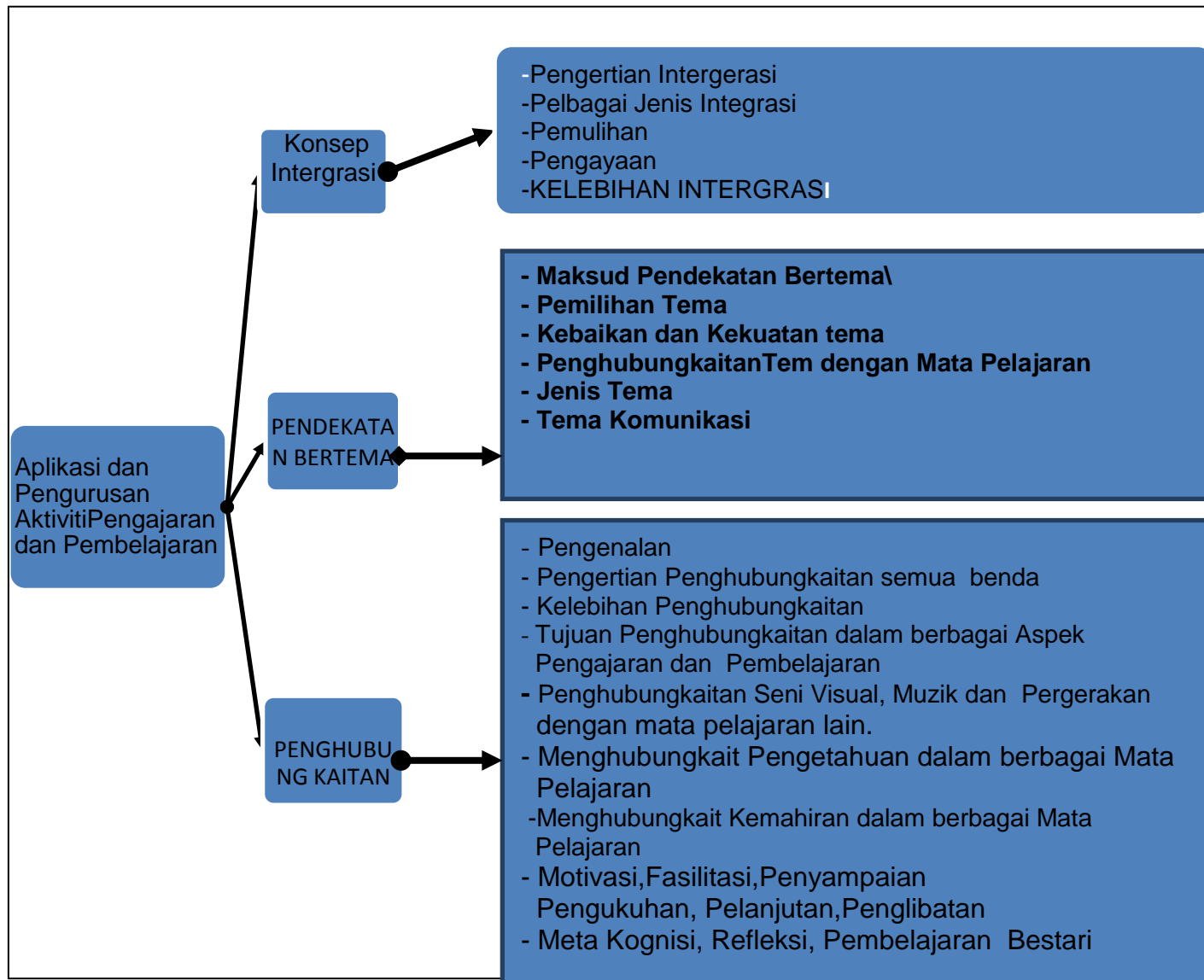
Membantu anda memahami pendekatan bertema dan aktiviti-aktiviti yang berkaitan dengan tema serta dapat membantu pelajar untuk meningkatkan tahap kefahaman dan kesedaran untuk lebih mendalami tentang tema-tema yang ada serta dapat membantu untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran bagi muzik, pergerakan dan seni visual.

3.1 Hasil Pembelajaran

Di akhir topik ini, anda seharusnya dapat

1. Memahami pengertian penghubungkaitan;
2. Menyatakan peranan penghubungkaitan dalam pengajaran dan pembelajaran;
3. Menyatakan tujuan pendekatan bertema;
4. Menjelaskan hubungkait tema dengan matapelajaran;
5. Menjelaskan pelbagai jenis integrasi yang digunakan di dalam pengajaran dan pembelajaran;
6. Menyatakan kelebihan integrasi semasa pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan ;
7. Memahami bagaimana untuk melaksanakan integrasi seni visual, Muzik dan pergerakan dengan mata pelajaran lain.

3.2 Kerangka Tajuk



3.3 KONSEP INTERGRASI

3.1.1 Pengenalan

Pembelajaran yang berkesan berkaitan dengan pelaksanaan dan pengintergrasian kurikulum dengan aspek penerokaan, pengetahuan, kemahiran serta melahirkan idea melalui percakapan, tulisan, lukisan, muzik, nyanyian, lakunan dan sebagainya. Pelaksanaan aktiviti-aktiviti ini mampu membina dan menyuburkan sikap dan pemikiran kreatif selain daripada menjadi aktif dan progresif. Pendidikan Intergrasi merupakan satu program yang amat popular di luar negara seperti Amerika Syarikat yang telah mempeloporinya sejak tahun 1900an lagi dengan memberikan penekanan pada mata pelajaran sains yang menjadi asas dalam kehidupan. Konsep integrasi dalam kurikulum telah diamalkan dengan meluas di negara-negara maju sebelum ini.

3.1.2 Pengertian Intergrasi

Ramai pendidik menggunakan konsep dan makna pengintergrasian dari pelbagai sudut seperti psikologi, sosiologi dan pedagogi. Integrasi dari sudut psikologi sentiasa berkait rapat dengan personaliti total dimana ini bermaksud bahawa individu itu adalah insan total dan segala unsur perkembangan pelajar yang mengandungi aspek-aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial sentiasa berkait rapat dan saling bergantung antara satu sama lain.

Dari sudut sosiologi, integrasi mempunyai lebih daripada satu makna. Pertama, ia boleh dilihat dari sudut perhubungan antara personaliti dengan personaliti seperti antara seseorang pelajar dengan seseorang pelajar, dan antara pelajar dengan guru. Kedua perlu ada rasa keinginan yang terjalin dalam perhubungan antara individu dengan pelbagai pelbagai agensi masyarakat dan akhir sekali harus ada pengiktirafan terhadap perhubungan antara pelbagai institusi masyarakat itu.

Manakala dari sudut pedagogi, intergrasi melibatkan kaedah teknik mengajar yang meliputi pelbagai isi pelajaran dan kemahiran melalui unit pembelajaran dan bidang pelajaran yang khusus untuk tujuan membantu dalam pendekatan menyelesaikan masalah sebagai satu cara belajar.

3.1.3 Pelbagai Jenis Integrasi

Pelbagai cara integrasi dijalankan semasa proses pengajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) dengan penegasan yang berkesan bagi memastikan kejayaan proses pembelajaran pelajar berlaku untuk mencapai hasrat dalam falsafah, matlamat dan objektif pendidikan kebangsaan. Beberapa kaedah diguna pakai dalam proses pengajaran antaranya ialah konsep integrasi yang lebih dikenali sebagai kesepaduan. Konsep bersepadu dalam KBSR membawa maksud bahawa penguasaan ilmu pengetahuan, kemahiran, bahasa dan pemupukan nilai-nilai murni dilakukan secara integrasi dan menyeluruh. Ini kerana dalam KBSR pendidikan adalah bagi pembangunan individu insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani.

a. Penggabungjalinan

Satu proses mengintegrasikan pelbagai bidang kemahiran bagi mewujudkan suatu pelajaran yang integratif dan menyeluruh. Melalui strategi penggabungjalinan ini berbagai-bagai kemahiran dalam sesuatu pelajaran disampaikan secara harmoni dan bersepadu, sama ada dalam satu mata pelajaran atau beberapa mata pelajaran. Strategi penggabungjalinan kemahiran ini akan melahirkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan bermakna serta menimbulkan suasana proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan. Penggunaan strategi ini membolehkan pelajar berpeluang menguasai beberapa kemahiran yang berkaitan dengan cara bersepadu.

b. Jenis-jenis Penggabungjalinan

Penggabungjalinan sebagai yang berlangsung dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran boleh dilihat daripada tiga sudut seperti:

- (i) Penggabungjalinan pelbagai kemahiran dalam satu mata pelajaran
- (ii) Penggabungjalinan kemahiran daripada mata pelajaran lain ke dalam sesuatu mata pelajaran
- (iii) Penggabungjalinan kemahiran secara merentas kurikulum



Contoh integrasi kemahiran bahasa

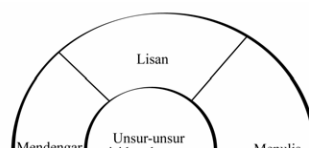
AKTIVITI 3.1

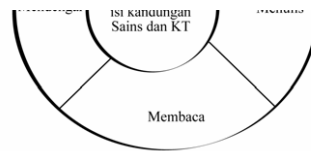
1. Apakah itu integrasi?
2. Nyatakan kemahiran-kemahiran yang boleh diperoleh berdasarkan penggabung jalinan kemahiran merentas kurikulum?

c. Penyerapan

Penyerapan ialah proses menyebati dan menyatu padukan pengetahuan atau unsur isi pengetahuan daripada suatu mata pelajaran lain ke dalam isi pelajaran bagi sesuatu mata pelajaran yang diajar. Proses penyerapan lebih kepada unsur pengetahuan. Penyerapan merupakan proses mengintegrasikan unsur-unsur isi kandungan daripada dua atau lebih mata pelajaran dalam sesuatu pelajaran.

Contohnya, daripada mata pelajaran sains guru akan mengambil petikan atau artikel sains bagi aktiviti bacaan dan kefahaman dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Dengan ini pelajar akan memperolehi ilmu pengetahuan sains semasa mempelajari kemahiran mata pelajaran Bahasa Melayu.





Penyerapan unsur sains dan kajian tempatan dalam Bahasa Melayu

d. Ciri-ciri Penyerapan:

- (i) Ia mengandungi beberapa unsur ilmu pengetahuan daripada berbagai-bagai pelajaran
- (ii) Unsur-unsur ilmu pengetahuan ini diserapkan secara bersepadu dalam satu mata pelajaran
- (iii) Bilangan mata pelajaran yang digunakan dalam proses penyerapan adalah fleksibel.
- (v) Proses penyerapan berlaku secara serentak dengan proses penggabungjalinan penggabungjalinan berbagai-baga kemahiran seperti membaca, menulis dan mengira.

e. Penerapan

Konsep penerapan membawa maksud sebagai satu proses menerapkan nilai-nilai dalam pelaksanaan kurikulum dan gerak kerja kokurikulum. Nilai-nilai yang dimaksudkan ialah nilai-nilai murni, nilai kewarganegaraan, nilai kemasyarakatan, nilai alam sekitar, nilai kemanusiaan, ketuhanan dan sebagainya. Penerapan nilai akan berlangsung melalui dua pendekatan iaitu;

i. Pendekatan Implisit

Guru menerapkan sesuatu nilai, contohnya guru bercakap benar, berpakaian kemas, datang kerja tepat pada waktu secara tidak langsung segala perlakuan guru ini diperhatikan oleh kanak-kanak dan akan dihayati serta akan menjadi ikutan oleh kanak-kanak. Tindakan guru menyokong dan memberi pujian kepada pelajar secara tidak langsung menyedarkan pelajar untuk menerima sesuatu nilai yang positif itu.

ii. Pendekatan Eksplisit

Penerapan nilai secara eksplisit ialah dengan mengadakan suatu peraturan, arahan, pekeliling dan sebagainya yang bertulis tentang sesuatu perkara yang diharapkan dan yang tidak diharapkan. Program atau aktiviti yang khusus juga adakalanya diadakan untuk menerapkan sesuatu nilai seperti program motivasi, sambut hari guru, hari kemerdekaan, kempen kebersihan, kempen anti rokok dan sebagainya. Di dalam bilik darjah, guru pendidikan moral dan pendidikan Islam akan mengajar sesuatu topik berkaitan dengan sesuatu nilai, ini juga dianggap sebagai eksplisit. Untuk itu penerapan secara eksplisit adalah lebih terancang, bermatlamat dan cara pelaksanaannya serta penilaiannya yang jelas.

3.1.4 Pemulihan

Pemulihan merupakan satu aktiviti yang secara khusus bertujuan untuk membantu pelajar yang mengalami masalah pembelajaran yang tertentu khususnya dalam

kemahiran asas 3M. Aktiviti pemulihan pula merupakan aktiviti yang dirancang untuk membantu murid mengatasi masalah. pembelajaran dari segi pengetahuan dan kemahiran. Dalam merancang aktiviti pemulihan, beberapa perkara perlu diambil kira termasuk:

- (i) Tumpuan kepada kelemahan murid yang telah dikesan.
- (ii) Pengajaran dan pembelajaran perlu diubah suai dan dipelbagaikan mengikut keperluan kognisi murid.
- (iii) Penggunaan pelbagai jenis bahan bantu mengajar termasuk bahan bercetak dan bahan elektronik untuk membantu murid memahami dan menguasai Hasil Pembelajaran.
- (iv) Selepas aktiviti pemulihan, pascaujian dijalankan secara pemerhatian, lisan atau bertulis. Pasca ujian ini haruslah menekankan penguasaan konsep atau kemahiran yang perlu dikuasai.

3.1.5 Pengayaan

Aktiviti pemulihan adalah difokuskan kepada pelajar yang berprestasi rendah atau lambat kadar penerimaannya, oleh itu pengayaan adalah untuk pelajar yang pencapaiannya melebihi sederhana atau pintar cerdas. Guru perlu mengorganisasikan semula kelas untuk menempatkan murid dengan aktiviti pengayaan. Aktiviti pengayaan dirancang bagi murid yang mencapai aras masteri 80% dalam praujian. Pencapaian sedemikian menunjukkan bahawa murid telah menguasai unit pembelajaran tertentu dan kumpulan murid ini akan terus menjalani aktiviti pengayaan tanpa melalui proses pengajaran dan pembelajaran unit pembelajaran tersebut. Aktiviti pengayaan juga dirancang bagi murid yang mencapai aras masteri 80% dalam pascaujian selepas melalui proses pengajaran dan pembelajaran unit pembelajaran tersebut.

AKTIVITI 3.2

1. Nyatakan kebaikan integrasi dalam pengajaran dan pembelajaran seni dalam pendidikan.
2. Nyatakan dengan menggunakan idea grafik integrasi antara Seni dalam Pendidikan satu matapelajaran sekolah.

3.1.6 KELEBIHAN INTERGRASI

Saranan mengintegrasikan seni dalam pendidikan ke dalam bidang-bidang kurikulum yang lain mempunyai kebaikan dan kelebihan. Antara kelebihan-kelebihan itu adalah

mempunyai kepelbagaian dan keseragaman aktiviti dalam bentuk unit-unit kerja. Apabila seni dalam pendidikan diintegrasikan di dalam unit-unit kerja, maka bertambahlah peluang pelajar untuk menceburi aktiviti-aktiviti pembelajaran. Dengan ini tahap kebolehan mereka untuk menyelesaikan sesuatu masalah dalam sesuatu unit kerja akan meningkat kerana mereka telah mempunyai kelebihan media yang boleh dijadikan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah.

Contoh, jika sesebuah kelas sedang mempelajari satu unit pelajaran berhubung dengan tajuk Cara Kehidupan Masyarakat Iban di Rumah Panjang, guru atau pelajar dalam bilik darjah itu akan menubuhkan unit-unit kumpulan kecil dan setiap unit itu akan mengkaji satu aspek masyarakat orang Iban seperti apa yang dilakukan oleh orang Iban untuk hidup, permainan dan rekreasi mereka, upacara dan tarian-tarian adat resam mereka seperti ketika menyambut hari gawai, perkahwinan dan pelbagai aspek lain lagi. Apa sahaja bahan dan maklumat yang diperolehi oleh setiap kumpulan itu boleh dipersembahkan baik dalam bentuk penerangan lisan, pergerakan atau bentuk aksi.

Secara tidak langsung aktiviti seperti ini akan memperkayakan dan menambahkan lagi kefahaman pelajar terhadap pelajaran yang disampaikan.

di samping membuka ruang untuk menampung kepelbagaian aktiviti seni dalam pendidikan. Apabila setiap aspek kurikulum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin untuk tujuan meleraikan proses penyelesaian masalah, secara tidak langsung akan dapat mewujudkan peluang yang baik bagi menerap dan melaksanakan aktiviti seni visual, muzik dan pergerakan.

3.1.7 Isu dan Cabaran Integrasi

Masalah berhubung dengan peruntukan masa untuk slot pergerakan, seni visual atau muzik bukanlah satu alasan yang baru. Dengan keadaan jadual waktu yang padat, sesetengah sekolah agak berasa keberatan untuk menambahkan lagi jumlah mata pelajaran. Oleh yang demikian, apabila sesuatu bidang baru diperkenalkan, beberapa langkah-langkah terpaksa diambil oleh pihak sekolah untuk memuatkan mata pelajaran baru itu kedalam jadual pembelajaran yang sedia ada itu dengan cara mengeluarkan mata pelajaran tertentu yang dianggap kurang penting dari segi akedemiknya.

Apa yang berlaku kepada mata pelajaran pendidikan jasmani di negara ini merupakan satu contoh yang baik. Daripada tiga waktu seminggu, kini telah dikurangkan kepada dua dan daripada peruntukkan masa 45 minit sesetiap waktu telah dikurangkan kepada 40 minit. Jalan penyelesaian terbaik dalam menangani masalah ini ialah pihak pengurusan sekolah dan guru-guru perlulah melaksanakan perancangan yang lebih berdaya cipta di mana mata pelajaran pendidikan jasmani digabungkan dengan mata pelajar teras yang lain, atau pun kepada mata pelajaran yang sudah kukuh kedudukannya dalam kurikulum.

3.1.8 Intergrasi Seni Visual, Muzik dan Pergerakan

Kesemua mata pelajaran seni visual, muzik dan pergerakan boleh diintegrasikan kerana ketiga-tiga subjek ini mempunyai motif dan tujuan yang sama. Malahan

dengan diadakan pengintegrasian mata pelajaran ini akan memperkukuhkan dan memantapkan lagi kefahaman pelajar tentang tajuk-tajuk yang hendak diajar.

a. Aspek Psikologi

Seperti yang dinyatakan sebelum ini, integrasi dari sudut psikologi merangkumi personaliti secara menyeluruh pelajar. Ini secara tidak langsung akan memberi kesan yang impak kepada minda dan tubuh pelajar. Terdapat teori metafizik berhubung dengan fungsi-fungsi tubuh dan mental yang menyokong pernyataan ini. Pada dasarnya teori-teori ini terjelma dari kepercayaan tentang wujudnya persemadian di antara tubuh dan minda. Berdasarkan hakikat ini, dari sudut psikologi, mempunyai kesan pengaruh yang ketara terhadap pelajar.

Pergerakan, pada dasarnya merujuk kepada pembelajaran melalui aktiviti pendidikan jasmani. Ramai dikalangan pendidik, malahan termasuk ahli-ahli falsafah kontemporari, memperakui hakikat prinsip perhubungan minda-tubuh atau istilah lain kepaduan psikomotor. Namun pelaksanaan prinsip ini masih jauh dari kebenarannya. Ada juga dalam kes-kes tertentu,

b. Aspek Sosiologi

Dari segi sosiologi terdapat tiga kategori integrasi, iaitu:

- (i) Integrasi antara personaliti
- (ii) Integrasi antara individu dengan agensi-agensi masyarakat
- (iii) Integrasi di kalangan pelbagai institusi masyarakat.

Manusia, pada dasarnya, adalah makhluk sosial. Menerusi seni dalam pendidikan, faktor ini dapat dieksploitasikan dengan sebaik mungkin kerana kebanyakan aktiviti seni dalam pendidikan atas sifat semula jadinya tidak dapat mengelak daripada terlibat dalam kegiatan yang berunsur kerjasama. Aktiviti-aktiviti berkelompok menuntut setiap individu bergerak dan berinteraksi secara bekerjasama untuk mencapai kejayaan bersama.

Oleh yang demikian, aktiviti seni dalam pendidikan dengan sifatnya yang berkelompok, mempunyai ciri-ciri yang berteraskan demokrasi. Dalam hubungan ini, aksi-aksi yang terdapat dalam seni dalam pendidikan yang merangkumi aktiviti seni visual, muzik dan pergerakan itu mempunyai satu titik tolak interaksi sosial yang terjalin menerusi perhubungan deria sentuh. Komunikasi deria sentuh ini mempunyai asas yang boleh menjalin perhubungan sesama manusia yang membawa kepada konsep perpaduan.

Program yang terdapat dalam seni dalam pendidikan bukan sahaja menyumbang kepada pertumbuhan dan perkembangan pelajar tetapi juga berupaya memenuhi keperluan-keperluan sosial yang asas. Apabila semua pelajar berpeluang menyertai aktiviti-aktiviti yang sesuai dengan minat dan kebolehan mereka, maka akan

terbentuklah satu situasi ideal yang dapat memenuhi kedua-dua matlamat sosial iaitu rasa ketermilikan dan keinginan diterima sebagai anggota kelompok.

Keperluan untuk belaian berkait rapat dengan keperluan untuk ketermilikan. Pelajar mahukan dirinya diterima sebagai anggota sesebuah kelompok dan pada masa yang sama mereka juga memerlukan kasih sayang. Dalam kegiatan Seni dalam Pendidikan, keperluan untuk belaian sekurang-kurangnya dipenuhi melalui pujian dan galakkan yang diberi kepada pelajar sebaik sahaja merreka mempersembahkan aktiviti yang mmenarik.

Perhubungan antara pelajar dengan pelajar, guru dengan pelajar yang mesra mewujudkan suasana yang harmonis dan ini akan menyebabkan pelajar merasakan bahawa guru dan rakan-rakan mereka prihatin terhadap diri dan menghargai bakat yang mereka miliki. Suasana yang sedemikian rupa yang akan mencetuskan perhubungan mesra boleh diwujudkan menerusi program yang terdapat dalam seni dalam pendidikan.

c. Aspek Pedagogi

Integrasi dari sudut pedagogi boleh berlaku dengan dua cara, iaitu

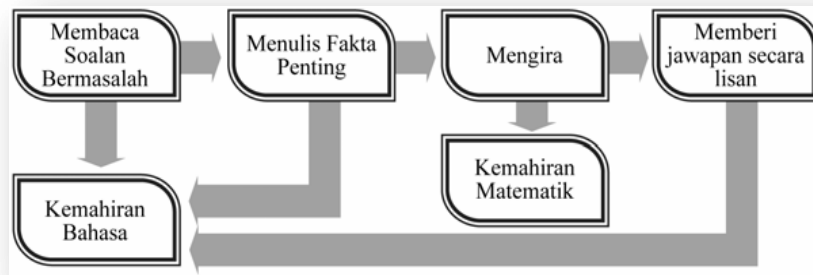
- (i) Berkait dengan prosedur menggabungkan pelbagai bidang pelajaran melalui unit-unit kerja, dan bidang-bidang pelajaran itu akan membantu mengembangkan konsep-konsep dan pemahaman terhadap unit-unit itu.
- (ii) Melibatkan perhubungan antara dua atau lebih bidang pelajaran yang terjalin dengan sebegitu rupa membuatkan isi atau kandungan setiap bidang bertambah mapan dalam usaha untuk mempertingkatkan kefahaman dalam bidang-bidang lain yang bersangkutan. Dalam kebanyakan program disekolah rendah kedua-dua pendekatan ini dianggap sangat praktik dan memberi makna kepadanya.

3.1.9 INTEGRASI SENI VISUAL, MUZIK DAN PERGERAKAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN

Integrasi kemahiran-kemahiran yang terdapat dalam mata pelajaran Seni Visual, Muzik dan Pergerakan



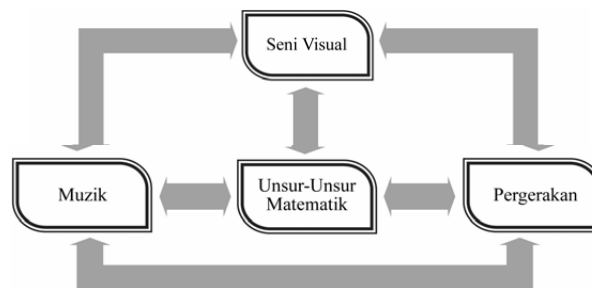
Contoh integrasi kemahiran dalam mata pelajaran seni visual, muzik dan pergerakan



Contoh integrasi kemahiran Matematik dan Bahasa Melayu

a. Matematik

Dalam mengajar matematik konsep integrasi yang ditekankan adalah berdasarkan cara penyampaian guru, kaedah dan strategi pelaksanaannya iaitu dengan berdasarkan kepada kemahiran-kemahiran yang akan diperolehi oleh pelajar.



Integrasi seni dalam pendidikan dengan matematik

b. Sains

Integrasi antara mata pelajaran seni dalam pendidikan dengan mata pelajaran Sains. Dalam mata pelajaran Sains banyak didapati aktiviti Seni visual iaitu melukis. Dengan ini secara tidak langsung pelajar akan melukis gambar-gambar yang terdapat di dalam mata pelajaran Sains dan di integrasikan dengan seni visual. Integrasi mata pelajaran ini juga dapat membolehkan dan meningkatkan lagi pemahaman dan pengekalan ingatan mata pelajaran tersebut kedalam ingatan minda pelajar dengan melukis peta minda. Disamping itu muzik boleh diintegrasikan dengan mata pelajaran sains apabila guru dapat membantu pelajar mengingat mata pelajaran tersebut dengan menyanyikan lagi berdasarkan tajuk mata pelajaran dengan menggunakan melodi lagu-lagu masa kini. Contoh untuk lagu Deria.

c. Kajian Sosial

Guru juga boleh menggunakan kemahiran nyanyian daripada mata pelajaran muzik ke dalam mata pelajaran Kajian Sosial. Banyak lagu-lagu patriotik yang boleh dinyanyikan untuk penghayatan semangat patriotisme di kalangan pelajar seperti Jalur Gemilang, Lagu

Rukun negara, Bahtera Merdeka, Tanjung Puteri sebagainya. Lagu-lagu bertemakan motivasi diri, semangat kekeluargaan, keamanan dan kemakmuran juga boleh diperolehi dengan banyak untuk disesuaikan dengan tajuk-tajuk pengajaran guru dalam mata pelajaran Kajian Sosial. Kemahiran daripada pendidikan Seni Visual juga boleh diintegrasikan dalam mata pelajaran Kajian Sosial seperti melukis bendera Jalur Gemilang, poster Hari Kebangsaan/ Merdeka dan sebagainya.

3.1.10 PERANCANGAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

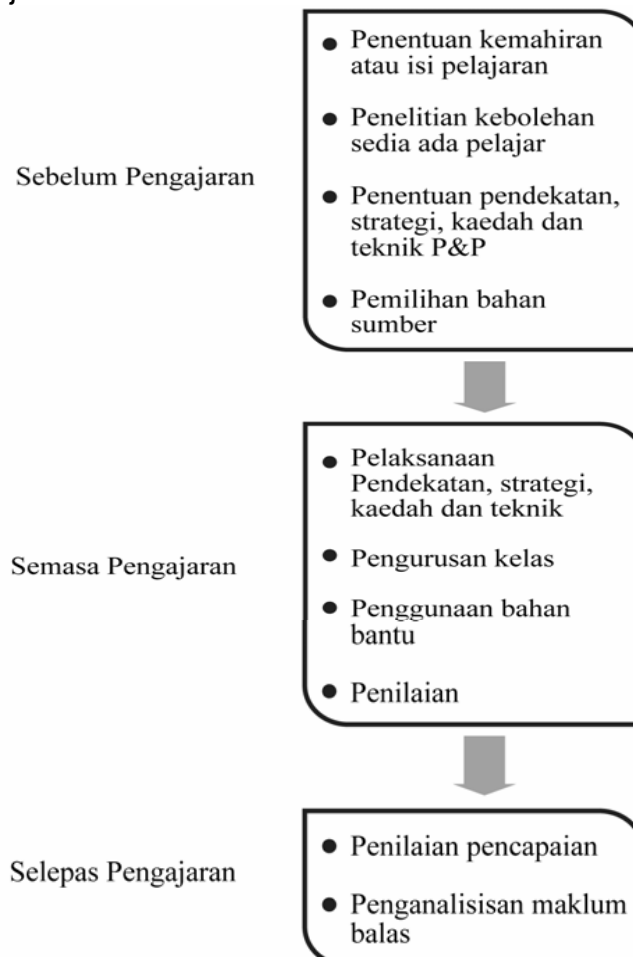
Untuk melaksanakan satu proses pengajaran dan pembelajaran yang berjaya penyertaan pelajar amat diperlukan. Salah satu tujuan pengajaran adalah untuk memastikan pelajar dapat berpeluang menjalani kehidupan dimasa akan datang dan dapat membawa perubahan ke atas seseorang individu. Perubahan ini boleh melibatkan beberapa faktor antaranya tingkah laku, daya kognitif, afektif dan psikomotor kearah yang lebih positif.

Perancangan pengajaran dapat dibahagikan kepada 3 fasa iaitu:

(i) Fasa sebelum pengajaran

(ii) Fasa semasa pengajaran

(iii) Fasa selepas pengajaran



3.2 PENDEKATAN BERTEMA

Pendekatan Bertema seringkali digunapakai untuk memenuhi keperluan pendidikan asas dalam perkembangan kanak-kanak. Program ini mantap dan efektif kerana ia menggabungkan pelbagai perspektif budaya, pengalaman dan kepakaran artistic. Pendekatan ini sesuai dengan gaya pembelajaran, mencerminkan budaya dan minat murid dan guru. Tema bukan sahaja sebagai tajuk atau subjek tetapi tema meneroka pengalaman manusia dari segi pandangan atau perspektif dan seringkali boleh menimbulkan isu. Ia merupakan kandungan maklumat dan memberi peluang kepada pelajar untuk memindahkan maklumat kepada ilmu melalui proses individu. Tema memberi makna dan tujuan untuk pembelajaran.

3.2.1 Maksud Pendekatan Bertema

Pendekatan bertema merangkumi koleksi bahan, aktiviti dan teknik yang disusun sekitar konsep atau tema. Ia merupakan alat pengelolaan yang memberi peluang kepada guru untuk menghubungkan antara mata pelajaran. Ini akan menghindari program yang tidak tersusun berpunca dari pelajaran harian yang tidak berkaitan. Unit pengajaran bertema juga membolehkan pelajar menghubungkan di antara pemahaman, sikap dan kemahiran termasuk juga bidang-bidang kurikulum. Dalam mengorganisasikan sesuatu pelajaran menggunakan Pendekatan Bertema pelajar diberi peluang untuk meneroka, mengalami dan mencari peluang mengekspresikan sesuatu tema yang diterimapakai.

3.2.2 Pemilihan Tema

Justeru itu, memilih tema merupakan langkah yang penting untuk memperkembangkan unit pembelajaran. Ini adalah kerana banyak masa dan usaha yang perlu diberikan untuk meningkatkannya. Terdapat banyak tema dan cara untuk mengkategorikan pendekatan itu. Di sini, disenaraikan panduan untuk memilih tema yang boleh meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran pelajar. Pemilihan tema yang perlu dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran adalah seperti berikut:

- (i) berasaskan konsep
- (ii) berasaskan kemahiran
- (iii) berasaskan kandungan dan kemahiran
- (iv) berfokus kepada isu
- (v) berfokus kepada projek
- (vi) berorientasikan kajian kes

Pemilihan tema perlu mempertimbangkan aspek-aspek berikut: Boleh merentas semua matapelajaran Tema yang dipilih hendaklah yang boleh digunakan kepada semua matapelajaran. Contoh: Tema Pokok. Untuk itu semua mata pelajaran boleh menggunakan tema ini. Dalam mata pelajaran matematik, pelajar boleh menggunakan aktiviti mengira beberapa batang pokok dalam satu-satu tempat. Manakala dalam matapelajaran muzik, pelajar akan menyanyikan lagu pokok dan membuat pergerakan seperti pokok bergoyang, pokok tumbang dan sebagainya. Bersesuaian dan berkaitan dengan dengan pengalaman dan kehidupan pelajar Pastikan tema yang dipilih ada kaitannya dengan pengalaman

dengan kehidupan diri pelajar. Ini akan memudahkan guru untuk membuat interaksi dan aktiviti seni dalam pendidikan dapat dijalankan dengan berkesan.

Bersesuaian dengan situasi, masa atau peristiwa Tema yang dipilih ini perlulah bersesuaian dengan keadaan situasi, masa dan peristiwa yang berlaku pada masa kini. Secara tidak langsung dapat memudahkan pelajar membuat perkaitan antara perkara yang diajar dengan keadaan situasi yang sebenar.

Kemudahan untuk mendapatkan bahan dan sumber yang akan digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Beberapa justifikasi perlu ada dalam membuat pemilihan tema, terutamanya dari segi penyediaan kemudahan untuk memperolehi bahan dan sumber yang akan digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran supaya guru dapat mengajar dengan menunjukkan contoh-contoh yang sebenar dan 'hands on', tidak kepada guru cuma bercerita sahaja tanpa memberi pengalaman langsung kepada pelajar.

3.2.3 Kebaikan dan Kekuatan tema

Tahukah anda terdapat kelebihan, kekuatan dan isu/cabaran dalam melaksanakan Pendekatan Bertema?

(a) Kelebihan pendekatan bertema

- (i) untuk mewujudkan suasana yang menyeronokan dan kondusif dalam proses pengajaran dan pembelajaran
- (ii) untuk menyemai daya imaginasi melalui penerokaan,
- (iii) dapat meluahkan perasaan melalui pelbagai aktiviti berlandaskan pengetahuan dan pengalaman lalu
- (iv) dapat menghadapi cabaran
- (v) dapat membuat pilihan yang sesuai dan relevan dalam kehidupan
- (vi) untuk memperbaiki kemahiran interpersonal dan intrapersonal
- (vii) menyemai nilai empati, harmoni dan pemahaman sesama insan yang pelbagai budaya
- (viii) untuk membangunkan pembelajaran menyeluruh yang menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

(b) Kekuatan Tema

- (i) pelajar berpeluang untuk meluahkan perasaan berdasarkan pengalaman verbal dan bukan verbal sama ada berbentuk pergerakan, imej visual, prop, bunyi dan muzik berasaskan tema yang diberi
- (ii) persembahan akan menjadi lebih menarik melalui pelbagai aktiviti dan kreativiti yang tinggi
- (iii) pelajar lebih berkeyakinan dan pembelajaran lebih menyeronokkan
- (iv) berpeluang untuk menyemai dan mengaitkan idea-idea dan imaginasi baru
- (v) dapat menilai kefahaman konsep melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan
- (vi) dapat menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

(c) Isu Dan Cabaran Tema

- (i) kecekapan guru di dalam pelbagai bidang mata pelajaran
- (ii) untuk membentuk jaringan ahli dalam kumpulan
- (iii) hasil pembelajaran berbagai dalam bidang mata pelajaran yang berbeza-beza
- (iv) sukar untuk menilai skop pemahaman yang luas
- (v) kesukaran untuk membuat penilaian kerana kebolehan yang berbeza

AKTIVITI 3.4

Senaraikan 5 cara memulakan pelajaran menggunakan pendekatan bertema untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar

3.2.4 Penghubungkaitan Tema Dengan Mata Pelajaran

Pendekatan bertema adalah pengurusan pengajaran dan pembelajaran melalui satu topik atau tema yang dipilih berrsesuaian dengan masa, tempat, minat dan latar belakang pelajar. Tema yang dipilih dijadikan sebagai bahan untuk menguasai sesuatu kemahiran seperti kemahiran bertutur, membaca, menulis, asas matematik, berfikir dan emosi serta sosial. Selain itu pendekatan ini memberi peluang kepada pelajar meluaskan pengetahuan melalui tema yang dipilih.

3.2.5 Tema dengan Isi Kandungan Mata Pelajaran

Bagaimana memilih tema yang sesuai untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelaja. Pemilihan sesuatu tema merupakan satu langkah yang penting dalam perkembangan sesuatu unit. Prinsip asas bagi penciptaan tema untuk improvisasi ialah mudah dan berfungsi. Tema wujud dalam kehidupan seharian. Pilih tema yang berkaitan dengan kehidupan seharian anda dan cuba terokai. Berikut adalah beberapa soalan yang boleh membantu anda untuk memilih tema bagi menjawab soalan tersebut.

3.2.6 Tema dengan Kemahiran

Tema yang dipilih hendaklah merupakan tema yang dapat mempertingkatkan kemahiran diri pelajar. Terutamanya kemahiran 3M (membaca, menulis dan mengira) yang menjadi tunjang kepada falsafah pendidikan negara yang dapat memperkembangkan tahap potensi pelajar yang menyeluruh dari segi intelek, jasmani, emosi, rohani dan sosialisasi.

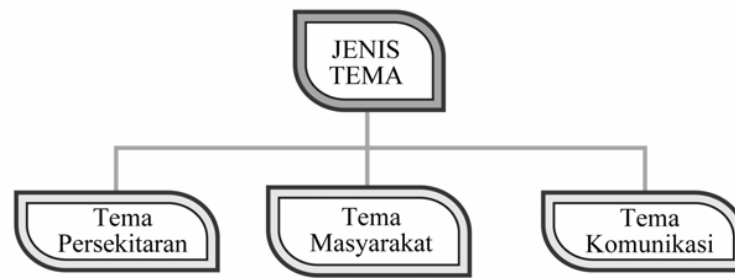
3.2.7 Penggabungjalinan Aktiviti dengan Menggunakan Pendekatan Bertema

Berikut adalah peta minda penggabungjalinan aktiviti dengan menggunakan pendekatan bertema.



Penggabungjalinan pendekatan bertema

3.1.8 Jenis Tema



Jenis-jenis tema

a. Tema-Persekitaran

Organisma hidup dengan persekitaran tidak dapat dipisahkan dan sentiasa berinteraksi di antara satu sama lain. Persekitaran merangkumi elemen fizikal dan sosial. Persekitaran fizikal yakni pelbagai bahan, ruang untuk bermain dan cukup masa mampu memberi kesan ke atas perkembangan kanak-kanak bermain. Persekitaran sosial dipengaruhi oleh gaya penjagaan ibu bapa, interaksi dengan rakan sebaya serta sokongan. Elemen-elemen fizikal dan sosial ini berinteraksi dengan tahap perkembangan kanak-kanak, pengalaman lalu, masa dan ruang perlindungan.

Tiga elemen dalam persekitaran yang mempengaruhi organisma hidup adalah alam semula jadi, buatan manusia dan teknologi. Ekosistem akan mengimbangi alam sekitar supaya semua kehidupan hidup dengan berharmoni. Perubahan buatan manusia terhadap persekitaran seperti penerokaan ditapak pembinaan perumahan dan lain-lain akan mengakibatkan kesan positif dan negatif terhadap kehidupan manusia. Teknologi telah membawa perkembangan dan perubahan kepada manusia. Teknologi juga melahirkan dunia tanpa sempadan dan telah memperkenalkan konsep globalisasi. Dalam Seni, teknologi menawarkan cara untuk mencapai matlamat-matlamat artistik, cendekiawan, penghasilan dan persembahan. Teknologi yang menarik dan hebat mampu menarik minat dan memotivasikan murid-murid untuk melibatkan diri dalam bidang kesenian.

Dalam pengajaran dan pembelajaran, tema berkaitan dengan persekitaran boleh digunakan untuk mempertingkatkan daya kreativiti dan kefahaman di kalangan murid. Tajuk persekitaran boleh diajar melalui mata pelajaran lain seperti Muzik, Seni Visual dan Pendidikan Jasmani. Pada masa yang sama, tema berkaitan dengan persekitaran juga boleh digunakan untuk mengajar mata pelajaran lain seperti sains, bahasa, matematik dengan menggunakan mata pelajaran lain iaitu Muzik, Seni Visual dan Pendidikan Jasmani.

Persekitaran- Alam Semulajadi

Melalui persekitaran alam semula jadi adalah diharapkan agar murid-murid akan dapat mengetahui dengan lebih jelas tentang peranan dan kefahaman tentang persekitaran alam semula jadi yang meliputi segala aspek yang berada dipersekitarannya, tempat dan habitat semua hidupan tinggal dan berinteraksi antara satu sama lain dalam ekosistem yang

seimbang, mendidik masyarakat agar lebih peka dan bertanggungjawab dalam menangani isu-isu alam sekitar dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar kepada murid serta ini akan dapat membantu mempertingkatkan pengajaran dan pembelajaran.

Sebagai contoh, semasa anda bersiar-siar di hutan? Bayangkan anda berada di situ sekarang. Bolehkah anda merasakan kedamaian dan ketenangan persekitaran? Perhatikan flora dan fauna yang berlainan dikawasan tersebut. Cuba anda lakarkan jenis-jenisnya diatas sehelai kertas.

Persekitaran Buatan manusia

Disamping alam semulajadi, persekitaran buatan manusia juga memainkan peranan penting untuk itu persekitaran buatan manusia ini termasuklah, rumah, pembinaan bangunan, jentera pembinaan, perabot dan lain-lain lagi. Untuk itu pelajar akan dapat mengenalpasti.

- (i) kesan bahan kitar semula
- (ii) menghasilkan bunyi yang kuat dan lembut (muzik)
- (iii) mendemonstrasikan sapuan berus mengikut bunyi yang dikeluarkan di tapak pembinaan (seni visual)
- (iv) mendemonstrasikan pergerakan manipulatif menggunakan bahan-bahan kitar semula (pendidikan jasmani)

Persekitaran- Teknologi

Tema yang terkandung dalam persekitaran- teknologi adalah bercorak globalisasi, dunia tanpa sempadan, komunikasi melalui internet, pelbagai jenis pengangkutan dan lain-lain. Tema ini boleh digunakan dalam mengajar topik-topik daripada mata pelajaran lain seperti bahasa, sains, kaji tempatan dan lain-lain lagi.

AKTIVITI 3.5

- Senaraikan jenis-jenis pengangkutan yang menggunakan teknologi moden
- Cuba bayangkan dan menghasilkan bunyi-bunyi kenderaan dengan menggunakan pelbagai alat perkusi iringan dengan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor.
- Buat satu model kenderaan dalam bentuk tiga dimensi dengan menggunakan kotak, botol yang saiz dan warna yang berbeza. Cuba kaitkan model ini dengan ukuran seperti besar, kecil, lambat, berat dan ringan.

Sebagai rumusan kepada tema persekitaran membolehkan anda memahami konsep persekitaran bersama dengan kelebihan dan penggunaan elemen-elemen yang terlibat. Ia juga bertujuan untuk melahirkan kesedaran tentang kepentingan muzik, pergerakan dan seni visual dalam pengajaran dan pembelajaran. kreatif, imej, bunyi serta membantu murid untuk meluahkan perasaan mereka secara bebas.

b. Tema dan Masyarakat

Masyarakat dapat dibahagikan kepada tiga kumpulan besar iaitu;

- (a) masyarakat zaman purba,
- (b) zaman batu dan
- (c) masa kini.

Manusia telah wujud sejak zaman berzaman lagi. Kita semua termasuk pelajar adalah makhluk sosial dan berkongsi keperluan asas yang sama. Oleh itu kita perlu untuk dimiliki, rasa selamat, dikasihi, merasai kejayaan dan memperolehi pengiktirafan. Dalam masyarakat manusia, sosial dan budaya tidak dapat dipisahkan. Kita perlu bekerjasama untuk kepentingan masyarakat. Perhubungan sosial ini memberi ruang kepada mereka mencipta aktiviti-aktiviti untuk memenuhi masa lapang. Aktiviti-aktiviti ini diwarisi sejak turun temurun dan menjadi sebahagian dalam masyarakat sehingga menjadi budaya dalam masyarakat.

Kanak-kanak memulakan penghidupannya dengan dirinya sendiri kemudian berkembang kepada hubungan keluarganya lalu bergerak kepada kumpulan yang besar dalam masyarakat. Dalam hubungan ini kita perlu fleksibel dengan memberi pertimbangan tertentu kepada ciri-ciri kematangan sosial dan memikirkan bagaimana fenomena tersebut wajar ditangani dengan sebaik mungkin disemua peringkat perkembangannya.

Setiap insan adalah penting dalam kehidupan dan persekitaran kanak-kanak. Setiap insan juga memainkan peranan untuk mewujudkan pelbagai lapisan masyarakat seperti pemungut sampah berperanan untuk memungut sampah, tukang kebun menjaga taman bunga, tukang masak memasak makanan di kantin, pemandu bas membawa kanak-kanak ke sekolah. Selain interaksi sosial dalam masyarakat, budaya dan isu perkauman dapat mempengaruhi dalam pergaulan kanak-kanak.

Kebudayaan adalah cara kehidupan yang merangkumi pelbagai perbezaan mengikut latar belakang, keluarga dan individu. Kepelbagaian dan perbezaan menjadikan individu itu unik. Elemen-elemen kepelbagaian termasuklah umur,

jantina, kebolehan, bangsa, status sosial agama, saiz dan perwatakan. Kepelbagaian dan perbezaan ini boleh menyeronokkan dan mengecewakan dalam usaha kita mencari kehendak individu, minat dan kebolehan. Guru perlu memastikan bahan-bahan budaya yang pelbagai boleh diperolehi untuk kanak-kanak semasa bermain.

Tema masyarakat menekankan tentang manusia, masyarakat dan budaya. Pembelajaran sosial yang bertepatan dan aktiviti-aktiviti yang berkaitan dapat membantu seseorang itu untuk meningkatkan tahap kesedaran dan untuk lebih mendalami tentang masyarakat bersama dan juga pengalaman disamping menghargai pelbagai budaya yang wujud dalam masyarakat kita.

Dengan itu pengalaman pelajar berdasarkan aktiviti sekitar Tema Masyarakat dapat membantu untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran bagi muzik, pergerakan dan seni visual.

AKTIVITI 3.6

1. Apakah tujuan pendekatan bertemakan masyarakat?
2. Berdasarkan contoh Kekeluargaan di atas bincang dengan rakan pemerhatian anda terhadap pernyataan yang terdapat dalam tema masyarakat yang boleh digabungkan ke dalam kurikulum.
3. Bagaimanakah untuk menggabungkan tema masyarakat dengan mata pelajaran lain.

3.2.9 Tema Komunikasi

Komunikasi merujuk kepada perlakuan tindak balas seseorang atau lebih untuk menghantar dan menerima berita yang berlaku dalam konteks mempunyai kesan dan memberi sedikit peluang untuk maklum balas. Semua komunikasi berlaku dalam konteks yang mengandungi sekurang-kurangnya empat dimensi iaitu fizikal, budaya, psikologikal sosial dan temporal.

Konteks fizikal adalah persekitaran yang nyata dimana komunikasi berlaku seperti dalam bilik atau ruang legar atau ditaman. Konteks budaya pula merujuk kepada peraturan dan norma komunikasi, kepercayaan dan sikap yang dipindah dari satu generasi kepada satu generasi yang seterusnya. Konteks sosio-psikologikal pula merangkumi seperti contoh hubungan status di kalangan peserta, peranan yang dimainkan oleh manusia dan peraturan budaya sesuatu masyarakat dimana komunikasi berlaku. Manakala dalam konteks temporal ianya merangkumi masa dan tarikh serta silam semasa kemunikasi telah berlaku.

Mesej komunikasi terdapat dalam pelbagai bentuk. Anda boleh menghantar dan menerima mesej melalui sesiapa atau mana-mana kombinasi organ-organ deria. Walau pun anda biasanya memikirkan tentang mesej sebagai verbal, anda juga boleh berkomunikasi secara bukan verbal. Contohnya pakaian yang anda pakai, cara anda berjalan, berjabat tangan, mengangguk kepala, menyisir rambut, duduk dan senyum atau menghantar mesej. Kesemuanya mengenai anda berkomunikasi.

Komunikasi sering mendatangkan sedikit kesan ke atas seseorang atau beberapa orang yang terlibat semasa berkomunikasi. Sebagai contoh, anda boleh mendapat pengetahuan atau mempelajari bagaimana untuk menganalisa, membuat sintesis atau menilai sesuatu. Semua ini merupakan kesan intelektual atau kognitif. Anda mungkin boleh mendapat atau mengubah sikap, kepercayaan, emosi dan perasaan anda. Semua ini adalah kesan afektif. Anda mungkin akan belajar pergerakan badan yang baru seperti melontar bola atau mengecat lukisan serta perlakuan verbal dan bukan verbal yang sesuai. Ini merupakan kesan-kesan psikomotor.

Sistem mesej yang digunakan untuk berkomunikasi yang bermakna dengan orang lain. Sistem ini mengandungi aspek verbal dan bukan verbal. Bahagian verbal adalah bahasa-

perkataan, frasa dan ayat-ayat yang hendak digunakan. Manakala bentuk bukan verbal merangkumi pelbagai elemen □ hubungan ruang, orientasi masa, bahasa isyarat, ekspresi muka, gerakan mata, sentuhan dan variasi dalam kadar kelajuan dan nada pertuturan.

3.3 PENGHUBUNG KAITAN

3.3.1 Pengenalan

Seni merupakan satu cabang yang berharga dan merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi. Penghubungkaitan dalam mata pelajaran ini boleh disamakan dengan program-program antara disiplin-disiplin yang terdapat di dalam mata pelajaran yang lain. Ia berperanan sebagai satu strategi dan kaedah pendidikan untuk membantu melahirkan pembelajaran dan persekitaran yang menyelitkan unsur-unsur sosial agar dapat membentuk supaya setiap insan itu akan terus dihormati; menggalakkan sikap kepimpinan yang terpuji, berinisiatif dalam menjalankan tugas yang diberi oleh guru dan bersikap inovasi dalam melaksanakan satu-satu aktiviti dan kemahiran serta dapat merangsang setiap pelajar untuk mencapai kecemerlangan dari segala sudut baik akademik mahu pun kokurikulum. Ia secara tidak langsung akan mengaitkan mata pelajaran seperti sejarah, sains dan teknologi, kajian sosial, bahasa dan fizikal dan pembangunan sosial, meletakkan keseluruhan kurikulum kedalam konteks kehidupan yang sebenar.

Setiap pelajar berhak memperolehi pengalaman berasaskan pendidikan yang pelbagai bentuk walau pun mereka datang dari pelbagai latar belakang dan taraf sosio ekonomi yang berbeza dan mempunyai sebarang kekurangan. Untuk itu seni visual memainkan peranan yang penting dalam pendidikan keseluruhan dan pembangunan minda pelajar.

Setiap insan yang hidup tidak boleh hidup bersendirian tanpa adanya rakan, ia akan sentiasa mencuba untuk berinteraksi atau mencari idea-idea baru untuk menyelesaikan segala masalah yang dihadapinya. Kebiasaannya masalah itu akan diselesaikan dengan pembagai cara. Untuk itu ia akan mencuba mengenalpasti masalah, langkah-langkah membaik pulih atau penambahbaikan masalah yang dihadapi dan seterusnya akan membuat kesimpulan samaada masalah itu telah diselesaikan atau sebaliknya.

3.3.2 Pengertian Penghubungkaitan Semua Benda

Penghubungkaitan bilik darjah boleh diibaratkan seolah-olah seperti sepasang tangan dengan jejarinya yang dianggap sebagai pelajar, manakala ibu jari sebagai gurunya Semua je jari pelajar ini dibolehkan bergerak dan berfungsi dengan bebas tanpa had mahu pun sekatan untuk meneroka seberapa banyak mungkin idea-idea yang baru yang boleh didapati dipersekitarannya, sementara ibu jari berperanan sebagai penyokong, pembimbing dan pembantu.

Walau pun seseorang itu tidak mempunyai ibu jari, tetapi ia masih lagi boleh bergerak, akan tetapi pergerakannya itu akan menghadapi masalah untuk membantu menggenggam sesuatu benda dengan erat. Pada masa inilah ibu jari (guru) kehadiran untuk membantu jari jemari menggenggam sesuatu objek atau dari satu sudut pandangan guru pelajar pemahaman sesuatu idea atau konsep. Jari jemari ini akan tetap bekerjasama untuk mencapai tugas yang diberi. Untuk itu prinsip perpaduan adalah penting. Ini adalah

disebabkan penghubungkait merupakan satu cara untuk menyelesaikan masalah dan ia sentiasa berkaitan rapat antara satu sama lain tanpa ada yang menimbulkan masalah.

3.3.3 Kelebihan Penghubungkait

Apabila keperluan asas, manusia untuk kesepaduan kepunyaan dan kepercayaan dilengkapi, barulah dapat kita mulakan pengajaran dan pembelajaran. Sebagai guru, kita perlulah membantu sekolah untuk mewujudkan pengalaman-pengalaman umum yang akan melahirkan perasaan penghubungkait. Keberkesanan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran secara penghubungkait ialah bergantung kepada tujuh kriteria asas yang boleh diuraikan seperti:

(a) Mempunyai Semangat Saling Bergantung

Untuk itu setiap pelajar perlulah mempercayai antara satu sama lain bahawa mereka perlu mempunyai semangat saling bergantung ke arah mencapai prestasi yang cemerlang bukan sahaja bagi diri sendiri malahan bagi semua anggota dalam kumpulannya.

(b) Kemahiran Sosial yang Penting untuk Berkomunikasi

Pelajar perlu mempunyai kemahiran sosialisasi yang baik dengan tidak mengira agama, bangsa, jantina dan budaya. Berkongsi kemahiran kepimpinan, membina kepercayaan di antara satu sama lain dan menguruskan konflik.

(c) Kesedaran akauntabiliti individu

Setiap anggota dalam kumpulan akan sedar tanggungjawabnya terhadap prestasi semua anggotanya.

(d) Penilaian kumpulan

Dijalankan dari semasa kesemasa untuk memastikan kelancaran aktiviti.

(e) Perkara-perkara kecil

Perkara kecil dan terasing tetapi penting dapat digabungkan dalam proses pembelajaran.

(f) Mewujudkan suasana yang dinamik

Suasana yang dinamik dan interaktif dalam sesuatu proses pembelajaran pelajar.

(g) Menyerapkan pengetahuan

Penyerapan pengetahuan serta kemahiran dan aktiviti yang tidak dapat wujud sebagai satu mata pelajaran.

AKTIVITI 3.7

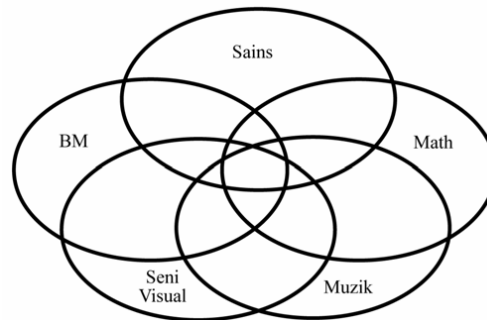
Apakah tujuan penghubungkait dalam proses pengajaran dan pembelajaran?

3.3.4 Tujuan Penghubungkaitan dalam Berbagai Aspek Pengajaran dan Pembelajaran

Tujuan Penghubungkaitan dalam pengajaran dan pembelajaran ialah seperti berikut:

(a) Penghubungkaitan Merupakan Satu Jaringan

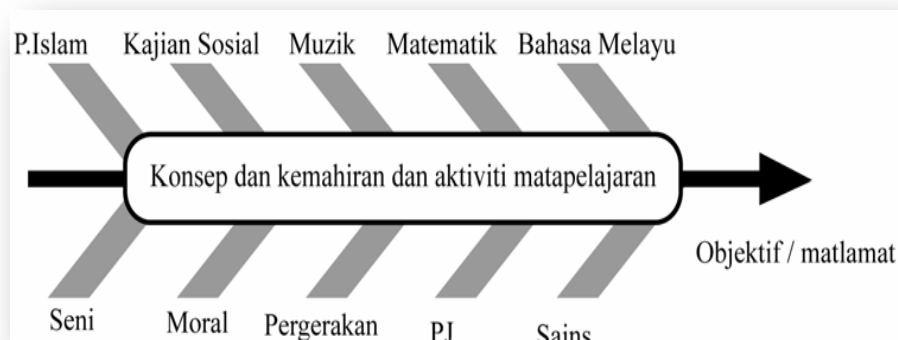
yang Saling Berkait antara Satu Sama Lain untuk meningkatkan tahap kefahaman sesuatu mata pelajaran maka satu jaringan yang khusus perlu diadakan terutamanya dari segi penghubungkaitan kemahiran-kemahiran pada setiap mata pelajaran.



Penghubungkaitan antara mata pelajaran

(b) Memudahkan Pelajar untuk Mengingat

Dengan menggunakan konsep penghubungkaitan ini pelajar akan lebih mudah untuk mengingatkan sesuatu mata pelajaran. Untuk itu konsep yang terdapat di dalam kemahiran berfikir boleh diaplikasikan seperti penggunaan pengurusan grafik.



Pengurusan grafik untuk memudahkan pelajar mengingat

(c) Melatih Minda Pelajar

Supaya Sentiasa Kreatif dan Aktif Dengan adanya penghubungkaitan minda pelajar akan digerakkan secara aktif, dan akan bertindak lebih kreatif.

(d) Pembelajaran Berkesan

Sesuatu pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih berkesan apabila pendekatan penghubungkaitan dilaksanakan berdasarkan aspek-aspek berikut:

Pengajaran lebih terancang dengan disusun rapi dengan penetapan objektif, isi pelajaran, strategi, kaedah-kaedah yang jelas serta penggunaan bahan - bahan pembelajaran yang relevan. Kepelbagaian kaedah digunakan kerana pelajarannya adalah kepelbagaian individu yang berbeza antara satu dengan lain seperti tahap mental, fizikal, emosi dan sebagainya.

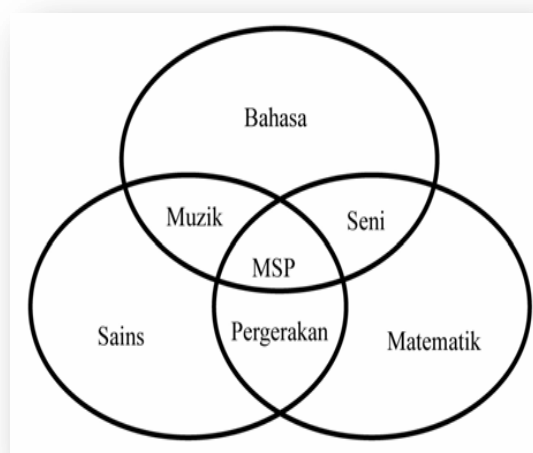
Aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan pelajar adalah fokus utamanya. Aktiviti serta isi pelajaran adalah bersifat kontekstual iaitu ada hubung kait dengan kehidupan harian. Berlaku aktiviti pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai secara menerentasi kurikulum.

AKTIVITI 3.8

1. Jelaskan peranan guru untuk mempertingkatkan penghubungkaitan.
2. Nyatakan faedah penghubungkaitan dengan pelbagai matapelajaran
3. Apakah penghubungkaitan?

3.3.5 Penghubungkaitan Seni Visual, Muzik dan Pergerakan dengan mata pelajaran lain.

Penghubungkaitan di antara mata pelajaran lain dengan mata pelajaran seni visual, muzik dan pergerakan.

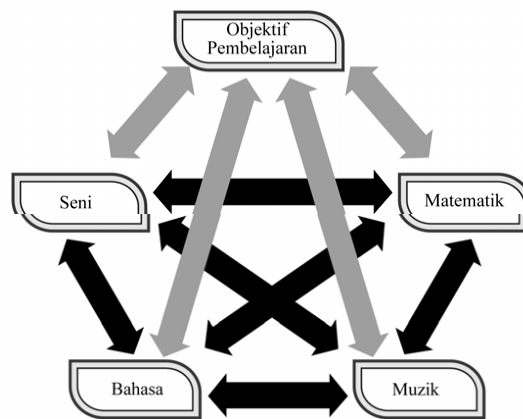


Penghubungkaitan antara seni visual, muzik dan pergerakan

Berdasarkan huraian di atas dapat disimpulkan bahawa muzik, seni visual dan pergerakan dapat dihubungkan dengan matapelajaran lain, iaitu dengan berdasarkan kepada pelbagai disiplin ilmu yang terdapat didalamnya.

3.3.6 Menghubungkan Pengetahuan dalam Berbagai Mata Pelajaran

Proses penghubungaitan pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran adalah berfokuskan kepada matlamat terakhirnya. Untuk itu proses ini akan berbentuk satu lingkaran atau bulatan dan antara setiap mata pelajaran itu saling berkait untuk mencapai satu matlamat.



Menghubungkan pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran

3.3.7 Menghubungkan Kemahiran dalam Berbagai Mata Pelajaran

Dengan adanya penghubungaitan kemahiran dalam berbagai mata pelajaran akan dapat mengubungkaitkan sesuatu yang dipelajari dengan keadaan kehidupan yang sebenar. Hasil pembelajaran boleh diertikan sebagai matlamat pembelajaran atau objektif yang perlu diperolehi secara eksplisit dan implisit. Hasil pembelajaran akibat daripada penghubungaitan itu membuatkan sesuatu pembelajaran itu akan menjadi lebih efektif.

AKTIVITI 3.9

Nyatakan peranan guru dalam melaksanakan satu pengajaran yang berkesan?

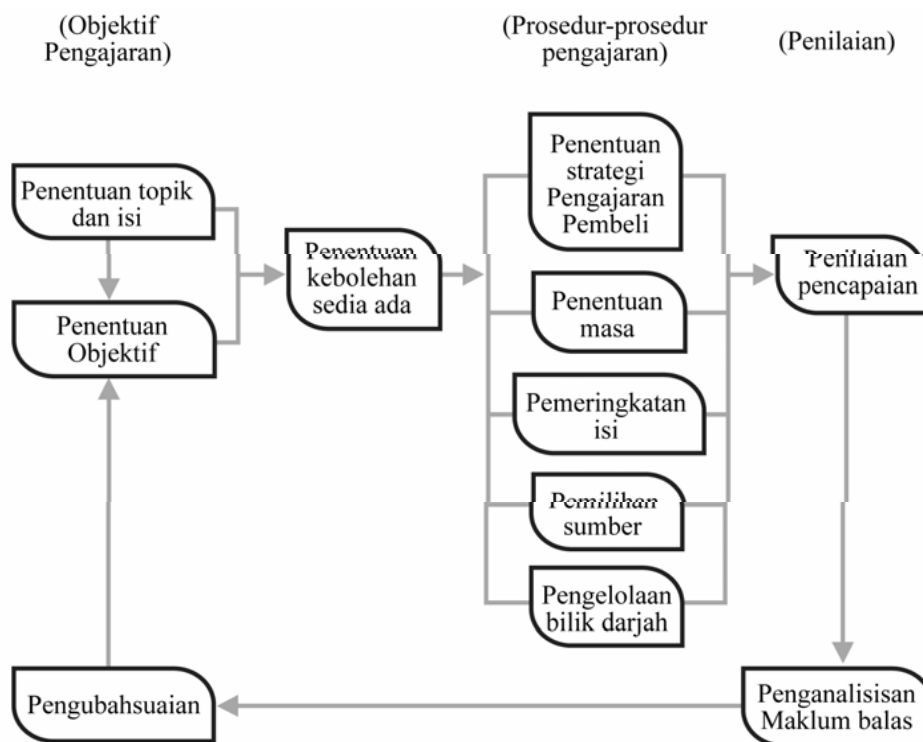
3.3.8 Peranan Guru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Sebagai seorang guru peranan yang perlu dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran adalah untuk merancang sesuatu pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih sistematik. Untuk itu beberapa persoalan perlulah dijawab sebelum membuat sesuatu perancangan.

- (i) Mengapakah pelajar bosan?
- (ii) Mengapakan sesetengah bahan yang disampaikan tidak relevan kepada mereka?
- (iii) Bagaimanakah saya sebagai guru dapat menyampaikan bahan-bahan yang memenuhi keperluan pelajar?
- (iv) Apakah peranan saya dalam mengendalikan pengajaran berkesan?
- (v) Apakah strategi yang boleh mendorong dan menimbulkan minat pelajar untuk belajar?
- (vi) Bagaimanakah saya dapat merancang pengajaran saya dengan baik?
- (vii) Apakah aktiviti-aktiviti yang perlu diadakan agar pendekatan pengajaran pembelajaran saya berpusatkan pelajar?

Berdasarkan persoalan yang diatas didapati bahawa proses pengajaran adalah sesuatu yang kompleks kerana ia merangkumi pelbagai perkara, fungsi dan kemahiran yang saling berhubungkait dan hendaklah bertindak serentak agar dapat memperlohi kejayaan. Untuk itu satu pengajaran yang menarik serta berkesan merupakan pengajaran yang boleh menghasilkan pembelajaran pelajar sebagaimana yang dikehendaki oleh masyarakat.

Untuk mencapai matlamat ini, guru perlulah merancang topik, objektif, isi, cara penyampaian dan penilaian yang bersesuaian dengan kebolehan sedia ada serta minat pelajar



Pengajaran - model pendekatan sistematik

3.3.9 Motivasi, Fasilitasi, Penyampaian Pengukuhan, Pelanjutan, Penglibatan

(a) Motivasi

Motivasi bermakna seni praktik menggunakan insentif dan membangkitkan minat untuk tujuan membuat pelajar menunjukkan prestasi dalam cara yang diinginkan. Motivasi dapat dibahagikan kepada dua, iaitu;

(i) Motivasi ekstrinsik

Penggunaan insentif yang dirangsangkan dari luar

(ii) Motivasi intrinsik

Didorong oleh keinginan yang terbit dari dalam diri individu itu sendiri yang selalunya tidak dipengaruhi sebarang insentif luaran.

Motivasi ekstrinsik merupakan sebagai pendorong untuk menggerakkan individu-individu menuju kepada kejayaan. Motivasi jenis ini terdapat dalam pelbagai bentuk. Terdapat kelemahan motivasi jenis ini ialah ia mempunyai kecenderungan mempengaruhi tumpuan seseorang individu itu lebih kepada ganjaran daripada tumpuan kepada usaha mempelajari, melaksanakan dan memperbaiki prestasi atau tugas yang diberikan. Pelajar akan berasa terangsang apabila menyedari adanya sesuatu yang menarik yang bakal diperolehi. Tanpa dipaksa pelajar akan melakukan apa sahaja mengikut kehendak program itu.

Dalam Seni dalam pendidikan motivasi boleh diklasifikasikan kepada tiga aspek motivasi:

- i) Motivasi dan hubungannya dengan minat.
- ii) Motivasi dan hubungannya dengan keputusan.
- iii) Motivasi dan hubungannya dengan pertandingan.

(b) Fasilitasi

Pelajar adalah digalakkan untuk melibatkan diri dengan sepenuhnya dalam segala aktiviti yang diadakan di sekolah tanpa ada sebarang pengecualian. Dengan melibatkan diri secara aktif ianya secara tidak langsung dapat mempertingkatkan konsep sendiri iaitu dapat membuat penilaian, pandangan, tanggapan dan kepercayaan termasuk kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Kesemuanya ini terbentuk hasil dari penglibatan secara total dengan interaksi yang aktif ibu bapa, guru disekolah, rakan sebaya dan masyarakat serta pengalaman dan penyesuaian diri dengan persekitarannya.

(c) Penyampaian Pengukuhan

Pengukuhan merupakan satu cara guru untuk merangsang minda pelajar supaya akan menyebabkan pembelajaran pelajar meningkat maju atau terdapat peningkatan dalam tingkahlaku yang positif.

Penyampaian pengukuhan ini juga dapat membentuk pelajar memperoleh pelbagai pengalaman serta pengetahuan berdasarkan aktiviti-aktiviti yang dirancang itu menarik dan mencabar mereka.

Terdapat pelbagai teknik yang digunakan oleh guru untuk membantu pelajar supaya pengukuhan pada setiap mata pelajaran itu dilaksanakan. Antaranya:

- (i) Bahan pembelajaran yang menarik minat pelajar
Bahan pembelajaran perlulah yang menarik minat pelajar serta mesra pengguna. Guru perlu membantu pelajar untuk menggunakan bahan-bahan yang diguna pakai. Pastikan juga bahan-bahan pembelajaran adalah mencukupi.
- (ii) Mempelbagaikan pendekatan dan strategi pengajaran Tedapat pelbagai pendekatan dan strategi pengajaran antaranya ialah:
 - perbincangan
 - tunjuk cara
 - penyelesaian masalah
 - simulasi
 - projek
 - bermain

3.4.10 Meta Kognisi, Refleksi, Pembelajaran Bestari

(a) Meta Kognisi

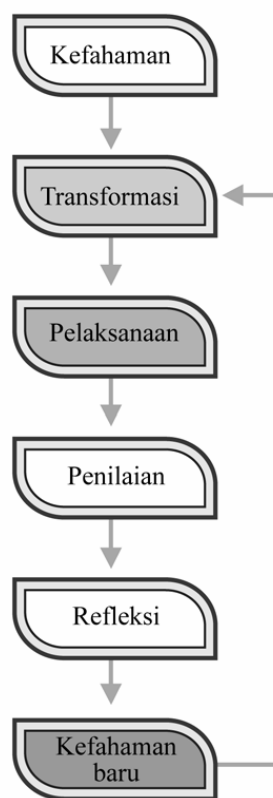
Merupakan aktiviti mental yang digunakan untuk memantau, mengawal dan merancang untuk penyelesaian masalah, kefahaman, ingatan dan proses kognitif yang lain. Borich dan Tombari pula menyatakan bahawa meta kognisi merupakan satu cara individu menggunakan strategi kognitif untuk mencari dan mengumpul maklumat dan tahu bila dan di mana untuk menggunakan strategi kognitif tersebut.

Meta kognisi dikenali juga sebagai "%berfikir tentang berfikir%" bila mana apabila kita berfikir tentang berfikir, kita sebenarnya sedang menguruskan apa yang kita perlu difikirkan. Pengetahuan meta kognisi ini dapat dibahagikan kepada tiga jenis pengetahuan. Ketiga-tiga pengetahuan ini penting untuk menggalakkan pelajar dapat membuat meta kognisi. Pengetahuan tersebut adalah seperti:

- (i) Pengetahuan personal
Pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Contohnya, individu tahu dia lebih suka membaca pelajaran pada waktu pagi daripada waktu malam.
- (ii) Pengetahuan tugas
Pengetahuan tentang variasi cara tersendiri dalam melaksanakan tugas. Contohnya cara menyelesaikan masalah matematik berlainan daripada cara membuat karangan
- (iii) Pengetahuan strategi
Pengetahuan tentang strategi tertentu yang lebih berkesan daripada strategi lain dalam menyelesaikan sesuatu masalah.

(b) Refleksi

Refleksi bermaksud sesuatu proses seseorang yang berusaha untuk mengingat dan merenung kembali aktiviti pendidikan yang telah difikirkan atau dialaminya, menganalisis dan menilai kesanya, termasuk juga memikirkan cara untuk memperbaiki dan merancang dengan membuat pengubahsuaian supaya dapat digunakan dengan lebih efektif.



Enam peringkat proses refleksi

Berdasarkan rajah di atas, proses refleksi bermula daripada peringkat:

(i) Kefahaman

Merupakan cetus asas untuk mengenalpasti dan menjelaskan isu, fenomena dan masalah pedagogi.

(ii) Transformasi

Pada peringkat transformasi pula merupakan peringkat untuk merancang membuat tindakan seterusnya iaitu dengan mengambil kira segala faktor yang diperlukan.

(iii) Pelaksanaan

Pada peringkat ini guru akan melaksanakan apa yang telah dirancang, menguji atau mengkaji segala aspek dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan.

(iv) Penilaian

Pelaksanaan ini berterusan sehingga ke peringkat penilaian, iaitu akan menilai segala tindakan yang telah diambil

(v) Refleksi

Membuat segala refleksi iaitu mengingat dan merenung kembali segala aktiviti yang telah dialaminya, menganalisa dan menilai kesannya serta memikirkan cara untuk membaikinya untuk digunakan pada masa depan.

(vi) Kefahaman baru

Membuat satu perancangan pengubahsuaian, peningkatan atau membuat tindakan susulan dan menjadi cetus idea yang asas untuk membuat satu transformasi yang baru dan tindakan-tindakan yang berikutnya hingga menjadi satu bentuk lingkaran secara terus menerus demi mempertingkatkan ilmu pengetahuan, pengalaman dan kemahiran pedagogi seseorang pendidik.

(c) Pembelajaran Bestari

Bestari bermaksud cerdas, pandai, berpendidikan, berpengetahuan dan berbudi pekerti yang baik. Untuk itu pembelajaran bestari ialah pembelajaran yang membolehkan seseorang pelajar menjadi cerdas dan pandai, berpendidikan, berilmu pengetahuan yang tinggi dan akan mempunyai budi pekerti yang baik.

Untuk melaksanakan pembelajaran bestari yang berjaya beberapa pendekatan telah dilaksanakan oleh Kementerian Pelajaran. Antaranya:

(i) Sekolah Bestari

Mewujudkan sekolah bestari supaya dapat membina pelajar menjadi seorang yang cerdas dan pandai menggunakan teknologi-teknologi terkini dalam aktiviti pembelajaran mereka. Manakala matlamat pembentukannya ialah untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah pusat kecemerlangan pendidikan yang bertaraf dunia dan boleh melahirkan generasi yang mampu untuk menghadapi segala cabaran-cabaran Wawasan 2020.

(ii) Penggunaan Komputer

Komputer memainkan alat pembelajaran yang penting, utama untuk memperolehi segala maklumat dan ilmu pengetahuan. Untuk itu computer akan digunakan secara meluas di dalam segala aktiviti pembelajaran, pentadbiran dan membuat penilaian. Manakala buku teks hanya digunakan sebagai bahan rujukan sahaja.

(iii) Peranan Guru

Peranan guru menjadi lebih luas iaitu bukan sahaja berperanan sebagai pengajar sebaliknya guru juga akan berperanan sebagai seorang pemudahcara, penasihat, fasilitator, model sesuatu bentuk pengajaran dan pembelajaran. Guru perlulah mahir menggunakan alat bantuan mengajar terkini terutamanya komputer dan pelbagai alat multimedia yang lain.

(iv) Peranan Pentadbir

Pentadbir perlu menyediakan makmal teknologi maklumat supaya memudahkan guru dan pelajar mencari bahan-bahan yang berkaitan dengan alat audio visual. Menyediakan makmal computer supaya mudah bagi pelajar mengakses bahan-bahan pembelajaran melalui internet, membuat e-mail dan lain-lain lagi. Bilik guru dilengkapi dengan prasarana pengurusan maklumat dan sumber, e-mail, dan database.

Pejabat pentadbiran pula akan dilengkapi dengan database untuk pengurusan guru, pelajar dan inventori, sumber serta pengedaran maklumat dan notis.

Memudahkan pihak sekolah berinteraksi dan berkomunikasi dengan cepat dan pantas dengan Pejabat Pelajaran Daerah, Jabatan Pelajaran Negeri dan Kementerian Pelajaran melalui Jaringan (network).

d. Ciri-ciri sifat guru yang positif

- mempunyai sifat yang positif dan mempunyai pandangan, berperibadi baik
- tidak ego, tidak sombong dan menunjuk-nunjuk,
- mempunyai kefahaman tentang pertumbuhan dan perkembangan pelajar,
- mempunyai keadaan fizikal, mental dan kerohanian yang sempurna,
- Sabar, ramah, tidak mudah jemu,
- pandai menarik hati pelajar,
- Sensitif terhadap sikap dan tindak tanduk orang lain,
- ada keyakinan diri sendiri terhadap tugas yang diberi,
- peka terhadap persekitaran
- bertolak ansur dan bertimbang rasa,
- dapat menyimpan rahsia orang lain.

AKTIVITI 3.10

1. Apakah itu refleksi?
2. Huraikan dengan nyata enam peringkat refleksi didalam pengajaran dan pembelajaran pelajar?

AMALI 3 (15 JAM)

Melaksanakan dan Menguruskan Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran

- Memilih tema mengikut hasil pembelajaran, kemahiran mata pelajaran, tahap, minat dan latar belakang murid
- Menguruskan jadual dan masa untuk berkolaborasi dengan tenaga pakar pelbagai mata pelajaran
- Menyelesaikan masalah kefahaman antara pelbagai mata pelajaran
- Menyediakan contoh aktiviti secara kolaboratif untuk mengaplikasi strategi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi mencapai hasil pembelajaran
- Melaksanakan aktiviti bersepadu untuk tujuan penglibatan, motivasi, fasilitasi, penyampaian, pengukuhan, pengayaan dan pemulihan
- Mengaplikasi aktiviti kreatif seni visual, muzik dan pergerakan dalam pengajaran dan pembelajaran melalui pengajaran mikro dalam mata pelajaran seperti:
 - Matematik atau Sains
 - Bahasa
 - Pengetahuan Agama Islam
 - Pendidikan Moral
 - Kajian Tempatan
 - Pendidikan Sivik dan Kewarganegaraan
 - Kemahiran Hidup



BIBLIOGRAFI

Al-Hurwitz & Michael Day (2001), *Children and their Art*, Harcourt College Publishers, USA

Anderson, W.M & Lawrence, J. E (1991), *Intergrating music into the classroom*, Belmont, California, Wadsworth Publishing Co.

Amabile, T. M (1987). The motivation to be creative. In S.G. Isaksen (Ed,) *Frontiers of Creativity Research*, pp 223-254.

Ayob, S. (1992). *Pergerakan kreatif dan pendidikan*. Petaling Jaya, Flo Enterprise Sdn. Bhd.

Buschner, C.A. (1994). *Teaching children movement concept and skills*. IL:America Master Teacher Programme

Bahagian Pendidikan Guru (2005) *Seni dalam pendidikan untuk LPBS*, Putrajaya.

Chang Hon Woon (1997). *Teori Seni Reka*

Choksy, L., Abramson, R. M., Gillespie A. E., & Woods, D. (1986). *Teaching music in the 20th Century*. Englewood Cliffs, U.S.A.

Curriculum Development Centre, Ministry of Education Malaysia. (2002). *Integrated curriculum for primary schools: curriculum specifications* □ Mathematics Year 1

Curriculum Development Centre, Ministry of Education Malaysia. (2002). *Integrated curriculum for primary schools: curriculum specifications* □ Science Year 4.

Dauer, V.P. & Pangrazi, R. P. (1989). *Dynamic physical education for elementary school children*. New York: Macmillan Publishing Company.

Fogarty, R. (1991). *Integrate the curricula*. Illinois: IRI/ Skylight Publishing Inc.

Gallahue, D. A. (1982). *Developmental movement experiences for young children*. New York: Wiley.

Gardner, H.(1982). *Art, mind, and brain : a cognitive approach to creativity*. NY:Basic Books Inc

Hargreaves, D. J., and Zimmerman, M. P. (1992). Development theories of music learning. In R. Colwell (Ed.), *Handbook of Research on Music Teaching and Learning*. New York: Schirmer Books.

Howard Gardner (1997), „Multiple intellegences as a partner in school improvement New York, USA: University of Illinois Press

Isbell, R. & Raines, S. (2002). *Creativity and the arts with young children*. NY:Thomson Delmar Learning.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2003). Sukatan Pelajaran Pendidikan Muzik Sekolah Rendah (Semakan). Kuala Lumpur: PPK.

Loh, P. K. (1991). A Handbook of music theory. Kuala Lumpur: Penerbit Muzikal.

Taylor. E. (1989). The AB guide to music theory, Part 1. Great Britain: Associated Board.

Lowenfeld, V. and Brittain, W.L. (1986). *Creative and mental growth*. NY. Macmillan

Mayesky, M.(2003). *How to foster creativity in all children*. NY:Thomson Delmar Learning.

Menon, N. (2005). *Permainan, lagu & puisi*. Bentong, Pahang: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Pautz, M. P. (1988). Creating the need for music inservices. *Design for Arts in Education*, 89 (3), 28-30.

Penny, S., Ford, R. Price, L., & Young, S. (2002). *Teaching arts in the primary schools*. United Kingdom: Learning Matters Ltd

Pica, R. (2000). *Experiences in movement with music, activities & theory*. NY: Thomson Delmar Learning.

Pusat Perkembangan Kurikulum (2001) Pembelajaran secara konstruktivisme Kementerian Pendidikan Malaysia, Kuala Lumpur.

Salmah, Ayob (1998). *Pergerakan kreatif dan pendidikan*. P.J. Flo Enterprise Sdn. Bhd.

Pusat Perkembangan Kurikulum (2001) Pembelajaran secara konstruktivisme Kementerian Pendidikan Malaysia, Kuala Lumpur.

Read, H (1977) *Meaning of arts*, Faber & Faber: London. Ltd.

Reiner, B. & Smith, R. A. (1992). *The arts, education, and aesthetic knowing*. Chicago: The University of Chicago Press.

Salmah, Ayob (1998). *Pergerakan kreatif dan pendidikan*. P.J. Flo Enterprise Sdn. Bhd.

Schmeer, G. (1994). *Movement improvisation □ in the word of a teacher and her student*. Illinois: Human Kinetics.

**PANEL PENULIS MODUL
PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU
(SENI DALAM PENDIDIKAN)**

**IPG KAMPUS TUN ABDUL RAZAK
JABATAN KAJIAN SOSIAL
2013/2014**

Penasihat	: En. Mazlan Bin Hj Junaidi (Ketua Jabatan Kajian Sosial)
Ketua Penulis	: En. Matthew Entai Migang (Pensyarah Kanan)
Penolong Ketua Penulis	: En. Sazuki Bin Mohamad Bee (Pensyarah PSV) : En. Abdul Lattif Bin Poli (Pensyarah Muzik) : En. Azhar Bin Hussin (Pensyarah Muzik)