



PENDIDIKAN KESENIAN

TAHUN SATU





Kata-kata aluan

KETUA PENGARAH PELAJARAN MALAYSIA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Sejahtera, Salam 1Malaysia dan Salam Sehati Sejiwa.

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Semakan 2017 akan dilaksanakan secara berperingkat-peringkat bermula di Tahun 1 pada 2017. Salah satu fokus utama dalam kurikulum ini adalah Modul Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).

Modul TMK adalah berfokuskan kepada Kemahiran Pemikiran Komputasional (KPK) sejajar dengan perubahan trend global. Modul TMK akan disepadukan dalam mata pelajaran di sekolah rendah secara berperingkat bermula dengan Tahun 1. Melalui KPK murid dilatih berfikir secara logik dan sistematik dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan prinsip asas sains komputer melalui kemahiran yang terdapat dalam perisian pemproses kata, persembahan, hamparan elektronik, penyuntingan audio, penyuntingan video, penyuntingan grafik, pengaturcaraan dan algoritma.

Pelaksanaan Modul TMK dalam KSSR (Semakan 2017) adalah bertujuan bagi memastikan murid berupaya mengaplikasi kemahiran, mengukuhkan pengetahuan dan menghayati nilai serta etika dalam penggunaan TMK agar dapat melahirkan murid yang boleh mencipta dan berinovasi.

Saya bagi pihak Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak terlibat terutamanya kepada Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC) dalam penyediaan Modul TMK ini. Saya berharap usaha murni ini dapat memenuhi visi pendidikan dan aspirasi murid untuk keperluan negara pada masa hadapan.

Sekian, terima kasih.

TAN SRI DR KHAIR BIN MOHAMAD YUSOF

PENDAHULUAN

Modul Aplikasi ialah modul yang mengandungi kemahiran TMK yang diajar melalui pengintegrasian dalam mata pelajaran sedia ada. Sekolah hendaklah melaksanakan Modul TMK yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mengikut Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang bersesuaian dengan mata pelajaran tersebut.

Modul Aplikasi yang disediakan perlu dilaksanakan oleh murid dengan bimbingan guru mata pelajaran masing-masing dalam peruntukan waktu mata pelajaran. PdP Modul TMK boleh dilaksanakan di makmal komputer atau dalam bilik darjah mengikut kesesuaian kemahiran TMK yang hendak diajar. Guru perlu merujuk Buku Panduan Pelaksanaan Modul TMK yang memperincikan kaedah pengintegrasian TMK dalam pengajaran dan pembelajaran. Buku tersebut boleh dimuat turun di laman sesawang <http://bpk.moe.gov.my/>.

Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Kesenian Tahun 1 (2017) yang terlibat dalam pengintegrasian kemahiran TMK adalah seperti berikut:

PENDAHULUAN

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Perkakasan / Perisian yang digunakan
1.1 Bahasa Seni Visual. 2.1 Kemahiran Seni Visual. 3.1 Penghasilan Karya Kreatif. 4.1 Menghayati Karya Seni.	1.1.1 Mengenal, memahami, dan menamakan bahasa seni visual yang ada pada karya dalam menggambar. 1.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual, penggunaan media serta teknik dan proses dalam penghasilan karya bidang menggambar. 1.1.4 Membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses serta hubung kait seni dengan disiplin ilmu yang lain. 3.1.1 Menghasilkan karya melalui pelbagai sumber dan teknologi dengan mengaplikasikan pengetahuan serta kefahaman dengan:	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu perisian untuk tujuan tertentu.	i. Perisian grafik ii. Perisian persembahan

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Perkakasan / Perisian yang digunakan
	i. memilih dan memanipulasi media secara kreatif. ii. menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya. iii. membuat kemasan pada hasil karya.			
3.2 Muzik.	3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks. 1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video. 1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video	i. Perisian persembahan ii. <i>Sound recorder</i>
3.2 Muzik.	3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.7 Mengumpul atau mempersembahkan data dalam bentuk jadual dan graf. 1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video.	i. Pemproses kata ii. <i>Sound recorder</i>



MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 3.2.1

Komponen Muzik

PENDIDIKAN KESENIAN

TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 3.2.1

Menghasilkan pelbagai bunyi (A)

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	5
Rancangan Pengajaran	6
Rubrik Pentaksiran	11

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

Sebelum memulakan PdP, guru hendaklah mengenalpasti samada murid telah menguasai kemahiran asas seperti berikut:

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menghasilkan jadual menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
2	Merakam audio menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
3	Menyisip audio dalam perisian Microsoft PowerPoint
4	Menaip menggunakan perisian Microsoft PowerPoint

3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi (A)

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

3.2 Muzik

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi.

Persediaan :

5 hingga 10 minit

Pengajaran :

1 jam

Penerapan Kemahiran TMK:

- 1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks
- 1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video
- 1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk kelas

- i. Bahan untuk setiap stesen.
- ii. Contoh bahan stesen A:
 - kayu, baldi, gayung, tin, permukaan meja, permukaan lantai kelas
- iii. Contoh bahan stesen B:
 - botol berisi pasir, botol berisi air, bekas pensel, tin berisi pasir
- iv. Contoh bahan stesen C:
 - beg plastik, berus kain plastik, penutup tin
- v. Komputer
- vi. Perisian Microsoft PowerPoint
- vii. Projektor LCD

Bahan untuk kelas

- i. Lampiran 1.0
- ii. Komputer
- iii. Perisian Microsoft PowerPoint
- iv. Fail Microsoft PowerPoint: PSK_Pengajaran3.2_Jadual 1.0.pptx

Persediaan

- i. Guru menyediakan setiap stesen. Setiap stesen perlukan:
 - Komputer riba/komputer
 - Bahan mengikut senarai BBM
- ii. Guru mencetak lampiran 1.0 cukup untuk setiap stesen.

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

- i. Modul Microsoft PowerPoint 1: Teks dalam PowerPoint
- ii. Modul Microsoft PowerPoint 3: Jadual dalam PowerPoint
- iii. Modul Microsoft PowerPoint 5: Audio dalam PowerPoint
- iv. Modul Microsoft Perisian *Sound Recorder*

SET INDUKSI

1. Murid dibahagikan kepada kumpulan kecil. (Tidak melebihi 4 orang dalam satu kumpulan)
2. Setiap kumpulan meneroka bunyi daripada bahan di sekeliling kelas.
3. Setiap kumpulan menghasilkan bunyi menggunakan bahan di sekeliling kelas.
4. Murid menceritakan bunyi yang dihasilkan.
5. Guru menerangkan bahawa bunyi boleh dihasilkan menggunakan pelbagai cara dan jenis bahan.

INDUKSI

AKTIVITI 1

1. Kelas dibahagi kepada tiga kumpulan.
2. Setiap kumpulan akan meneroka semua bunyi yang dihasilkan di setiap stesen.
3. Setiap kumpulan mengambil giliran untuk meneroka bunyi di setiap stesen.
4. Murid akan bergerak dari stesen A ke stesen B dan seterusnya ke stesen C.
5. Setiap stesen mempunyai bahan berikut:

Stesen A: Murid meneroka bunyi apabila bahan diketuk menggunakan kayu pemukul.

 - i. Kayu pemukul.
 - ii. Contoh bahan untuk dipukul: baldi, gayung, tin, permukaan meja, permukaan lantai kelas

Stesen B: Murid meneroka bunyi apabila bahan digoncang.

 - i. Contoh bahan untuk digoncang: botol berisi pasir, botol berisi air, bekas pensel, tin berisi pasir

Stesen C: Murid meneroka bunyi apabila (bahan digosok pada objek lain)

 - i. Contoh bahan untuk digosok antara satu sama lain: beg plastik, berus kain plastik pada permukaan meja, penutup tin pada permukaan lantai.
6. Selepas murid meneroka bunyi di setiap stesen, setiap kumpulan diberi satu minit untuk merakamkan bunyi yang telah dihasilkan di setiap stesen.
7. Guru menerangkan bahawa murid boleh menggunakan Modul Kemahiran Asas sebagai rujukan untuk merakamkan bunyi.
8. Setiap kumpulan dikehendaki merakam bunyi yang telah dihasilkan pada setiap stesen menggunakan perisian sound recorder dan menyisip rakaman dalam fail Microsoft PowerPoint berikut:
 - i. Stesen A: PSK_Pengajaran3.2_Stesen A.pptx
 - ii. Stesen B: PSK_Pengajaran3.2_Stesen B.pptx
 - iii. Stesen C: PSK_Pengajaran3.2_Stesen C.pptx

BBM

- i. 3buah komputer/komputer riba. (Satu untuk setiap stesen)
- ii. Fail Microsoft PowerPoint berikut:
PSK_Pengajaran3.2_Stesen A.pptx
PSK_Pengajaran3.2_Stesen B.pptx
PSK_Pengajaran3.2_Stesen C.pptx

Catatan:

Apabila satu kumpulan sedang merakam bunyi, kumpulan yang lain dikehendaki untuk berada dalam keadaan senyap.

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.2
- ii. 1.11

AKTIVITI

AKTIVITI TAMBAHAN

1. Guru mengumpulkan semua hasil rakaman di setiap stesen.
2. Guru memperdengarkan semula hasil rakaman kepada murid.
3. Guru bersoal jawab dengan murid tentang hasil penerokaan mereka.

Contoh Soalan Guru	Contoh Jawapan Murid
Bagaimanakah cara kamu menghasilkan bunyi di setiap stesen?	Ketuk, goncang, goyang, gosok.
Guru memainkan rakaman di stesen A dan bertanya, "Bagaimanakah kamu menghasilkan bunyi ini?"	Ketuk dengan kayu pemukul.
Selain bahan yang terdapat di stesen A, apakah lagi bahan yang boleh menghasilkan bunyi apabila bahan diketuk?	Menggunakan pensel untuk mengetuk bekas pensel besi. (murid membuat demonstrasi)

BBM

- i. Komputer/komputer riba
- ii. Fail Microsoft PowerPoint berikut:
PSK_Pengajaran3.2_Jadual 1.0.pptx

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.2
- ii. 1.11

KBAT

- i. Lembaran Kerja 1.0

AKTIVITI

Contoh Soalan Guru	Contoh Jawapan Murid
Guru memainkan rakaman di stesen B dan bertanya, "Bagaimanakah cara kamu menghasilkan bunyi ini?"	Menggoncang bekas air yang diisi pasir.
Selain bahan yang terdapat di stesen B, apakah lagi bahan yang boleh menghasilkan bunyi apabila bahan digoncang?	Menggoncang bekas yang diisi syiling. (murid membuat demonstrasi)
Guru memainkan rakaman di stesen C dan bertanya, "Bagaimanakah cara kamu menghasilkan bunyi ini?"	Menggosok bekas plastik.
Selain bahan yang terdapat di stesen C, apakah lagi bahan yang boleh menghasilkan bunyi apabila bahan digosok?	Menggosok dua keping kertas. (murid membuat demonstrasi)

4. Selepas perbincangan bersama dengan guru, murid mengisikan jadual 1.0 (Lembaran Kerja 1.0) dalam perisian Microsoft PowerPoint.
Nama fail: PSK_Pengajaran3.2_Jadual 1.0.ppt

PENUTUP

1. Guru mendapatkan semula perhatian murid. Apakah tiga cara yang boleh menghasilkan bunyi?
Contoh jawapan murid:
 - i. Murid menghasilkan bunyi menggunakan cara ketuk.
 - ii. Murid menghasilkan bunyi menggunakan cara goncang.
 - iii. Murid menghasilkan bunyi menggunakan cara gosok.

PENUTUP

Rubrik Pentaksiran

Nama :

Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks.	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft PowerPoint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
		1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video.	Murid berjaya menyisip audio dalam perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya menyisip audio dalam perisian Microsoft PowerPoint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru. ☐
2.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video.	Murid berjaya merakam audio menggunakan perisian sound recorder setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya merakam audio menggunakan perisian sound recorder dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru. ☐



MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 3.2.1

Komponen Muzik

PENDIDIKAN KESENIAN

TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 3.2.1

Menghasilkan pelbagai bunyi (B)

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	14
Rancangan Pengajaran	15
Lampiran 1.0	21
Rubrik Pentaksiran	22

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

Sebelum memulakan PdP, guru hendaklah mengenalpasti samada murid telah menguasai kemahiran asas seperti berikut:

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menghasilkan jadual menggunakan perisian Microsoft Word
2	Menaip menggunakan perisian Microsoft Word
3	Merakam audio menggunakan perisian <i>Sound Recorder</i>

3.2.1

Menghasilkan pelbagai bunyi (B)

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

3.2 Muzik

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi.

Persediaan :

5 hingga 10 minit

Pengajaran :

30 minit x 2 sesi pengajaran

Penerapan Kemahiran TMK:

- 1.7 Mengumpul atau mempersembahkan data dalam bentuk jadual dan graf
- 1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk kelas

i. Fail video: PSK_Pengajaran3.2.mp4

ii. Bahan untuk setiap stesen.

- a. Contoh bahan stesen A: kayu, baldi, gayung, tin, permukaan meja, permukaan lantai kelas
- b. Contoh bahan stesen B: botol berisi pasir, botol berisi air, bekas pensel, tin berisi pasir
- c. Contoh bahan stesen C: beg plastik, berus kain plastik, penutup tin

iii. Komputer

iv. Perisian Microsoft PowerPoint

v. Projektor LCD

Bahan untuk setiap murid

i. Lampiran 1.0

ii. Komputer

iii. Perisian Microsoft PowerPoint

iv. Fail Microsoft PowerPoint: PSK_Pengajaran3.2_Jadual 1.0.pptx

Persediaan

1. Guru menyediakan setiap stesen. Setiap stesen perlukan:

i. Komputer riba/komputer

ii. Bahan mengikut senarai BBM

3. Guru mencetak lampiran 1.0 cukup untuk setiap stesen.

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

1. Modul Microsoft PowerPoint 1: Teks dalam Microsoft Word

2. Modul Microsoft PowerPoint 3: Jadual dalam Microsoft Word

3. Modul Perisian *Sound Recorder*

SET INDUKSI

1. Murid menonton video berikut:

Fail video: **PSK_Pengajaran3.2.mp4**

*Guru boleh memainkan video lain yang menunjukkan ciptaan muzik daripada 3 cara iaitu ketuk, goncang dan gosok.

2. Guru bersoal jawab dengan murid.

Contoh Soalan Guru	Contoh Jawapan Murid
Bagaimanakah muzik dihasilkan dalam video yang ditayangkan?	Mengetuk cawan dengan meja. Menggunakan tangan untuk mengetuk meja
Adakah anda suka muzik tersebut?	Ya/Tidak
Mengapa anda suka/tidak suka?	Cara menghasilkan muzik amat kreatif/ kurang jelas rentakkan yang dihasilkan
Bolehkah anda menghasilkan muzik anda sendiri dengan menggabungkan pelbagai jenis bunyi?	Ya

INDUKSI

AKTIVITI 1

1. Guru menerangkan bahawa bunyi yang lebih menarik boleh dihasilkan apabila menggabungkan pelbagai cara untuk menghasilkan bunyi.

2. Guru menepuk corak irama dan murid menepuk semula corak irama yang didengar.

Contoh Corak Irama:

Fail Audio 1: Irama 1.wma

Fail Audio 2: Irama 2.wma

3. Guru menunjukkan satu susunan cara menghasilkan bunyi.

Contoh:

Ketuk

Goncang

Gosok

Rajah 1

BBM

- i. 4 buah komputer/komputer riba.
(Satu untuk setiap kumpulan)
- ii. Fail audio berikut:
Irama 1.wma
Irama 2.wma

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.7
- ii. 1.11

KBAT

- i. Murid menyusun kad
- ii. Murid memilih bahan yang hendak digunakan
- iii. Murid berlatih dalam kumpulan
- iv. Murid membuat persembahan

AKTIVITI

4. Murid menghasilkan bunyi mengikut susunan kad yang ditunjukkan oleh guru.
5. Guru mengingatkan murid supaya menghasilkan bunyi mengikut irama.
6. Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan.
7. Setiap kumpulan diberi kad seperti Rajah 1.
8. Murid dikehendaki untuk menyusun kad sendiri dan mencipta bunyi mengikut susunan yang dihasilkan.
9. Setiap kumpulan dikehendaki untuk menghasilkan jadual di bawah menggunakan perisian Microsoft Word untuk merancang persembahan masing-masing.

No.	Nama Pemuzik	Contoh Aktiviti (Ketuk/Goncang/Gosok)

10. Setiap kumpulan diberi 5 minit untuk membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
11. Selepas 5 minit, setiap kumpulan membentangkan hasil ciptaan mereka.
12. Guru merakamkan hasil ciptaan setiap kumpulan.
13. Guru dan murid berbincang tentang hasil ciptaan mereka.

AKTIVITI

AKTIVITI TAMBAHAN

1. Guru memberikan tugas kepada murid.
2. Setiap kumpulan akan berbincang dan merancang ciptaan masing-masing.
3. Hasil perbincangan dicatatkan pada lembaran kerja 2.0.
Lembaran kerja 2.0:
 - i. Murid dikehendaki menyusun kad yang diberi.



Lembaran Kerja 2.0

- ii. Murid mengisi jadual 1.0 dengan maklumat persembahan kumpulan.
- iii. Setiap kumpulan membuat latihan mengikut susunan yang telah ditetapkan seperti dalam jadual 1.0

Lembaran Kerja 2.0

2. Isikan jadual 1.0 dengan hasil bunyi kumpulan anda.

No.	Nama Pemuzik	Contoh Aktiviti (Ketuk/Goncang/Gosok)

Lembaran Kerja 2.0

2. Isikan jadual 1.0 dengan hasil bunyi kumpulan anda.

No.	Nama Pemuzik	Contoh Aktiviti (Ketuk/Goncang/Gosok)
1.	Subasini	Goncang
2.	Anis	Ketuk
3.	Jie Ning	Gosok

Jadual 1.0

AKTIVITI

- iv. Setiap kumpulan membuat persembahan mengikut kreativiti mereka.
- v. Kumpulan lain merakamkan persembahan tersebut.

BBM

- i. komputer/komputer riba untuk setiap murid
- ii. Fail Microsoft Power Point berikut: PSK_Pengajaran3.2.1.pptx

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.2
- ii. 1.11

PENUTUP

1. Guru mendapatkan semula perhatian murid.
2. Guru bertanya soalan berikut:
 - i. Apakah alat yang boleh menghasilkan bunyi selain alat muzik?

PENUTUP

LAMPIRAN 1.0

Arahan untuk guru: Cetak dan potong lampiran ini supaya terdapat setiap kumpulan mempunyai satu kad arahan

Gosok

Gosok

Ketuk

Ketuk

Ketuk

Goncang

Goncang

Gosok

Goncang

Ketuk

Goncang

Ketuk

LAMPIRAN

Rubrik Pentaksiran

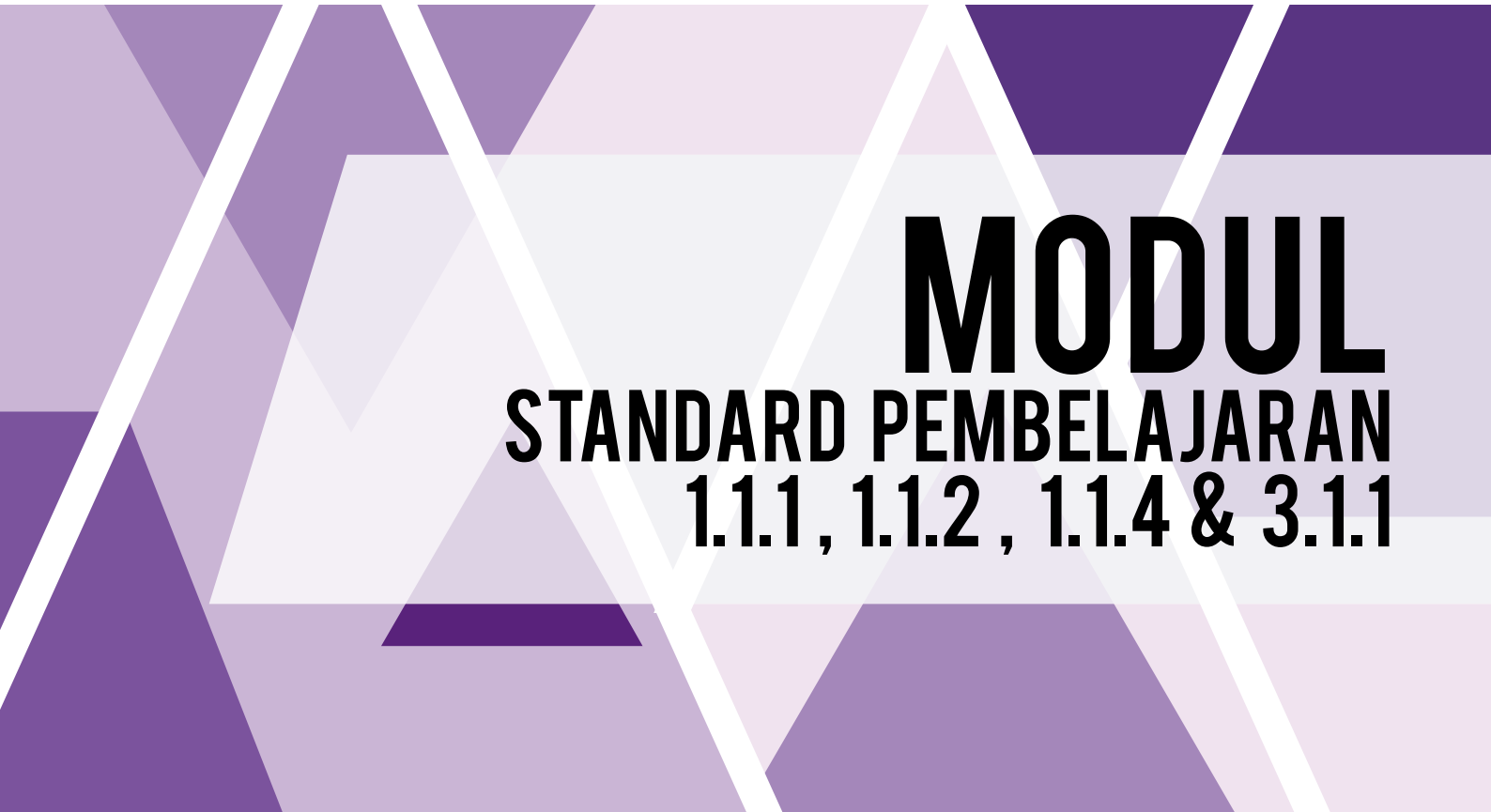
Nama :

Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.7 Mengumpul atau mempersembahkan data dalam bentuk jadual dan graf.	Murid berjaya menghasilkan jadual menggunakan perisian Microsoft Word setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menghasilkan jadual menggunakan perisian Microsoft Word dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan Tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
		1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks.	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft Word setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft PowerPoint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru. ☐
2.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.11 Menghasil dan menyunting imej, audio atau video.	Murid berjaya merakam audio menggunakan perisian <i>sound recorder</i> setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya merakam audio menggunakan perisian <i>sound recorder</i> dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru. ☐



MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN

1.1.1, 1.1.2, 1.1.4 & 3.1.1

Komponen Seni Visual

PENDIDIKAN KESENIAN

TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 1.1.1

Mengenal, memahami, dan menamakan bahasa seni visual yang ada pada karya dalam menggambar

Standard Pembelajaran 1.1.2

Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual, penggunaan media serta teknik dan proses dalam penghasilan karya bidang menggambar

Standard Pembelajaran 1.1.4

Membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual , teknik dan proses serta menghubungkan kait seni dengan disiplin ilmu yang lain

Standard Pembelajaran 3.1.1

Menghasilkan karya melalui pelbagai sumber dan teknologi dengan mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman, serta kemahiran

- i. Memilih dan memanipulasi media secara kreatif.
- ii. Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya.
- iii. Membuat kemasan pada hasil karya.

Komponen Seni Visual

PENDIDIKAN KESENIAN

TAHUN SATU

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	26
Rancangan Pengajaran	27
Lampiran 1.0	32
Lembaran Kerja 2.0	34
Rubrik Pentaksiran	35

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

Sebelum memulakan PdP, guru hendaklah mengenalpasti samada murid telah menguasai kemahiran asas seperti berikut:

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Melukis pelbagai rupa dalam perisian Microsoft Paint
2	Mewarnakan lukisan dalam perisian Microsoft Paint menggunakan fungsi <i>fill with colour</i>

PENGHASILAN KARYA KREATIF - LUKISAN

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

- 1.1 Bahasa Seni Visual
- 2.1 Kemahiran Seni Visual
- 3.1 Penghasilan Karya Kreatif
- 4.1 Menghayati Karya Seni

Persediaan :

5 hingga 10 minit

Pengajaran :

1 jam

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 1.1.1 Mengenal, memahami, dan mena-
makan bahasa seni visual yang ada
pada karya dalam menggambar
- 1.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual, penggunaan
media serta teknik dan proses dalam penghasilan karya bidang
menggambar.
- 1.1.4 Membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual,
teknik dan proses serta menghubungkan kait seni dengan disiplin ilmu yang lain.
- 3.1.1 Menghasilkan karya melalui pelbagai sumber dan teknologi dengan mengaplikasikan
pengetahuan, kefahaman, serta kemahiran dengan
 - i. Memilih dan memanipulasi media secara kreatif.
 - ii. Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya.
 - iii. Membuat kemasan pada hasil karya.

Penerapan Kemahiran TMK:

- 1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu
perisian untuk tujuan tertentu.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk kelas

- i. Komputer
- ii. Perisian Microsoft PowerPoint
- iii. Projektor LCD
- iv. Fail Microsoft PowerPoint berikut: PSK_Pengajaran1.1.pptx
- v. Fail Paint berikut: ular_felicia.png

Bahan untuk setiap murid

- i. Komputer
- ii. Perisian Microsoft PowerPoint
- iii. Lampiran 1.0
- iv. Lampiran 2.0
- v. Fail Microsoft PowerPoint: PSK_Pengajaran1.1.1_Lukisan Murid.pptx

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

- i. Modul Microsoft Paint 1: Menghasilkan Bentuk
- ii. Modul Microsoft Paint 2: Menghasilkan Lukisan dengan Gabungan Bentuk
- iii. Modul Microsoft PowerPoint 1: Teks dalam PowerPoint
- iv. Modul Microsoft PowerPoint 4: Imej dalam PowerPoint

SET INDUKSI

1. Guru menayangkan video yang menunjukkan ikan berenang.
Contoh: <https://www.youtube.com/watch?v=qdUOH3GeqxY>
2. Guru dan murid bersoal jawab berdasarkan tayangan video.
3. Murid bercerita dengan hidupan laut kegemaran mereka.
4. Guru mengaitkan isi pengajaran melalui paparan gambar bagi menjelaskan aktiviti bidang menggambar yang akan dijalankan.
5. Murid melihat gambar ikan menggunakan perisian Microsoft PowerPoint.
6. Murid menyatakan ikan kegemaran mereka.
7. Guru dan murid bersoal jawab berdasarkan tayangan slaid tentang bahagian ikan.
 - i. Namakan bahagian ikan
8. Guru menerangkan teknik lakaran mudah gambar ikan menggunakan rupa geometri.
Fail Microsoft PowerPoint: PSK_Pengajaran1.1_Ikan.pptx
9. Guru menerangkan tentang bahasa seni visual dalam gambar ikan seperti:
 - a. garisan
 - b. rupa
 - c. imbangan
 - d. kepelbagaian

INDUKSI

AKTIVITI 1

1. Guru menerangkan bahawa lukisan boleh dihasilkan dengan menggunakan media kering atau berbantuan komputer.
2. Guru menerangkan bahawa terdapat beberapa cara untuk menjana idea untuk menghasilkan karya melalui tayangan multimedia slaid 6 PowerPoint PSK_Pengajaran1.1.1.pptx
3. Guru menggunakan tayangan multimedia untuk murid menjana idea untuk menghasilkan karya lukisan haiwan.
4. Guru menggunakan perisian Paint untuk tunjuk ajar cara melukis ular
Fail contoh lukisan: PSK_Pengajaran1.1.1_ular.png
5. Murid menghasilkan gambar dengan bimbingan guru.
6. Guru menerangkan bahawa lukisan boleh juga dihasilkan menggunakan media digital.

BBM

- i. Komputer/komputer riba
- ii. Fail Microsoft PowerPoint berikut: PSK_Pengajaran1.1.1.pptx
- iii. Fail Paint: PSK_Pengajaran1.1.1_ular.png

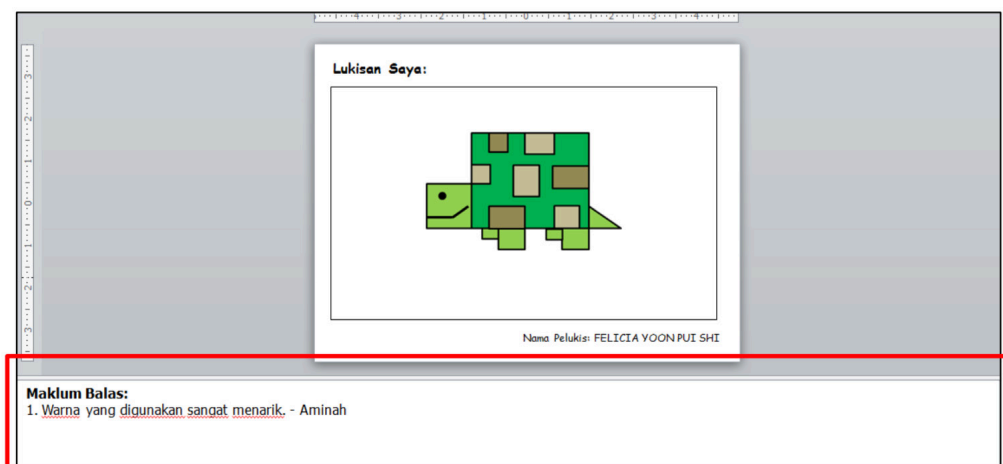
PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.12

AKTIVITI

AKTIVITI TAMBAHAN

1. Guru memberi tugas murid.
2. Murid diberi lembaran kerja 1.0 sebagai rujukan untuk menghasilkan karya lukisan mengikut kreativiti sendiri.
3. Murid dikehendaki untuk menghasilkan lukisan dalam lembaran kerja 1.0 mengikut kreativiti sendiri menggunakan perisian Microsoft Paint.
4. Murid juga dikehendaki untuk mewarnakan lukisan masing-masing dengan warna yang ceria dan menarik.
5. Murid kemudian menyisip karya lukisan masing-masing dalam fail Microsoft PowerPoint untuk dibentangkan.
Nama fail: **PSK_Pengajaran1.1_Lukisan Murid.pptx**
6. Murid membentangkan karya masing-masing.
7. Murid memberi maklum balas untuk lukisan rakan sekelas.
Contoh:



8. Murid mengisikan refleksi selepas melihat karya lukisan rakan sekelas dalam lembaran kerja 2.0.

BBM

- i. Komputer/komputer riba
- ii. Fail Microsoft Power Point berikut:
PSK_Pengajaran1.1_LukisanMurid.pptx
- iii. Lembaran Kerja 1.0
- iv. Lembaran Kerja 2.0

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 1.12

PENUTUP

1. Guru bertanya soalan berikut:
 - i. Apakah empat cara untuk menghasilkan lukisan?
 - ii. Apakah tiga cara untuk menjana idea lukisan?
 - iii. Selain ular, apakah haiwan lain yang boleh dilukis menggunakan rupa segi empat tepat, bulat dan segitiga?

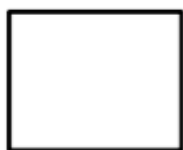
PENUTUP

LAMPIRAN 1.0

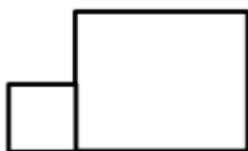
Cara melukis kura-kura

Ikut langkah di bawah untuk melukis kura-kura dalam perisian Microsoft Paint.

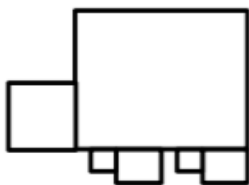
1. Lukiskan satu rupa segi empat tepat.



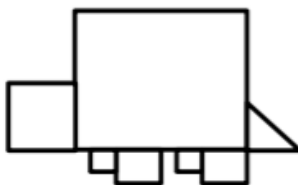
2. Lukiskan satu rupa segi empat sama di depan segi empat tepat yang telah dilukiskan.



3. Lukiskan empat rupa segi empat tepat yang berlainan saiz untuk kaki kura-kura.

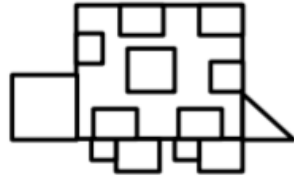


4. Lukiskan satu rupa segi tiga untuk ekor kura-kura.

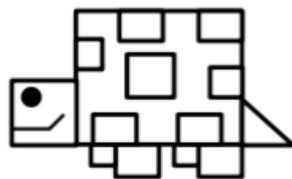


LAMPIRAN

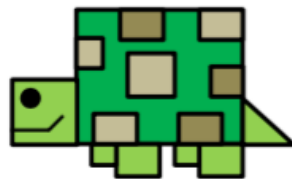
5. Lukiskan beberapa rupa segi empat tepat untuk cengkerang kura-kura.



6. Lukiskan satu rupa bulat kecil untuk mata dan dua garis sebagai mulut.



7. Warnakan kura-kura anda dengan warna yang sesuai.



Fikirkan

Selain kura-kura, namakan dan lakarkan satu lagi haiwan yang boleh dilukiskan dengan bentuk segi empat tepat, bulat dan segi tiga sahaja.

LAMPIRAN

LEMBARAN KERJA 2.0

Jawab semua soalan di bawah untuk ketiga-tiga lukisan yang telah anda pilih antara rakan sekelas anda:

1. Lukisan siapakah yang anda minati?
2. Kenapa anda meminati lukisan tersebut?
3. Apakah yang dilakukan oleh rakan anda yang berbeza daripada anda?

Contoh:

Saya meminati lukisan Akmal. Saya mendapati bahawa lukisan Akmal amat menarik kerana warna yang digunakan amat unik dan sesuai.

Bagaimanakah saya boleh menambah baik lukisan saya?

Contoh:

Saya boleh gunakan ... kerana ...

LEMBARAN KERJA

Rubrik Pentaksiran

Nama :

Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu perisian untuk tujuan tertentu.	Murid berjaya melukis pelbagai rupa dalam perisian Microsoft Paint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melukis pelbagai rupa dalam perisian Microsoft Paint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
			Murid berjaya melukis dalam perisian Paint dengan menggunakan fungsi <i>fill with colour</i> setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melukis dalam perisian Paint dengan menggunakan fungsi <i>fill with colour</i> dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.