



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Modul Aplikasi

PENDIDIKAN KESENIAN

Tahun 2

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Kesenian
Tahun 2

ALAS CAWAN BERBUNGA

KOMPONEN SENI VISUAL

Standard Pembelajaran

- 1.1.2 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang membuat corak dan rekaan berdasarkan:
 - (i) rupa, warna, kontra dan harmoni yang ada pada lipatan dan guntingan.
- 2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang membuat corak dan rekaan menggunakan:
 - (i) teknik lipatan dan guntingan.
- 3.1.1 Menghasilkan karya yang kreatif.
 - (i) Memilih dan memanipulasi media secara kreatif.
 - (ii) Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya secara kreatif
 - (iii) Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual dalam menghasilkan karya secara kreatif
 - (iv) Membuat kemasan pada hasil karya.
- 4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan.
- 4.1.2 Membuat kritikan karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses dengan menghubungkan kait seni dengan diri sendiri dan alam sekitar.

SENARAI SEMAK KEMAHIRAN ASAS TMK

Sebelum memulakan sesi PdP, guru perlu memastikan murid telah menguasai kemahiran asas yang berikut.

- ✓ Melancarkan pelayar web
- ✓ Menutup pelayar web
- ✓ Merekod suara menggunakan Sound Recorder
- ✓ Membuka dan mengedit fail Microsoft Powerpoint



RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Alas Cawan Berbunga

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

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

Standard Pembelajaran

- 1.1.2 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang membuat corak dan rekaan berdasarkan:
 - (i) rupa, warna, kontra dan harmoni yang ada pada lipatan dan guntingan.
- 2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang membuat corak dan rekaan menggunakan:
 - (i) teknik lipatan dan guntingan.
- 3.1.1 Menghasilkan karya yang kreatif.
 - (i) Memilih dan memanipulasi media secara kreatif.
 - (ii) Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya secara kreatif.
 - (iii) Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual dalam menghasilkan karya secara kreatif.
 - (iv) Membuat kemasan pada hasil karya.

Kemahiran TMK

- 2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.

Bahan Bantu Mengajar

Bahan untuk guru

- Komputer
- Projektor

Bahan untuk murid

- Komputer
- Kertas berwarna
- Pembalut buku plastik
- Gunting
- Pensel warna, krayon dan pen marker
- Gam
- Pita selofan

- 4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan.
- 4.1.2 Membuat kritikan karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses dengan menghubungkan kait seni dengan diri sendiri dan alam sekitar.

© Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Menghasilkan rama-rama dan bunga daripada kertas dengan menggunakan teknik lipatan dan guntingan.
- ii. Memberi kritikan hasil kerja sendiri dan rakan dengan berpandukan bahasa seni yang sesuai, teknik dan proses.
- iii. Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk imej dan teks.

SET INDUKSI

⌚ Durasi

5 minit

1. Murid dibahagikan kepada kumpulan berempat.
2. Murid diminta memerhatikan contoh alas cawan yang telah disediakan oleh guru.



Contoh alas cawan

3. Murid berbincang dalam kumpulan dan bersoal jawab dengan guru mengenai garisan, rupa, warna, corak,imbangan, kontra dan harmoni yang boleh diperhatikan pada alas cawan contoh tersebut.
4. Murid diberitahu bahawa mereka akan menghasilkan alas cawan masing-masing.

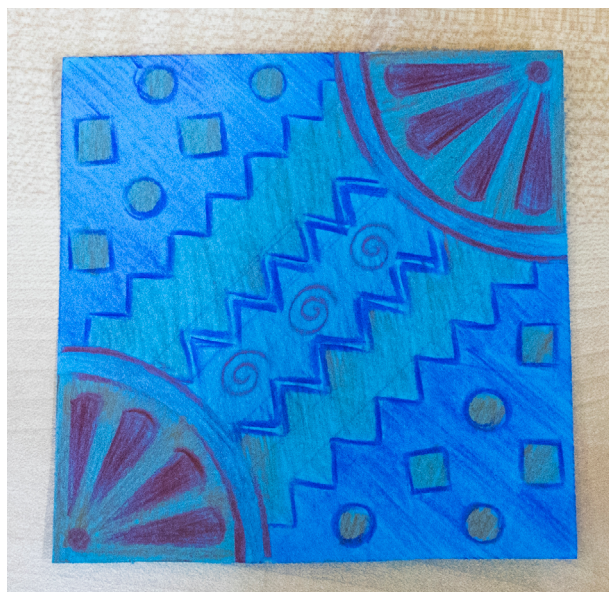
💡 Nota Guru

Pengetahuan sedia ada murid dalam bahasa seni visual yang telah dipelajari dalam Tahun 1 dihubung kaitkan kepada bahasa seni visual dalam bidang corak dan rekaan.

LANGKAH 1

⌚ Durasi
15 minit

1. Guru mengedarkan bahan yang diperlukan kepada setiap kumpulan. Setiap murid diminta memilih dua keping kertas berwarna yang mempunyai warna yang kontra atau harmoni antara satu sama lain.
2. Jika kertas berwarna yang digunakan bukan berbentuk segi empat sama, guru membimbing murid untuk menggunting kertas tersebut menjadi segi empat sama.
3. Murid diminta menghias salah satu kertas tersebut yang akan menjadi latar alas cawan mereka. Murid boleh menghasilkan corak menggunakan pilihan media seperti pensel warna, krayon dan pen marker atau gabungan media-media tersebut.
4. Murid digalakkan menggunakan kreativiti sendiri dalam menghasilkan garis, rupa, imbangan atau kepelbagaian dalam corak mereka.



Contoh latar alas cawan yang telah dihiasi

LANGKAH 2

⌚ Durasi

30 minit

1. Dalam kumpulan yang sama, murid diminta membuka pelayar web.
2. Murid dikehendaki memasukkan kata kunci “lipatan dan guntingan” ke bar alamat pelayar web.
3. Murid boleh klik pada mana-mana pautan yang mengandungi arahan membuat lipatan dan guntingan sama ada Slideshare, YouTube atau laman lain.

🖥️ Kemahiran TMK

Murid menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.

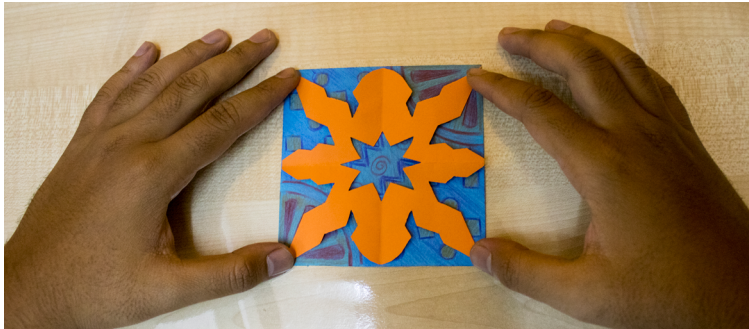


Contoh arahan di Slideshare

<https://www.slideshare.net/bluezylady/langkah-membuatcoraklipatandanguntingan>

4. Murid dikehendaki membuat lipatan dan guntingan berdasarkan arahan di laman web.

5. Guru membimbing dan membantu murid sekiranya perlu.
6. Setelah selesai, murid melekatkan bunga masing-masing ke atas latar bercorak yang telah mereka hasilkan dalam **Langkah 1** tadi.



Contoh bunga yang telah dilekatkan kepada latar bercorak

7. Guru membimbing murid untuk membalut alas cawan masing-masing dengan menggunakan pembalut buku plastik.

LANGKAH 3

1. Dalam kumpulan yang sama, setiap murid menjelaskan kepada ahli kumpulan yang lain mengenai hasil kerja mereka dari segi garis, rupa, bentuk, warna, corak, kontra dan harmoni.
2. Murid boleh memberi maklum balas dan kritikan mengenai hasil kerja rakan mereka.

Nota Pemikiran Komputasional



Algoritma

Melalui aktiviti ini, murid dapat berlatih mentafsir dan melaksanakan algoritma. Maka, adalah penting murid diberi masa dan peluang untuk melakukan aktiviti ini dengan bimbingan yang minima daripada guru.

Durasi

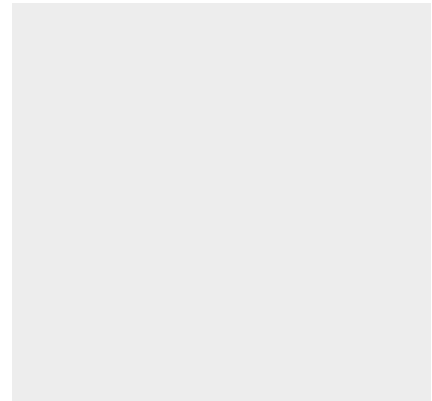
5 minit

PENUTUP

⌚ Durasi

5 minit

1. Murid menerangkan semula kepada guru bagaimana mereka mencari dan melaksanakan langkah-langkah membuat lipatan dan guntingan.
2. Murid melekatkan hasil kerja masing-masing di papan kenyataan di kelas.



RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

Tarikh:

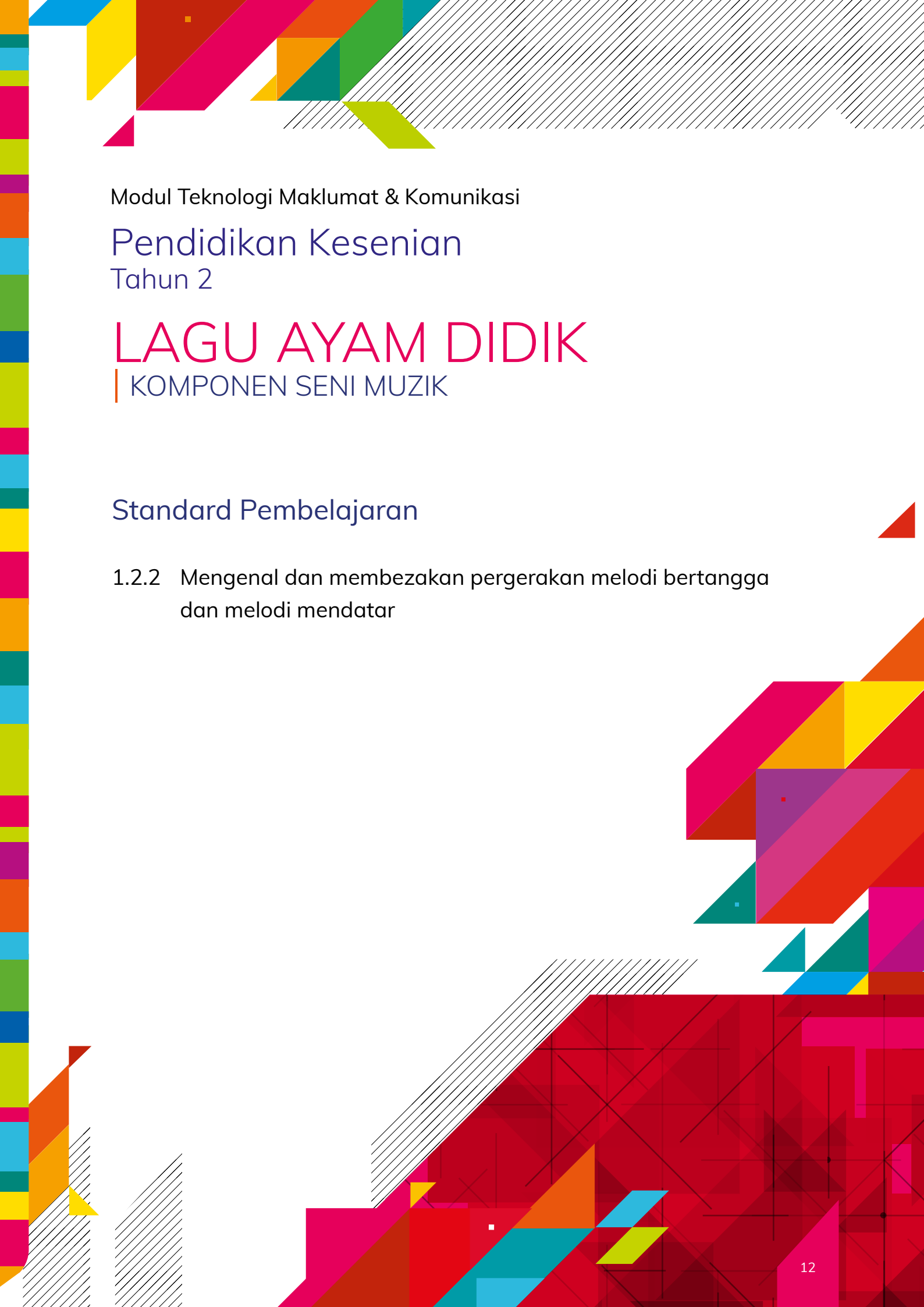
Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1	2. Mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat melalui TMK.	2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.	Murid dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian dengan bimbingan guru sepenuhnya. ☐	Murid dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian dengan bimbingan guru. ☐	Murid dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian tanpa bimbingan guru. ☐

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Kesenian
Tahun 2

LAGU AYAM DIDIK

KOMPONEN SENI MUZIK

Standard Pembelajaran

1.2.2 Mengenal dan membezakan pergerakan melodi bertangga
dan melodi mendatar

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Lagu Ayam Didik

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

1.2 Bahasa muzik

Standard Pembelajaran

1.2.2 Mengenal dan membezakan pergerakan melodi bertangga dan melodi mendatar

Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Mengenal pasti pergerakan melodi bertangga dan melodi mendatar dengan teknik pengecaman corak.
- ii. Menyatakan perbezaan antara pergerakan melodi bertangga dan melodi mendatar.

Kemahiran TMK



Pemikiran Komputasional: Pengecaman Corak

3.1 Menganalisis data melalui pengecaman corak

Bahan Bantu Mengajar

1. Projektor
2. Komputer yang dilengkapi pembesar suara

Bahan untuk guru

- Fail Microsoft Powerpoint **Ayam Didik 1.2.2 Guru.pptx**
- Perisian Scratch (boleh dimuat turun secara percuma di <https://scratch.mit.edu/download>)
- Fail Scratch **Ayam Didik 1.2.2.sb**

Bahan untuk murid

- Fail Microsoft Powerpoint **Ayam Didik 1.2.2 Murid.pptx**
- **Lembaran Kerja 1.2.2**
- **Lampiran 1**

SET INDUKSI

⌚ Durasi

5 minit

1. Guru membuka fail Microsoft Powerpoint **Ayam Didik 1.2.2.pptx** dan memainkan lagu “Ayam Didik” pada **Slaid 1**. Murid diminta menyanyi bersama.



Ayam Didik

Di mana dia sayang Didikku tadi Di mana dia sayang Didikku tadi	Di mana dia sayang Adikku tadi Di mana dia sayang Adikku tadi
Padiku tumpah Di bawah tangga Padiku tumpah Di bawah tangga	Adikku seorang manja Tersangat manja Adikku seorang manja Tersangat manja

Speaker icon

Slaid 1

2. Murid digalakkan menggerakkan anggota badan ke kiri dan kanan mengikut detik lagu.
3. Selepas nyanyian, guru memaparkan **Slaid 2**.



Manakah yang menghasilkan melodi lagu Ayam Didik?

Three circular images: a hand playing a keyboard, an open mouth singing, and a hand playing a drum.

Speaker icon

Slaid 2

💡 Nota Guru

Pengajaran ini berdasarkan lagu “Ayam Didik” yang telah dipelajari sebelum ini. Pengetahuan sedia ada murid tentang melodi (yang telah diperkenalkan dalam Tahun 1) akan dikembangkan kepada konsep melodi mendatar dan bertangga.

4. Murid diminta membentuk kumpulan kecil seramai 4 orang dalam satu kumpulan.
5. Murid diminta mendengar lagu itu sekali lagi dan membincangkan jawapannya.
Jawapan: Vokal (gambar mulut)
6. Murid difahamkan bahawa dalam lagu ini, nyanyian vokal menghasilkan melodi manakala alat-alat muzik lain menghasilkan iringan.
7. Guru menggunakan peluang ini untuk mengukuhkan pengetahuan sedia ada murid mengenai melodi dan membetulkan kesilapan murid sekiranya ada.
8. Guru memberitahu murid bahawa hari ini, mereka akan mempelajari pergerakan melodi.

LANGKAH 1

⌚ Durasi

35 minit

1. Setiap kumpulan diberi **Lampiran 1** (atau kertas berwarna sekiranya guru tidak mempunyai pencetak berwarna), slaid bertajuk **Ayam Didik 1.2.2 Murid. pptx**, dan **Lembaran Kerja 1.2.2**.
2. Murid dikehendaki memotong jalur berwarna yang terdapat dalam **Lampiran 1.2.2** (atau kertas berwarna) untuk ditampal ke **Lembaran Kerja 1.2.2** kemudian.
3. Sebaik sahaja setiap kumpulan telah menyediakan bahan-bahan yang diperlukan, guru memberitahu murid bagaimana mereka akan mengkaji pergerakan melodi.

- Dengan menunjukkan fail Microsoft Powerpoint **Ayam Didik 1.2.2.pptx**, guru menerangkan bahawa melodi lagu akan dipecahkan kepada beberapa bahagian kecil.



Slaid 3

- Bagi setiap bahagian kecil, murid boleh mendengar melodi supaya lebih jelas.
 - Setiap pic diwakili jalur kertas berwarna masing-masing.
 - Murid akan meneroka setiap ikon  dalam setiap slaid untuk mencari pic yang menyamai melodi yang berkenaan.
 - Bagi setiap slaid, murid mengenal pasti urutan pic yang membentuk melodi dan menempal jalur kertas berwarna yang mewakili urutan pic tersebut pada lembaran kerja.
5. Untuk setiap slaid, satu kumpulan dipilih secara bergilir untuk menunjukkan kepada kelas jawapan mereka.



Slaid 4

Nota Pemikiran Komputasional



Leraian

Melodi lagu dilaraikan kepada frasa yang kecil. Setiap frasa tersebut seterusnya dilaraikan kepada melodi tanpa iringan dan murid meleraikannya kepada pic yang membentuk melodi tersebut.

Nota Guru

Jawapan murid boleh disahkan dengan merujuk kepada slaid-slaid jawapan dalam fail Powerpoint guru.

LANGKAH 2

⌚ Durasi

15 menit

1. Guru memaparkan **Slaid 11** fail Microsoft Powerpoint **Ayam Didik 1.2.2.pptx**.
2. Murid diberitahu bahawa dalam lagu tadi, terdapat bahagian melodi yang bergerak mendatar seperti lantai dan bertangga (menaik, menurun atau kedua-duanya sekali).



Slaid 11

3. Dalam kumpulan yang sama, murid dikehendaki menyemak lembaran kerja yang telah dilengkapi tadi dan melukis garis lurus yang melintang untuk menandakan melodi mendatar dan garis bertangga untuk menandakan melodi bertangga.

Contoh



💡 **Nota Pemikiran Komputasional**



Pengecaman Corak

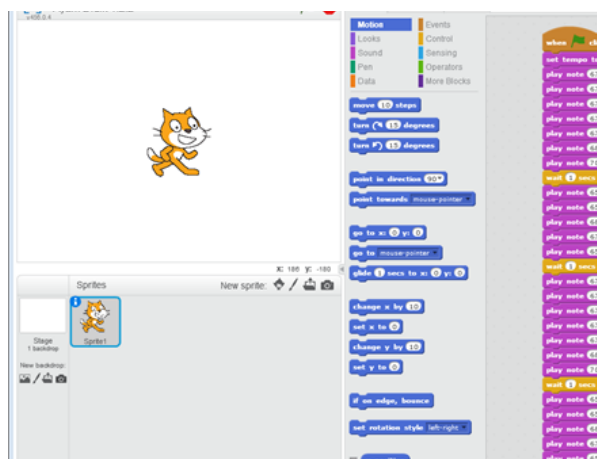
Murid membandingkan visual lantai dan tangga dengan susunan jalur kertas di lembaran kerja mereka untuk mencari corak yang serupa.

4. Guru bergerak dari satu kumpulan ke kumpulan yang lain sekiranya murid perlukan bantuan.
5. Setiap kumpulan bergilir-gilir menunjukkan kepada kelas jawapan mereka.



Slaid 12

6. Guru membuka fail Scratch **Ayam Didik 1.2.2.sb**.
7. Murid diminta memerhatikan bagaimana saintis komputer meleraikan melodi lagu dan menggunakan blok-blok arahan untuk membina program yang memainkan lagu tersebut.



Paparan fail Scratch Ayam Didik1.2.2.sb

💡 Nota Guru

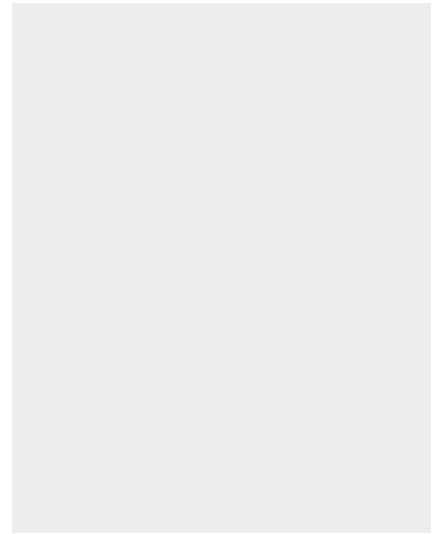
Guru hanya perlu menunjukkan fail tersebut kepada murid agar murid faham aplikasi kemahiran leraian jika murid mempelajari sains komputer kelak.

PENUTUP

⌚ Durasi

5 minit

1. Murid dikehendaki merumus secara lisan:
 - Langkah-langkah yang telah dilakukan untuk meleraikan melodi lagu sehingga dapat mengenal pasti urutan pic melalui jalur kertas.
 - Beza melodi mendatar dan bertangga serta memberi contoh.
2. Murid menyanyikan lagu “Ayam Didik” sekali lagi sebelum bersurai.



| LEMBARAN KERJA 1.2.2

Tampilkan jalur kertas mengikut melodi.

Di mana dia sayang

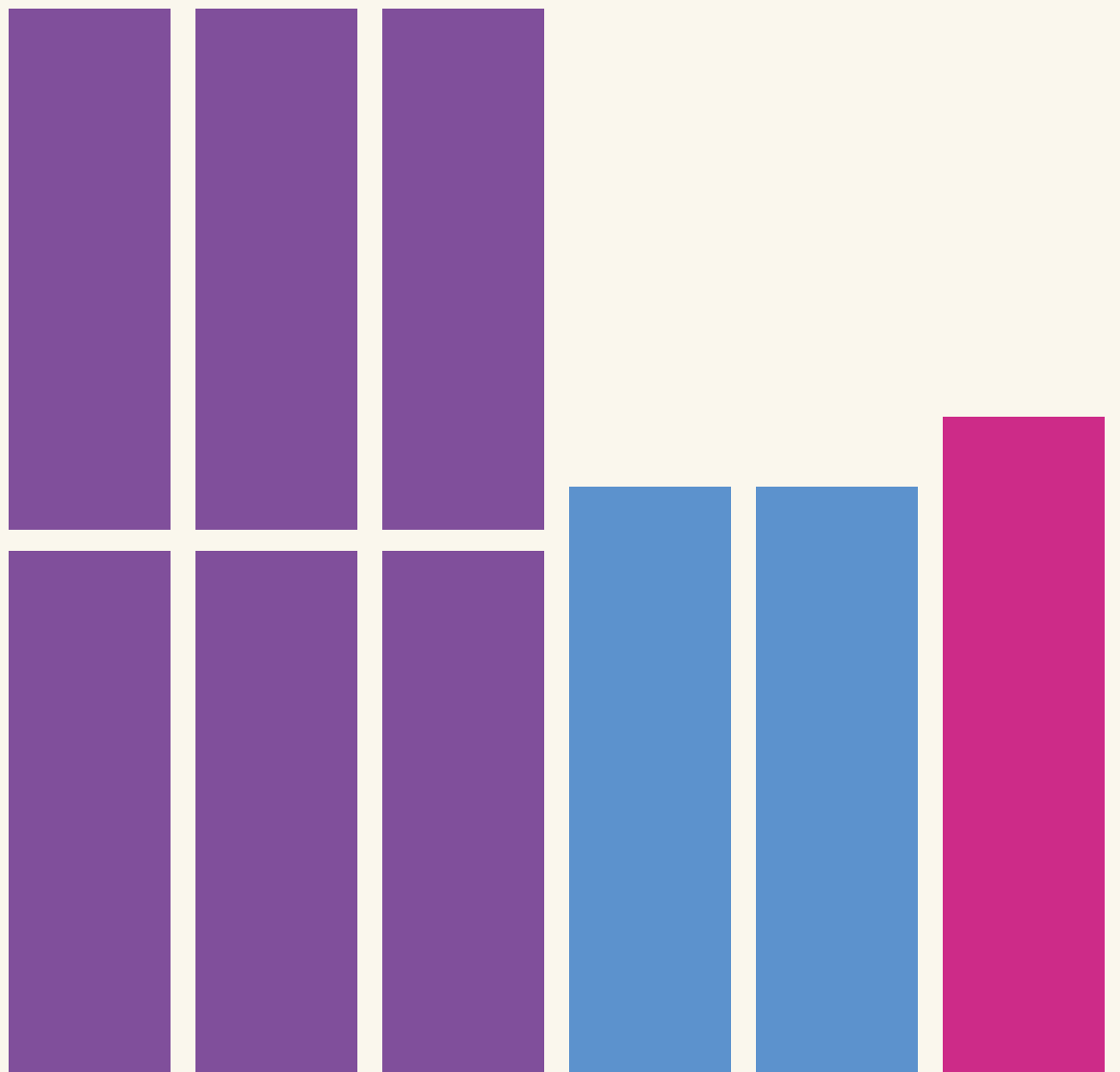
Didikku tadi

Padiku tumpah

Di bawah tangga

LAMPIRAN 1





RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

Tarikh:

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1	3. Menggunakan Pemikiran Komputasional untuk proses penyelesaian masalah.	3.1 Menganalisis data melalui pengecaman corak.	Murid berjaya membuat pengecaman corak pergerakan melodi mendatar dan bertangga dengan bimbingan guru sepenuhnya. ☐	Murid berjaya membuat pengecaman corak pergerakan melodi mendatar dan bertangga dengan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya membuat pengecaman corak pergerakan melodi mendatar dan bertangga tanpa bimbingan guru. ☐

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my/>

